



ZOMBICIDE

GEAR UP



REGOLE



SOMMARIO

PANORAMICA 3

CONTENUTO 3

CONCETTI BASE 5

Scheda Sopravvissuto..... 5

Arma della Scheda Sopravvissuto 5

Carta Leader..... 5

Carta Zombie..... 6

Scheda Boss..... 6

PREPARAZIONE 7

SVOLGIMENTO DEL GIOCO 8

Preparazione dei Round 8

1° Round 8

2° Round..... 8

PASSI DEI TURNI 9

1 - Rivelazione..... 9

2 - Attacco..... 9

Icone degli Zombie..... 10

Effetti delle Armi..... 11

Spendere Munizioni..... 11

Uccidere uno Zombie..... 11

Attaccare il Boss..... 11

3 - Migliorie..... 11

4 - Gli Zombie Avanzano..... 12

Attacco degli Zombie..... 12

5 - Generazione/Boss..... 12

Carte Generazione e Carte-Riassunto

Generazione..... 13

Risolvere la Generazione..... 13

Carte Boss..... 13

Movimento Fino al Sopravvissuto

Successivo..... 13

VINCERE O PERDERE LA PARTITA 14

EFFETTI DELLE ARMI 14

GLI ZOMBIE 16

Zombie Comuni 16

Zombie Speciali..... 16

Bombarolo..... 16

Puzzolente..... 16

BOSS 17

Super-Abominio..... 17

Piramide di Zombie..... 17

Zombifante..... 17

Dead Sox..... 18

Urlatore..... 18

La Mutazione..... 18

MODALITÀ IN SOLITARIO 19

Preparazione Aggiuntiva..... 19

Passo di Attacco..... 19

RICONOSCIMENTI 19

RIASSUNTO DELLE REGOLE 20



PANORAMICA

In un mondo invaso dagli zombie, è dura per i pochi sopravvissuti rimasti combattere contro l'orda sterminata che ha invaso la città. Abbiamo scoperto che c'è un Boss a guidarli: non dobbiamo fare altro che stanarlo uccidendo il suo branco. La nostra squadra si è attrezzata ed è pronta a riprendersi quello che le appartiene. Ma prima... **GEAR UP! MANO ALLE ARMI!**

Zombicide: Gear Up è un gioco collaborativo *flip-and-write* in cui da 1 a 6 giocatori interpretano il ruolo di Sopravvissuti che lottano per sopravvivere durante un'apocalisse zombie. I Sopravvissuti sono un gruppo di combattenti scesi nelle strade invase dai non morti per respingere le orde di Zombie che vengono generate, e avanzare finché non comparirà il Boss. Solo allora potranno raggiungere il loro obiettivo finale: uccidere il Boss e porre fine all'invasione degli zombie!

CONTENUTO

6 SCHEDE SOPRAVVISSUTO A DUE FACCE



6 PENNARELLI CANCELLABILI



6 SCHEDE BOSS A DUE FACCE



1 CARTA LEADER



48 CARTE ZOMBIE COMUNI



Deambulante... x12
Corridore..... x12
Strisciante x12
Cane Zombie... x12

24 CARTE ZOMBIE SPECIALI



Bombarolo..... x6
Bruto x6
Soldato x6
Puzzolente x6

6 CARTE COMPAGNO PER LA MODALITÀ IN SOLITARIO



10 CARTE TURNO



3 CARTE BOSS FASE 1



4 CARTE BOSS FASE 2



7 CARTE GENERAZIONE



6 CARTE RIASSUNTO GENERAZIONE



CONCETTI BASE

SCHEDA SOPRAVVISSUTO

- 1- **Nome del Sopravvissuto**
- 2- **Salute:** Questi slot vengono barrati quando il Sopravvissuto subisce danni.
- 3- **Armatura:** Di questi slot vengono tracciati i contorni quando il Sopravvissuto ottiene  e vengono barrati quando vengono usati.
- 4- **Munizioni:** Di questi slot vengono tracciati i contorni quando il Sopravvissuto ottiene  e vengono barrati quando vengono usati.
- 5- **Slot Strada:** Gli Zombie che avanzano verso il Sopravvissuto vengono collocati in questi 3 slot.
- 6- **Armi:** Ogni Sopravvissuto possiede 4 Armi, tra cui un'Arma preferita (quella gialla).
- 7- **Effetti:** Descrivono in dettaglio gli effetti delle Armi del Sopravvissuto.



Scheda Sopravvissuto

ARMA DELLA SCHEDA SOPRAVVISSUTO

- 1- **Nome dell'Arma**
- 2- **Sagoma Colpo:** Questa è la Sagoma del Colpo che i giocatori barrano sulle Caselle PF degli Zombie quando l'Arma viene attivata.
- 3- **Effetto di Partenza:** Alcune Armi hanno un effetto di partenza che è sempre attivo, come Respinta  o Colpo Multiplo  (vedere pagina 14).
- 4- **Effetti Miglioria:** Tutte le Armi possiedono 2 effetti miglioria che vengono sbloccati nel corso della partita uccidendo gli Zombie. Quando un effetto viene sbloccato, il giocatore spunta il cerchio accanto a quell'effetto.



Arma della Scheda Sopravvissuto

CARTA LEADER

La carta Leader ha due facce. Un lato elenca come preparare la partita in base al livello di difficoltà usato (Facile, Standard, Difficile o Incubo) mentre l'altro lato mostra un riassunto della sequenza del turno.

Il lato Preparazione è diviso in 3 colonne:

- 1- **Generazione di Partenza:** Mostra l'ammontare e il tipo di carte Zombie (Comuni o Speciali) che ogni giocatore riceve durante la Preparazione.
- 2- **Lato Carta-Riassunto Generazione:** Mostra quale lato della carta usare in base alla difficoltà scelta.
- 3- **Difficoltà del Boss:** Mostra il lato della scheda Boss da usare.



Carta Leader

CARTA ZOMBIE

1- **Tipo di Zombie:** Indica il Tipo di Zombie (Deambulante, Corridore, Bombarolo, ecc.).

Il colore della barra del Tipo indica se lo Zombie è uno Zombie Comune o Speciale:

- **Barre nere:** Indicano gli Zombie Comuni
- **Barre rosse:** Indicano gli Zombie Speciali

2- **Velocità dello Zombie:** Indica quando questo Zombie si muove.

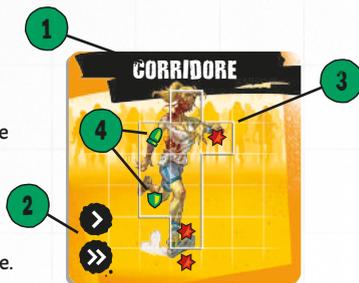
3- **Caselle PF:** Ogni quadretto all'interno delle linee bianche più spesse è una Casella PF. Le Caselle PF vengono barrate man mano che i Sopravvissuti attaccano gli Zombie con le loro Armi.

4- **Icone Munizioni/Armatura:** Quando le Caselle PF con le icone  o  vengono barrate, il Sopravvissuto ottiene i bonus corrispondenti.

5- **Icona Danni:** Quando gli Zombie attaccano, infliggono Danni al Sopravvissuto per ogni icona  che non è stata barrata.

6- **Icone Danni Fissi:** Queste icone  non possono essere barrate e si applicano sempre quando lo Zombie attacca.

7- **Capacità Speciale:** Indica la Capacità Speciale dello Zombie (se ne possiede una).



Carta Zombie Comune



Carta Zombie Speciale

SCHEDA BOSS

La scheda Boss ha due facce: quella nera si usa quando si gioca a livello di difficoltà Facile e quella rossa per i livelli di difficoltà superiore.

1- **Nome del Boss**

2- **Caselle PF:** Ogni quadretto all'interno delle linee bianche più spesse è una Casella PF. Le Caselle PF vengono barrate man mano che i Sopravvissuti attaccano il Boss con le loro Armi.

3- **Icone Munizioni/Armatura:** Quando le Caselle PF con le icone  o  vengono barrate, il Sopravvissuto ottiene i bonus corrispondenti.

4- **Icona Danni:** Quando il Boss attacca, infligge Danni a tutti i Sopravvissuti per ogni icona  /  che non è stata barrata.

5- **Icone Danni Fissi:** Queste icone  /  non possono essere barrate. L'icona  è rilevante solo nella Fase 2 del 2° round.

6- **Regola Speciale del Boss:** Indica la Regola Speciale del Boss (se ne possiede una).

7- **Abilità Speciale del Boss:** Indica l'Abilità Speciale del Boss.



Scheda Boss a Due Facce

PREPARAZIONE



1. Ogni giocatore riceve 1 pennarello cancellabile.
2. Ogni giocatore sceglie una scheda Sopravvissuto e la colloca davanti a sé. In una partita in Modalità in Solitario, la scheda va collocata con il lato **16** a faccia in su. Rimettere le eventuali schede Sopravvissuto inutilizzate nella scatola.
3. Mescolare le 48 carte Zombie Comuni per comporre il mazzo Zombie Comuni, da tenere a faccia in giù.
4. Mescolare le 24 carte Zombie Speciali per comporre il mazzo Zombie Speciali, da tenere a faccia in giù.
5. Mescolare le 10 carte Turno per comporre il mazzo Turno, da tenere a faccia in giù.
6. I giocatori controllano insieme la carta Leader e scelgono il livello di difficoltà della partita (si raccomanda il livello Facile per i nuovi giocatori).
7. Ogni giocatore pesca un numero di carte Zombie dai mazzi come indicato dalla carta Leader in base alla difficoltà scelta, e le colloca una accanto all'altra nel 3° Slot Strada della propria scheda (quello più in alto).
8. I giocatori scelgono insieme 1 dei 6 Boss da usare nella partita e mettono da parte la sua scheda per il momento (per i nuovi giocatori si raccomanda di usare il Super-Abominio). Assicurarsi di collocare la scheda Boss con il lato corrispondente al livello di difficoltà selezionato a faccia in su. Rimettere le schede Boss inutilizzate nella scatola.
Nota: Il Boss entra in gioco soltanto nel 2° round.
9. Collocare la carta-riassunto Generazione corrispondente al numero di giocatori accanto ai mazzi Zombie, con il lato del livello di difficoltà selezionato a faccia in su. Rimettere le carte-riassunto Generazione inutilizzate nella scatola del gioco.
Nota: Il lato nero viene usato ai livelli di difficoltà Facile e Standard, mentre il lato rosso viene usato ai livelli Difficile e Incubo.
10. Scegliere un giocatore che funga da Leader della missione. Quel giocatore prende la carta Leader, la gira sul lato della sequenza del turno e la colloca accanto alla propria scheda, affinché lo guidi a seguire il giusto ordine dei passi durante la partita. Il Leader ha il compito di prendere la decisione finale qualora il gruppo di giocatori non riesca ad accordarsi su una questione. È inoltre il giocatore su cui viene generato il Boss durante la preparazione del 2° round (vedere pagina 8).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

PREPARAZIONE DEI ROUND

Zombicide: Gear Up si svolge in 2 round. Ogni round è composto da 9 turni.

1° ROUND

All'inizio del 1° round, pescare 9 carte Turno dal mazzo Turno e disporle in fila a faccia in giù. Mettere da parte a faccia in giù la carta rimanente del mazzo Turno.



Poi, mescolare e collocare le 7 carte Generazione a faccia in giù sotto le ultime 7 carte Turno come mostrato:



Importante: Durante il 1° round, i Sopravvissuti non possono interagire con il Boss in alcun modo.

2° ROUND

Nel 2° round arriva il Boss e i Sopravvissuti hanno la possibilità di attaccarlo. Collocare la scheda Boss davanti al Leader. Il Boss non va in nessuno Slot Strada. Si considera il Boss semplicemente davanti al Sopravvissuto. Prendere le 9 carte Turno e la carta Turno messa da parte, mescolarle assieme e pescarne 9 per formare una nuova fila di carte Turno a faccia in giù. Rimettere la carta rimanente del mazzo Turno nella scatola.

Mescolare le 3 carte Boss "Fase 1" e collocarle a faccia in giù sotto la 3^a, la 4^a e la 5^a carta Turno. Mescolare le 4 carte Boss "Fase 2" e collocarle a faccia in giù sotto la 6^a, la 7^a, la 8^a e la 9^a carta Turno come mostrato:



PASSI DEI TURNI

In ogni turno si risolvono i 5 passi seguenti in ordine:

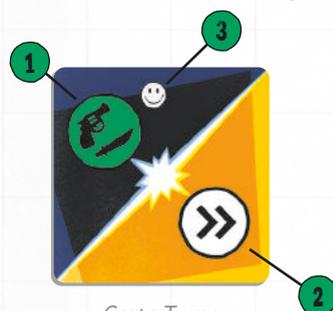
- 1- **Rivelazione:** Rivelare la carta Turno successiva.
- 2- **Attacco:** Attivare le Armi del colore rivelato. Poi, i Sopravvissuti possono spendere Munizioni per barrare singole Caselle PF.
- 3- **Migliorie:** Per ogni Zombie ucciso negli Slot Strada di un Sopravvissuto in questo turno, quel Sopravvissuto ottiene 1 miglioria.
- 4- **Gli Zombie Avanzano:** Ogni Zombie della Velocità rivelata si muove di 1 Slot Strada verso il Sopravvissuto. Gli Zombie già nel 1° Slot Strada attaccano invece il Sopravvissuto.
- 5- **Generazione/Boss:** Rivelare e risolvere la carta Generazione/Boss successiva (se presente). Poi, se è il 2° round, il Boss si muove fino al prossimo Sopravvissuto in senso orario.

Quando tutti i passi sono stati completati, ha inizio un nuovo turno. Il round prosegue finché tutti i 9 turni non sono stati completati.

1 - RIVELAZIONE

Rivelare la carta Turno a faccia in giù più a sinistra, che mostra quale colore delle Armi e Velocità degli Zombie saranno attivi in quel turno.

- 1- **Colore delle Armi:** Mostra quale Arma sarà attivata per tutti i Sopravvissuti (vedere Attacco, sotto).
- 2- **Velocità degli Zombie:** Mostra quali Zombie si muovono in questo turno (vedere Gli Zombie Avanzano, pagina 12).
- 3- **Icona Compagno:** Si usa solo nella Modalità in Solitario (vedere pagina 19).



Carta Turno

2 - ATTACCO

In questo passo, i Sopravvissuti attivano le loro Armi del colore indicato sulla carta Turno attuale per attaccare gli Zombie in qualsiasi Slot Strada della loro scheda Sopravvissuto. I giocatori barrano le Caselle PF sulle carte Zombie, disegnando la Sagoma Colpo dell'Arma attiva al fine di riempire tutte le Caselle PF e uccidere gli Zombie. I giocatori possono discutere di come intendono usare le loro Armi e i loro effetti, ma tutti i giocatori devono disegnare le loro Sagome Colpo contemporaneamente.

È necessario rispettare alcune regole quando si disegnano le Sagome Colpo:

- Le Sagome Colpo possono essere ruotate e/o specchiate.
- Una Sagoma Colpo deve essere disegnata per intero.
- Ogni Casella PF può essere barrata soltanto una volta.
- I quadretti al di fuori delle Caselle PF non possono essere barrati.
- Se un giocatore non può o non vuole usare la Sagoma Colpo completa, può invece barrare una singola Casella PF.

Nota: Se scelgono di barrare una singola Casella PF, i giocatori applicano comunque gli eventuali effetti dell'Arma.

Esempio: Il Sopravvissuto attiva la sua Sega Tagliamento contro un Corridore a cui sono già state cancellate alcune Caselle PF.



✓ Questa è una collocazione valida per la Sagoma Colpo.

✗ Queste 2 collocazioni delle Sagome Colpo non sono valide. A sinistra, la Sagoma Colpo si sovrapporrebbe a un quadretto già barrato e a destra finirebbe fuori dalle Caselle PF.

Nota: Nel caso in cui un Sopravvissuto non abbia nessuno Zombie davanti a sé, non può usare la sua Arma a meno che essa non possieda Lunga Gittata (vedere pagina 14).

ICONE DEGLI ZOMBIE



ARMATURA: Quando un giocatore barra una Casella PF con un'icona Armatura su una carta Zombie, ha recuperato un'attrezzatura difensiva nel corso dell'attacco e ottiene immediatamente 1 Armatura. Per rappresentarlo, traccia i contorni di 1 degli slot nell'area Armatura della sua scheda Sopravvissuto (vedere pagina 5).

Esempio: Il Sopravvissuto possiede già 3 Armature (e ne ha già usate e barrate 2). Quando ne ottiene una quarta, il Sopravvissuto traccia il contorno del 4° slot:



MUNIZIONI: Quando un giocatore barra una Casella PF con un'icona Munizioni su una carta Zombie, ha trovato delle munizioni nel corso dell'attacco e ottiene immediatamente 1 Munizione. Per rappresentarlo, traccia i contorni di 1 degli slot nell'area Munizioni della sua scheda Sopravvissuto (vedere pagina 5).

Esempio: Il Sopravvissuto possiede già 3 Munizioni (e ne ha già usate e barrate 2). Quando ne ottiene una quarta, il Sopravvissuto traccia il contorno del 4° slot:





DANNI: Quando un giocatore barra una Casella PF con un'icona Danni su una carta Zombie, riduce i danni che quello Zombie è in grado di infliggere. Quando attacca, uno Zombie infligge al Sopravvissuto un ammontare di danni pari al numero di icone Danni che non sono state barrate sulla sua carta.

Nota: Le icone Danni al di fuori delle Caselle PF non possono essere mai barrate e rappresentano i danni base inflitti dagli Zombie.

EFFETTI DELLE ARMI

Ogni Arma ha una serie diversa di effetti che ne definisce il funzionamento. Certe Armi hanno degli effetti di partenza che sono attivi fin dall'inizio. Tutte le armi possiedono 2 effetti migioria che vengono applicati soltanto una volta che sono stati sbloccati (la lista di tutti gli effetti è riportata a pagina 14).

Nota: Le Armi preferite, indicate dal colore giallo, hanno miglorie sbloccate fin da inizio partita.

SPENDERE MUNIZIONI

Durante il passo di attacco, dopo avere disegnato la Sagoma Colpo della sua Arma, ogni Sopravvissuto può barrare un qualsiasi ammontare di  in suo possesso (con i contorni tracciati) per barrare altrettante Caselle PF sugli Zombie che si trovano nei suoi Slot Strada. Spendere  è facoltativo. I Sopravvissuti possono scegliere di conservare  per i turni successivi.

UCCIDERE UNO ZOMBIE

Se tutte le Caselle PF su una carta Zombie vengono barrate, quello Zombie è ucciso e quella carta Zombie viene scartata. Il Sopravvissuto che aveva quello Zombie nel suo Slot Strada sblocca una migloria nel prossimo passo di quel turno (vedere Miglorie, sotto).

ATTACCARE IL BOSS

Come nel caso degli altri Zombie, il Boss può essere colpito soltanto dal Sopravvissuto a cui sta davanti (o da un Sopravvissuto adiacente che usi Lunga Gittata , vedere pagina 14). Il Boss non è considerato situato in nessuno Slot Strada.

Nota: Occorre ricordare che il Boss può essere attaccato soltanto nel 2° round.

3 - MIGLIORIE

Ogni Sopravvissuto ottiene 1 migloria per ogni Zombie che è stato ucciso in uno dei suoi Slot Strada nel passo precedente di questo turno (anche se quello Zombie è stato ucciso da un altro Sopravvissuto). Il giocatore sceglie una migloria disponibile e spunta il cerchio accanto ad essa. Quella migloria è sbloccata per il resto della partita. Le miglorie di ogni Arma devono essere sbloccate in ordine, da sinistra a destra: prima la migloria 1, poi la migloria 2.



Il Sopravvissuto ottiene una migloria e sceglie di migliorare la sua Segna Tagliacimento. Dato che questa Arma non è ancora stata migliorata, il Sopravvissuto seleziona la prima migloria (Colpo Critico ) e la spunta.

4 - GLI ZOMBIE AVANZANO

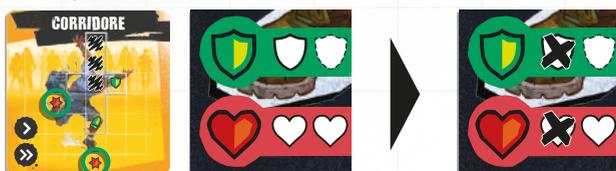
Dopo che tutti i Sopravvissuti hanno attaccato, tocca agli Zombie muoversi. In questo passo, ogni Zombie con una Velocità corrispondente a quella mostrata sulla carta Turno attuale si muove di 1 Slot Strada verso il Sopravvissuto che sta fronteggiando. Se uno Zombie si trova sul 1° Slot Strada (lo slot più vicino al Sopravvissuto) e sta per muoversi, invece di muoversi attacca. L'icona  conta come entrambe le Velocità degli Zombie, il che significa che tutti gli Zombie dovranno muoversi di 1 Slot Strada.



La carta Turno mostra la Velocità degli Zombie  quindi saranno gli Zombie con la velocità  a muoversi. Il Bombarolo che fronteggia Ethan non ha quella velocità, quindi rimane dove si trova. Il Corridore che fronteggia Lisa si muove dal suo 3° Slot Strada fino al suo 2° Slot Strada. Anche il Deambulante possiede la velocità indicata, ma dato che si trova nel 1° Slot Strada, non si muove e invece attacca Lisa.

ATTACCO DEGLI ZOMBIE

Quando uno Zombie attacca, infligge al Sopravvissuto un ammontare di Danni pari a quello delle icone Danni che non sono state barrate sulla sua carta (all'interno o all'esterno delle Caselle PF). Quando subisce danni, il giocatore barra quell'ammontare di icone  sulla sua scheda Sopravvissuto. Se il Sopravvissuto attaccato possiede una o più icone  con contorni tracciati, può scegliere di barrare quelle invece di barrare .



Questo Corridore possiede 3 icone  sulla sua carta, ma dato che una di esse è stata barrata, infligge 2 danni quando attacca il Sopravvissuto. Il Sopravvissuto possiede 1  con contorni tracciati, quindi decide di barrare l'icona  e 1 icona .

Importante: Se un Sopravvissuto barra la sua ultima icona , viene ucciso e la partita si conclude con una sconfitta.

5 - GENERAZIONE/BOSS

Dopo che tutti gli Zombie si sono mossi e/o hanno attaccato, rivelare e risolvere la carta sotto la carta Turno attuale (se presente).

- Nel 1° round si usano le carte Generazione.
- Nel 2° round si usano le carte Boss (vedere pagina 13).

CARTE GENERAZIONE E CARTE-RIASSUNTO GENERAZIONE

Ogni carta Generazione mostra 1 di queste 3 icone Generazione: e .

Controllare la carta-riassunto Generazione per determinare quanti Zombie di ogni rango vengono generati. Per esempio, con 4 giocatori a livello di difficoltà Facile il numero di Zombie da generare in base all'icona è:



GENERAZIONE A

Generare 3 Zombie Comuni.



GENERAZIONE B

Generare 2 Zombie Comuni e 1 Zombie Speciale.



GENERAZIONE C

Generare 1 Zombie Comune e 2 Zombie Speciali.



Carta Generazione



Carta-Riassunto
Generazione

RISOLVERE LA GENERAZIONE

Per risolvere una Generazione si pesca da ogni mazzo il numero corrispondente di carte Zombie, che vengono collocate a faccia in su al centro del tavolo. I giocatori decidono poi tutti insieme quale Sopravvissuto riceve ciascuna carta Zombie.

La distribuzione degli Zombie non deve essere necessariamente equa, quindi un Sopravvissuto può ricevere più Zombie degli altri. Quando un Sopravvissuto riceve un nuovo Zombie, lo colloca nel suo 3° Slot Strada. Non esiste un limite al numero di Zombie che possono occupare uno Slot Strada in qualsiasi momento.

CARTE BOSS

Nel 2° round si usano le carte Boss al posto delle carte Generazione per determinare come si comporta il Boss. Possono comparire 4 icone diverse:



ABILITÀ SPECIALE DEL BOSS

L'Abilità Speciale del Boss si attiva.



ATTACCO DEL BOSS

Il Boss attacca, infliggendo a ogni Sopravvissuto un ammontare di danni pari al numero di icone Danni Gialli che non sono state barrate sulla sua scheda.



GENERAZIONE DEGLI ZOMBIE DEL BOSS

Si effettua una Generazione di Zombie seguendo le normali regole delle carte Generazione (vedere sopra).



ATTACCO SPECIALE DEL BOSS

Il Boss attacca, infliggendo a ogni Sopravvissuto un ammontare di danni pari al numero di icone Danni Gialli e Blu che non sono state barrate sulla sua scheda.

Nota: Questa icona compare solo sulle carte Boss di Fase 2. Con le carte Boss di Fase 1, i Sopravvissuti non subiscono danni dalle icone Danni Blu.

Nota: Se sulla carta compaiono più icone, vengono risolte in ordine, da sinistra a destra.

MOVIMENTO FINO AL SOPRAVVISSUTO SUCCESSIVO

Il Boss si trova sempre davanti a 1 Sopravvissuto. Dopo avere risolto la carta Boss, esso si muove fino al Sopravvissuto successivo in senso orario.

VINCERE O PERDERE LA PARTITA

I **Sopravvissuti vincono** se riescono a uccidere il Boss. Non ha importanza quanta Salute rimanga a ognuno di loro o quanti Zombie siano ancora vivi davanti a loro.

I **Sopravvissuti perdono** se una qualsiasi delle condizioni seguenti viene soddisfatta:

- Se in un qualsiasi momento della partita un Sopravvissuto viene ucciso.
- Se alla fine del 2° round i Sopravvissuti non hanno ucciso il Boss.

EFFETTI DELLE ARMI



RESPINTA

Spingi lo  bersaglio fino al 3° Slot Strada.

Dopo avere disegnato la Sagoma Colpo dell'Arma, il giocatore può muovere lo Zombie bersaglio fino al suo 3° Slot Strada. Se il bersaglio è il Boss o si trova già sul 3° Slot Strada, non succede niente.



COLPO MULTIPLO

Quando attivi quest'Arma, disegna questa Sagoma Colpo N volte.

Quando un Sopravvissuto attiva quest'Arma, la Sagoma Colpo può essere disegnata più volte. Il numero N indica quante volte. Ogni volta che viene disegnata, può bersagliare uno Zombie diverso.



RICICLO

Per ogni icona  barrata da questo colpo, ottieni 1 .

Dopo avere disegnato la Sagoma Colpo, il Sopravvissuto ottiene 1  per ogni icona  che è stata barrata da questa Sagoma Colpo.



CARICA E PUNTA

Per ogni icona  barrata da questo colpo, ottieni 1 .

Dopo avere disegnato la Sagoma Colpo, il Sopravvissuto ottiene 1  per ogni icona  che è stata barrata da questa Sagoma Colpo.



LUNGA GITTATA

Puoi bersagliare uno  di un Sopravvissuto adiacente. Entrambi i Sopravvissuti ottengono i bonus per le icone  barrate da questo colpo.

Un'Arma a Lunga Gittata può bersagliare Zombie davanti a un Sopravvissuto adiacente. I Sopravvissuti adiacenti sono i Sopravvissuti che si trovano immediatamente a destra e a sinistra di un Sopravvissuto. Quando la Sagoma Colpo viene disegnata su uno Zombie di fronte a un Sopravvissuto adiacente, entrambi i Sopravvissuti ottengono gli eventuali bonus dalle icone  e  barrate da questa Sagoma Colpo.

Nota: Se un Sopravvissuto barra le ultime Caselle PF su uno Zombie di fronte a un Sopravvissuto adiacente, è quest'ultimo a ottenere la migliona e non il Sopravvissuto che ha barrato le ultime Caselle PF.



MANO ALLE ARMI

Per ogni icona  barrata da questo colpo, ottieni 1  extra dello stesso tipo.

Dopo avere disegnato la Sagoma Colpo, il Sopravvissuto ottiene 1  extra per ogni icona  barrata e 1  extra per ogni icona  barrata da questa Sagoma Colpo.

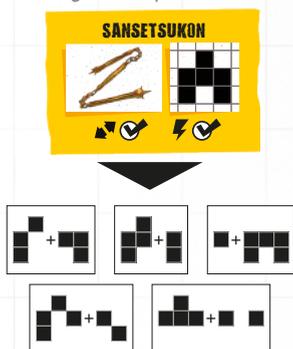


SCISSIONE

Puoi scindere la Sagoma Colpo in 2 parti, disegnando entrambe sullo stesso .

Quando un Sopravvissuto attiva quest'Arma, la Sagoma Colpo può essere divisa in 2 sagome più piccole da disegnare su un singolo Zombie. Le Sagome Colpo scisse non devono necessariamente avere lo stesso numero di quadretti e non devono necessariamente essere contigue. Entrambe le Sagome Colpo funzionano come se fossero una singola Sagoma Colpo e devono essere disegnate nella loro interezza nelle Caselle PF (possono essere ruotate, specchiate o trasformate in quadretti singoli in modo indipendente).

Esempio: Alcuni dei modi possibili di scindere la Sagoma Colpo del Sansetsukon.



ADRENALINA

Subisci 1 danno per attivare quest'Arma una 2ª volta.

Dopo avere attivato l'Arma per la prima volta in un turno, il Sopravvissuto può subire 1 danno (può spendere  per prevenire la perdita di ) per attivare quest'Arma una seconda volta.



RICARICA RAPIDA

Spendi 1  per attivare quest'Arma una 2ª volta.

Dopo avere attivato l'Arma per la prima volta in un turno, il Sopravvissuto può barrare 1  per attivare quest'Arma una seconda volta.



COLPO CRITICO

Se questo colpo barra un'icona , attiva quest'Arma una 2ª volta su un altro .

Dopo avere attivato l'Arma per la prima volta in un turno, se almeno 1 icona  è stata barrata, l'Arma può essere attivata una seconda volta bersagliando uno Zombie diverso.



FALCIATA

Disegna questa Sagoma Colpo su 1  in ogni Slot Strada e sul Boss (se è davanti al tuo Sopravvissuto).

Quando un Sopravvissuto attiva quest'Arma, la Sagoma Colpo viene disegnata su 1 Zombie in ogni Slot Strada e sul Boss (se il Boss si trova davanti a quel Sopravvissuto).



ESPLOSIVO

Disegna questa Sagoma Colpo su ogni  di un singolo Slot Strada e sul Boss (se è davanti al tuo Sopravvissuto).

Quando un Sopravvissuto attiva quest'Arma, la Sagoma Colpo viene disegnata su ogni Zombie di un singolo Slot Strada e sul Boss (se il Boss si trova davanti a quel Sopravvissuto).



FRENSIA

Quando attivi quest'Arma, barra il suo cerchio  successivo e ottieni tutte le  sotto i cerchi .

Dopo avere disegnato la Sagoma Colpo, il giocatore barra il cerchio  numerato successivo sull'indicatore di Frenesia. Poi, quel Sopravvissuto ottiene tutte le  e  sotto tutti i cerchi  che sono già stati barrati.

Esempio: Dopo avere attivato un'Arma con Frenesia per la 4ª volta e aver barrato il cerchio  4, il Sopravvissuto ottiene 1  e 1 .



GLI ZOMBIE

Esistono 3 ranghi di Zombie:

- **Comune:** Gli Zombie Comuni sono gli Zombie più deboli del gioco, quelli che hanno Salute e Attacchi più bassi.
- **Speciale:** Gli Zombie Speciali sono più forti e in certi casi possiedono delle Capacità Speciali (vedere sotto).
- **Boss:** I Boss sono i più temibili tra gli Zombie. Per sconfiggerli è necessaria una strategia speciale.

ZOMBIE COMUNI

Esistono 4 tipi di Zombie Comuni: Corridore, Deambulante, Strisciante e Cane Zombie.

ZOMBIE SPECIALI

Esistono 4 tipi di Zombie Speciali: Soldato, Puzzolente, Bruto e Bombarolo.

BOMBAROLO

 Gli Zombie Bombarolo sono mine vaganti che esplodono quando attaccano. Quando uno Zombie Bombarolo sta per attaccare, il Sopravvissuto scarta invece la sua carta Zombie (non ottiene una migliore) e ogni Sopravvissuto subisce danni pari al numero di icone  non barrate su quel Bombarolo.

PUZZOLENTE

 Gli Zombie Puzzolenti emanano un cattivo odore che disturba le capacità difensive dei Sopravvissuti. Fintanto che un Puzzolente si trova in un qualsiasi Slot Strada di un Sopravvissuto, ogni altro Zombie che fronteggia quel Sopravvissuto è considerato dotato di 1  extra. Se c'è più di 1 Puzzolente negli Slot Strada di un Sopravvissuto, i loro effetti sono cumulativi.



Carte Zombie Comuni



Carte Zombie Speciali



Zombie Bombaroli

Zombie Puzzolenti

BOSS

Ognuno dei 6 Boss possiede una Regola e un'Abilità Speciali che lo fanno funzionare in modo unico (ad eccezione del Super-Abominio, che possiede solo un'Abilità Speciale).

SUPER-ABOMINIO

Ogni volta che l'icona  **viene rivelata:** Il Super-Abominio rompe l'Armatura di tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto deve barrare 2  con contorni tracciati. Se un Sopravvissuto possiede meno di 2 , barra il numero di  che possiede e poi non gli succede altro.

PIRAMIDE DI ZOMBIE

Regola Speciale: Quando viene disegnata una Sagoma Colpo sulla Piramide di Zombie, è necessario che tale sagoma sia adiacente ad almeno 1 Casella PF già barrata (notare che 1 Casella PF parte già barrata). Le Sagome Colpo possono essere adiacenti sia ortogonalmente che diagonalmente.

Ogni volta che l'icona  **viene rivelata:** La Piramide di Zombie attacca tutti i Sopravvissuti. Questo infligge 1 danno a ogni Sopravvissuto, che non può essere bloccato da .

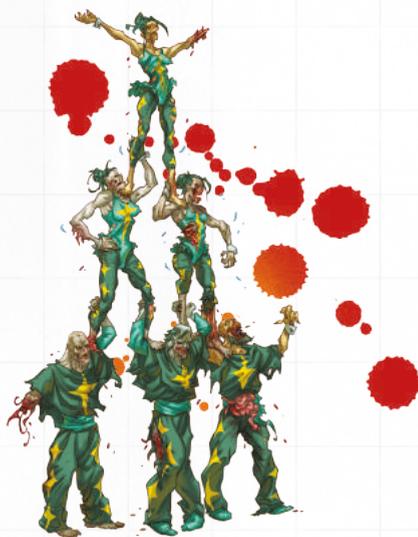
ZOMBIFANTE

Regola Speciale: Non è necessario barrare le icone  sullo Zombifante per ucciderlo. Quando tutte le 8 Caselle PF adiacenti a un'icona  sono barrate, anche tutte le Caselle PF sulla stessa riga e sulla stessa colonna dell'icona  vengono barrate.

Ogni volta che l'icona  **viene rivelata:** Lo Zombifante scatena un potente attacco contro tutti i Sopravvissuti. Questo infligge 2 danni a ogni Sopravvissuto, a meno che non decida di spendere 1  in suo possesso per evitare di subire i 2 danni.



Super-Abominio



Piramide di Zombie



Zombifante

DEAD SOX

Regola Speciale: I Dead Sox sono formati da 3 Zombie Boss che danneggiano i Sopravvissuti in modo indipendente. Se uno di loro viene ucciso, quello Zombie non attacca più, ma i membri rimanenti attaccano normalmente.

Ogni Dead Sox infligge un tipo unico di danni:

- **Il Ricevitore** infligge danni all'Armatura. Quando attacca, il Sopravvissuto deve barrare le icone  invece delle icone . Se il Sopravvissuto possiede meno  rispetto ai danni subiti, barra tutte le icone  che possiede, poi non accade nient'altro.
- **Il Battitore** infligge danni normalmente.
- **Il Lanciatore** infligge danni diretti che non possono essere bloccati da .

Ogni volta che l'icona  viene rivelata: Ogni Zombie Boss rimanente infligge 1 danno a ogni Sopravvissuto.

URLATORE

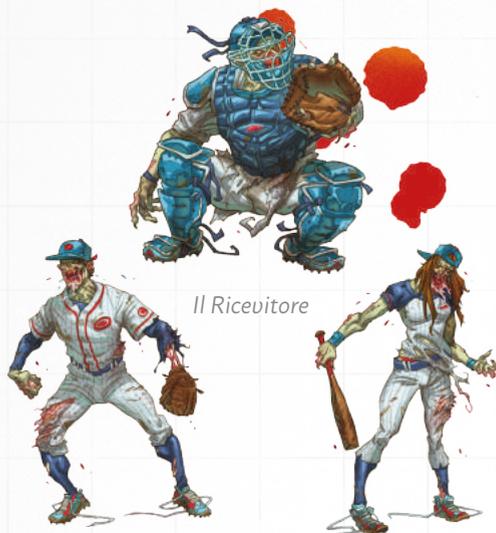
Regola Speciale: Le Caselle PF all'interno della bocca dell'Urlatore (all'interno delle linee punteggiate) possono essere barrate solo se durante il turno precedente è stata rivelata l'icona .

Ogni volta che l'icona  viene rivelata: L'Urlatore grida, facendo muovere gli Zombie di una specifica velocità. Viene barrato il cerchio più a sinistra sul suo indicatore e tutti gli Zombie di quella velocità che si trovano davanti ai Sopravvissuti si muovono (questo potrebbe causare degli attacchi da risolvere normalmente).

LA MUTAZIONE

Regola Speciale: Quando viene disegnata una Sagoma Colpo sulla Mutazione, se l'area di una Sagoma Colpo (non il suo perimetro) si sovrappone a una o più linee punteggiate, il Sopravvissuto subisce 1 danno.

Ogni volta che l'icona  viene rivelata: La Mutazione effettua un potente attacco contro tutti i Sopravvissuti. Questo infligge 2 danni a ogni Sopravvissuto, a meno che non decida di spendere 1  in suo possesso per evitare di subire i 2 danni.



Il Ricevitore

Il Lanciatore

Il Battitore



Urlatore



La Mutazione

MODALITÀ IN SOLITARIO

PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

In una partita in Modalità in Solitario, dopo avere scelto un Sopravvissuto e avere girato la sua scheda sul lato (16), il giocatore sceglie casualmente 3 carte Compagno con un nome diverso da quello del suo Sopravvissuto e le colloca a faccia in su accanto alla sua scheda.



Carta Compagno

- 1- **Nome del Compagno**
- 2- **Sagoma Colpo:** Questa è la Sagoma che il giocatore barra sulle Caselle PF degli Zombie quando il Compagno si attiva.
- 3- **Effetto:** L'effetto dell'Arma del Compagno.

PASSO DI ATTACCO

Ogni volta che una carta Turno con un'icona 😊 viene rivelata, il giocatore può scegliere 1 sua carta Compagno a faccia in su e girarla a faccia in giù per attivarla. Questo può essere fatto prima o dopo l'attivazione dell'Arma del Sopravvissuto. Quel Compagno non può essere attivato di nuovo fino al round successivo. All'inizio del 2° round, tutti i Compagni vengono girati di nuovo a faccia in su e tornano disponibili.

Nota: In una partita in Modalità in Solitario, il Boss non si muove mai, essendo presente solo 1 Sopravvissuto.



RICONOSCIMENTI

GAME DESIGN: Jordy ADAN e Marco PORTUGAL
DESIGN AGGIUNTIVO: Eric M. LANG
SVILUPPO DEL GIOCO: Leo ALMEIDA
PRODUZIONE: Guilherme GOULART (responsabile), Thiago MEYER (responsabile), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Raquel FUKUDA, Rebecca HO, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE
DIRETTORE ARTISTICO: Mathieu HARLAUT
ILLUSTRAZIONI: Dany ORIZIO
PROGETTO GRAFICO: Yannick Da VEIGA e Matteo CERESA
TESTI E REVISIONE: Jason KOEPP e Robert FULKERSON
EDITORE: David PRETI
PLAYTESTING: Alexandre NAJJAR, Camilla KELLER, Felipe SOUZA, Gustavo SPAKI, Isabeau ZAMBRIN, Liana STIEBLER, Lucas LIME, Luciana KELLER, Renato GRANDO, Renato MARTINS, William CLOS, Luiz COELHO e Paulo ANDRADE.

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Fiorenzo DELLE RUPÌ
REVISIONE: Aurora CASARO, Vittoria VINCENZI
ADATTAMENTO GRAFICO: Ilaria BORZA
SUPERVISIONE: Massimo BIANCHINI

© 2022 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark registrati di Guillotine Press Ltd. Zombicide, Zombicide: Gear Up, CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.



RIASSUNTO DELLE REGOLE

PREPARAZIONE DEI ROUND

PREPARAZIONE DEL 1° ROUND



PREPARAZIONE DEL 2° ROUND



PASSI DEI TURNI

- 1- RIVELAZIONE:** Rivelare la carta Turno successiva.
- 2- ATTACCO:** Attivare le Armi del colore rivelato. Poi, i Sopravvissuti possono spendere Munizioni per barrare singole Caselle PF.
- 3- MIGLIORIE:** Per ogni Zombie ucciso negli Slot Strada di un Sopravvissuto in questo turno, quel Sopravvissuto ottiene 1 miglioria.
- 4- GLI ZOMBIE AVANZANO:** Ogni Zombie della velocità rivelata si muove di 1 Slot Strada verso il Sopravvissuto. Gli Zombie che si trovano già nel 1° Slot Strada attaccano invece il Sopravvissuto.
- 5- GENERAZIONE/BOSS:** Rivelare e risolvere la carta Generazione/Boss successiva (se presente). Poi, se questo è il 2° round, il Boss si muove fino al Sopravvissuto successivo in senso orario.

ZOMBIE SPECIALI

BOMBAROLO

 Quando uno Zombie Bombarolo sta per attaccare, il Sopravvissuto scarta invece la sua carta Zombie (non ottiene una miglioria) e ogni Sopravvissuto subisce danni pari al numero di icone  non barrate su quel Bombarolo.

PUZZOLENTE

 Fintanto che un Puzzolente si trova in un qualsiasi Slot Strada di un Sopravvissuto, ogni altro Zombie che fronteggia quel Sopravvissuto è considerato dotato di 1  extra.