

RIO DE JANEIRO

UN'ESPANSIONE A CAMPAGNA PER ZOMBICIDE



REGOLE E MISSIONI

CAPITOLI

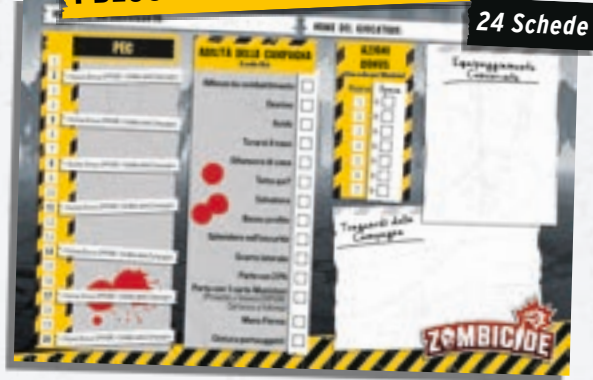
- **CONTENUTO**.....2
- **BENVENUTI A RIO**4
- **REGOLE AVANZATE**4
 - REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO4
 - I DADI AL MASSIMO.....5
 - Andare al Massimo.....5
 - Conservare l'Equipaggiamento.....6
 - REGOLE DI KO / R.I.P.6
 - Subire Ferite7
- GENERAZIONI A SORPRESA**.....7
- ZONE STRETTE**8
 - Trascinamento Zombie.....8
- MURI SOTTILI**9
- NUOVE TESSERE DELLA MAPPA**.....9
 - Stadio Maracanã.....9
 - Parco.....9
 - Zone di Mare.....9
- **REGOLE DELLA CAMPAGNA**10
 - SCHEDA CAMPAGNA.....10
 - Barra dei PEC11
 - Abilità della Campagna11
 - Azioni Bonus11
 - Equipaggiamento Conservato.....11
 - Traguardi della Campagna.....12
 - CARTE OBIETTIVO.....12
 - Preparazione13
 - Prendere una Carta Obiettivo.....14
 - Traguardi, Parole Chiave e Compagni14
- **CAMPAGNA DI RIO Z JANEIRO:**
- CARNEVALE DEI MORTI**.....15
 - M1 - SANGUE E SAMBA.....15
 - M2 - ROCINHA, IL POSTO PIÙ SICURO SULLA TERRA!16
 - M3 - PROFESSORESSA LUANA?.....17
 - M4 - ORA SI BALLA!.....18
 - M5 - UNA NOTTE ALLO STADIO.....20
 - M6 - LA PROSSIMA VOLTA, MEGLIO AVERE UN PIANO DI RISERVA!.....21
 - M7 - S.O.S.! S.O.S.!.....22
 - M8 - ROAD MOVIE23
 - M9 - COPA, COPACABANA24
 - M10 - NESSUNO RESTA INDIETRO.....25
- **NUOVE ABILITÀ**27
- **RICONOSCIMENTI**27
- **RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO**.....28

#01 CONTENUTO

6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



1 BLOCCO DI SCHEDE CAMPAGNA



12 SEGNALINI



97 CARTE OBIETTIVO



7 TESSERE DI GIOCO (A 2 FACCE)



66 CARTE EQUIPAGGIAMENTO



1 Carta di Consultazione

6 Equipaggiamento di Partenza Avanzato



47 Equipaggiamento Avanzato



12 Armi Pimpate Avanzate



12 MINIATURE

6 Sopravvissuti



Ney Eliete Steven Dona Cacilda Vivi MC Jordim

30 CARTE FERITA



6 Zombie



4 Deambulanti 1 Bruto 1 Corridore

6 DADI AL MASSIMO



#02 **BENVENUTI A RIO**

Ogni anno milioni di persone accorrono da tutto il mondo per godersi le giornate di festa del Carnevale a Rio de Janeiro. Rio offre spiagge soleggiate, samba scatenati, vie pittoresche e splendidi scenari di ogni genere, dalla sommità del Cristo Redentore fino al lungomare di Copacabana.

Ma quest'anno il Carnevale è stato contaminato da qualcosa di nuovo: un'epidemia di zombie che ha intrappolato milioni di persone in una città infetta senza nessuna via di fuga. È impossibile sapere come è iniziata, ma forse abbiamo una speranza di porvi fine.

Facciamo vedere a tutti che Rio è comunque una città splendida anche durante la fine del mondo.

Zombicide: Rio Z Janeiro è un'espansione per *Zombicide: 2ª Edizione*. Questo libretto contiene delle regole avanzate per il sistema di *Zombicide*, nonché una campagna ambientata a Rio de Janeiro, Brasile.

Che cos'è una campagna? Una campagna è una serie di Missioni che racconta una storia in cui i Sopravvissuti sono gli eroi. Le scelte fatte dai giocatori hanno un'influenza diretta sullo sviluppo degli eventi. I Sopravvissuti si perfezionano lungo il cammino, ottenendo nuove Abilità e conservando le armi più potenti da una partita all'altra. La migliore ricompensa, tuttavia, non è il bottino: è il ricordo della storia che avete giocato e condiviso con i vostri amici.

Carnevale dei Morti è una campagna di 10 Missioni che usa le regole avanzate contenute in questa espansione potenziando l'atmosfera del gioco. Sono incluse nuove regole per l'Equipaggiamento che consentiranno ai Sopravvissuti di andare Al Massimo, tirando dadi speciali per ottenere uccisioni di Zombie extra, ma col rischio di rompere l'arma. Questi dadi possono essere usati anche per conservare l'Equipaggiamento da una missione all'altra, con un po' di fortuna.

Le nuove regole includono anche il mazzo delle Ferite, un nuovo mazzo di carte che simulano tutti i tipi di ferite che i Sopravvissuti possono subire, e un nuovo segnalino Generazione, per produrre Zombie in luoghi speciali. Godetevi la vostra permanenza a Rio!

Zombicide: Rio Z Janeiro è un'espansione per *Zombicide: 2ª Edizione*.



#03 **REGOLE AVANZATE**

Le regole avanzate descritte in questo capitolo hanno lo scopo di arricchire le partite di *Zombicide* con nuovi elementi. Vengono usate nella campagna *Carnevale dei Morti* (vedi pagina 15), ma possono arricchire anche le Missioni autoconclusive!

REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO

Una cosa è certa: i brasiliani sono molto creativi e sanno come difendersi. Non troverete roba di questo genere altrove.



I mazzi Base Avanzati prendono il posto dei corrispondenti mazzi Equipaggiamento di Zombicide. Questi mazzi fanno uso delle nuove regole Al Massimo e Conservazione.

Zombicide: Rio Z Janeiro include nuovi dadi e mazzi Equipaggiamento che usano le regole speciali Al Massimo. Questi sostituiscono i mazzi Equipaggiamento, Equipaggiamento di Partenza e Armi Pimpate di *Zombicide: 2ª Edizione* con i valori per Al Massimo e Conservazione descritti nella prossima pagina.

Per usarli è sufficiente sostituire i mazzi corrispondenti con le loro controparti Avanzate.

! GIOCATORI VETERANI

Se i giocatori conoscono già le regole della campagna descritte in *Washington Z.C.* o in *Fort Hendrix*, possono passare direttamente a leggere le nuove regole uniche usate in *Zombicide: Rio Z Janeiro*:

- Subire Ferite (pagina 7)
- Generazioni a Sorpresa (pagina 7)
- Zone Strette (pagina 8)
- Trascinamento Zombie (pagina 8)
- Muri Sottili (pagina 9)
- Nuove Tessere della Mappa (pagina 9)

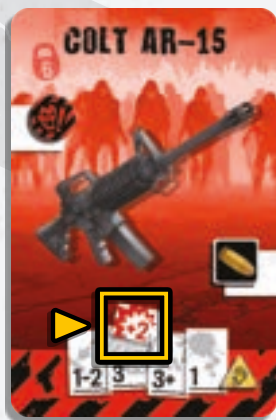
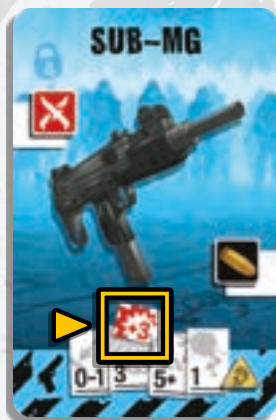
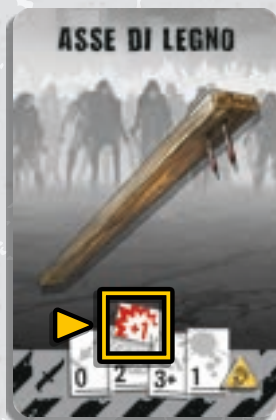
I DADI AL MASSIMO



I dadi Al Massimo si usano come i dadi regolari, ma c'è un simbolo speciale di Rottura che sostituisce l'1. Applicare gli effetti di gioco corrispondenti quando ottenete un risultato Rottura.

• ANDARE AL MASSIMO

Durante un'epidemia di zombie, se non impari a improvvisare, sei morto. Questo vale anche per le tue armi. Quel tuo scintillante fucile può essere usato per spaccare qualche testa anche dopo che ha esaurito le munizioni.



Il valore Al Massimo offre dadi extra da tirare contro gli Zombie, con il rischio di rompere e perdere l'arma.

Un giocatore può dichiarare di **andare Al Massimo** prima di effettuare una qualsiasi Azione di Combattimento col suo Sopravvissuto usando un'arma con un valore Al Massimo.

Per l'Azione di Combattimento successiva, il giocatore aggiunge l'ammontare scritto di dadi Al Massimo ai dadi standard, poi risolve l'azione. Deve usarli tutti o non usarli. L'ammontare di dadi Al Massimo va sempre aggiunto alla riserva per intero.

I dadi Al Massimo funzionano come i dadi standard: aggiungono successi solo se il valore di Precisione dell'arma viene raggiunto. Tuttavia, se il giocatore ottiene 1 o più risultati Rottura su **qualsiasi** dado Al Massimo (SOLO dadi Al Massimo. I dadi standard non generano risultati Rottura), l'arma si rompe e la relativa carta arma va scartata subito dopo avere risolto l'Azione di Combattimento.



Le **armi doppie** si usano normalmente, aggiungendo i dadi Al Massimo di entrambe le armi alla riserva (ricordate che si aggiungono tutti o non si aggiungono affatto: o andate Al Massimo o andate a casa). Ogni risultato Rottura significa che 1 di quelle armi è persa. Quindi, se ottenete 2 o più risultati Rottura, entrambe le armi vanno perse.

IMPORTANTE: Non è consentito ripetere il tiro dei dadi Al Massimo in alcun modo (l'abilità Fortunato, l'abilità Benedetto o le carte Proiettili a Volontà e Cartucce a Volontà non hanno nessun effetto su di essi, per esempio).

ESEMPIO 1: Vivi va Al Massimo con un'Asse di Legno. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 1 dado Al Massimo. Tutti e 3 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 3+. I dadi standard ottengono e , fornendo 1 successo. non è una Rottura, in quanto si tratta di un dado standard. Il dado Al Massimo ottiene , aggiungendo 1 successo. Il tiro di attacco fornisce un totale di 2 successi.

ESEMPIO 2: Ney va Al Massimo con uno Shotgun. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 2 dadi Al Massimo. Tutti e 4 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 4+. I dadi standard ottengono e , fornendo 2 successi. I dadi Al Massimo ottengono e , fornendo 1 successo e 1 Rottura. Il tiro di attacco fornisce un totale di 3 successi e 1 Rottura. I successi vengono assegnati normalmente, poi la carta Shotgun viene scartata.

ESEMPIO 3: Steven va Al Massimo con le Sub-MG doppie, e ha una carta Proiettili a Volontà nel suo inventario. Con ognuna di quelle armi tira 3 dadi standard e 3 dadi Al Massimo. Tutti i dadi vengono raggruppati per un uso doppio, per un totale di 6 dadi standard e 6 dadi Al Massimo a Precisione 5+. I dadi standard ottengono , , , , e , fornendo 1 successo. I dadi Al Massimo ottengono , , , , e , fornendo 2 successi e 3 Rotture. I tiri dei dadi Al Massimo non possono essere ripetuti, il che significa che le Sub-MG vanno perse dopo che l'Azione a Distanza è stata risolta, a causa dei 3 risultati Rottura. Il giocatore può però usare la carta Proiettili a Volontà di Steven per ripetere il tiro dei 6 dadi standard e cercare di migliorare i suoi risultati!

● CONSERVARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Non è la cosa più facile del mondo trovare equipaggiamento di qualità per le strade di Rio, quindi è importante avere cura di quello che si possiede. E non parlo solo delle armi da fuoco. Parlo anche di cibo e di medicine. Fate del vostro meglio per non sprecare niente.



Il valore di Conservazione permette ai Sopravvissuti di conservare le carte Equipaggiamento da una partita all'altra. Mantenete un inventario bilanciato, dato che le armi più potenti spesso sono le più difficili da conservare!

I giocatori potrebbero decidere di giocare più partite di *Zombicide* consecutivamente con gli stessi Sopravvissuti, oppure di giocare una campagna come quella inclusa in questa espansione. In questi casi, il valore di Conservazione rappresenta la durezza delle carte Equipaggiamento e consente ai Sopravvissuti di conservarne alcune da una Missione all'altra.

L'inventario di ogni Sopravvissuto viene scartato alla fine di ogni Missione, ad eccezione delle carte Equipaggiamento che possiedono un valore di **Conservazione**. Tirate un ammontare di dadi Al Massimo corrispondente al valore di Conservazione di ognuna di quelle carte, individualmente:

- **Se si ottengono 1 o più risultati Rottura**, la carta Equipaggiamento va scartata. Si è guastata in qualche modo prima della Missione successiva ed è persa.
- **Se non si ottiene nessun risultato Rottura**, la carta Equipaggiamento è conservata. Il Sopravvissuto inizia la Missione successiva con quell'Equipaggiamento. La carta gli viene automaticamente assegnata durante la Preparazione, in aggiunta all'eventuale Equipaggiamento di Partenza a cui ha diritto. Può organizzare il suo inventario come preferisce prima che la partita inizi.

IMPORTANTE: Il tiro di Conservazione non può essere ripetuto in alcun modo.

ESEMPIO: Ney conclude una partita di *Zombicide* con una Motosega (Conservazione 5), un Machete (Conservazione 3), un paio di Canne Mozze (Conservazione 4) e una carta Equipaggiamento Cartucce a Volontà (che non ha un valore di Conservazione).

- La carta Equipaggiamento Cartucce a Volontà non ha un valore di Conservazione e quindi viene scartata immediatamente.
- Si tirano 5 dadi Al Massimo per la Motosega: e . Una singola Rottura è sufficiente a perdere l'arma e scartarla.
- Si tirano 3 dadi Al Massimo per il Machete: e . Nessuna Rottura. Ney potrà averlo per la Missione successiva.
- Si tirano 4 dadi Al Massimo per il primo Canne Mozze: e . Nessuna Rottura. Ney conserva anche il Canne Mozze.
- Si tirano 4 dadi Al Massimo per il secondo Canne Mozze: e . 2 Rotture! Il Canne Mozze è perso e viene scartato.

REGOLE DI KO / R.I.P.

Guardatemi negli occhi e ascoltate bene. Non fatelo mai più. La prossima volta potreste avere meno fortuna.

Le partite classiche di *Zombicide* sono perse ogniqualvolta un Sopravvissuto viene eliminato. Non è detto che sia così quando si gioca una campagna che fa uso di queste regole. L'uso delle regole del KO vi fornisce un po' di tempo extra per salvare un compagno caduto prima che tiri le cuoia per davvero.

Un Sopravvissuto che perde il suo ultimo punto Salute è considerato KO (MA NON MORTO). Stendete la sua miniatura nella Zona che occupa attualmente e scartate tutte le eventuali carte Equipaggiamento che possiede (non è consentito nessun tiro di Conservazione).

Il Sopravvissuto è ora considerato un segnalino Obiettivo fino alla Fase Finale del Round di Gioco **successivo** (non quello attuale). Può essere preso da un altro Sopravvissuto usando un'Azione di Prendere un Obiettivo. Se non viene preso entro quel limite di tempo, beh... è morto.

- Se il Sopravvissuto KO viene salvato, collocate la sua miniatura sulla sua Plancia. Non è morto, ma non potrà essere giocato fino alla Missione successiva.
- Se il Sopravvissuto KO **non** viene salvato, è **morto** a tutti gli effetti. Rimuovete la miniatura e controllate gli Obiettivi della Missione, in quanto potrebbero dichiarare che è persa non appena un Sopravvissuto muore. Il Sopravvissuto morto non potrà più essere giocato fino alla fine della campagna.

NOTA: Tenete conto di tutti i Sopravvissuti che muoiono per assicurarvi che non vengano usati nella stessa campagna.

Il giocatore del Sopravvissuto morto potrà scegliere un altro Sopravvissuto per la Missione successiva, partendo con una nuova Scheda Campagna. Scegliere un altro Sopravvissuto comporta la perdita di tutto l'Equipaggiamento, PEC, Azioni Bonus e Abilità della Campagna (vedi pagina 11). **I Traguardi della Campagna, tuttavia, vengono tramandati da un Sopravvissuto morto al suo successore.**

Se non rimangono più Sopravvissuti da giocare (tutti sono KO o morti), tutti i giocatori perdono la campagna.

• SUBIRE FERITE

È impossibile evitare di farsi male in situazioni come questa. Essere morsi è un discorso a parte. Quello sarebbe bene evitarlo a tutti i costi.



Per ogni Ferita che subisce, un Sopravvissuto deve anche pescare immediatamente una carta dal mazzo delle Ferite e applicarne gli effetti.

Il Sopravvissuto perde comunque 1 Salute come al solito, a meno che la carta non specifichi diversamente. Molte carte contengono anche effetti aggiuntivi (positivi o negativi), ad eccezione della carta Ferita Superficiale, che non ha effetti aggiuntivi. Se un Sopravvissuto subisce più di 1 Ferita, deve leggere e applicare l'effetto della carta relativa alla prima Ferita prima di occuparsi della successiva.



ESEMPIO 1: *Ney si trova nella Zona in cui un Sopravvissuto ha effettuato un Attacco a Distanza fallendo, e subisce 1 Ferita a causa del Fuoco Amico. Pesca Punto Debole dal mazzo delle Ferite, subisce 1 Ferita extra e ottiene 5 Punti Adrenalina.*



ESEMPIO 2: *Un gruppo di 2 Deambulanti si attiva nella stessa Zona di MC Jordim, che pesca dal mazzo delle Ferite 1 carta per ogni Ferita subita. La prima carta pescata è Braccio Rotto. Conserva quella carta accanto alla sua Plancia e riorganizza l'Equipaggiamento per tenere equipaggiata soltanto 1 arma. La carta pescata per la seconda Ferita è Ferita Superficiale, quindi non succede niente.*

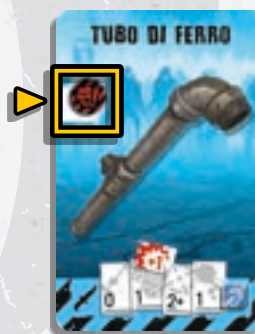
GENERAZIONI A SORPRESA

Gli zombie hanno la strana abitudine di formare grossi gruppi, ma a volte capita anche di vedere uno zombie solitario che emerge dal mare o salta fuori da uno spazio angusto. A volte queste sorprese possono essere fatali.

In alcune Missioni, i segnalini Generazione a Sorpresa vengono collocati in Zone specifiche durante la preparazione.



Ogni volta che viene pescata una carta con un'icona Generazione a Sorpresa a seguito di un'Azione di Cercare o prendendo una carta Obiettivo, prima di risolvere l'effetto della carta (se ce n'è uno), i giocatori devono immediatamente generare 1 Deambulante per icona in ogni Zona con un segnalino Generazione a Sorpresa. Se non ci sono segnalini sulla mappa, semplicemente non si effettua la Generazione a Sorpresa. L'effetto di Generazione a Sorpresa si verifica anche se la carta viene scartata dopo essere stata pescata. Le icone Generazione a Sorpresa vengono ignorate per qualsiasi carta Equipaggiamento o carta Arma Pimpata pescata dal mazzo in modo diverso che attraverso Azioni di Cercare.



Il Tubo di Ferro ha un'icona Generazione a Sorpresa. Quindi, ogni volta che il Tubo di Ferro viene pescato con un'Azione di Cercare, generate immediatamente 1 Deambulante in ogni Zona con un segnalino Generazione a Sorpresa.

ZONE STRETTE

Le favelas di Rio sono state costruite senza un minimo di pianificazione. Capita spesso che gli edifici siano separati da spazi molto stretti, dove non tutti riescono a passare.

Alcune Zone in *Zombicide: Rio Z Janeiro* sono chiamate Zone Strette. Sono Zone di strada tra edifici e contengono delle icone circolari chiamate Slot.

Il numero di Slot in una Zona Stretta limita il numero di Personaggi a cui è consentito stare in quella Zona. Ogni Slot può essere occupato da un singolo Personaggio.

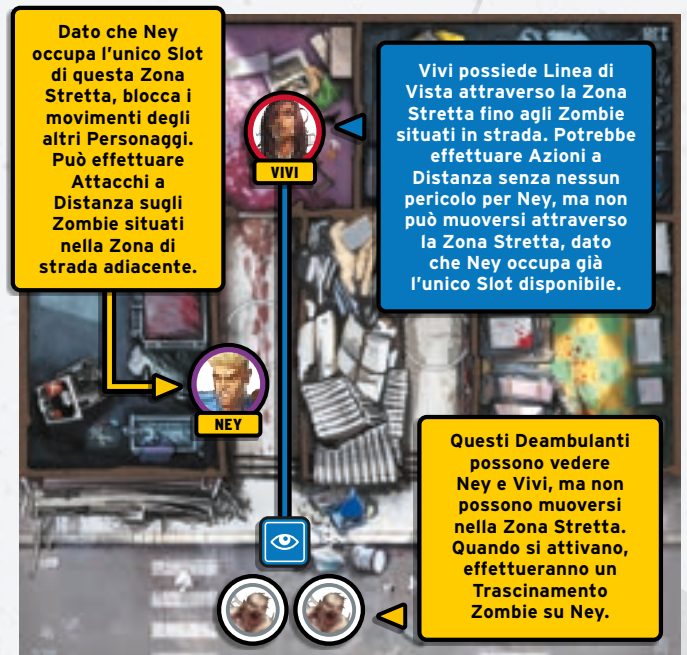


Quando un Personaggio si muove in una Zona Stretta, può occupare uno Slot vuoto in quella Zona (la posizione non conta). Un Personaggio che si trova su uno Slot non blocca la Linea di Vista degli altri Personaggi. Non blocca nemmeno il movimento, purché ci sia uno Slot libero disponibile nella sua Zona.

Un Personaggio non può muoversi in una Zona Stretta se tutti gli Slot di quella Zona sono occupati. Prima dell'Attivazione degli Zombie, ogni Zombie adiacente a una Zona Stretta effettua un Trascinamento Zombie (vedi la sezione successiva).

Non è consentito Cercare nelle Zone Strette. Le Auto non possono entrare nelle Zone Strette.

Le Zone Strette sono considerate Zone bloccate per gli Abomini. Essi non possono muoversi o tracciare un percorso attraverso una Zona Stretta, ma effettueranno Trascinamenti Zombie proprio come tutti gli altri Zombie.

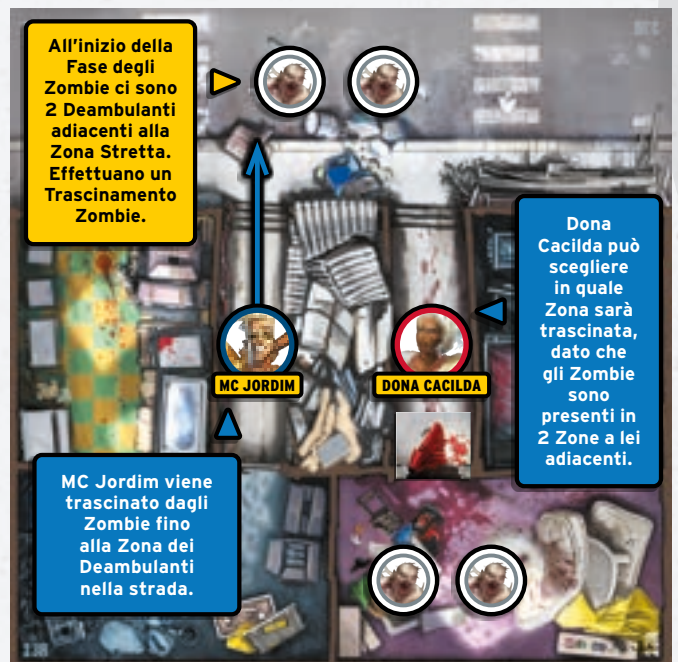


• TRASCINAMENTO ZOMBIE

Quando te ne vai in giro per il labirinto di vicoli delle favelas non è facile vedere cosa capita alle tue spalle. Cerca di non distrarti troppo, altrimenti uno zombie potrebbe afferrarti alle spalle.

All'inizio della Fase degli Zombie, prima di qualsiasi Attivazione degli Zombie, tutti gli Zombie trascinano a sé i Sopravvissuti nelle Zone Strette adiacenti, portandoli nelle loro Zone. Questa non conta come un'Azione degli Zombie.

Ogni Zombie può trascinare soltanto 1 Sopravvissuto. Se ci sono più Zombie nelle Zone adiacenti a una Zona Stretta e/o più Sopravvissuti in una Zona Stretta, sono i giocatori a decidere in che ordine viene effettuato ogni trascinamento.



MURI SOTTILI



Molte abitazioni delle favelas sono costruite con materiali di fortuna. Farsi strada attraverso quei muri non è difficile, ma è rischioso. Se si sfondano troppi muri, l'intero edificio può crollare.

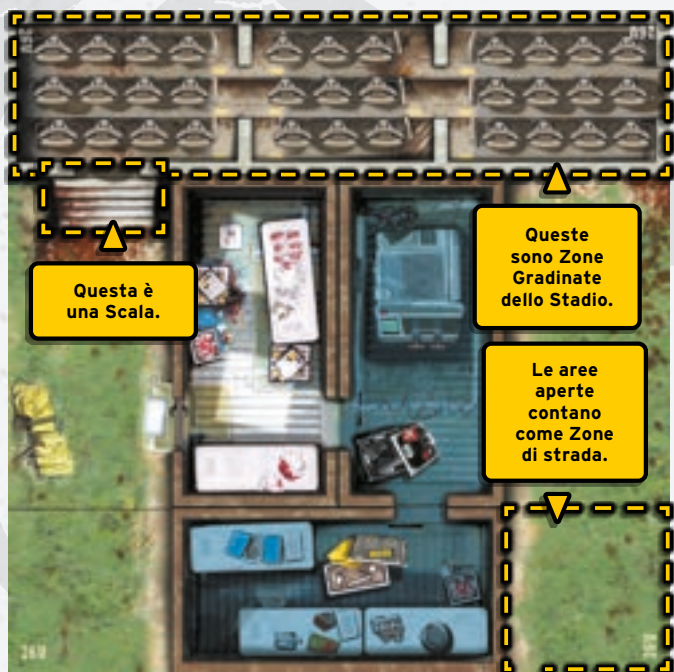
Questi Muri possono essere distrutti effettuando un'Azione con un qualsiasi Equipaggiamento per aprire le porte. Non è richiesto alcun tiro di dadi. Si colloca semplicemente un segnalino Muro Distrutto sul Muro Sottile. Il Muro Distrutto conta come apertura ai fini del movimento e per tracciare la Linea di Vista.

Usare questa Azione conta come aprire una porta, quindi può produrre 1 segnalino Rumore, in base all'Arma usata.

Su ogni tessera può esserci solo 1 Muro Sottile distrutto. Se un Muro Sottile che separa 2 tessere diverse viene distrutto, conta per entrambe le tessere.

NUOVE TESSERE DELLA MAPPA

• STADIO MARACANÃ



Scale: Le Scale collegano il livello del terreno alle Gradinate. Funzionano come Porte aperte per qualsiasi fine.

Gradinate: Le Gradinate dello Stadio contano come Zone di edificio dove non è possibile Cercare e sono separate da segni lineari.

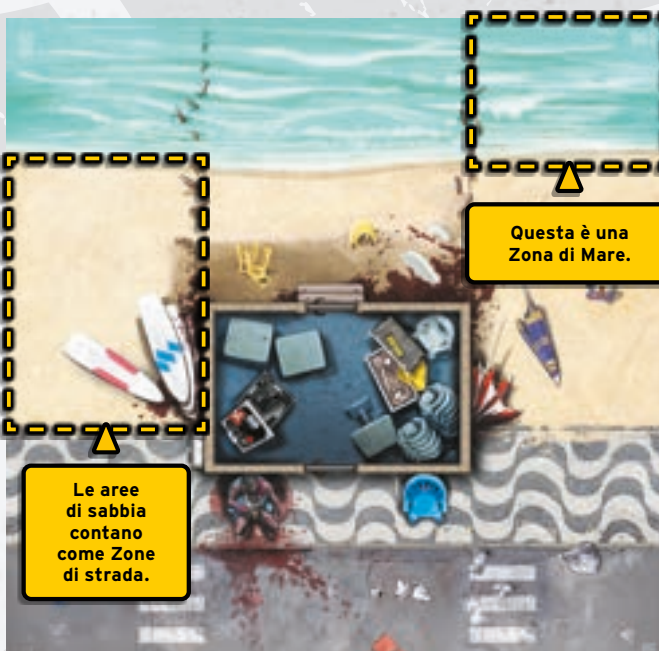
• PARCO



Queste Zone contano come Zone di Oscurità e **non è consentito Cercare** al loro interno. Il Parco ostruisce la Linea di Vista. È possibile entrarvi da qualsiasi Zona adiacente priva di un muro.

• ZONE DI MARE

Né gli Zombie né i Sopravvissuti possono entrare nelle Zone con l'acqua (sulle tessere Spiaggia). Gli Zombie generati in una Zona di Mare si muovono sempre per allontanarsi da essa.



#04 REGOLE DELLA CAMPAGNA

Le regole della campagna descritte in questo capitolo completano le regole base e quelle avanzate di *Zombicide* e sono concepite per essere usate specificatamente nella campagna *Carnevale dei Morti* (vedi pagina 15).

SCHEDA CAMPAGNA

Un sopravvissuto ha sempre una storia da raccontare, e non necessariamente collegata agli orrori dell'invasione degli zombie. A volte il ricordo di un passato più felice è l'unica cosa che ci spinge ad andare avanti. Queste sono le cose che ci rendono più forti. Ci ricordano per cosa combattiamo.

Nel corso di tutta la campagna, i Sopravvissuti ottengono **Punti Esperienza della Campagna (PEC)** con cui ottengono Azioni Bonus e Abilità della Campagna. Le decisioni che prendono possono sbloccare dei Traguardi specifici e cambieranno il corso della storia.



La Scheda Campagna viene usata per tenere conto dei progressi individuali di un Sopravvissuto. Quando la campagna inizia, ogni Sopravvissuto riceve una sua Scheda Campagna dall'apposito blocco. Annotate la storia del vostro eroe!

Le varie sezioni della scheda sono spiegate di seguito.

BARRA DEI PEC: Spuntate le caselle man mano che il vostro Sopravvissuto ottiene PEC. Una volta raggiunte le Pietre Miliari indicate, otterrete Azioni Bonus o Abilità della Campagna per il vostro Sopravvissuto (vedi pagina 11).

ABILITÀ DELLA CAMPAGNA: Ogni volta che il vostro Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna, sceglietene una dalla lista e spuntate la casella corrispondente (vedi pagina 11).

AZIONI BONUS: Ogni volta che il vostro Sopravvissuto ottiene un'Azione Bonus, spuntate una casella della Riserva. Sono cumulative, ma ognuna di esse può essere usata solo una volta per Missione! (vedi pagina 11).

EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO: Annotate l'Equipaggiamento che il Sopravvissuto conserverà per la Missione successiva (vedi pagina 11).

NOME DEL SOPRAVVISSUTO: _____ NOME DEL GIOCATORE: _____

PEC		ABILITÀ DELLA CAMPAGNA (Livello Blu)		AZIONI BONUS (Una volta per Missione)		Equipaggiamento Conservato	
1		Riflessi da combattimento	<input type="checkbox"/>	Riserva	1	Spesa	
2	-1 Azione Bonus OPPURE -1 Abilità della Campagna	Destino	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>		
3		Avido	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>		
4		Turarsi il naso	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>		
5	-1 Azione Bonus OPPURE -1 Abilità della Campagna	Difensore di casa	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>		
6		Tutto qui?	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>		
7		Salvatore	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>		
8	-1 Azione Bonus OPPURE -1 Abilità della Campagna	Basso profilo	<input type="checkbox"/>				
9		Splendere nell'oscurità	<input type="checkbox"/>	Traguardi della Campagna			
10		Scarto laterale	<input type="checkbox"/>				
11	-1 Azione Bonus OPPURE -1 Abilità della Campagna	Parte con 2 PA	<input type="checkbox"/>				
12		Parte con 1 carta Munizioni (Proiettili a Volontà OPPURE Cartucce a Volontà)	<input type="checkbox"/>				
13		Mano Ferma	<input type="checkbox"/>				
14	-1 Azione Bonus OPPURE -1 Abilità della Campagna	Cintura portaoggetti	<input type="checkbox"/>				
15							
16							
17	-1 Azione Bonus OPPURE -1 Abilità della Campagna						
18							
19							
20	-1 Azione Bonus OPPURE -1 Abilità della Campagna						

TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA: Annotate qui le parole chiave che rappresentano le scelte o le imprese più significative del vostro Sopravvissuto. Avranno un impatto sugli eventi della campagna (vedi pagina 12).

• BARRA DEI PEC

Ogni Sopravvissuto può ottenere fino a 2 PEC per Missione:

- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Arancione per la prima volta durante la Missione.
- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Rosso per la prima volta durante la Missione.

Raggiungere questi livelli nella modalità Ultrarossa (Regolamento base, pagina 35) non conta. Alcune Missioni permettono ai Sopravvissuti di ottenere ulteriori PEC.

ESEMPIO: MC Jordim raggiunge il Livello di Pericolo Arancione durante la prima Missione della Campagna, ma non il Livello Rosso. Ottiene 1 PEC e il giocatore spunta la casella "1 PEC" sulla Scheda Campagna di MC Jordim. Questo PEC viene mantenuto per l'intera campagna (o finché il Sopravvissuto non muore).

I PEC si conservano per tutta la campagna: spuntate le caselle corrispondenti man mano che la riserva di PEC del Sopravvissuto cresce.

I PEC si ottengono con il procedere della Missione e raggiungere le Pietre Miliari evidenziate permette al Sopravvissuto di ottenere le ricompense corrispondenti, effettuando una scelta: un'Azione Bonus o un'Abilità della Campagna.

Le ricompense per le Pietre Miliari sono immediate e possono essere usate nel Turno in cui vengono acquisite.

ESEMPIO: La squadra ora gioca la seconda Missione della Campagna. MC Jordim arriva di nuovo al Livello di Pericolo Arancione e ottiene un altro PEC. Ora ne possiede 2, che sono sufficienti a sbloccare una ricompensa. Il giocatore sceglie tra un'Azione Bonus e un'Abilità della Campagna.

• ABILITÀ DELLA CAMPAGNA

Nessuno di noi avrebbe mai immaginato di restare coinvolto in qualcosa del genere. Certo, a volte abbiamo fantasticato su cosa sarebbe successo se un'orda di zombie avesse invaso le strade... Ma era solo una fantasia, allora sembrava impossibile... E adesso, guardateci: sembriamo tizi che fanno questo da tutta la vita.

Il Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna scelta dal giocatore tra quelle della lista. Spuntate la casella corrispondente.

Da lì in poi, il Sopravvissuto riceve l'Abilità scelta al Livello Blu, in aggiunta alle eventuali Abilità di Livello Blu che già possiede. Può essere usata immediatamente. Alcune Abilità della Campagna sono nuove e sono descritte a pagina 27.

ESEMPIO: Il giocatore di MC Jordim opta per l'Abilità della Campagna Salvatore. Da adesso in poi, MC Jordim possiede le Abilità Splendere nell'Oscurità e Salvatore come Abilità di Livello Blu. Può perfino usare Salvatore immediatamente.

• AZIONI BONUS

Non so come spiegarlo di preciso, ma a volte hai la sensazione di non poterne più. Sei troppo stanco. Non è possibile che il corpo regga a tutto questo, no? Eppure ce la fa. Riesci ad andare avanti. E la volta dopo, quando senti di essere di nuovo arrivato al limite... sorpresa! Continui ad andare avanti!

Il Sopravvissuto ottiene un'Azione gratuita da spendere nel modo che preferisce. Ogni Azione Bonus può essere spesa una sola volta per Missione.

Questa ricompensa può essere selezionata più volte nel corso della campagna. Spuntate l'ammontare corrispondente delle caselle "Riserva" nella sezione delle Azioni Bonus. Spuntate una casella "Spesa" **con una matita** ogni volta che il Sopravvissuto spenderà 1 Azione Bonus, fino all'ammontare della "Riserva". Il Sopravvissuto può usare varie Azioni Bonus nello stesso Turno. La Riserva viene rifornita per intero alla fine di ogni Missione: cancellate le spunte "Spesa".

ESEMPIO: Steven ha ottenuto la ricompensa +1 Azione Bonus 3 volte nel corso della campagna. Possiede fino a 3 Azioni Bonus da spendere durante ogni Missione, nel modo che il giocatore preferisce. Le Azioni Bonus vengono recuperate alla fine di ogni Missione.

• EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO

Le regole della Conservazione (vedi pagina 6) consentono ai Sopravvissuti di conservare l'Equipaggiamento da una Missione all'altra. Questa sezione può essere usata per annotare la lista con una matita per tenerne conto più facilmente.





• TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA

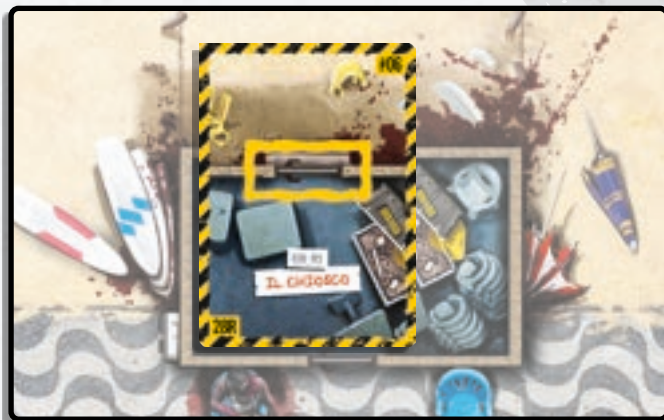
Forse da tutto questo un giorno ne uscirà una bella storia.

Le Missioni della Campagna potrebbero chiedere ai Sopravvissuti di prendere una decisione importante o di compiere un'impresa significativa. La scelta o l'impresa in questione potrebbero portare il Sopravvissuto ad annotare un Traguardo della Campagna, solitamente una parola chiave (come *Turista* o *La Curiosità Uccise il Capibara*, per esempio) nella sezione corrispondente della Scheda Campagna.

I Traguardi della Campagna possono essere individuali o collettivi. Possono avere un impatto sulle Missioni future: ottenere un Traguardo specifico può sbloccare degli eventi speciali, influenzare il comportamento dei Compagni nei confronti del Sopravvissuto o cambiare il corso della campagna stessa.

CARTE OBIETTIVO

Hai mai avuto la sensazione di essere una parte importante di qualcosa di più grande? Qui c'è gente che dipende da noi, quindi abbiamo il dovere di fare del nostro meglio, combattere al massimo delle forze e sopravvivere fino alla prossima giornata.



Nelle Missioni della Campagna, i segnalini Obiettivo vengono sostituiti dalle carte Obiettivo. Queste carte sono concepite per essere disposte in Zone specifiche e il loro retro si fonde con l'ambiente della tessera. **Non girate e non leggete le carte Obiettivo finché un Sopravvissuto non le raccoglie: rovinereste la vostra esperienza di gioco.**

Le Casse di Armi Pimpate non vengono sostituite dalle carte. Questi segnalini vengono disposti e presi come di consueto.



• PREPARAZIONE

A ogni Missione della Campagna corrisponde una serie specifica di **carte Obiettivo**.

Assicuratevi di prendere la serie giusta per la Missione scelta e collocate le carte Obiettivo come descritto sulla mappa della Missione. **Per facilitare la preparazione, le carte Obiettivo mostrano il numero della tessera su cui devono essere collocate.**

Alcune carte Obiettivo, chiamate **Note**, vengono collocate a faccia in giù accanto al tabellone. Potranno essere lette durante la Missione in base alle decisioni prese dai Sopravvissuti.



Questa è la disposizione base di una Missione della Campagna. Non cambia nulla ad eccezione del fatto che i segnalini Obiettivo sono stati sostituiti dalle carte Obiettivo. Quando un Sopravvissuto ne raccoglie una, il giocatore la legge a voce alta e applica gli effetti di gioco corrispondenti. A volte sarà necessario fare una scelta! Ricordate inoltre che le Casse di Armi Pimpate restano immutate.



Queste sono Note. Possono essere raccolte e lette nel corso della partita, in base alle situazioni o alle scelte fatte in occasione delle carte Obiettivo. Per esempio, la Carta Obiettivo #06 potrebbe chiedervi di scegliere tra due opzioni. Ognuna viene poi spiegata nella sua Nota indicata corrispondente, la #1 o la #2.



• PRENDERE UNA CARTA OBIETTIVO

Le carte Obiettivo collocate nelle Zone dell'Obiettivo vengono prese allo stesso modo dei classici segnalini Obiettivo.

NOTA: *Tranne dove specificato diversamente, prendere una carta Obiettivo non conferisce PA.*

Ogni volta che una carta Obiettivo viene presa, leggetela a voce alta affinché tutta la squadra possa sentirla e applicate gli effetti di gioco descritti sulla carta. Nelle descrizioni, il "Sopravvissuto" indica il Sopravvissuto che ha preso la carta Obiettivo. Alcune carte potrebbero incoraggiare la squadra a discutere sulle decisioni da prendere. *Zombicide* è un gioco collaborativo!

Tranne dove specificato diversamente, le carte Obiettivo vengono scartate dopo che i loro effetti sono stati risolti. Alcune potrebbero indicare che devono rimanere rivelate: tenetele a faccia in su nella Zona in cui sono state prese o nei pressi del tabellone, come promemoria degli effetti di gioco da applicare. Le Abilità dei Sopravvissuti non si innescano quando si verifica l'effetto di una carta Obiettivo.

ESEMPIO 1: *Quando una carta Obiettivo genera uno Zombie, i Sopravvissuti in quella Zona non possono usare Abilità come Riflessi da Combattimento, Scarto Laterale, ecc.*

ESEMPIO 2: *Quando una carta Obiettivo indica che un Sopravvissuto deve pescare una carta, il Sopravvissuto non può usare Abilità come Destino, Cercare: 2 carte, ecc.*

• TRAGUARDI, PAROLE CHIAVE E COMPAGNI

Le carte Obiettivo possono includere dei Traguardi da annotare sulle Schede Campagna dei giocatori (vedi pagina 10). Alcune carte Obiettivo contengono anche delle parole chiave in maiuscolo che le collegano ad altre carte Obiettivo a livello narrativo.

ESEMPIO: *Ney prende una carta Obiettivo. Il giocatore la legge e scopre un nuovo Compagno che i giocatori decidono di aiutare. Al giocatore viene richiesto di leggere la Nota #3, che potrebbe conferire ai Sopravvissuti un Traguardo alla fine della Missione. Quel Traguardo potrebbe tornare utile in futuro!*

I Compagni vengono sempre scartati dopo ogni Missione della Campagna, a meno che una carta Obiettivo specifica o la preparazione della Missione non richiedano diversamente.



#05 CAMPAGNA DI RIO Z JANEIRO: CARNEVALE DEI MORTI

Carnevale dei Morti è una campagna da 10 Missioni per 6 Sopravvissuti. Le Missioni vanno giocate in ordine. Si usano le regole base e tutte le regole descritte in questa espansione. Non dimenticate di assegnare a ogni Sopravvissuto una Scheda Campagna!

M1 - SANGUE E SAMBA

Medio / 45 minuti

È Carnevale! Ci siamo conosciuti tutti a una festa su una barca privata dove abbiamo passato buona parte della giornata di ieri e tutta la notte. Siamo approdati sulla spiaggia appena in tempo per vedere l'alba. Be', forse "arenati" è un termine più appropriato, ma lasciamo perdere i dettagli. C'era un tizio con una camicia a fiori poco lontano, sulla spiaggia. Gli abbiamo chiesto come andava e lui ha provato ad attaccarci. Quello non era semplicemente ubriaco... era morto! Che è successo a Rio mentre eravamo al largo? Tutti se ne vanno in giro a passo strascicato e non si tratta soltanto di uno dei famosi "blocos" di Rio che sfilano per le strade. Sono zombie, un blocco di morti. In lontananza si sentono gli spari di qualche arma automatica, probabilmente da Rocinha. In effetti ha senso che le favelas, trovandosi sui monti ed essendo piene di cunicoli stretti, siano il posto perfetto dover ripararsi durante un'apocalisse zombie. E poi, se c'è gente armata, significa che c'è qualcuno di vivo, giusto? Quindi andremo da quella parte e tenteremo di raccogliere tutto quello che troviamo di utile lungo la strada. Questo sarà un Carnevale da ricordare. Speriamo solo che non sia anche l'ultimo.

Tessere richieste: 6R, 7V, 23R, 24V, 25R e 28R

● OBIETTIVI

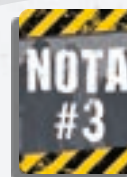
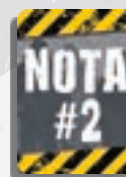
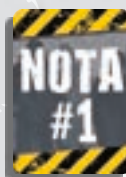
Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita.

- 1- **Radunare le scorte.** Prendere tutte le carte Obiettivo.
- 2- **Dirigersi a Rocinha.** Raggiungere l'Uscita. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

● REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare 3 Sopravvissuti in ogni Zona di Partenza.
- **Se vuoi ridere anche tu, prima fammi ridere.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:
 - Non è possibile Cercare in quella Zona.
 - Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.

28R	24V
7V	6R
25R	23R



 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 Zona di Generazione	 6x Carte Obiettivo
 Porta Chiusa	 Zona di Uscita	 3x Note
 3x Generazione a Sorpresa	 6x Casse di Armi Pimpate	 Nota



M2 - ROCINHA, IL POSTO PIÙ SICURO SULLA TERRA!

Medio / 60 minuti

Finalmente siamo arrivati a Rocinha e siamo ancora tutti interi. Questo posto è un labirinto di strade strette, di edifici pericolanti e di muri addobbati a festa per il Carnevale.

Al momento, Rocinha conta più di centomila abitanti, cosa che ne fa la favela più grande di Rio." O così dice la guida che abbiamo recuperato poco fa da una bancarella. Dannazione. Questo significa molti zombie. Se non altro ce la caveremo meglio qui che non negli spazi aperti delle spiagge... Giusto?

Il rumore delle armi automatiche che avevamo sentito prima ora si fa più vicino. Se sono preparati a questa crisi come gli spari lasciano credere, sarebbe bene trovarli e offrirgli tutto l'aiuto di cui hanno bisogno prima che la situazione diventi troppo... affollata.

Tessere richieste: 22R, 23R, 24R, 25R, 26R e 27R



• OBIETTIVI

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

1- Esplorare Rocinha. Prendere tutte le carte Obiettivo.

2- Fuori! Raggiungere l'Uscita. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

• **Fermi!** La Zona di Generazione verde riceve solo 1 Zombie del tipo indicato per ogni carta pescata (se viene pescato un Abominio, sostituirlo con un Bruto). In qualsiasi momento, se ci sono 5 Zombie nella Zona di Generazione verde, rimuovere i segnalini Cancelli e sostituire il segnalino Generazione verde con un segnalino Generazione rosso.

• **Imbucati alla festa.** I Cancelli bloccano il movimento per gli Zombie e i Sopravvissuti, ma gli Zombie possono essere attaccati attraverso i Cancelli usando le armi a Distanza.

• **La sicurezza innanzi tutto.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, non è possibile Cercare in quella Zona.



M3 - PROFESSORESSA LUANA?

Medio / 60 minuti

Mentre ci addentriamo nelle strade di Rocinha, le parole del soldato morente ci riecheggiano in testa. "Trovate la Professoressa Luana. Ha una cura per l'epidemia." Parole per cui vale la pena di morire. Quindi è difficile non farsi illusioni. Ma come facciamo a trovarla in un posto del genere? Ci sono letteralmente migliaia di posti in cui una persona potrebbe nascondersi, per non parlare del fatto che i morti saltano furori da tutte le parti. Dobbiamo trovare il modo di rallentarli, altrimenti anche noi entro l'alba inizieremo a girare con loro. L'anno prossimo il Carnevale lo guarderemo in televisione!

Tessere richieste: 6R, 23R, 24R, 25R, 26R e 27R

• OBIETTIVI

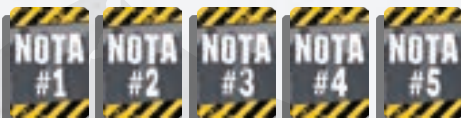
Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine per vincere la partita.

- **Rallentarli.** Portare l'Opala fino al luogo contrassegnato (X) e darle fuoco.
- **Ogni Carnevale deve finire!** Distruggere la Zona di Generazione di Partenza.
- **Una cura, davvero?** Trovare la Professoressa Luana.

27R 26R

24R 6R

25R 23R



 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 Zone di Generazione	 Luogo Contrassegnato dell'Opala
 Porte Aperte	7x  Casse di Armi Pimpate	 Opala (può essere guidata)
 Porte Chiuse	5x  Carte Obiettivo	5x  Note

• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Se nessun Sopravvissuto possiede il Traguardo *Rallentare l'Invasione*, pescare immediatamente 1 carta Zombie per ogni Zona di Generazione. Sulla tessera 27R non c'è nessuna carta Obiettivo.
- **Beh, questo tornerà utile.** L'Opala contiene 1 Arma Pimpata. Non è possibile Cercare nell'Opala dopo che l'Arma Pimpata è stata presa.
- **Brucia, bellezza, brucia.** Quando l'Opala si trova nel luogo contrassegnato, un qualsiasi Sopravvissuto in una Zona adiacente all'Opala può spendere 1 Azione per darle fuoco. Collocare 3 segnalini Rumore permanenti su di essa ed eliminare tutti i Personaggi nella stessa Zona dell'Opala. Questo blocca la Zona. Nessun Personaggio può entrare nella Zona bloccata o tracciare una Linea di Vista attraverso di essa.
- **Aprirsi una strada.** La Zona di Generazione di Partenza può essere distrutta usando una Molotov.
- **Attenti!** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:
 - Non è possibile Cercare in quella Zona.
 - Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.



M4 - ORA SI BALLA!

Medio / 120 minuti

Dobbiamo lasciare Rocinha e raggiungere la base militare situata allo Stadio Maracanã, dove sono custoditi i dati della Professoressa Luana.

Questo viaggio sarà difficile. Non possiamo farci molto, possiamo solo fidarci di lei. Per ora pensiamo ad arrivare laggiù: dobbiamo andarcene dalla favela. Inizia a essere un po' troppo affollata, del resto. Dannazione... Si sente ancora gente che balla la samba per le strade. Attirerà gli zombie come mosche al miele. Possibile che non abbiano capito che il Carnevale è finito prima quest'anno?

Con i morti che si ammassano a questo ritmo, c'è solo un modo per uscirne: iniziare uno Zombicidio!

Tessere richieste: 2V, 3V, 6R, 9R, 22R, 23R, 26R e 27R

• OBIETTIVI

Completare questo Obiettivo per vincere la partita.

- **In tenuta da professionisti.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti, la Professoressa Luana e l'Opala. Se i Sopravvissuti all'interno dell'Opala possiedono almeno 4 Armi Pimpate, tutti i Sopravvissuti ottengono anche 1 PEC e il Traguado *Opala Nera*.

• REGOLE SPECIALI

- **Invasione in corso.** Pescare 1 carta Zombie per ogni Zona di Generazione dopo la Preparazione. Se un qualsiasi Sopravvissuto possiede il Traguado *Rallentare l'Invasione*, pesca 6 carte Zombie e sceglie 1 carta Zombie da generare per ogni Zona di Generazione. Scartare le altre carte.

- **Auto truccata.** L'Opala contiene 1 Arma Pimpata. Non è possibile Cercare nell'Opala dopo che l'Arma Pimpata è stata presa.

- **Parti rubate!** Qualche idiota ha portato via la batteria e ha risucchiato il carburante dall'Opala. Senza le due cose l'auto è solo un ammasso di metallo senza vita (anche se ha ancora un bell'aspetto). I Sopravvissuti devono trovare una nuova Batteria e del Carburante per poter guidare l'Opala. Dovranno trovarli da qualche parte all'interno dello scenario.

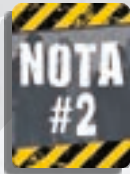
- **Cancello.** Il Cancello blocca il movimento di tutti i personaggi. Può essere rimosso da qualsiasi Sopravvissuto con la Chiave del Cancello, spendendo 1 Azione per rimuovere il Cancello mentre si trova nella sua Zona. È possibile attaccare gli Zombie attraverso il Cancello usando le armi a Distanza. Il Cancello è distrutto se 5+ Zombie sono adiacenti ad esso. Una volta distrutto, passare è possibile.

- **Armi speciali.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è possibile Cercare in quella Zona.
- Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.



9R	3V
6R	23R
26R	27R
2V	22R



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



Zone di
Generazione



Zona di
Uscita

2x



Cancelli

9x



Casse di Armi
Pimpate



Porta
Chiusa

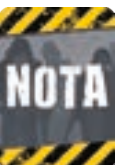


Opala
(può essere guidata)



8x

Carte Obiettivo



2x

Note



M5 - UNA NOTTE ALLO STADIO

Medio / 60-90 minuti

Il Maracanã è uno degli stadi più grandi del mondo. E ora è l'ultimo bastione di Rio contro i morti. È ancora del tutto illuminato, il che significa che c'è qualcosa di vivo all'interno. Mentre vaghiamo per le strade dell'isolato, scopriamo che non è la fortezza inespugnabile che immaginavamo. Le strade circostanti sono invase dagli zombie e, a giudicare dal numero di militari morti che giacciono nei paraggi, la situazione sembra critica. Sarà necessario cambiare i nostri piani. Dobbiamo entrare, recuperare i dati e uscire. La Professoressa ha un ultimo rifugio in mente.

Tessere richieste: 2V, 7R, 23R, 25V e 26R

• OBIETTIVI

Completare gli Obiettivi in questo ordine per vincere la partita.

- 1- **Trovare la Tessera di Accesso!** I Sopravvissuti devono trovare la Tessera di Accesso per aprire il Cancelllo.
- 2- **Volere è potere.** 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.

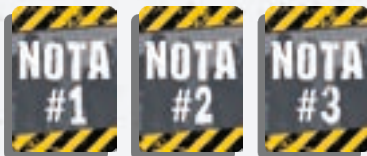
• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Aggiungere 1 Abominio, 4 Corridori, 2 Bruti e 6 Deambulanti sulla Zona contrassegnata. Non si Attiveranno durante la prima Fase degli Zombie.
- **Trovare la Tessera di Accesso ai Cancellli di Sicurezza.** Il Cancelllo blocca il movimento di tutti i Personaggi, ma è possibile attaccare gli Zombie attraverso il Cancelllo usando le armi a Distanza. Un Sopravvissuto con la Tessera di Accesso può spendere un'Azione nella Zona del Cancelllo per rimuoverlo dal tabellone.
- **Città saccheggiata.** La tessera 25V è priva di Obiettivi e di Casse di Armi Pimpate.
- **Attenti!** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:
 - Non è possibile Cercare in quella Zona.
 - Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.

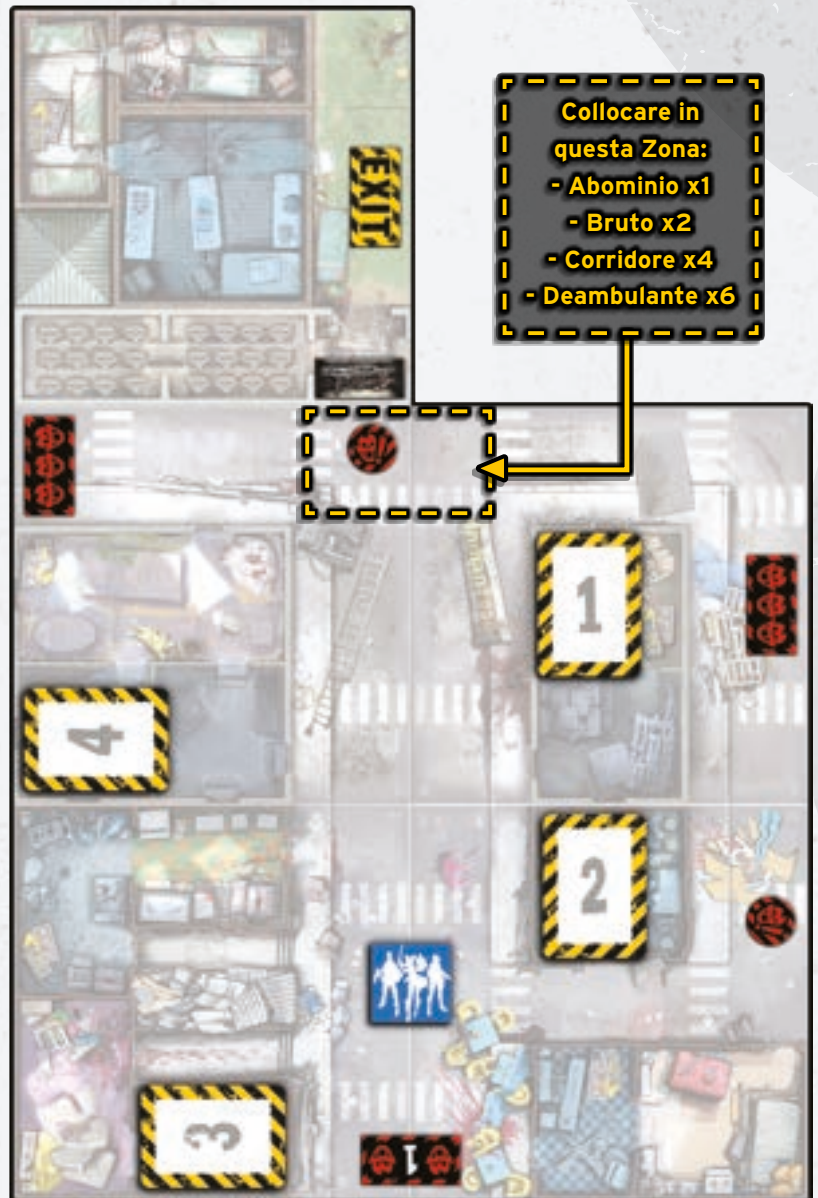
25V

2V 7R

23R 26R



Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zona di Uscita	4x Casse di Armi Pimpate
Zone di Generazione	2x Generazione a Sorpresa	Zombie
1x Cancelllo	4x Carte Obiettivo	3x Note



M6 - LA PROSSIMA VOLTA, MEGLIO AVERE UN PIANO DI RISERVA!

Medio / 90 minuti

Finalmente ce l'abbiamo fatta. Siamo riusciti a entrare nel Maracanã. Lo stadio è stato trasformato in una base militare provvisoria contro i morti, ma è evidente che qualcosa è andato storto. Al momento, i morti sciamano anche all'interno e non abbiamo tempo da perdere. Questo posto ospitava l'equipaggiamento migliore e il personale più preparato, eppure... Se le cose vanno così male qui, chissà come è messo il resto della città. Dobbiamo prendere quello per cui siamo venuti. E per fare ciò, prima dobbiamo rallentare la marea di zombie che preme per entrare. È l'ora di un altro Zombicidio.

Tessere richieste: 25V, 26V, 27V e 28V

• OBIETTIVI

Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine per vincere la partita.

- **Copiare i dati.** Trovare il computer della Professoressa Luana e recuperare i Dati al suo interno.
- **Ripulire lo Stadio.** Trovare un modo per bloccare tutte le entrate dello Stadio, rimuovendo i segnalini Generazione ed eliminando tutti gli Zombie all'interno dello Stadio.

• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare i Deambulanti (10) e l'Abominio come indicato sulla mappa.
- **Doppia generazione.** Rivelare sempre 2 carte Zombie per la Zona di Generazione verde.
- **Protocolli militari.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, non è possibile Cercare in quella Zona.



25V 27V

26V 28V

Zona di Partenza dei Sopravvissuti

1

Zone di Generazione

2x

Generazione a Sorpresa

4x

Casse di Armi Pim pate

Deambulante

Abominio

4x

Carte Obiettivo

1x

Note



M7 - S.O.S.! S.O.S.!

Difficile / 90 minuti

“Ora che abbiamo i dati, posso tenere fede alla mia parte del patto. C'è un laboratorio segreto a Ilha Grande. È quello il posto dove dobbiamo portare l'hard disk. È un rifugio sicuro circondato dal mare, è impenetrabile. Devo mandare ai miei amici laggiù un messaggio per accordarci su un punto di recupero. C'è un centro di comunicazione qui e c'è ancora energia. Dobbiamo solo...”

La Professoressa Luana non fa in tempo a finire la frase che tutte le luci dello stadio si attenuano e poi si spengono del tutto.

Ora siamo al buio e sentiamo gli zombie che si avvicinano.

	  	
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zone di Generazione	6x Carte Obiettivo
		
Porta Aperta	2x Generazione a Sorpresa	6x Casse di Armi Pimpate
		3x Note

Tessere richieste: 5V, 23R, 25V, 26V, 27V e 28V

• OBIETTIVI

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

1- Riattivare l'energia. Un corto circuito nelle abitazioni vicine ha fatto saltare la corrente in tutta l'area. Prendere le carte Obiettivo #01 e #02 per trovare il modo di riattivarla.

2- Trovare la radio. Scoprire dove si trova la Sala Radio e consentire alla Professoressa Luana di chiamare Ilha Grande.

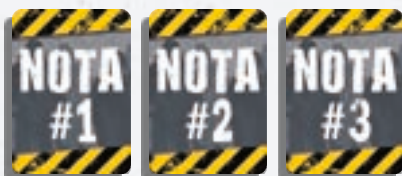
• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Pescare 1 carta Zombie per ogni Zona di Generazione.

• **Isolarli.** Usare una Molotov per distruggere la Zona di Generazione verde, chiudendo l'entrata del tunnel. Poi, tutti i Sopravvissuti ottengono 5 PA.

• **Una telefonata allunga la vita.** Il Leader di Luana deve spendere 1 Azione nella Sala Radio per permetterle di fare la chiamata.

• **Occhi aperti!** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, non è possibile Cercare in quella Zona.



23R	5V
26V	25V
28V	27V



M8 - ROAD MOVIE

Difficile / 60 minuti

Il Maracanã è perduto, ma non abbiamo tempo per preoccuparcene. Dobbiamo tornare alla spiaggia di Copacabana, dove per noi è iniziata tutta la storia, secoli fa (o forse solo ore fa?). Il punto è che è impossibile arrivarci a piedi. Ci serve un mezzo, un mezzo veloce.

Mi piace l'odore di gasolio di mattina. Odora di vittoria!

Tessere richieste: 1V, 2V, 3V, 4V, 6R e 23V

• OBIETTIVI

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

1- Preparare l'auto. Se un qualsiasi Sopravvissuto possiede il Traguadro *Opala Nera*, leggere immediatamente la Nota #4. Altrimenti, leggere la Nota #5. I Sopravvissuti devono trovare le Chiavi dell'Opala e un Gallone di Carburante.

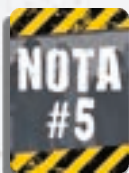
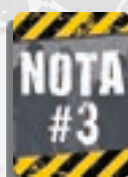
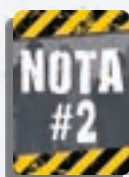
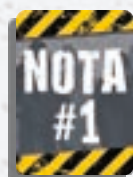
2- Si torna alla spiaggia. Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti, la Professoressa Luana e l'Opala. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

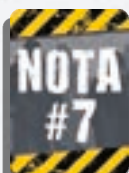
• **Preparazione.** Collocare i Deambulanti (7), i Corridori (3) e i Bruti (3) come mostrato sulla mappa.

• **Muoversi con cautela.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è possibile Cercare in quella Zona.
- Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.



3V	4V
1V	2V



23V	6R
-----	----



M9 - COPA, COPACABANA

Difficile / 90 minuti

Siamo arrivati alla Spiaggia di Copacabana dopo una corsa indiovolata per le strade di Rio. È difficile ammetterlo, ma anche adesso la città sembra splendida. Ora dobbiamo solo incontrarci con la squadra dell'Isola. Le comunicazioni erano un po' disturbate, ma abbiamo definito un luogo di incontro e abbiamo capito perché ci hanno detto che avremo solo un'opportunità: il cielo si sta facendo scuro e nell'aria c'è odore di pioggia. La madre di tutte le tempeste estive si dirige dalle nostre parti. In tutta onestà, combattere contro gli zombie mentre siamo bagnati fradici non è il modo in cui pensavamo di passare il resto della giornata.

Tessere richieste: 3R, 4R, 5V, 6V, 22V e 28R

● OBIETTIVI

Completare questo obiettivo per vincere la partita.

- **Raggiungere il luogo di incontro.** Un qualsiasi Sopravvissuto deve raggiungere la carta Obiettivo #06 e tentare di trovare una via d'uscita da questo disastro.

● REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare i Deambulanti (6) come mostrato sulla mappa. I Sopravvissuti devono iniziare la missione separati uniformemente sulle 2 Zone di Partenza.

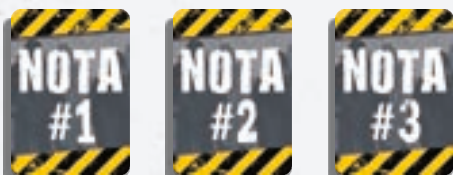
- **Occhi puntati sul trofeo.** I Sopravvissuti possono prendere un nuovo Obiettivo solo dopo avere raggiunto il Luogo di Incontro e avere preso la carta Obiettivo #06.

- **Generazione blu.** Questa Zona di Generazione rimane inattiva finché non viene generato un Abominio. L'Abominio deve essere collocato sulla Zona di Generazione blu. Pescare una nuova carta per sostituire la Generazione originale. Da adesso in poi, questa Zona è attiva come Zona di Generazione regolare.

- **Obiettivo nascosto.** La carta Obiettivo #05 può essere rivelata soltanto da un Sopravvissuto in possesso della Radio Tattica. Provate a trovarla.

- **Veloci, ma piano.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è possibile Cercare in quella Zona.
- Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.



22V	28R		6x	
3R	4R	Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Casse di Armi Pimpate	Porte Chiuse
6V	5V		3x	
		Zone di Generazione	3x	Deambulante
		6x		
		Carte Obiettivo	3x	Note



M10 - NESSUNO RESTA INDIETRO

Molto Difficile / 120 minuti

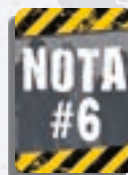
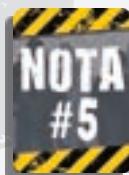
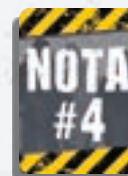
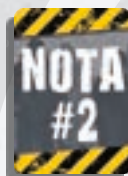
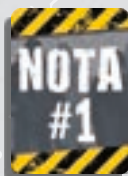
La tempesta è tremenda, in furia tutt'intorno a noi. La visibilità è quasi ridotta a zero. Quando siamo arrivati nel punto dove dovevamo trovare la barca, la pioggia si è attenuata per un po' e ci siamo accorti che il Tenente Francisca non c'era più. Deve essersi smarrita durante la tempesta.

"Non può essere lontana" dice la Professoressa Luana. "Non possiamo andarcene senza di lei. Sono morte troppe persone negli ultimi giorni. Ha rischiato la vita per venire da noi. Nessuno resta indietro."

Siamo d'accordo. Soprattutto perché nessuno di noi sa governare una barca con questo tempo.

Tessere richieste: 1V, 3V, 5V, 6V, 8R, 22V, 23V, 24V e 28R

28R	24V	22V
6V	1V	23V
5V	3V	8R



• OBIETTIVI

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

1- Trovare il Tenente Francisca. Deve essersi rifugiata da qualche parte nelle vicinanze.

2- Trovare quella dannata barca. I Sopravvissuti devono trovare un modo per andarsene dalla città e raggiungere Ilha Grande sani e salvi con la Professoressa Luana e il Tenente Francisca.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Collocare i Deambulanti (4) e i Corridori (4) come mostrato sulla mappa. Ci sono 2 Zone di Partenza per i Sopravvissuti e in ciascuna di esse deve essere collocato almeno 1 Sopravvissuto.

• **Il rumore li attirerà.** La Zona di Generazione blu non è attiva (per ora).

• **Auto guasta.** Non è possibile Cercare nell'Opala o guidarla.

• **Se vuoi ridere anche tu, prima fammi ridere.** Fintanto che su una Zona è presente una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è possibile Cercare in quella Zona.

- Non è possibile prendere la sua Cassa di Armi Pimpate.

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	9x  Casse di Armi Pimpate  Auto Opala (non può essere guidata)	1    Zone di Generazione	3x  Generazione a Sorpresa  Corridore  Deambulante	9x  Carte Obiettivo	7x  Note
---	---	--	---	---	--

#07 NUOVE ABILITÀ

In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la priorità. Gli effetti delle Abilità e/o bonus seguenti sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa in modo che un Sopravvissuto avanzi di livello e ottenga un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente se al Sopravvissuto rimangono ancora delle Azioni (oppure il Sopravvissuto può usare le eventuali Azioni extra che l'Abilità conferisce).

Benedetto - Tutti gli altri Sopravvissuti nella Zona del Sopravvissuto possono ripetere il tiro di 1 dei loro dadi una volta durante la Fase dei Giocatori. Questa Abilità è cumulativa con l'Abilità Fortunato, quindi un Sopravvissuto dotato di Benedetto e Fortunato può ripetere il tiro dello stesso dado due volte.

Ben equipaggiato - Il Sopravvissuto parte con 1 carta Proiettili a Volontà OPPURE Cartucce a Volontà dal mazzo Equipaggiamento.

Capoeira - Il Sopravvissuto viene sempre considerato con l'arma da Mischia seguente equipaggiata:



Il Sopravvissuto non ha bisogno di Equipaggiamento per aprire le porte e ottiene 1 Azione di Aprire le Porte gratuita una volta per Turno.

Colpo doppio - Il Sopravvissuto ottiene 1 Azione a Distanza gratuita ogni volta che effettua un Attacco in Mischia con successo.

Grande pianificatore - Durante la Fase Finale questo Sopravvissuto sceglie sempre chi riceve il segnalino Primo Giocatore.

Splendere nell'oscurità - Il Sopravvissuto ignora le Zone di Oscurità. Possiede +1 dado quando attacca in una qualsiasi Zona di Oscurità.

Vista acuta - Quando il Sopravvissuto effettua un'Azione di Cercare, pesca 3 carte e ne sceglie 1, poi scarta le altre. Le carte AAAHH!! vengono applicate anche quando non vengono scelte.

RICONOSCIMENTI

BASATO SU UN'IDEA ORIGINALE DI:

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

DESIGN DEL GIOCO:

Fel BARROS e Fabio TOLA

SVILUPPO:

Toi VON GLEHN e Rodrigo SONNESSO

STORIA:

Umberto PIGNATELLI

PRODUZIONE:

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

ILLUSTRAZIONI:

Marcelo ECO, David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS e Saeed JALABI

PROGETTO GRAFICO:

Fabio de CASTRO (Capo), Marc BROUILLON e Louise COMBAL

INGEGNERE DELLE SCULTURE:

Vincent FONTAINE

STUDIO DI SCULTURA:

BigChild Creatives

RESPONSABILE DELLE SCULTURE:

Hugo Gómez BRIONES

SCULTORI:

Jesus Ruiz LÓPEZ e Eugenia Suarez NÚÑEZ

RENDERING:

Edgar RAMOS

REVISIONE:

Hervé DAUBET e Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO:

Mathieu HARLAUT

EDITORE:

David PRETI

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPI

Revisione: Aurora CASARO, Sara CONATO

Adattamento Grafico: Ilaria BORZA

Supervisione: Massimo BIANCHINI

PLAYTESTER:

Leandro "Zombie" AGUIAR, Letícia GOES, Karen LOPES, Mario NICOLETTI, Marcelo "Jack Explicador" PEGADO e Guilherme VASCONCELOS

In memoria di Christiano Santos.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

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.

OGNI ROUND INIZIA CON:

01 - FASE DEI GIOCATORI

● 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 Equipaggiamento. Se si cerca in una Cassa di Armi Pimpate, pescare 1 carta dal mazzo delle Armi Pimpate.

● APRIRE LE PORTE:

Il Sopravvissuto usa l'Equipaggiamento per aprire le porte per aprire una porta nella sua Zona. Non è richiesto alcun tiro.

NOTA: Le porte aperte non possono essere richiuse.

● 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 SEGNALINO OBIETTIVO nella Zona del Sopravvissuto.

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

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

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

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: I Corridori 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 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).

03 - FASE FINALE

● Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.

● 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	BRUTO/ABOMINIO	1	2/3	1/5
2	DEAMBULANTE	1	1	1
3	CORRIDORE	2	1	1