



ARMY OF THE DEAD

REGOLAMENTO



NETFLIX

UN GIOCO



 **CAPITOLI**

♠ CONTENUTO	3	♠ FASE DEGLI ZOMBIE	20
♠ INTRODUZIONE	5	PASSO 1: ATTIVAZIONE	20
♠ PREPARAZIONE	6	• Attacco	20
♠ PANORAMICA DEL GIOCO	8	• Movimento	21
FASE DEI GIOCATORI	8	• Giocare gli Alpha	22
FASE DEGLI ZOMBIE	8	PASSO 2: GENERAZIONE	22
FASE FINALE	8	• Zona di Generazione di Zeus	23
MISSIONE COMPIUTA!	8	• Zone di Generazione Colorate	23
♠ REGOLE BASE	9	• Penuria di Zombie	23
DEFINIZIONI UTILI	9	♠ COMBATTIMENTO	24
LINEA DI VISTA	10	AZIONE IN MISCHIA	24
MOVIMENTO	11	AZIONE A DISTANZA	25
• Zone di Ascensore	11	• Attacco Concentrato	25
• Statua della Libertà di Las Vegas	12	• Ordine di Priorità dei Bersagli	26
• Tessera del Caveau	12	• Fuoco Amico	26
LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO	12	♠ TRATTI EQUIPAGGIAMENTO	26
• Equipaggiamento Rumoroso e Uccidere Zombie	13	LANCIA BOLA	26
• Caratteristiche di Combattimento	13	ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIAMENTO	26
• Rumore	14	♠ EXTRA	27
SPECIALITÀ	14	SPECIALITÀ	27
ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	15	COMPAGNI	27
♠ INVENTARIO	16	• Scortare un Compagno	27
♠ GLI ZOMBIE	17	• Trattati Generali dei Compagni	27
SHAMBLER	17	AZIONI DEL CAMIONCINO	27
ALPHA	17	• Entrare o Uscire dal Camioncino	27
ABOMINI	17	• Cambiare Posto all'Interno del Camioncino	27
• Valentine	17	• Guidare il Camioncino	28
• Regina	17	♠ SCHEDA DELLA MISSIONE	28
ZEUS	18	OBIETTIVI PERSONALI	28
• Zeus	18	CONTO DELLE UCCISIONI	28
• Zeus con elmetto	18	♠ ABILITÀ	30
• Zeus a cavallo	18	♠ INDICE ANALITICO	31
DORMIENTI	18	♠ RICONOSCIMENTI	31
♠ FASE DEI GIOCATORI	19	♠ RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO	32
MOVIMENTO	19		
CERCARE	19		
• Carte AAAHH!	19		
RIORGANIZZARE/SCAMBIARE	19		
AZIONI DI COMBATTIMENTO	19		
• Azione in Mischia	19		
• Azione a Distanza	19		
ELIMINARE I DORMIENTI	19		
PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO	20		
FARE RUMORE	20		
NON FARE NIENTE	20		

CONTENUTO

8 TESSERE DI GIOCO
(A DUE FACCE)



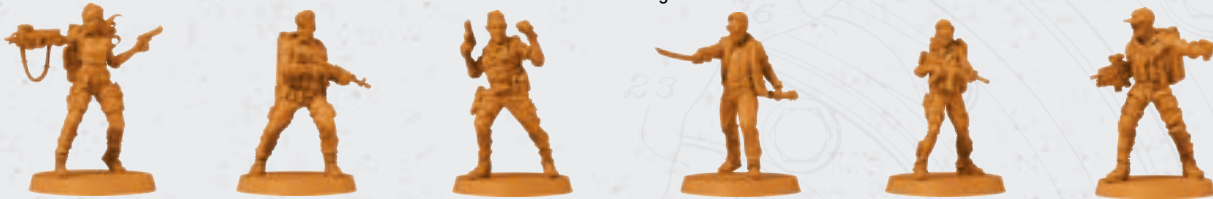
12 SCHEDE IDENTITÀ
DEI SOPRAVVISSUTI

62 MINIATURE

12 SOPRAVVISSUTI



Kate Ward Scott Ward Ludwig Dieter Chambers Vanderohé Lilly



Maria Cruz Mikey Guzman Burt Cummings Bly Tanaka Marianne Peters Martin

50 ZOMBIE



30 Shambler



16 Alpha

Zeus a cavallo

Zeus

Regina

Valentine

106 MINI-CARTE

- **1 Carta di Consultazione**
Camioncino dei Taco 1
- **55 Equipaggiamento**
Aaahh!! 4
AK-47 Dorato 1
Caricatore 8
Coltello dell'Esercito 3
Desert Eagle 1
Dinamite 2
Fucile da Cecchino dell'Esercito 1
Fucile Militare di Scott 1
Fucile Semiautomatico 4
Granata 2
Katana 1
Kit di Primo Soccorso 2
Lancia Bola 1
Lanciagranate 1
Lanciarazzi 1
Machete 2
Mazza Chiodata 2
Mitragliatrice Pesante 1
Piede di Porco 1
Pistola Mitragliatrice 1
Pistola Semiautomatica 2
Revolver 2
Sega Circolare 1
Shot di Adrenalina 2
Shotgun da Combattimento 2
Silenziatore 1
Trappola Esplosiva 2
Tanica 3



12 CARTE OBIETTIVO PERSONALE



18 CARTE ZOMBIE



5 CARTE ABOMINIO



10 CARTE ORDINI DI ZEUS



5 CARTE CAVEAU



10 SCHEDE DELLE MISSIONI



56 SEGNALINI

- Camioncino dei Taco 1
- Zona di Uscita 1
- Primo Giocatore 1
- Segnalino Rumore 1
- Segnalino Ascensore 2
- Segnalino Indicatore Tempo 1
- Porta (Chiusa/Aperta) 4
- Obiettivo (Rosso/Rosso) 4
- Obiettivo (Rosso/Blu) 1
- Obiettivo (Rosso/Verde) 1
- Obiettivo (Rosso/Giallo) 1
- Obiettivo (Rosso/Viola) 1
- Obiettivo (Rosso/Nero) 1
- Generazione di Zombie (Generazione di Partenza) 1
- Generazione di Zombie (Rosso/Blu) 1
- Generazione di Zombie (Rosso/Verde) 1
- Generazione di Zombie (Rosso/Rosso) 2
- Generazione di Zeus 1
- Dormienti (1) 7
- Dormienti (2) 8
- Dormienti (3) 8
- Dormienti (4) 7



6 DADI



2 DADI MUNIZIONI



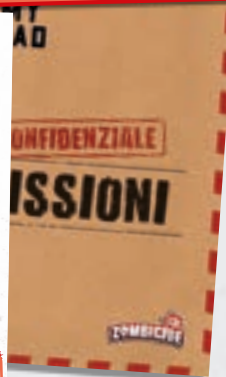
48 SEGNAPUNTI



6 BASI COLORATE



1 CARTELLA DELLE MISSIONI



6 PLANCE GIOCATORE



INTRODUZIONE

Questa mattina migliaia di manifestanti hanno marciato sul Campidoglio in risposta allo storico voto avvenuto ieri da parte del Congresso, con cui è stata approvata la controversa proposta di spazzare via gli ultimi resti della cosiddetta "Guerra agli Zombie". Lo scontro si era concluso in maniera drammatica: ingenti perdite per l'esercito americano, costretto a ritirarsi, mentre Las Vegas veniva murata e gli zombie rimanevano all'interno a infestare la città abbandonata.

Questo sviluppo segnerà il culmine degli sforzi del presidente per mantenere la promessa fatta in campagna elettorale: sterminare la popolazione dei non-morti di Las Vegas, compiendo l'azione estrema di sganciare una bomba nucleare tattica a basso potenziale sulla città tra quattro giorni al tramonto, in occasione della festa del 4 luglio.

Army of the Dead: Un Gioco Zombicide è un gioco collaborativo in cui da 1 a 6 giocatori interpretano i Sopravvissuti del film, pronti a scontrarsi con differenti tipi di Zombie controllati dal gioco stesso.

I giocatori scelgono una Missione e ne completano l'obiettivo principale, insieme a eventuali obiettivi personali che i Sopravvissuti potrebbero avere, uccidendo il maggior numero di Zombie possibile lungo il percorso. Questi, tuttavia, non sono gli Zombie che si vedono generalmente in televisione. Sono più veloci, più intelligenti, meglio organizzati, e suddivisi persino in una complessa gerarchia che ora governa Las Vegas, col potente Zeus che osserva tutto dall'alto.

I Sopravvissuti sono esperti e ben equipaggiati. Lungi dall'essere vittime senza speranza dell'apocalisse zombie, hanno scelto di essere qui e hanno intenzione di uscirne con qualcosa di più delle loro stesse vite. La città abbandonata di Las Vegas custodisce milioni di dollari in attesa di una squadra abbastanza coraggiosa che possa recuperarli, e il caveau sotto il casinò Bly è il fiore all'occhiello di ogni colpo del genere.

La vostra arma migliore, tuttavia, è la collaborazione. Tutti i giocatori vincono o perdono insieme, e solo grazie al lavoro di squadra i Sopravvissuti diventeranno più forti, sbloccando potenti Abilità. Devono prepararsi in anticipo per ogni Missione, trovando la migliore combinazione tra i loro talenti e il miglior equipaggiamento possibile per ogni occasione. La collaborazione è la chiave per la sopravvivenza e la vittoria!



PREPARAZIONE

In *Army of the Dead* si usano 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Consigliamo ai giocatori esordienti di giocare le prime partite con 1 solo Sopravvissuto a testa, in modo da assimilare velocemente le meccaniche del gioco. I giocatori veterani possono invece assumere facilmente il controllo di un'intera squadra di mercenari, coordinando l'azione tra i 6 Sopravvissuti.

1 - Aprire la cartella delle Missioni e scegliere 1 scheda della Missione.



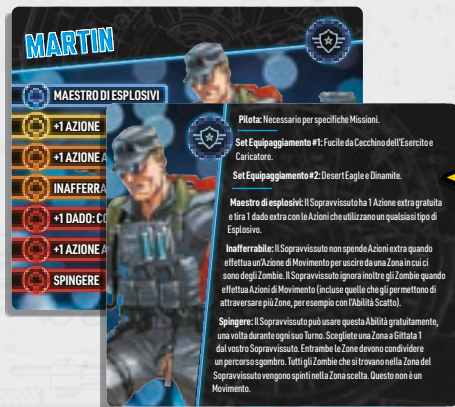
2 - Collocare le tessere come indicato nella scheda della Missione. Lasciare la scheda della Missione accanto al tabellone.

3 - Collocare i segnalini e le miniature come indicato dalla scheda della Missione e dalle tessere. Mescolare i segnalini Dormiente e aggiungerne 1 in ciascuna Zona indicata dalla Missione, sempre col numero a faccia in giù. Collocare tutti gli 8 dadi a portata di mano di tutti i giocatori.

4 - Leggere la Missione ad alta voce al gruppo di giocatori. Poi, scegliere i 6 Sopravvissuti che hanno la migliore possibilità di successo e distribuirli tra i giocatori come si preferisce. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa singola squadra di mercenari. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.

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

6 - I giocatori controllano il dorso della Scheda Identità del Sopravvissuto e scelgono il loro set di Equipaggiamento di Partenza. Prendono quelle carte dal mazzo dell'Equipaggiamento.



Per il suo Equipaggiamento di Partenza, MARTIN può scegliere il Fucile da Cecchino dell'Esercito e il Caricatore oppure la Desert Eagle e la Dinamite. Deve prendere il set scelto dal mazzo dell'Equipaggiamento.

7 - Suddividere le carte seguenti in mazzi separati. Sono identificabili dalla loro categoria, scritta sul dorso, e dal rispettivo colore. Mescolare ognuno di questi mazzi e collocarlo a faccia in giù accanto al tabellone.

- Carte Equipaggiamento (blu): Equipaggiamento lasciato da altre squadre e altri oggetti utili trovati in giro per Las Vegas.



Questa è una carta Equipaggiamento.

- Zombie (rosa): Diversi tipi di Zombie si aggirano per Las Vegas. La maggior parte di loro è lenta e stupida, ma alcuni possono essere più veloci e pericolosi degli umani.



Queste sono carte Zombie.

- Ordini di Zeus (rosso): Il re di tutti gli Zombie presenti nella Las Vegas abbandonata. Zeus guarda i Sopravvissuti da lontano.



Questa è una carta Ordini di Zeus.

8 - Collocare le carte Abominio di tutte le versioni di Zeus, Regina, Valentine e il Camioncino dei Taco a portata di mano di tutti i giocatori. Queste carte fungono da promemoria delle rispettive regole e delle statistiche. Non appartengono ad alcun giocatore specifico.



Le carte Abominio forniscono informazioni sugli Zombie unici di Las Vegas: Zeus, Regina e Valentine.

9 - Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti sulla Zona di Partenza dei Sopravvissuti, come indicato dalla Missione. Collocare il segnalino Rumore sulla Zona di Partenza (nel caso in cui ci siano più Zone di Partenza, sceglierne 1).

10 - 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 appropriato della sua Barra delle Ferite e un altro segnapunti nello slot della prima Abilità (Blu). Altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot di riserva in cima alla Plancia. L'Equipaggiamento di Partenza può essere collocato negli slot Mano o Zaino della Plancia (vedi pagina 16).

Segnapunti sull'Abilità Blu.

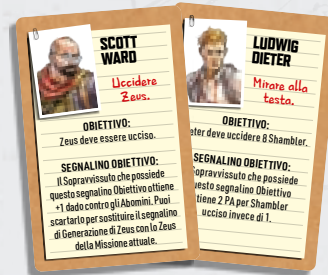
SCOTT è uno Specialista Colosso. Inizia con 1 Salute extra e ha un ruolo unico in alcune Missioni (vedi pagina 14).

3 segnapunti nella riserva.

Segnapunti sullo 0 della Barra di Pericolo.

SCOTT inizia con Salute 4. È in attesa di entrare in azione.

11 - Prendere le carte Obiettivo Personale di tutti i Sopravvissuti in gioco. Mescolarle e pescare 2 carte Obiettivo Personale (salvo dove specificato diversamente dalla Missione). Leggerle ad alta voce a tutti i giocatori e rimettere nella scatola le carte Obiettivo Personale non utilizzate. Collocare le carte selezionate sopra gli Obiettivi gialli e viola sulla scheda della Missione. Questi Obiettivi devono essere portati a termine insieme a quelli elencati nella scheda della Missione (vedi pagina 28).



Le carte Obiettivo Personale sono carte pescate per 2 Sopravvissuti. Rappresentano obiettivi personali per questi specifici personaggi e devono essere completati durante la Missione.

12 - Mescolare i segnalini Obiettivo indicati dalla Missione con gli Obiettivi gialli e viola. Collocare 1 Obiettivo in ogni Zona indicata dalla Missione, sempre col lato rosso a faccia in su.



Segnalini Obiettivo giallo, viola e rosso.



13 - Scegliere un giocatore a cui dare il segnalino Primo Giocatore. Quando la partita ha inizio, giocherà per primo.





PANORAMICA DEL GIOCO

Le conviene formare la sua squadra. Le servirà un pilota d'elicottero e uno scassinatore. Le invierò un indirizzo. Si faccia trovare lì alle 16, domani.

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

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro Turno, la Fase dei Giocatori termina. La Fase dei Giocatori è spiegata in dettaglio a pagina 19.

FASE DEGLI ZOMBIE

In *Army of the Dead* ci sono 3 diversi tipi di Zombie. Durante la Fase degli Zombie, tutti gli Shambler 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.

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

Alcuni Zombie sono più veloci, più intelligenti e più forti degli Alpha. Sono chiamati Abomini. Gli Abomini hanno le loro carte di consultazione con regole speciali.

Una volta che tutti gli Zombie hanno effettuato le loro Azioni, nuovi Zombie appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone e Zeus dà nuovi ordini a tutti gli Zombie. La Fase degli Zombie è spiegata in dettaglio a pagina 20.

FASE FINALE

Il segnalino Rumore viene spostato nella Zona che contiene più Sopravvissuti (in caso di Zone in parità, è il primo giocatore a decidere). Poi, il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

MISSIONE COMPIUTA!

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione e gli Obiettivi Personali sono stati completati. *Army of the Dead* è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono o perdono insieme, compresi coloro che hanno sacrificato la loro vita per la squadra.

La partita è persa quando:

- Un Sopravvissuto con un Obiettivo Personale viene eliminato, anche se l'Obiettivo era già stato conseguito.
- Gli Obiettivi della Missione non possono più essere completati.
- Si verifica una specifica condizione di sconfitta della Missione.



REGOLE BASE

- Arriviamo al sodo. Ci sono duecento milioni di dollari che la compagnia di assicurazioni ha già rimborsato. Non tassabili, non tracciabili.

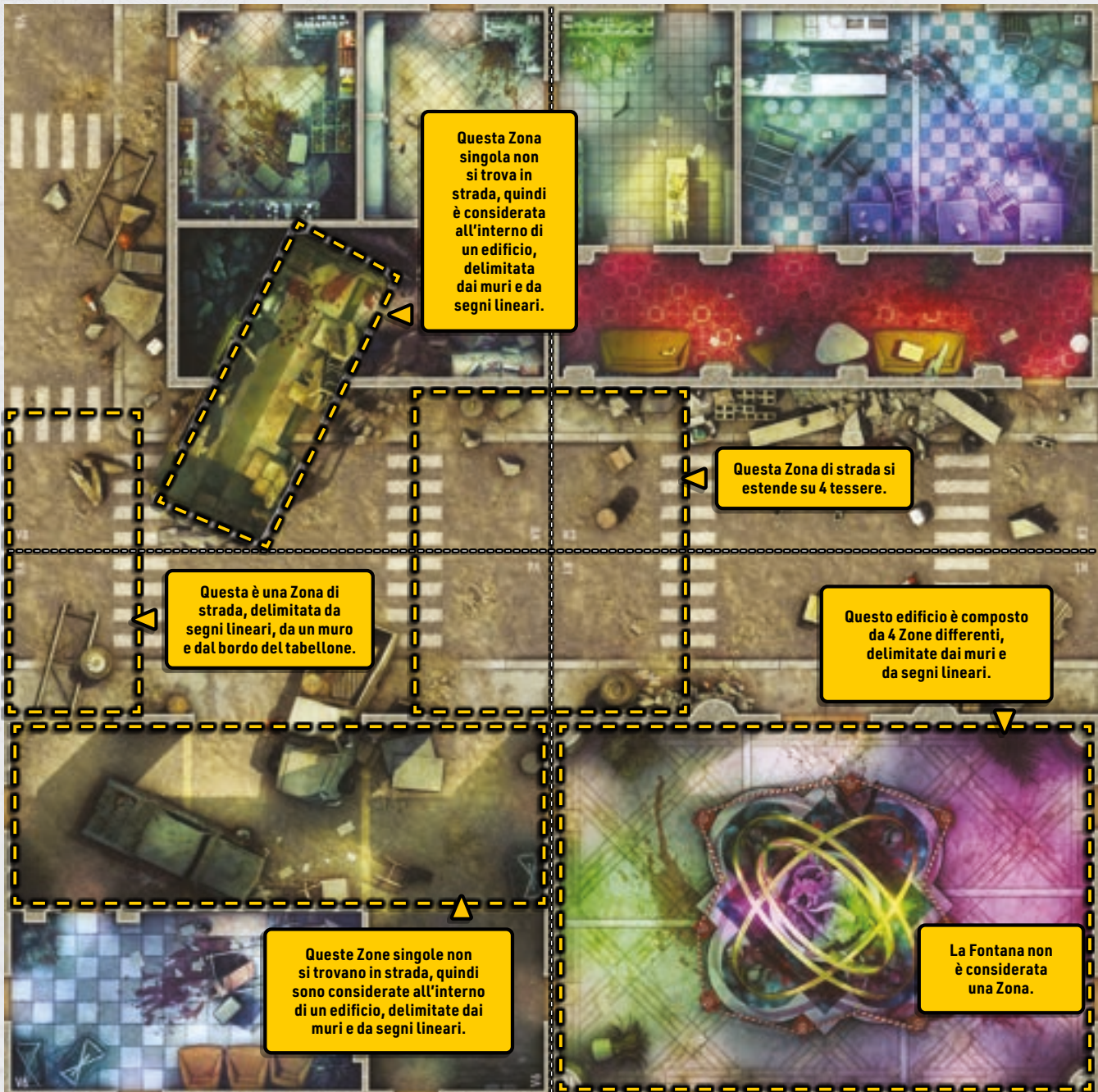
- Non spendibili.

- Qui entra in gioco lei. Ha 96 ore a disposizione. Il governo ha già spostato più della metà della sua presenza militare fuori dalla zona di quarantena, il che la rende vulnerabile. Voglio che lei metta insieme una squadra per portarli via e in cambio... cinquanta milioni saranno suoi da dividere con chiunque porterà con sé. La intriga?

DEFINIZIONI UTILI

Personaggio: Un Sopravvissuto o uno Zombie.

Zona: In strada, una Zona è un'area delimitata da segni lineari (o da segni lineari e bordi del tabellone) e dai muri degli edifici. Qualsiasi Zona che non si trova in strada è considerata all'interno di un edificio. All'interno degli edifici, una Zona è una stanza o parte di una stanza delimitata da segni lineari e dai muri di quella stanza.



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, 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.

Nelle **Zone di edificio**, un Personaggio vede tutte le Zone che condividono un'apertura o una linea divisoria con la stanza attualmente occupata dal Personaggio.

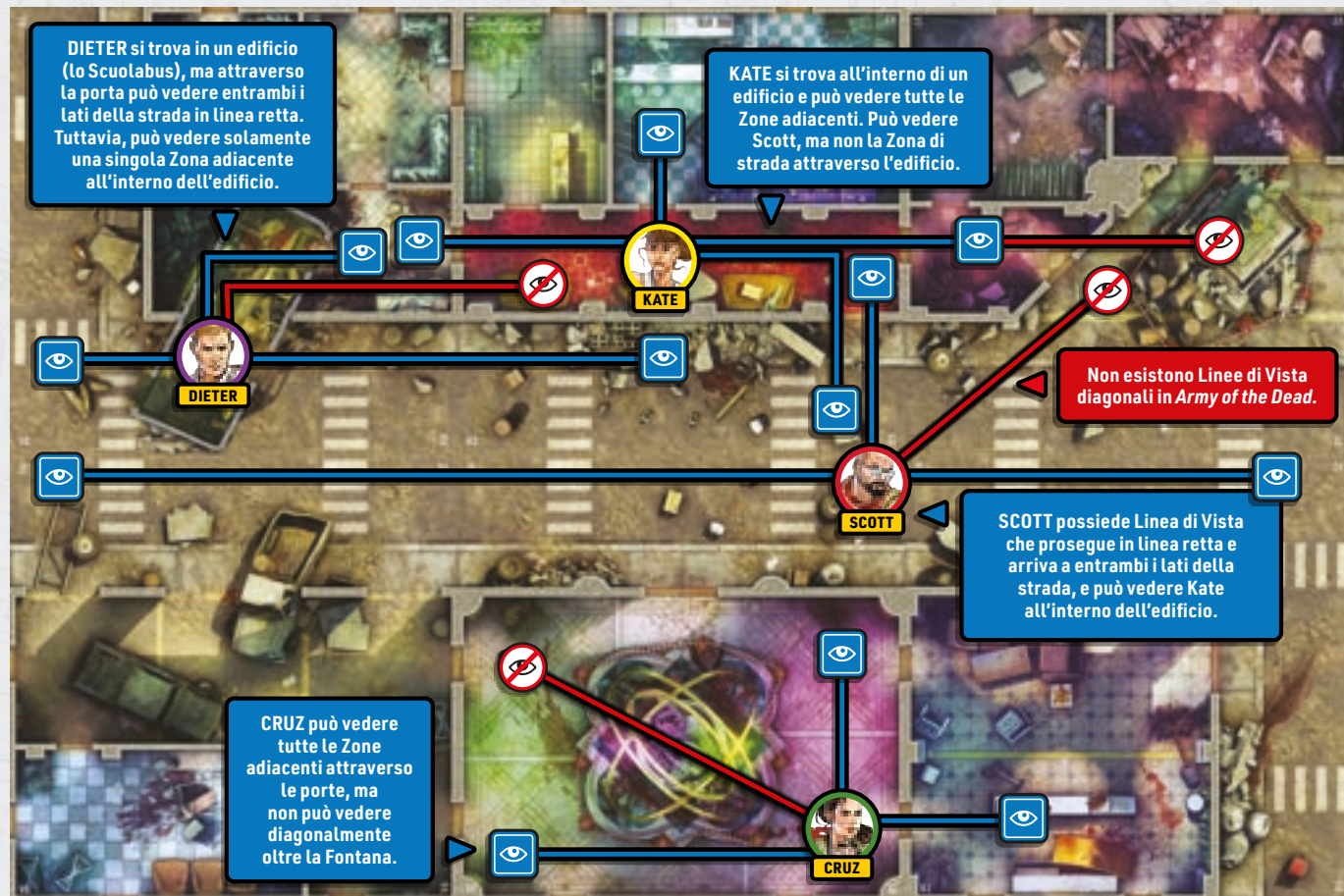
Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone.

Nelle Zone di edificio la Linea di Vista di un Personaggio è sempre limitata a 1 Zona di distanza, anche se si tratta di Zone all'interno della stessa stanza.

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.

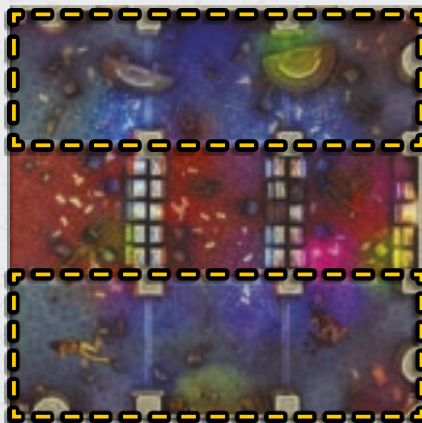
Se un Personaggio guarda da una Zona di strada a un edificio, la Linea di Vista arriva solo a 1 Zona all'interno dell'edificio, adiacente alla porta.

NOTA: Le porte chiuse bloccano sempre la Linea di Vista.



In *Army of the Dead* alcune tessere presentano regole diverse riguardo alla Linea di Vista e alle Azioni di Cercare (vedi pagina 19):

- La Linea di Vista può essere tracciata nelle Zone della stanza principale del casinò (tessere R4 e R5) e nelle Zone di corridoio dell'Hotel (tessere V4 e V5) come se fossero Zone di strada.
- Le Slot Machine situate nelle Zone della stanza principale del casinò bloccano la Linea di Vista.
- I Sopravvissuti non possono effettuare Azioni di Cercare nelle Zone di corridoio dell'Hotel.





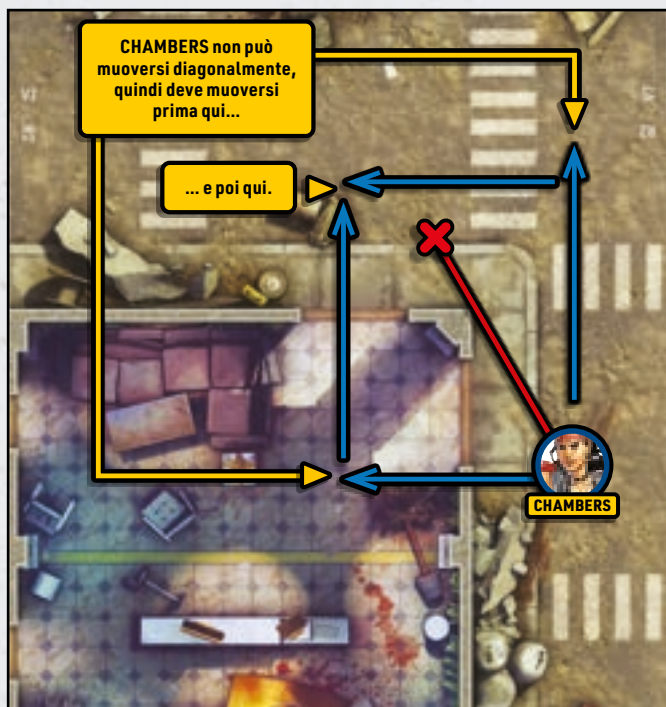
MOVIMENTO

I Personaggi possono muoversi da una Zona a una Zona successiva adiacente, purché condividano almeno 1 porta o 1 segno lineare. 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 una porta per muoversi da una Zona di edificio a una Zona di strada e viceversa.

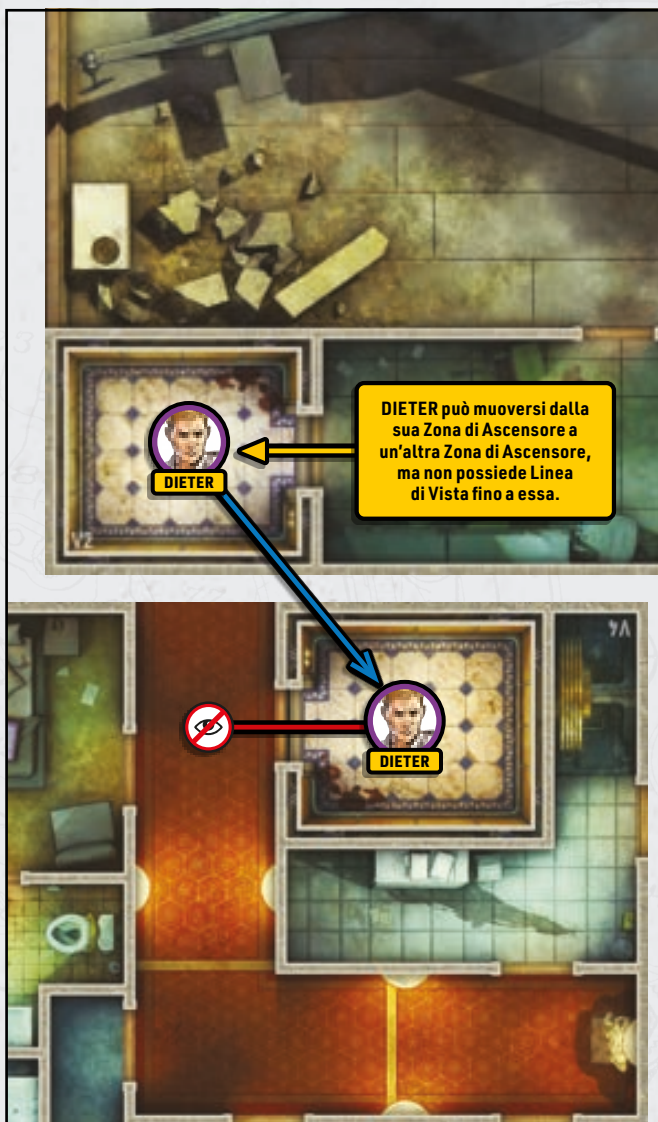
Nelle **Zone di edificio**, i Personaggi possono muoversi da una Zona a un'altra Zona adiacente purché queste Zone siano collegate da una porta oppure da un segno lineare che divida la stanza in Zone multiple. La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone sono adiacenti.

Zone adiacenti: Tutte le Zone in Linea di Vista e a 1 Zona di distanza sono considerate adiacenti.



♠ ZONE DI ASCENSORE

Le Zone di Ascensore su piani differenti sono sempre considerate adiacenti, tranne per il fatto che la Linea di Vista non può essere tracciata tra di loro. Pertanto, un qualsiasi Personaggio può spendere 1 Azione di Movimento per muoversi tra 2 Zone di Ascensore.



♠ STATUA DELLA LIBERTÀ DI LAS VEGAS

Questa è una Zona speciale. La Statua della Libertà e l'area in prossimità che la circonda sono inaccessibili a tutti i Personaggi. Gli Zombie che vengono generati direttamente sull'area evidenziata possono solamente muoversi da quell'area fino a una Zona adiacente, ma non possono entrarci di nuovo. La Statua della Libertà blocca inoltre la Linea di Vista.



♠ TESSERA DEL CAVEAU

Ok, l'uomo che ha progettato questa magnifica opera d'arte, Hans Wagner, l'ha chiamata *Der Götterdämmerung* come il capitolo finale del suo omonimo, l'opera epica di Richard Wagner, *Der Ring des Nibelungen*. Può essere aperta e da me? Non lo so, sono sincero. Ma tra tutti i fabbri viventi io rappresento la miglior probabilità di riuscita? Con grande umiltà, dico sì. È un ingresso a un altro regno, amici miei, e la provvidenza vi ha portato da me. Lo attraverseremo insieme.

La tessera del Caveau ha una porta speciale che può essere aperta solamente passando attraverso trappole collocate in quel luogo. Durante la preparazione della Missione, se occorre, mescolare le carte Caveau e collocare 1 carta Caveau a faccia in giù sopra alla Zona della Trappola.

Aprire il Caveau

L'Esperto di Camere Blindate (vedi pagina 27) è l'unico Sopravvissuto in grado di aprire la Porta del Caveau. Ma prima, i Sopravvissuti devono rimuovere tutte le trappole collocate in quella Zona.

Superare la Sfida

Quando almeno 1 Sopravvissuto entra nella Zona della Trappola, girare immediatamente la carta Caveau a faccia in su. Per rimuovere le trappole, quel Sopravvissuto deve spendere 2 Azioni per Superare la Sfida.

Questa Azione permette al giocatore di tirare 5 dadi fino a 3 volte per ottenere una sequenza in ordine crescente: 1, 2, 3, 4 e 5, oppure 1, 2, 3, 4 e 6.

Se dopo il primo tiro la sequenza in ordine crescente non è stata ottenuta, il giocatore può mettere da parte un qualsiasi numero di dadi, riservandoli sulla tessera del Caveau. Tutti i dadi non riservati possono essere tirati e riservati nuovamente.

Se dopo 3 tiri il giocatore non ha ottenuto la sequenza in ordine crescente nella riserva, mantenere la carta Caveau a faccia in su; a questo punto, qualsiasi Sopravvissuto può spendere 2 Azioni per effettuare di nuovo l'Azione Superare la Sfida.

Bonus Sfida

Qualsiasi Sopravvissuto a Gittata 0-1 (vedi pagina 25) dalla Zona della Trappola può fornire un Bonus al tiro. Il Bonus è specificato sulla carta Caveau.

I Bonus sono:

- **+1 OPPURE -1 a un qualsiasi dado:** È possibile cambiare la faccia di 1 dado aumentando o diminuendo il suo valore di 1 (6 può diventare 5 oppure 7). 6 non può essere cambiato in 4, o viceversa.
- **+1 a 1 dado E -1 a un altro dado:** È possibile cambiare la faccia di 2 dadi. Il valore di un dado viene aumentato e il valore dell'altro viene diminuito.
ESEMPIO: Cambiare 6 e 6, ridurre 6 a 5 e aumentare 6 a 7. Il valore di un dado deve essere aumentato mentre l'altro deve essere diminuito.
- **Sostituire il risultato di 1 dado con un qualsiasi altro risultato:** È possibile cambiare il risultato di 1 dado affinché mostri una faccia qualsiasi a scelta del giocatore.
- **Effettuare un tiro extra:** È possibile tirare i dadi una 4ª volta.
- **Tirare 1 dado extra:** Durante il tentativo in corso, tirare 6 dadi anziché 5.

Aprire il Caveau

Dopo aver ottenuto la sequenza in ordine crescente e averla collocata sulla riserva, la Porta del Caveau può essere aperta. L'Esperto di Camere Blindate può usare 1 Azione per aprire la Porta.




ESEMPIO: Dieter (Esperto di Camere Blindate), Cruz (Meccanico) e Guzman (Colosso) raggiungono la Zona della Trappola. Guzman si muove nella Zona della Trappola ed effettua 2 Azioni per Superare la Sfida. Rivela la carta Caveau Ingranaggi. Guzman ottiene al tiro 6, 6, 6, 6 e 6. Riserva i risultati 6, 6 e 6 sulla tessera del Caveau. Poi, ripete il tiro dei dadi che non sono stati riservati, ottenendo 6 e 6. A questo punto, può riservare il dado 6 e, dal momento che il Meccanico si trova nella stessa Zona, può usare il bonus del Meccanico per cambiare il 6 rimanente in 5. Collocando il risultato 5 nella riserva, ottiene la sequenza da 5 a 6; la Porta del Caveau può essere aperta più tardi da Dieter.

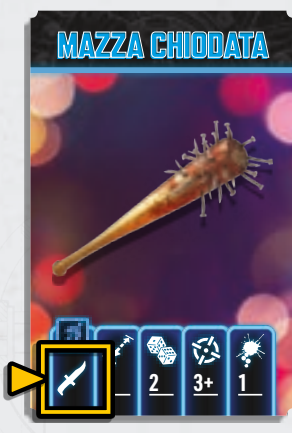
LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO




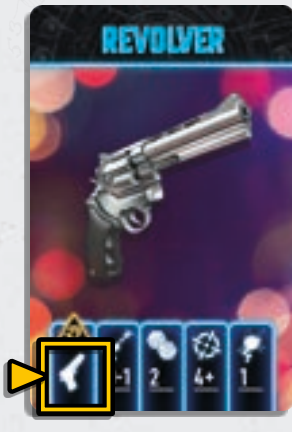
Army of the Dead contiene molte carte Equipaggiamento differenti. Quelle che i Sopravvissuti usano per eliminare gli Zombie mostrano le caratteristiche di Combattimento sul fondo.

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 19).



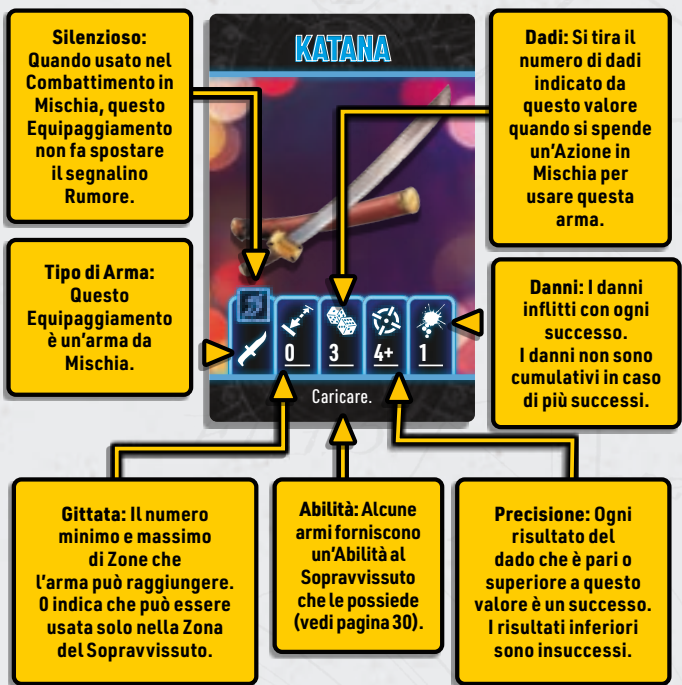
 Le armi a Distanza mostrano il simbolo Distanza. Hanno un valore di Gittata minimo e massimo. Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 19). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza. La maggior parte delle armi a Distanza possono esaurire le munizioni nel corso della partita (vedi pagina 25).



CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO


Beh, conosciamo tutti le basi. Zombie, shambler, morti viventi, chiamateli come volete, quando si tratta di ucciderli conta solo il cervello. Uno ti affronta, gli spari al cervello. Semplice. Domande?


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

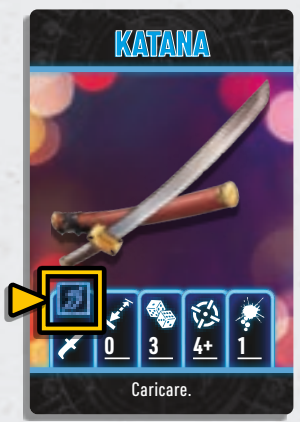
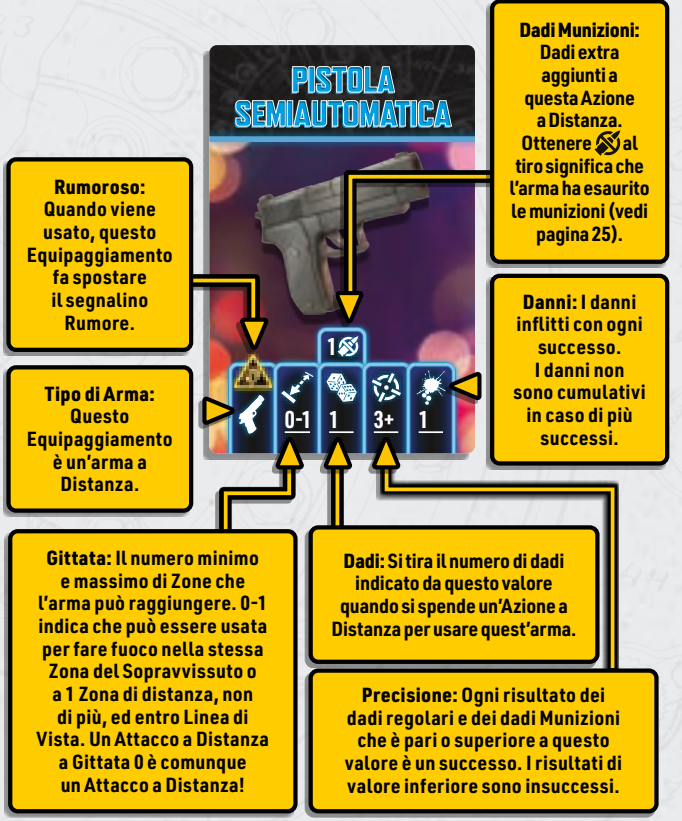


EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO E UCCIDERE ZOMBIE

Alcune armi mostrano un simbolo correlato al Rumore, che indica se l'Azione è rumorosa o meno. Le armi che producono Rumore possono talvolta attirare gli Zombie e svegliano sempre i Dormienti!

 Questa Azione è rumorosa e fa spostare il segnalino Rumore.

 Questa Azione non è rumorosa e non fa spostare il segnalino Rumore. Soltanto le armi da Mischia non rumorose possono rimuovere i Dormienti (vedi pagina 18).



♠ RUMORE

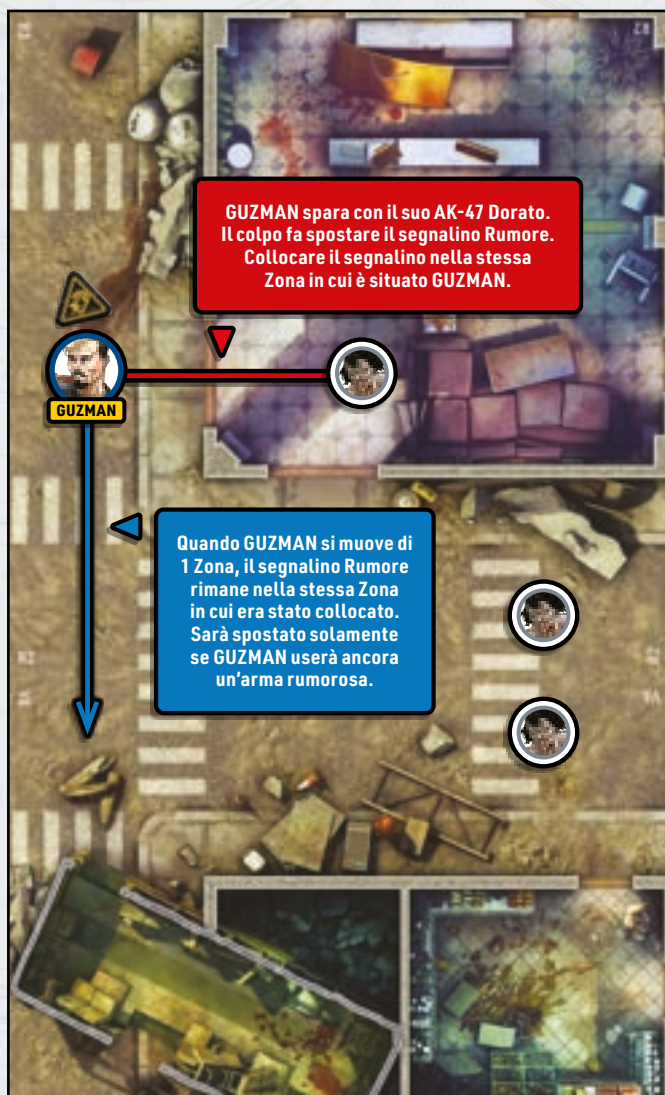
Sparare con una Pistola Mitragliatrice o maneggiare una Sega Circolare produce Rumore e attira gli Zombie. Il Rumore è rappresentato da un segnalino Rumore.

Ogni volta che un'Azione viene usata per attaccare con Equipaggiamento rumoroso produce Rumore. Collocare il segnalino Rumore nella Zona in cui il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Il segnalino rimane nella Zona in cui è stato prodotto, anche se poi il Sopravvissuto si muove nel corso del Turno.

All'inizio della partita il segnalino Rumore è collocato nella Zona di Partenza dei Sopravvissuti e viene spostato sul tabellone ogni volta che un nuovo rumore viene emesso.

Durante la Fase Finale, si colloca il segnalino Rumore nella Zona che contiene più Sopravvissuti. Se sono disponibili diverse Zone, è il giocatore che possiede il segnalino Primo Giocatore a decidere.

Produrre Rumore sveglia immediatamente i Dormienti situati nella stessa Zona e in quelle adiacenti (vedi pagina 18).



SPECIALITÀ

Se vi coordinerete e comunicherete, entrare e uscire sarà facile.

Ogni Sopravvissuto ha 1 o più Specialità elencate sulla propria Scheda Identità. Le Specialità sono: Colosso, Pilota, Esperto di Camere Blindate, Furtivo e Meccanico. Sono necessarie 1 o più Specialità per completare con successo alcune Missioni (vedi pagina 27 per le regole specifiche relative all'uso delle Specialità).



COLOSSO: Un duro come pochi, ha un solo compito: uccidere tutto ciò che lo ostacola.



ESPERTO DI CAMERE BLINDATE: Se la vostra squadra vuole riuscire a entrare nel Caveau, lui è la chiave per farlo.



FURTIVO: A volte essere veloci e silenziosi è la soluzione migliore.



PILOTA: Qualcuno che porti tutti fuori da questo inferno.



MECCANICO: Se si rompe qualcosa, troverà velocemente un modo per aggiustarlo.



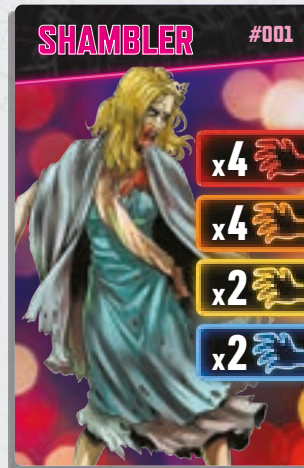
ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Per ogni Zombie eliminato durante un'Azione di Combattimento, un Sopravvissuto guadagna 1 Punto Adrenalina (PA) e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo.

Alcune Missioni forniscono PA aggiuntivi quando si prendono gli Obiettivi. 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 sua Missione (vedi pagina 30). Le Abilità si aggiungono le une alle altre da un Livello di Pericolo all'altro. Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarle.

Raggiungere un nuovo Livello di Pericolo ha effetti collaterali. Quando i giocatori pescano una carta Zombie per generare gli Zombie, devono sempre leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo più alto ottenuto tra i Sopravvissuti (vedi Generazione degli Zombie, pagina 22). Più forte è il Sopravvissuto, più Zombie appaiono.



- Livello Rosso: 4 Shambler**
- Livello Arancione: 4 Shambler**
- Livello Giallo: 2 Shambler**
- Livello Blu: 2 Shambler**



<p>Da 0 a 6 Punti Adrenalina: Livello di Pericolo Blu; il Sopravvissuto possiede un'Abilità di partenza, Leader nato.</p>	<p>Da 7 a 18 Punti Adrenalina: Livello di Pericolo Giallo; il Sopravvissuto ottiene l'Abilità +1 Azione.</p>	<p>Da 19 a 42 Punti Adrenalina: Livello di Pericolo Arancione; il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 2 disponibili.</p>	<p>43 Punti Adrenalina: Livello di Pericolo Rosso; il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 3 disponibili.</p>
---	--	--	--

INVENTARIO

Ogni Sopravvissuto può portare fino a 5 carte Equipaggiamento, suddivise in 2 slot Mano 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).



SIMBOLO MANO: PLANCIA

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 dell'inventario.

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



La Granata può essere usata dallo Zaino. Il Coltello Militare no.



Slot Mano: Entrambe le mani vengono usate soprattutto per il Combattimento.

GLI ZOMBIE

Non capite. Non sono quello che pensate. Non sto parlando degli shambler. Hai ragione, non pensano. Loro si muovono e mangiano. Io sto parlando di quegli altri.

Army of the Dead presenta 3 tipi di Zombie: Shambler, Alpha e Abomini. Uno Zombie viene eliminato non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il suo uccisore guadagna immediatamente i corrispondenti Punti Adrenalina.



SHAMBLER

Lenti e in decomposizione, sono una minaccia solo quando sono numerosi.

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



ALPHA

Veloci, intelligenti e perennemente infuriati. Liberatevi di loro il prima possibile.

Azioni: 2
Ferite inflitte: 1
Per eliminarlo: 2 Danni
Ricompensa in Punti Adrenalina: 2 punti

Più intelligenti, più veloci. E organizzati. Direttamente dai vostri incubi peggiori. Voi siete convinti che la città sia la loro prigioniera... non lo è. È il loro regno. Se ne fregano se curiosiamo all'esterno, basta che giochiamo con le loro regole.

ABOMINI

Tra le schiere di Zombie, questi si distinguono per essere più evoluti, diventando nel corso della loro decomposizione più forti e più intelligenti. Gli Abomini non possono essere eliminati da un normale Attacco con armi da 2 Danni. Quindi, un Attacco Concentrato (vedi pagina 25) o gli Esplosivi (vedi pagina 26) sono gli unici modi per eliminarli.

Quando un Abominio viene eliminato, la sua carta Zombie e la sua miniatura vengono rimosse dal gioco. Durante ogni Missione, nessun Abominio può essere generato più di una volta.

VALENTINE



Azioni: 3
Ferite inflitte: 1
Per eliminarlo: 4 Danni
Ricompensa in Punti Adrenalina: 5 punti a tutti i Sopravvissuti

È una dannata tigre zombie. Mi sembra esagerato.



REGINA

Azioni: 1
Ferite inflitte: 2
Per eliminarlo: 5 Danni
Ricompensa in Punti Adrenalina: 5 punti a tutti i Sopravvissuti. Se il segnalino di Generazione di Zeus si trova ancora sul tabellone quando la Regina viene eliminata, sostituirlo con Zeus.

Il suo grido di morte, lo avranno sentito. Una volta trovato il corpo, lo scambio è saltato.

ZEUS

Esistono 3 versioni di Zeus: Standard, con Elmetto e a Cavallo. Si utilizza 1 sola versione di Zeus per ogni Missione. Tutti i riferimenti a Zeus sulle carte o sul regolamento sono validi per qualsiasi versione presente nella Missione.

SCOTT, QUELLO ERA UNO ZOMBIE CON UN DANNATO MANTELLO?



♠ ZEUS

Azioni: 1
Ferite inflitte: 2
Per eliminarlo: 6 Danni
Ricompensa in Punti Adrenalina:
 5 punti a tutti i Sopravvissuti



♠ ZEUS CON ELMETTO

Azioni: 1
Ferite inflitte: 2
Per eliminarlo:
 Non può subire Danni. Quando viene colpito da un'arma Esplosiva, sostituirlo con la carta Zeus. La sua miniatura rimane sul tabellone.
Ricompensa in Punti Adrenalina:
 5 punti a tutti i Sopravvissuti



♠ ZEUS A CAVALLO

Azioni: 2
Ferite inflitte: 2
Per eliminarlo: 6 Danni
Ricompensa in Punti Adrenalina:
 5 punti a tutti i Sopravvissuti

DORMIENTI

Non toccateli. Non mettete gli la luce negli occhi. L'ho già visto prima, sono in ibernazione.



I segnalini Dormiente si usano per indicare che alcuni Shambler si stanno ibernando in quella Zona.

Quando i Dormienti si svegliano, girare il segnalino Dormiente e sostituirlo col numero di Shambler indicati. Gli Shambler aggiunti in questo modo sul tabellone non effettuano alcuna Azione durante la Fase in corso. Se invece non vi sono abbastanza miniature di Shambler a disposizione per sostituire il segnalino, si rimuove solamente il segnalino e tutti gli Shambler sul tabellone risolvono immediatamente 1 Attivazione extra.

I Dormienti si svegliano quando:

- Un qualsiasi Rumore viene prodotto nella stessa Zona o in una Zona adiacente. Anche le Azioni di Cercare e di Attivare un Obiettivo svegliano immediatamente i Dormienti.
- Degli Zombie vengono generati ALL'INTERNO di una Zona che contiene segnalini Dormiente oppure si muovono ENTRANDO in quelle Zone.
- I Sopravvissuti si muovono USCENDO da una Zona che contiene segnalini Dormiente. A meno che il Sopravvissuto non possieda la Specialità Furtivo (vedi pagina 27), quando esce da una Zona che contiene un segnalino Dormiente, tira un dado. Se ottiene **2** al tiro, quei Dormienti si sono svegliati.



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

Il Sopravvissuto si muove da una Zona a un'altra Zona adiacente.

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 sempre fine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto. Occorre ricordare che i segnalini Dormiente non contano come Zombie.

Se un Sopravvissuto esce da una Zona che contiene 1 o più segnalini Dormiente, devetirare un dado. Se ottiene 1 al tiro, gira i segnalini Dormiente e li sostituisce con il numero di Shambler rivelati. **I Sopravvissuti che possiedono la Specialità Furtivo ignorano questa regola.**

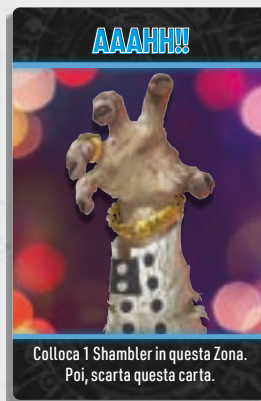
CERCARE

Un Sopravvissuto può Cercare solamente all'interno di un edificio in una Zona che non contiene Zombie. Cercare in una Zona che contiene un segnalino Dormiente sveglia immediatamente i Dormienti. Si gira il segnalino Dormiente e lo si sostituisce col numero di Shambler rivelati. Quando si effettua un'Azione di Cercare, il giocatore pesca la carta in cima al mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché, può collocarla nel proprio inventario e riorganizzarlo gratuitamente, oppure scartarla immediatamente.

Un Sopravvissuto può effettuare una sola Azione di Cercare per Turno (anche se si tratta di un'Azione gratuita). Quando il mazzo dell'Equipaggiamento si esaurisce, si rimescolano tutte le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

CARTE AAAHH!!

A volte, uno Shambler solitario coglie di sorpresa un Sopravvissuto mentre è in cerca di Equipaggiamento. Quando il Sopravvissuto pesca una carta AAAHH!!, aggiungere 1 Shambler alla Zona in cui si trova.



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 e segnalini Obiettivo Personale 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.

AZIONE IN MISCHIA

Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano per attaccare gli Zombie nella sua Zona (vedi pagina 24).

AZIONE A DISTANZA

Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano per fare fuoco su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi pagina 25). I Sopravvissuti sparano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 26). Usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerata un'Azione a Distanza.

ELIMINARE I DORMIENTI

Il Sopravvissuto può usare 2 Azioni con una qualsiasi arma da Mischia per rimuovere 1 segnalino Dormiente che si trova nella stessa Zona. Questa Azione non conta come un'Azione in Mischia e non è necessario effettuare alcun tiro di dadi per combattere, ma se l'arma produce Rumore, spostare il segnalino Rumore fino a quella Zona. In questo caso, il segnalino Rumore sveglierà i Dormienti che si trovano nelle Zone adiacenti.

Ogni segnalino Dormiente rimosso in questo modo fornisce al Sopravvissuto una quantità di PA pari al numero di Shambler indicati sul segnalino.

I segnalini Dormiente non possono mai essere bersagliati da Azioni di Combattimento. Vengono rimossi solamente dall'Azione di Eliminare i Dormienti oppure quando i Dormienti si svegliano.



PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

Il Sopravvissuto prende un segnalino Obiettivo o attiva un Obiettivo nella sua stessa Zona. Gli effetti di gioco e i PA ottenuti sono spiegati nella descrizione della Missione. Prendere Obiettivi sveglia inoltre i Dormienti, così come l'Azione di Cercare.



Tutti gli Obiettivi hanno il retro di colore Rosso. Alcuni Obiettivi e Obiettivi Personali hanno il fronte di colore diverso.

FARE RUMORE

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

NON FARE NIENTE

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



FASE DEGLI ZOMBIE

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i loro Sopravvissuti, è il momento dell'Attivazione degli Zombie. Gli Zombie si muovono da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine.

PASSO 1: ATTIVAZIONE

Ogni Zombie si attiva e spende la sua Azione per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla situazione.

Prima si risolvono tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti. Ogni Zombie esegue solo un Attacco OPPURE un Movimento con una singola Azione.

ATTACCO

Ogni Zombie nella stessa Zona di un Sopravvissuto effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo e non richiede alcun tiro di dado. I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono gli Attacchi degli Zombie come i giocatori preferiscono.

La maggior parte degli Attacchi Zombie infligge 1 Ferita. 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 in fondo (solitamente dopo avere subito 4 Ferite nel caso di un Colosso, 3 Ferite nel caso delle altre Specialità).



La maggior parte degli Attacchi Zombie infligge 1 Ferita.

Gli Zombie combattono in gruppi. Tutti gli Zombie attivati nella stessa Zona di un Sopravvissuto si uniscono all'Attacco, anche se ci saranno così tante Ferite che alcune di esse andranno sprecate.



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.

La prima Zona selezionata è quella dove ci sono Sopravvissuti in Linea di Vista e che contiene il segnalino Rumore.

Se non vi sono Sopravvissuti in vista situati in una Zona che contiene il segnalino Rumore, gli Zombie selezionano la Zona in Linea di Vista che contiene il maggior numero di Sopravvissuti. In caso di parità, il giocatore che possiede il segnalino Primo Giocatore sceglie la Zona di destinazione. Se non vi sono Sopravvissuti visibili, gli Zombie si muovono verso il segnalino Rumore.

2 - Gli Zombie si muovono di 1 Zona verso la loro Zona di destinazione.

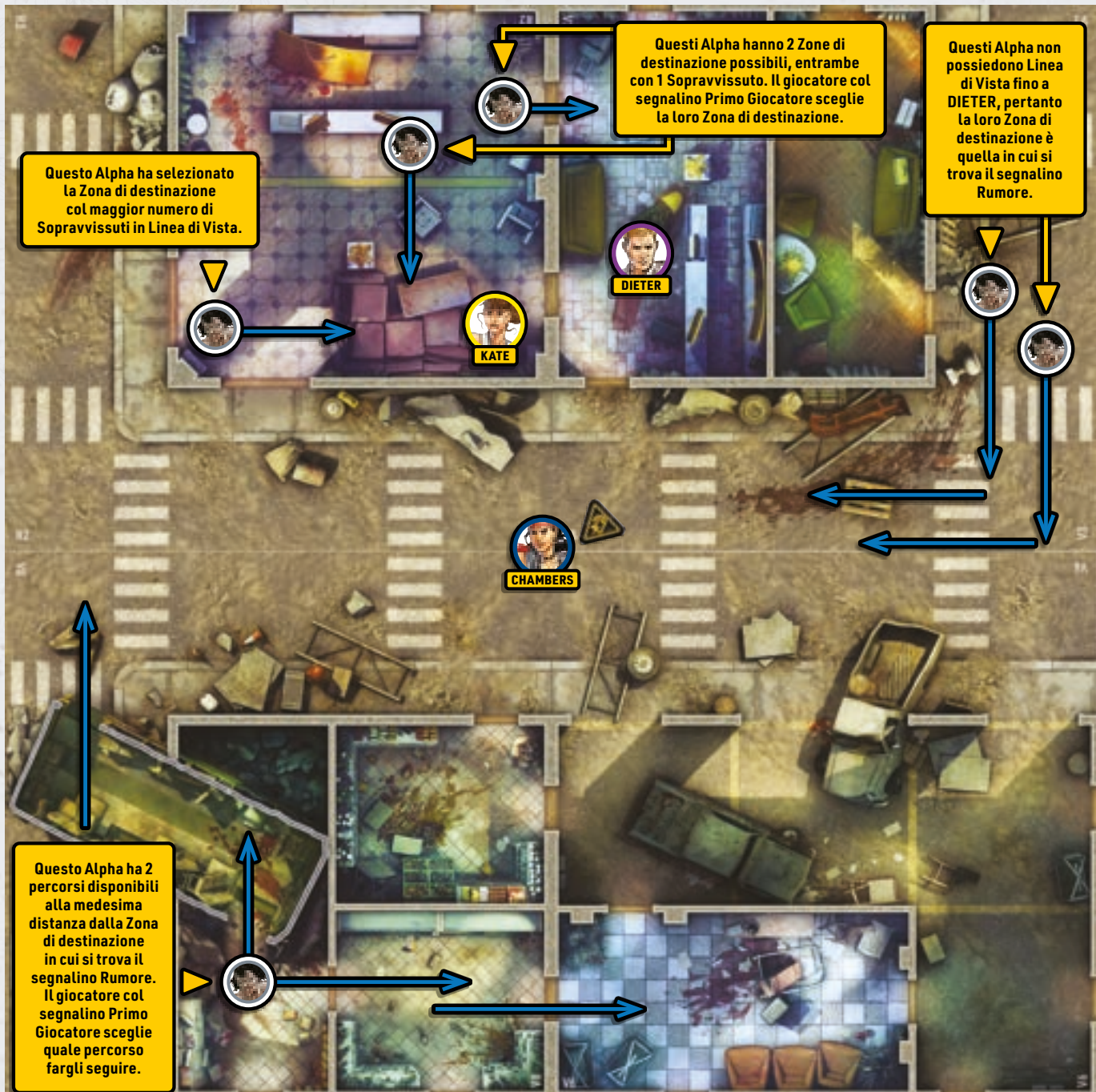
Gli Zombie si muovono seguendo il percorso più breve disponibile. Se non ci sono percorsi aperti disponibili fino alla loro Zona di destinazione, gli Zombie non si muovono.

Se esiste più di 1 percorso della stessa lunghezza verso la loro Zona bersaglio, 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. Il giocatore col segnalino Primo Giocatore decide 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, è il giocatore col segnalino Primo Giocatore a decidere in che direzione si muove.

Gli Zombie possono muoversi tra i vari piani utilizzando le Zone di Ascensore.



GIOCARE GLI ALPHA

Gli Alpha (e alcuni Abomini) hanno 2 Azioni per Attivazione.

Dopo che tutti gli Zombie hanno completato il Passo di Attivazione e hanno risolto la loro prima Azione, gli Alpha 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 Alpha si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto. L'Alpha usa la sua prima Azione per Attaccare, infliggendo 1 Ferita a quel Sopravvissuto. Poi l'Alpha effettua la sua seconda Azione, attaccando di nuovo per infliggere 1 altra Ferita. Se un altro Sopravvissuto si trovasse nella stessa Zona, i giocatori potrebbero scegliere di suddividere gli Attacchi, in maniera tale da far subire 1 Ferita a ciascun Sopravvissuto.

ESEMPIO 2: Un gruppo di 2 Alpha e 1 Shambler si trova a 1 Zona di distanza da un Sopravvissuto. Come prima Azione, non avendo nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Zombie si muovono fino alla Zona del Sopravvissuto. Poi gli Alpha effettuano la loro seconda Azione. Dato che ora occupano la stessa Zona di un Sopravvissuto, Attaccano e infliggono entrambi 1 Ferita.



PASSO 2: GENERAZIONE

Usando i segnalini di Generazione di 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 di Generazione di Zombie indicano la posizione delle Zone di Generazione. Durante il Passo di Generazione, si inizia sempre dalla Zona di Generazione di Partenza.

Dopo aver individuato il segnalino di Generazione di Partenza, si pesca una carta Zombie. 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). Si colloca il numero e il tipo di Zombie indicato nella Zona di Generazione di Partenza.

La Zona di Generazione di Partenza è sempre la prima a generare.

Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione, una dopo l'altra, procedendo in senso orario dalla Zona di Generazione di Partenza. Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si mescolano tutte le carte Zombie scartate per comporne uno nuovo.

ALPHA ← Questa carta Zombie genera Alpha.

x6	Livello di Pericolo Rosso: 6 Alpha
x6	Livello di Pericolo Arancione: 6 Alpha
x5	Livello di Pericolo Giallo: 5 Alpha
x3	Livello di Pericolo Blu: 3 Alpha



♠ ZONA DI GENERAZIONE DI ZEUS

Fintanto che Zeus non è sul tabellone, anche la Zona di Generazione di Zeus genera Zombie nello stesso identico ordine delle altre Zone di

Generazione. Per la Zona di Generazione di Zeus, invece di pescare una carta Zombie, si pesca una carta Ordini di Zeus e si seguono le sue istruzioni. La carta Ordini di Zeus genererà Zombie e darà ordini ad alcuni di loro.

Quando Zeus viene collocato sul tabellone, il segnalino di Generazione di Zeus viene rimosso dal gioco.

1

Per la Zona di Generazione di Partenza, viene pescata la carta Zombie #2, che aggiunge 2 Shambler a quella Zona.

SHAMBLER #002
x4
x4
x2
x2

Il Passo di Attivazione si è concluso con KATE e GUZMAN al Livello di Pericolo Blu e SCOTT al Livello di Pericolo Giallo, pertanto tutte le Generazioni verranno fatte usando come riferimento la linea gialla presente sulle carte Zombie.

SHAMBLER #005
x8
x6
x4
x2

Poi, procedendo in senso orario, per la prossima Zona di Generazione viene pescata la carta Zombie #5, che aggiunge 4 Shambler a quella Zona.

SCOTT
KATE
GUZMAN

Proseguendo in senso orario, la prossima Zona di Generazione è quella di Zeus. La carta Ordini di Zeus pescata aggiunge 2 Alpha e attiva tutti gli Alpha in quella Zona. Gli Alpha si muovono di 2 Zone verso la Zona in cui si trovano SCOTT e KATE.

GENERARE 2 ALPHA
Attivare tutti gli Alpha in questa Zona.

♠ ZONE DI GENERAZIONE COLORATE



Alcune Missioni prevedono dei segnalini di Generazione di Zombie colorati blu e/o verde. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Zombie finché non si verifica un evento specifico (come, per esempio, prendere un Obiettivo del colore corrispondente o muoversi sullo stesso piano) che le attiva. Salvo dove specificato diversamente, quando una Zona di Generazione si attiva, inizierà a generare solo nella Fase degli Zombie successiva.

♠ PENURIA DI ZOMBIE

I giocatori potrebbero 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 tutti gli Zombie del tipo indicato risolvono immediatamente un'Attivazione extra (vedi pagina 20). Potrebbero verificarsi più Attivazioni extra di seguito, tenere quindi sempre d'occhio la popolazione di Zombie!

COMBATTIMENTO

- Due tra gli occhi.
- Due?
- Il secondo è per divertimento.



SIMBOLO DADI

Quando un Sopravvissuto effettua 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.



SIMBOLO PRECISIONE

Ogni risultato del dado che è pari o superiore al valore di Precisione dell'arma colpisce con successo. Gli Attacchi a Distanza mancati possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 26).

IMPORTANTE: La Precisione minima è sempre 2+.



SIMBOLO DANNI

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.

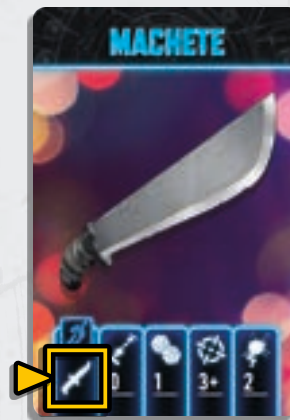
SI RICORDA CHE:

- Gli **Shambler** sono eliminati con un colpo da 1 Danno o più.
- Gli **Alpha** sono eliminati con un colpo da 2 Danni. A meno che non stia usando un Attacco Concentrato (vedi pagina 25), 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 4 Danni o più. Questo può avvenire solamente con Esplosivi (vedi pagina 26), Attacchi Concentrati, o Abilità.



ESEMPIO: Dieter si trova in una Zona con 3 Shambler. Effettua un Attacco in Mischia con la sua Mazza Chiodata e ottiene 2 e 2 al tiro, quindi 2 successi! Entrambi vengono distribuiti a Shambler differenti e infiggono 1 Danno, eliminandoli. Dieter attacca ancora con una seconda Azione in Mischia e ottiene nuovamente 2 successi. 1 di questi è sufficiente a eliminare l'ultimo Shambler. Il successo rimanente viene perso.

AZIONE IN MISCHIA



Le armi da Mischia sono contrassegnate con il simbolo Mischia.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma da Mischia può attaccare uno Zombie nella sua stessa Zona. Ogni tiro del dado pari o superiore al valore di Precisione riportato sulla carta dell'arma è un successo. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona.

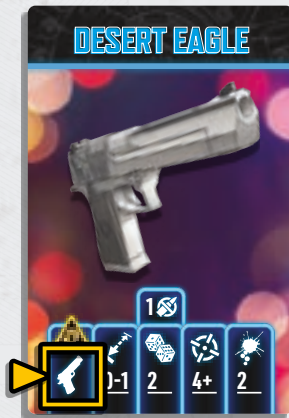
I colpi in Mischia mancati non possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 26).



ESEMPIO: Kate e Dieter si trovano nella stessa Zona di 1 Alpha e di 1 Shambler. Dieter attacca con il suo Piede di Porco. Ottiene 2 al tiro, il che significa 1 successo. Il Piede di Porco infligge 1 Danno e non può ferire l'Alpha, pertanto Dieter assegna il suo successo allo Shambler, eliminandolo. Dal momento che si tratta di un'Azione in Mischia, Kate sarebbe stata comunque al sicuro dal Fuoco Amico, anche se fosse uscito un insuccesso.



AZIONE A DISTANZA



Le armi a Distanza sono contrassegnate con il simbolo Distanza.

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

IMPORTANTE:

- Nelle Zone di edificio, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura e a 1 sola Zona di distanza.
- Nelle Zone di strada, la Linea di Vista corre in linea retta parallela al bordo del tabellone, finché non incontra un muro o il bordo del tabellone.
- I colpi mancati possono causare Fuoco Amico (vedi pagina successiva), 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: La Pistola Mitragliatrice ha una Gittata di 0-1. Può fare fuoco nella Zona del Sopravvissuto e fino a 1 Zona di distanza, ma non oltre.



ESEMPIO: Il Fucile da Cecchino dell'Esercito ha una Gittata di 1-4, il che significa che può fare fuoco fino a 4 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!



SIMBOLO MUNIZIONI

La maggior parte delle armi a Distanza utilizza le munizioni. Dopo un uso ripetuto, queste armi possono scaricarsi. Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione a Distanza per attaccare gli Zombie, oltre ai dadi normali, deve tirare tanti dadi Munizioni quanti quelli indicati sulla carta della relativa arma. Se almeno 1 dado mostra il simbolo Munizioni Esaurite, l'arma è scarica. Capovolgere la carta dell'arma: non può essere utilizzata fino a quando non viene giocata una carta Caricatore.



ESEMPIO: Guzman effettua un'Azione a Distanza con una Mitragliatrice Pesante contro 3 Shambler. Tira 2 dadi e 2 dadi Munizioni, ottenendo 2 e 2 con i dadi standard e 2 e 2 con i dadi Munizioni. Può infliggere quindi 2 Danni a 2 Shambler, uccidendoli, e lascia in vita 1 singolo Shambler.

Dal momento che ha ottenuto il simbolo Munizioni Esaurite al tiro, la sua Mitragliatrice Pesante esaurisce le munizioni dopo questo attacco. Il giocatore deve capovolgere la carta Equipaggiamento. Quell'arma tornerà disponibile per un'altra Azione di Combattimento solamente scartando

una carta Equipaggiamento Caricatore.

ATTACCO CONCENTRATO

Un Sopravvissuto che effettua un'Azione in Mischia o a Distanza può scegliere di concentrare l'Attacco verso un singolo bersaglio per aumentare le possibilità di abbattere le sue difese ed eliminarlo.

Per effettuare un Attacco Concentrato, prima di tirare i dadi, il Sopravvissuto deve designare un singolo bersaglio specifico tra quelli che l'Attacco può colpire, seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli nel caso di Attacchi a Distanza. Il Fuoco Amico (vedi pagina successiva) si applica agli Attacchi Concentrati a Distanza. Moltiplicare il valore del Danno per il numero di successi ottenuti (1 successo = Danno x1, 2 successi = Danno x2, 3 successi = Danno x3, ecc.).

Solo il bersaglio designato può essere colpito. Pur trattandosi di un attacco potente, colpisce solo un singolo Zombie, quindi tutti i Danni rimanenti vanno persi.

ESEMPIO: Tanaka si trova nella stessa Zona di 1 Alpha e 1 Shambler. La sua Katana infligge 1 Danno, ma l'Alpha necessita di un'arma da 2 Danni per essere eliminato. Quindi, con un'Azione di Combattimento, sceglie di effettuare un Attacco Concentrato con la sua Katana contro l'Alpha. Ottiene al tiro 2, 2 e 2. Con 3 successi, riesce a infliggere 3 Danni, uccidendo l'Alpha. Il Danno rimasto viene perso e non può essere utilizzato per uccidere lo Shambler.

♠ ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando usa un'arma a Distanza (anche a Gittata 0) oppure nel corso di un Attacco Concentrato che bersaglia una Zona in cui si trovano diversi tipi di Zombie, il Sopravvissuto che fa fuoco non sceglie i bersagli colpiti dai successi. I successi vengono assegnati ai Personaggi nella Zona bersaglio in base al seguente Ordine di Priorità dei Bersagli:

- 1- Shambler
- 2- Alpha
- 3- Abomini

I successi vengono assegnati ai bersagli al primo posto nell'Ordine di Priorità finché non sono stati tutti eliminati, poi ai bersagli con la Priorità immediatamente successiva finché non sono stati tutti eliminati, e così via.

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

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

ESEMPIO: Guzman effettua un'Azione di Combattimento con la sua Mitragliatrice Pesante verso una Zona in cui si trovano 3 Shambler, 1 Alpha e Zeus; ottiene al tiro e con i dadi standard, e e con i dadi Munizioni.

I 2 Danni devono essere inferti prima agli Shambler, pertanto Guzman non può colpire l'Alpha o tentare un Attacco Concentrato contro Zeus.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MINIMI PER ELIMINARLO	PUNTI ADRENALINA
1	SHAMBLER	1	1	1
2	ALPHA	2	2	2
3	ABOMINI	1/2/3	4/5/6	5 A TUTTI I SOPRAVVISSUTI

♠ FUOCO AMICO

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

In quel caso, gli insuccessi del tiro di Attacco colpiscono automaticamente i Sopravvissuti che si trovano nella Zona bersaglio. I giocatori possono distribuire questi colpi da Fuoco Amico nella maniera che preferiscono e applicare i Danni normalmente (le armi da 2 Danni infliggono 2 Ferite).

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

ESEMPIO: Peters spara con un Revolver su una Zona in cui si trovano Kate e 1 Shambler. Ottiene e , 2 successi! Uno è sufficiente a uccidere lo Shambler. L'altro successo viene perso. Solo gli insuccessi vengono assegnati ai Sopravvissuti, quindi Kate è salva.

💎 TRATTI EQUIPAGGIAMENTO



SIMBOLO ESPLOSIVI

Alcune carte Equipaggiamento hanno un'icona speciale che indica che sono Esplosivi. Sono: Lanciagranate, Tanica, Dinamite, Trappola Esplosiva, Granata e Lanciarazzi.

Quando un'arma Esplosiva infligge Danni in una Zona che contiene un'altra arma Esplosiva, i Danni di entrambe le armi vengono sommati a tutti i Personaggi in quella stessa Zona.

Alcuni Esplosivi necessitano solo di un'Azione di Combattimento per essere utilizzati: Tanica, Dinamite, Granata e Trappola Esplosiva colpiscono sempre il bersaglio. Non è necessario tirare i dadi.



LANCIA BOLA

1-1

1

2+

Scegli un nemico a Gittata 1. Un nemico colpito dal Lancia Bola viene steso sul tabellone. Quando un nemico steso viene attaccato con un Attacco Concentrato, il Sopravvissuto aggiunge +2 ai risultati dei dadi.

LANCIA BOLA

Il Lancia Bola è un'arma che non infligge Danni. Invece, un qualsiasi Zombie colpito dal Lancia Bola rimane bloccato per 1 Round. La sua miniatura viene stesa sul lato; durante la Fase degli Zombie successiva non ha alcuna Azione a sua disposizione. Dopodiché, la sua miniatura viene rimessa in piedi. Mentre lo Zombie è bloccato, tutti gli Attacchi Concentrati ottengono +2 ai risultati dei dadi. Il Lancia Bola deve essere scartato dopo un successo.

ESEMPIO: Martin effettua un'Azione di Combattimento contro la Regina. Ottiene al tiro, quindi 1 successo. La miniatura della Regina viene stesa sul lato, a indicare che è bloccata. La prossima Azione di Martin è un Attacco Concentrato con una Pistola Mitragliatrice. Aggiunge +2 a tutti i dadi. Ottiene , , , , e (l'ultimo con i dadi Munizioni). Tutti i dadi sono successi. La Regina subisce 5 Danni e viene eliminata.

ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Alcune carte Equipaggiamento possiedono le loro Abilità specifiche (come Caricare per la Katana, ad esempio). Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità indicata quando effettua un'Azione con un'arma equipaggiata dotata di un'Abilità.

SPECIALITÀ



In *Army of the Dead* ci sono 5 Specialità dei Sopravvissuti, ognuna con uno scopo utile a mettere a segno il colpo: Colosso, Esperto di Camere Blindate, Meccanico, Furtivo e Pilota. Ogni Scheda Identità del Sopravvissuto mostra 1 o più icone che indicano la sua specialità.

Furtivo: I Sopravvissuti con la specialità Furtivo non devono tirare un dado quando escono da una Zona in cui si trovano i Dormienti.

Colosso: I Sopravvissuti con la specialità Colosso hanno 1 Salute extra.

Pilota, Esperto di Camere Blindate e Meccanico sono specialità necessarie per completare alcune Missioni (come l'apertura del Caveau o la partenza con un elicottero). Queste saranno indicate nella scheda della Missione.

COMPAGNI

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

♣ SCORTARE UN COMPAGNO

In base alla Missione, un Compagno potrebbe essere legato a un determinato Sopravvissuto durante la partita. Il Sopravvissuto riceve la Scheda Identità corrispondente e i benefici dell'Abilità di Livello di Pericolo Blu del Compagno. La miniatura del Compagno viene collocata accanto a quella del Sopravvissuto. La Scheda Identità del Compagno può essere scambiata, assieme alla miniatura e all'Abilità corrispondenti, allo stesso modo di una carta Equipaggiamento.

Il Sopravvissuto che possiede la Scheda Identità di un Compagno è chiamato Leader di quel Compagno. Tranne dove specificato dalla Missione, un Sopravvissuto può essere il Leader di vari Compagni.

♣ TRATTI GENERALI DEI COMPAGNI

Un Compagno:

- È un Sopravvissuto.
- È colpito da Fuoco Amico (vedi pagina 26).
- Viene eliminato quando riceve una qualsiasi Ferita. Tranne dove specificato diversamente dalla Missione, la partita è persa se il Compagno è eliminato.
- Rimane sempre assieme al suo Leader. Tutte le regole speciali, le Abilità relative al Movimento e le Azioni relative al Camioncino si applicano anche al Compagno. Un Compagno occupa sempre un posto da Passeggero nel Camioncino.
- Non possiede un inventario.
- Non possiede Azioni.

AZIONI DEL CAMIONCINO



In *Army of the Dead* è presente un segnalino relativo al Camioncino dei Taco. Il vecchio veicolo, usato da Scott e la sua squadra per salvare i cittadini all'inizio dell'invasione Zombie a Las Vegas, può essere ritrovato dai Sopravvissuti. Il Camioncino dei Taco è dotato di una Mitragliatrice montata sulla parte superiore.

Al costo di 1 Azione, un Sopravvissuto può effettuare 1 delle Azioni elencate di seguito quando si trova nella stessa Zona del Camioncino dei Taco.

Le Abilità del Sopravvissuto non si applicano al Camioncino dei Taco vero e proprio o agli attacchi effettuati con esso. Il Camioncino dei Taco non può essere attaccato o distrutto. Un Sopravvissuto seduto all'interno del Camioncino dei Taco può comunque essere attaccato normalmente, come se si trovasse semplicemente nella Zona.



AZIONI POSSIBILI PER UN SOPRAVVISSUTO QUANDO SI TROVA NELLA STESSA ZONA DEL CAMIONCINO:

♣ ENTRARE O USCIRE DAL CAMIONCINO

Un Sopravvissuto può entrare all'interno del Camioncino solo se non ci sono Zombie in quella Zona. La miniatura del Sopravvissuto può essere collocata sul posto del Conducente, su quello del Mitragliere o su quello del Passeggero. Il Camioncino dei Taco può ospitare 1 Conducente, 1 Mitragliere e fino a 2 Passeggeri. Uscire dal Camioncino dei Taco non è soggetto ad alcuna limitazione.

♣ CAMBIARE POSTO ALL'INTERNO DEL CAMIONCINO

Il Sopravvissuto diventa il Conducente, il Mitragliere o un Passeggero. Scambiare la posizione delle miniature dei Sopravvissuti di conseguenza. Cambiare posto non è un'Azione di Movimento e non utilizza regole relative al Movimento; può avvenire anche se ci sono Zombie in quella Zona.

♠ GUIDARE IL CAMIONCINO

Il Camioncino può essere guidato solo dal Conducente e non è possibile guidarlo nelle Zone di edificio.

Questa non è un'Azione di Movimento e non è soggetta ai modificatori di movimento: il Camioncino dei Taco può lasciare o attraversare Zone che contengono Zombie senza dovere spendere Azioni extra o senza fermarsi.

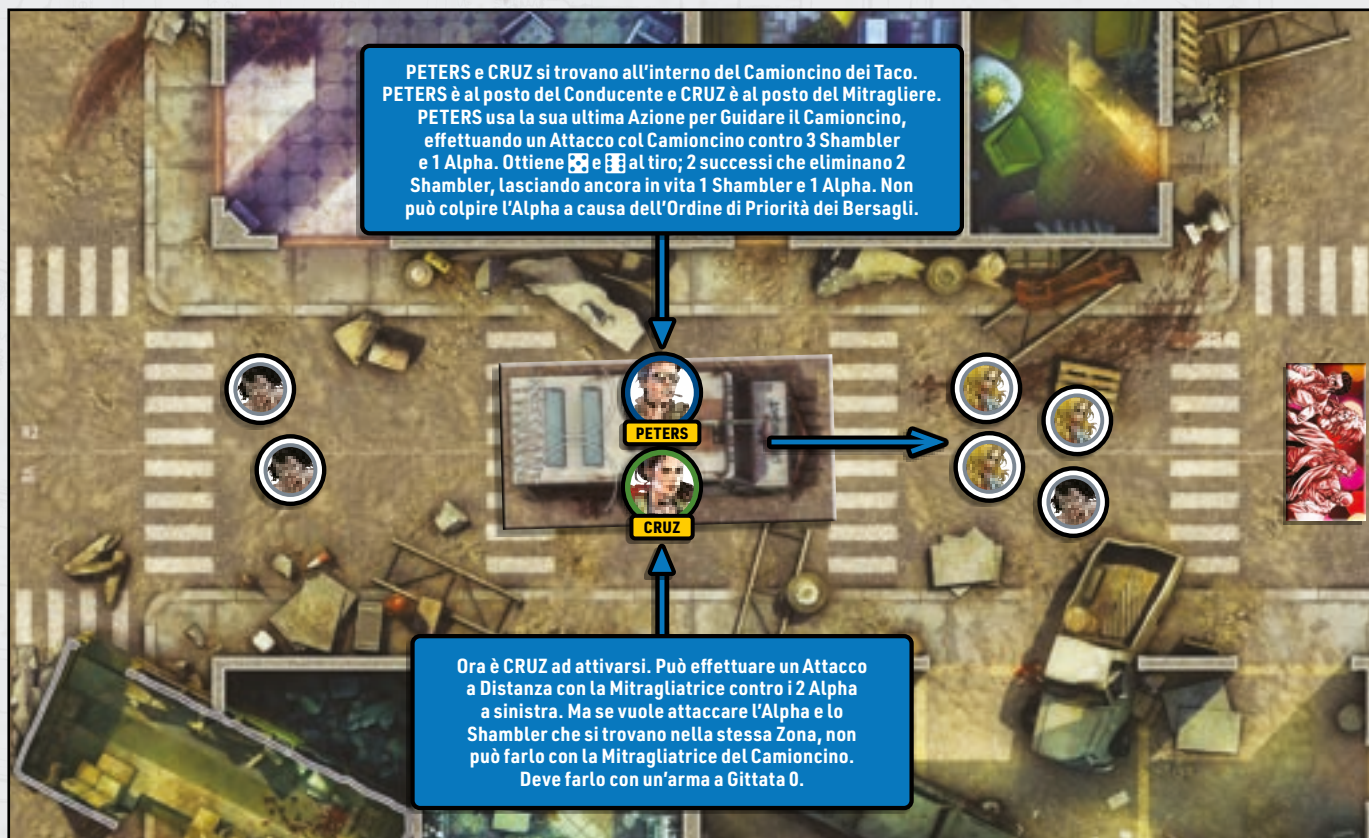
Quando ci si muove col Camioncino, lo si guida fino ad 1 Zona adiacente e, se in quella Zona si trova un qualsiasi Zombie, si effettua un Attacco col Camioncino.

Eliminare gli Zombie in questo modo conferisce al Conducente i corrispondenti Punti Adrenalina.

I successi provenienti da un Attacco col Camioncino vengono assegnati ai Personaggi nella Zona bersaglio a seconda dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 26).

Gli Attacchi col Camioncino possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 26) ai Sopravvissuti, se il Camioncino si muove in una Zona che contiene sia degli Zombie che dei Sopravvissuti al di fuori del veicolo! Non si effettua alcun Attacco col Camioncino se il Camioncino attraversa una Zona che contiene solo Sopravvissuti.

La Mitragliatrice montata al di sopra del Camioncino può essere usata da un qualsiasi Sopravvissuto seduto nel posto del Mitragliere, utilizzando i valori indicati sulla carta di consultazione del Camioncino dei Taco. Qualsiasi Personaggio eliminato con la Mitragliatrice consente al Mitragliere di ottenere Punti Adrenalina.



🎯 SCHEDA DELLA MISSIONE

Army of the Dead presenta 10 Missioni all'interno della Cartella delle Missioni. Queste Missioni 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.

OBIETTIVI PERSONALI

Ogni Obiettivo Personale contiene 2 diverse informazioni: l'Obiettivo stesso (ciò che il Sopravvissuto o la squadra devono fare per completarlo) e il segnalino Obiettivo (l'effetto ottenuto quando viene preso il rispettivo segnalino). Ogni Missione può essere vinta solo dopo aver completato tutti gli Obiettivi Personali, oltre a quelli della Missione stessa.

CONTO DELLE UCCISIONI

Alcune carte Obiettivo Personale richiedono al Sopravvissuto di tenere il conto delle uccisioni di un tipo specifico di Zombie. Finché il Sopravvissuto possiede quell'Obiettivo, ogni volta che elimina quel tipo di Zombie, deve collocare la relativa miniatura sulla sua carta Obiettivo Personale. Importante: questo potrebbe causare penuria di Zombie (vedi pagina 23). Una volta completato l'Obiettivo Personale, rimettere tutte le miniature degli Zombie eliminati nella riserva.



**LUDWIG
DIETER**

*Mirare alla
testa.*

OBIETTIVO:

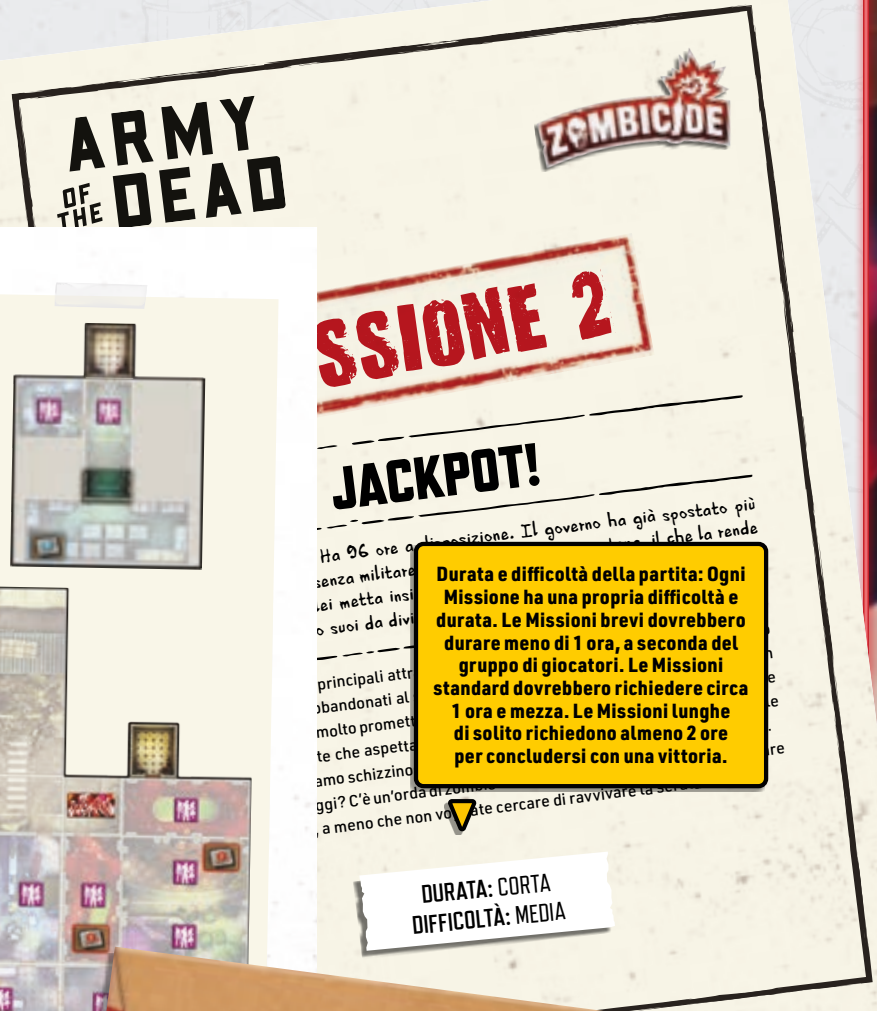
Dieter deve uccidere 8 Shamblers.

SEGNALINO OBIETTIVO:

Il Sopravvissuto che possiede questo segnalino Obiettivo ottiene 2 PA per Shambler ucciso invece di 1.

Specialità Richiesta: Ogni Missione richiede un tipo di Specialista per essere completata. I giocatori dovrebbero iniziare la partita con almeno 1 Specialista per tipo.

Tipo di Zeus: Indica la miniatura di Zeus e la carta di consultazione da utilizzare nella Missione.



Durata e difficoltà della partita: Ogni Missione ha una propria difficoltà e durata. Le Missioni brevi dovrebbero durare meno di 1 ora, a seconda del gruppo di giocatori. Le Missioni standard dovrebbero richiedere circa 1 ora e mezza. Le Missioni lunghe di solito richiedono almeno 2 ore per concludersi con una vittoria.

DURATA: CORTA
DIFFICOLTÀ: MEDIA

M2 - JACKPOT!

Tessere richieste: R2, R6, R8, V1, V3 e V7.

Specialità richiesta: Esperto di Camere Blindate.

Tipo di Zeus: Zeus a Cavallo

Segnalini Obiettivo Personale: Giallo e Viola.

Tracciato Tempo: 8 caselle

OBIETTIVI

Vogliamo il malloppo! Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:
1. Prendiamolo! Prendere l'Obiettivo blu dalla Zona del Caveau.
2. E usciamo da qui! Il Sopravvissuto con l'Obiettivo blu deve raggiungere la Zona di Uscita. Qualsiasi Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

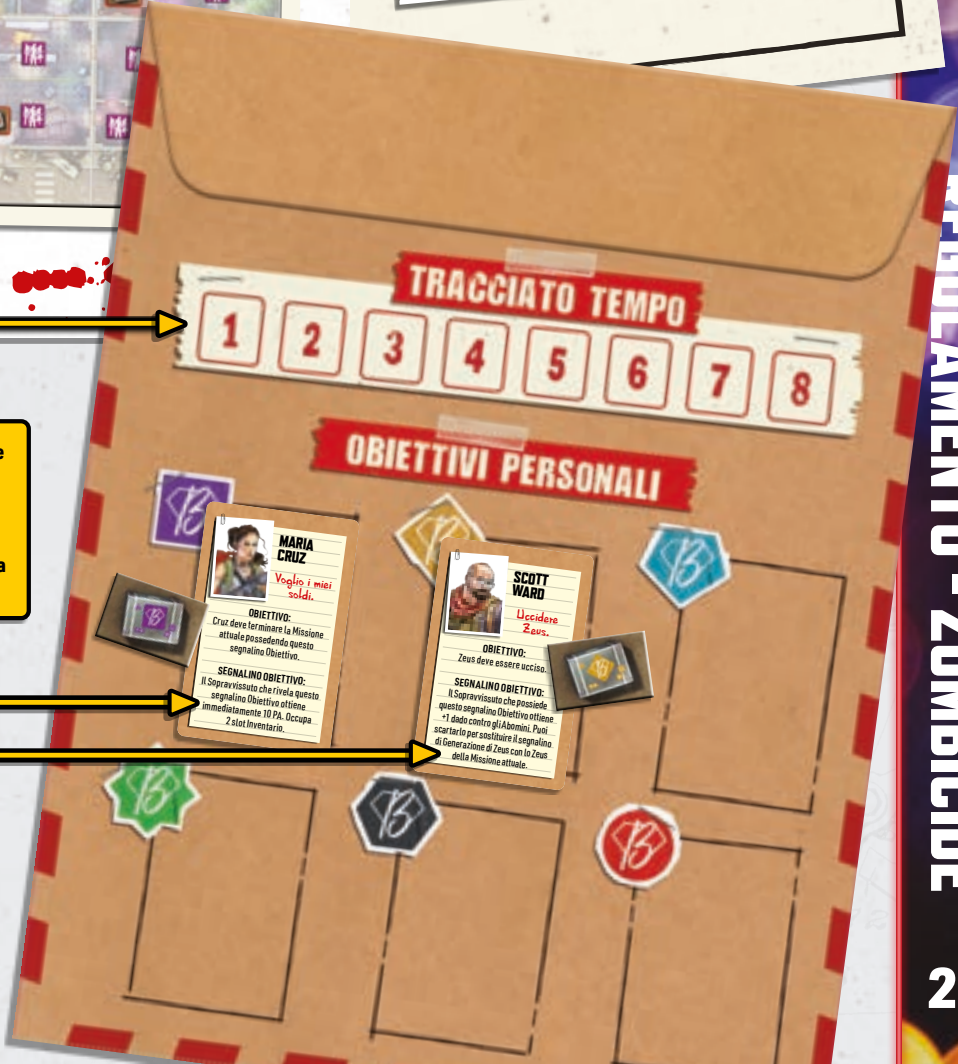
REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare gli Obiettivi rosso e blu come mostrato sulla mappa. Collocare il segnalino Indicatore Tempo sulla prima casella del Tracciato Tempo.
- **Troviamoli!** L'Obiettivo rosso fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende.
- **Jackpot!** L'Obiettivo blu fornisce 5 PA a tutti i Sopravvissuti. Occupa tutti gli slot Inventario nello Zaino per poter essere trasportato e deve essere riportato alla Zona di Uscita.
- **Zeus è a caccia.** Sostituire il segnalino di Generazione di Zeus con Zeus a Cavallo non appena l'Obiettivo blu viene preso.
- **Ce ne sono troppi!** All'inizio della Fase Finale, fare avanzare il segnalino Indicatore Tempo di 1 casella. La missione viene persa immediatamente quando il segnalino Indicatore Tempo raggiunge l'ultima casella.

	13x		Zona di Uscita
	1x		Zona di Generazione
	1x		Zona di Generazione di Zeus

Tracciato Tempo: Alcune Missioni hanno un limite di tempo. Usare questo tracciato con il segnalino Indicatore Tempo per tenere traccia dei Round di Gioco.

Segnalini Obiettivo Personale: Collocare 2 (o più!) Obiettivi Personali su questi slot per collegare il colore del segnalino Obiettivo a ciascun Obiettivo Personale.



MARIA CRUZ
 Voglio i miei soldi.
OBIETTIVO: Cruz deve terminare la Missione attuale possedendo questo segnalino Obiettivo.
SEGNALINO OBIETTIVO: Il Sopravvissuto che rivela questo segnalino Obiettivo ottiene immediatamente 30 PA. Occupa 2 slot Inventario.

SCOTT WARD
 Uccidere Zeus.
OBIETTIVO: Zeus deve essere ucciso.
SEGNALINO OBIETTIVO: Il Sopravvissuto che possiede questo segnalino Obiettivo ottiene 1 dado contro gli Abomini. Puoi scartarlo per sostituire il segnalino di Generazione di Zeus con lo Zeus della Missione attuale.

ABILITÀ

+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.

+1 dado: [Azione] – Ogni arma del Sopravvissuto tira 1 dado extra con le Azioni del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza).

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

+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.

Cacciatore: [Tipo di Zombie] – Questa Abilità può essere usata quando il Sopravvissuto assegna i suoi successi mentre risolve un'Azione di Combattimento. Se 1 qualsiasi Zombie in quella Zona viene eliminato, il Sopravvissuto può eliminare 1 Zombie extra del tipo specificato che si trova nella stessa Zona. Il Sopravvissuto ottiene Punti Adrenalina per lo Zombie aggiuntivo.

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

Cercare: 2 carte – Quando il Sopravvissuto Cerca, pesca 2 carte.

Cercatore Attento – Il Sopravvissuto può Cercare più volte per Turno, spendendo 1 Azione per ogni Azione di Cercare.

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

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.

Killer Silenzioso – Rimuovere il segnalino Dormiente costa solamente 1 Azione.

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).

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.

Maestro di esplosivi – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita e tira 1 dado extra con le Azioni che utilizzano un qualsiasi tipo di Esplosivo (vedi pagina 26).

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

Mettere in salvo – Alla fine della Fase degli Zombie, il Sopravvissuto ottiene 1 Azione gratuita se almeno un Sopravvissuto ha subito una o più Ferite in questo Round.

Mietitore: [Azione] – Questa Abilità si usa 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.

Mordie 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.

Rigenerazione – Durante ogni Fase Finale, la Salute del Sopravvissuto è interamente ripristinata al suo massimo.

Riflessi da combattimento – Ogni volta che qualsiasi Zombie viene generato entro Gittata 0-1, il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un'Azione di Combattimento gratuita contro di esso. Questa Azione può eliminare più Zombie di quelli che sono stati generati. Le Azioni a Distanza devono comunque essere mirate alla Zona in cui gli Zombie 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 una Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei 6. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare un qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Risultato 6: +1 Danno [Azione] – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al valore di Danni dell'arma che ha usato per ogni 6 ottenuto in una Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di determinare il bonus Danni relativo a questa Abilità.

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 salvatore senza penalità. Questa non è un'Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo giocatore lo desidera.

Scarto laterale – Ogni volta che uno o più Zombie si generano entro Gittata 0-1 (e prima di qualsiasi Attivazione extra), il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un'Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se degli Zombie si trovano nella sua Zona. Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per ogni carta Zombie pescata.

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

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

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

Tattico – Il Turno del Sopravvissuto può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase dei Giocatori, prima o dopo il Turno di qualsiasi altro Sopravvissuto.

INDICE

Abilità.....	15, 26, 30	Generazione degli Zombie	22, 23
Abominio.....	17	Generazione di Zeus	23
Alpha.....	17, 22	Inventario	16
Ascensore.....	11	Linea di Vista	10
Attacco Concentrato	25	Livello di Pericolo.....	15
Attacco degli Zombie.....	20	Movimento	11, 19, 21
Attivazione degli Zombie.....	20	Movimento degli Zombie	21
Camioncino dei Taco.....	27	Munizioni Esaurite.....	25
Caveau	12	Obiettivi Personali.....	28
Cercare	19	Ordine di Priorità dei Bersagli.....	26
Combattimento.....	13, 19, 24	Ordini di Zeus	6, 23
Combattimento a Distanza.....	19, 25	Precisione	24
Combattimento in Mischia	19, 24	Prendere un Obiettivo	20
Compagni.....	27	Punti Adrenalina.....	15
Conto delle Uccisioni.....	28	Riorganizzare / Scambiare.....	19
Danni.....	13, 24, 25	Rumore.....	13, 14, 20
Dormienti.....	18, 19	Scheda Identità.....	15
Equipaggiamento	12, 26	Scheda della Missione	28
Equipaggiamento di Partenza.....	6	Shambler.....	17
Esplosivi	26	Specialità.....	14, 27
Fase dei Giocatori.....	8	Tessere Speciali	11, 12
Fase degli Zombie.....	8, 20	Tipi di Zombie.....	17
Fase Finale.....	8	Zeus.....	18
Ferite.....	17, 18, 20	Zona	9, 11
Fuoco Amico	26		

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Fel BARROS e Fabio TOLA

BASATO SU UN DESIGN ORIGINALE DI:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

SVILUPPO:

Toi VON GLEHN e Rodrigo SONNESSO

PRODUZIONE:

Marcela FABRETI (lead), Thiago ARANHA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Nicholas SIA, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

ILLUSTRAZIONI:

Riccardo CROSA, Saeed JALABI, Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN

PROGETTO GRAFICO:

Fabio de CASTRO (Lead) and Max DUARTE

INGEGNERE DELLE SCULTURE:

Vincent FONTAINE

STUDIO DI SCULTURA:

BigChild Creatives

RESPONSABILE DELLE SCULTURE:

Hugo Gomez BRIONES

SCULTORI:

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

RENDERING:

Edgar RAMOS

REVISIONE:

Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO:

Mathieu HARLAUT

EDITORE:

David PRETI

PLAYTESTER:

Leando "Zombie" AGUIAR, Euclides CANTIDIANO, Felipe GALENO, Karen LOPES, Flavio OOTA e Renato SIMÕES

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Aurora CASARO, Sara CONATO

Revisione: Aurora CASARO, Sara CONATO

Adattamento Grafico: Ilaria BORZA

Direzione Editoriale: Massimo BIANCHINI

© 2023 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. ARMY OF THE DEAD™/© Netflix. Utilizzato su licenza. 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. Fabbricato in Cina.



RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO



OGNI ROUND INIZIA CON:

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

01 - FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, 1 alla volta, nell'ordine di sua scelta. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario.

Ogni Sopravvissuto inizialmente ha 3 Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

♠ MOVIMENTO:

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

♠ CERCARE (1 volta per Turno):

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

♠ 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.

♠ ELIMINARE I DORMIENTI:

Richiede 2 Azioni.

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

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

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

02 - FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1: ATTIVAZIONE

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

♠ ATTACCO:

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

♠ MOVIMENTO:

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

NOTA: Gli Alpha e alcuni Abomini hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi 2 volte.

PASSO 2: GENERAZIONE

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

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

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

• Gli Zombie si generano in base al **Livello di Pericolo più alto** ottenuto tra i Sopravvissuti (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). La Zona di Generazione di Zeus genera nello stesso ordine in cui generano le altre Zone di Generazione, ma usando le carte Ordini di Zeus.

♠ I DORMIENTI SI SVEGLIANO QUANDO:

• Viene prodotto un qualsiasi Rumore nella stessa Zona in cui si trovano o in una adiacente. Anche l'Azione di Cercare e Attivare gli Obiettivi svegliano immediatamente i Dormienti.

• Gli Zombie si muovono ENTRANDO in una Zona che contiene segnalini Dormiente.

• I Sopravvissuti ESCONO da una Zona che contiene segnalini Dormiente. A meno che il Sopravvissuto non possieda la Specialità Furtivo (vedi pagina 27), quando esce da una Zona che contiene un segnalino Dormiente, tira un dado. Se ottiene 1 al tiro, i Dormienti si sono svegliati.

03 - FASE FINALE

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



ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI



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

Priorità dei Bersagli	Nome	Azioni	Danni Minimi per Eliminarlo	Punti Adrenalina
1	SHAMBLER	1	1	1
2	ALPHA	2	2	2
3	ABOMINI	1/2/3	4/5/6	5 A TUTTI I SOPRAVVISSUTI