

ZOMBIE TSUNAMI

IL GIOCO DA TAVOLO

REGOLAMENTO



CONTENUTI

21 CARTE STRADA



7 CARTE BONUS SEGRETO



21 CARTE NEGOZIO
DI CUI 2 "PERMANENTI"



72 DADI ZOMBIE



3 CARTE NEGOZIO



ZOMBIRD
ESPANSIONE



18 CARTE ZOMBUCCELLI

6 SEGNALINI SPAREGGIO



12 MONETE D'ORO

12 SEGNALINI CIVILI



18 GETTONI VOTO





1 TABELLONE DI GIOCO STRADA






INTRODUZIONE

Zombie Tsunami è un party game per 3 - 6 giocatori della durata di circa 30 minuti. Ogni giocatore dovrà condurre la propria orda di Zombie tra le strade della città. Il vincitore sarà colui in possesso del maggior numero di Zombie al termine del 3° round di gioco. Attenzione, gli umani sono ovunque e non vi lasceranno vincere senza combattere!

Bisognerà sapere gestire collaborazione e tradimento per vincere la partita!

PREPARAZIONE

- 1 Assegnate a ciascun giocatore 3 Gettoni Voto ().
- 2 Assegnate a ciascun giocatore 1 carta  a caso e posizionatela a faccia in giù (vedi **CARTE BONUS SEGRETO**).
- 3 Prendete le 2 carte Negozio Permanente e posizionatele nella parte superiore destra del tabellone di gioco.
- 4 Mischiate tra loro le carte Negozio e posizionatele nella parte superiore del Tabellone. Rivelate un numero di carte pari al totale dei giocatori più 3.
- 5 Formate il Mazzo Strada:

- Mischiate le carte  .
- Rimuovete le carte Bus e Aeroplano dal mazzo  .
- Mischiate le carte  e  formando 2 mazzetti distinti da 5 carte ciascuno.
- Aggiungete la carta Bus al primo mazzetto e poi mischiatelo. Aggiungete la carta Aeroplano al secondo mazzetto e poi mischiatelo.
- Prendete i mazzetti formati in questo modo ed metteteli uno sull'altro in modo che il mazzetto con l'Aeroplano sia l'ultimo, il mazzetto con il Bus si trovi nel mezzo e quello con le carte  si trovi in cima.

Dopo questi passaggi il Mazzo Strada sarà formato da 18 carte. Prendetele e posizionatele alla sinistra della Plancia.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO


La partita dura 3 round di gioco. Ogni round è formato da:

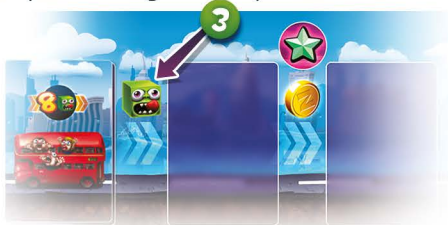
1 Fase iniziale:

- Ogni giocatore aggiunge  alla propria orda.
- Dopo aver mischiato le carte  assegnatene 1 a ciascun giocatore.

2 Un giocatore a scelta gestirà il Mazza Strada e dovrà pescare e rivelare 1 carta alla volta. Dato che tutti i partecipanti giocano simultaneamente è necessario risolvere completamente gli effetti di una carta prima di passare a quella successiva.




3 Quando nell'area della Plancia che separa gli spazi dedicati a due carte Strada troverete il simbolo di uno  ogni giocatore riceverà automaticamente 1 Zombie extra da aggiungere alla propria orda prima che venga rivelata la prossima carta.








4 Quando raggiungerete il  tutti i giocatori otterranno automaticamente  e potranno fare acquisti prima che venga rivelata la prossima carta (vedi **ACQUISTI**).



5 Al termine di ogni round tutti i  vengono automaticamente trasformati in  e tutte le carte  devono essere scartate.

Le carte  non acquistate da alcun giocatore andranno scartate prima che il Negozio venga nuovamente rifornito.

REGOLE IMPORTANTI!

- Se in un qualsiasi momento un giocatore si ritrova senza nessun  nella propria orda egli potrà prenderne 1 dalla riserva.
- Se in qualsiasi momento due o più giocatori con il medesimo numero di  risultano idonei a risolvere l'effetto di una regola, quei giocatori dovranno prendere  Il giocatore che otterrà il risultato più alto potrà agire per primo.
- Non c'è limite al numero di  o  che ogni giocatore può possedere.

CARTE STRADA


Nel corso di ogni round dovrete rivelare e risolvere gli effetti di 6 carte Strada.








CARTE SALTO

I tipi di carte Strada sono:





CARTE SPINTA







Quando viene rivelato un Salto tutti i giocatori devono lanciare i loro dadi: quelli che atterrano con la faccia dello  in su, devono essere eliminati e rimessi nelle riserva comune.

Sulle carte di questo tipo è indicato un valore che rappresenta il numero massimo di  che è possibile perdere:    
Il simbolo  indica che non c'è limite al numero di  che potrebbero essere eliminati durante la risoluzione di un Salto.

Esempio:

Supponiamo sia stata pescata la carta . Andrea lancia tutti i suoi  3 dadi atterrano con la faccia  rivolta verso l'alto. Dato che la carta ha un limite pari a 2 Andrea dovrà scartare  (anziché 3) eliminandoli dalla propria orda.

Quando viene rivelata una Spinta i giocatori dovranno dividersi in squadre per spingere l'ostacolo rappresentato sulla carta. Per far ciò ogni giocatore dovrà scegliere segretamente 1 ( ) nascondendolo nella propria mano destra. I 2 Gettoni rimanenti andranno invece nascosti nella mano sinistra. Quando tutti i giocatori saranno pronti dovranno aprire contemporaneamente la mano destra e rivelare la scelta. I giocatori con Gettoni del medesimo colore faranno parte della stessa squadra.



Ogni squadra deve contare il numero totale degli  a propria disposizione. Se la squadra possiede un numero di Zombie pari o superiore al valore indicato sulla carta Spinta non ci saranno conseguenze; in caso contrario ogni giocatore appartenente alla squadra che non dispone di Zombie sufficienti a spostare l'ostacolo perderà .

NOTA:

I giocatori sono autorizzati a negoziare alleanze prima di esprimere il proprio voto. È possibile mostrare segretamente il Gettone scelto solo ad alcuni avversari, dare suggerimenti o fornire informazioni ingannevoli. Potrebbe essere interessante bluffare sull'intenzione di voto nel caso possediate le carte Bonus Segreto Tsunami o Ninja.





CARTE MONETA / ZOMBIE

Quando viene rivelata una carta Moneta / Zombie ogni giocatore otterrà  oppure 1 dado .







CARTA SALTO ORO

Quando viene rivelata una carta Salto Oro tutti i giocatori devono lanciare i loro Zombie: se almeno 1 dado atterra con la faccia dello  in su, quel giocatore otterrà .






CARTE CIVILE / BOMBA

Quando viene rivelata una carta Civile / Bomba ogni giocatore dovrà decidere se ottenere 1 nuovo Segnalino  oppure Bombardare un avversario. Il giocatore con il maggior numero di  sarà il primo a scegliere e, in seguito, si proseguirà in senso orario.




In caso di parità tutti i giocatori con il maggior numero di  dovranno pescare un Segnalino  : colui che otterrà il risultato più alto sarà il primo a scegliere.

CARTA SALTO CON IL PARACADUTE




Quando viene rivelata una carta Salto Paracadute tutti i giocatori devono lanciare i loro  : se almeno 1 dado atterra con la faccia dello  in su quel giocatore otterrà 1 Dado  aggiuntivo.



CIVILI

Nel corso dei round i giocatori avranno modo di ottenere nuovi Segnalini Civili  . Al termine di ogni round i  sopravvissuti verranno automaticamente trasformati in .



Quando un giocatore viene Bombardato egli perderà tutti i suoi Segnalini  . Se il giocatore non possiede alcun  perderà invece .



ACQUISTI



Tutti i giocatori, una volta raggiunto il Negozio, otterranno automaticamente . Il giocatore con il minor numero di sarà il primo a poter acquistare carte Negozio pagandone il relativo costo (vedi le mostrate nell'angolo superiore sinistro della carta). In seguito i giocatori potranno effettuare i loro acquisti proseguendo in senso orario.

In caso di parità tutti i giocatori con il minor numero di dovranno pescare un Segnalino : colui che otterrà il risultato più alto sarà il primo a scegliere.

Quando viene acquistata una carta Negozio questa non verrà automaticamente sostituita: il Negozio verrà rifornito solamente al termine della fase degli acquisti. Ogni volta che il Negozio viene rifornito sistematicamente nella parte superiore del Tabellone un numero di carte parte al totale dei giocatori più 3.

REGOLE IMPORTANTI:


- Nessun giocatore può mai possedere più di .
- I giocatori potranno acquistare al massimo 2 carte (a patto che possiedano abbastanza).
- Le carte Negozio devono essere utilizzate immediatamente, a meno che su di esse non sia rappresentato il simbolo . In questo caso il possessore dovrà tenerla davanti a sé fino a quando non deciderà di utilizzarla.
- Dopo aver usato una carta Negozio scartatela a meno che non si tratti di una delle 2 carte Negozio Permanente .
- I giocatori possono sempre decidere di non fare acquisti e conservare le loro Monete.



Le carte permettono di ottenere Ricompense in cambio del raggiungimento di determinati Obiettivi nel corso di un singolo round. In qualsiasi momento i giocatori possono rivelare la loro carta : se questo avviene subito dopo il raggiungimento dell'Obiettivo specificato sulla carta il giocatore otterrà la relativa Ricompensa. Le carte già rivelate non potranno essere utilizzate nuovamente, a meno che non venga acquistata la carta "Ruota un Bonus Segreto" presso il Negozio.

NOTA:

I giocatori possono rivelare la loro carta Bonus Segreto anche nel caso in cui non abbiano ancora raggiunto l'Obiettivo specificato. In questi casi la carta non potrà essere rimessa a faccia in giù a meno che non venga acquistata la carta "Ruota un Bonus Segreto" presso il Negozio.

Le carte  da utilizzare variano in base al numero dei giocatori:

3 GIOCATORI



4 GIOCATORI




5 GIOCATORI



6 GIOCATORI



Deve sempre rimanere 1 carta  dopo che tutti i giocatori avranno ricevuto la loro carta. Una volta che avrete assegnato le carte mettete quella in eccesso da parte fino al termine del round. I giocatori possono guardare la propria carta in qualsiasi momento.

FINE DELLA PARTITA

Al termine del terzo round di gioco restituite tutte le carte  e trasformate tutti i Segnalini  in .

Il giocatore in possesso del maggior numero di  sarà il vincitore!

In caso di parità i giocatori che non sono in parità dovranno urlare "lanciali, lanciali, lanciali, ..." mentre i contendenti in parità dovranno tirare i loro dadi e scartare quelli che atterrano con la faccia Zombie in su. Il giocatore che rimarrà in possesso del maggior numero di Zombie sarà il vincitore!

CREDITI

Design del gioco: Jeremie Torton, Vincent Vergonjeanne

Grafiche: Mateusz Komada, Matthieu Malot

Playtest: Aleksandra Górecka, Arkadiusz Krzos, Benjamin Ravet, Eduardo Baraf, Julien Vergonjeanne, Katarina Lichańska, Katarzyna Juryk, Marcin Musiał, Mateusz Aniol, Monika Grzebyk, Piotr Kuśnierzowski, Seth Johnson, Stefan Domański, Théo Garnier, Wojciech Wilk

Correzioni: Dustin Schwartz, Magnus Karlsson, Kirk Dennison, Marta Vergonjeanne

Edizione Italiana: Il gioco è pubblicato in Italia da Magic Store / MS Edizioni. info@magicstore.it

Traduzione Italiana: Alex Visentini

ZOMBIRD

ESPANSIONE

REGOLE

Questa espansione del gioco introduce un nuovo tipo di carte: gli Zombuccelli. I giocatori potranno sfruttare questa nuova tipologia di carte nel corso delle loro partite.

NOTA:

Se volete più interazione fra i giocatori e una maggiore intensità e profondità di gioco potrete utilizzare questa espansione fin da subito.

PREPARAZIONE

- 1 Mischiate il Mazzo Zombuccelli ed Eventi e posizionateli accanto al Tabellone di gioco "Strada".
- 2 Aggiungete 3 carte Negozio Zombuccelli al mazzo Negozio.
- 3 Assegnate 1 carta Zombuccello a ciascun giocatore.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio di ogni round rivelate 1 carta Evento. Le carte di questo tipo rappresentano compiti che i giocatori potranno svolgere per ottenere nuove carte Zombuccello.



Esistono 2 tipi di carte Evento:



“Subito”: Gli Eventi di questo tipo vanno risolti non appena viene rivelata la carta.



“Durante il round”: Gli Eventi di questo tipo possono essere risolti in qualsiasi momento nel corso del round. I giocatori potranno ottenere 1 sola carta Zombuccello risolvendo i compiti specificati dalle carte Evento di questo tipo.



SCHEDA DI RIFERIMENTO

ZOMBIRD



Banchiere

Ottieni 



Bomba

Bombarda un altro giocatore.




Salto

È possibile perdere al massimo  (Subito)



Occhiata

Mostra la tua carta al giocatore alla tua sinistra. (Subito) 




Cervello

Ottieni  al termine della partita.



Fata

Previene la perdita di  eliminato in seguito ad un Salto o un Bombardamento.



Dono

Ogni giocatore riceve immediatamente 1 carta extra. (Subito)



Dono Zombie

Dona  ad un altro giocatore. (Durante questo round)




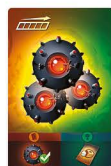
Ptero

Ruba  ad un altro giocatore.



Punk

Comportati come se avessi 3  in più quando esegui una Spinta.




Bomba

Bombarda con successo un altro giocatore. (Durante questo round)



Bonus

Risolvi l'obiettivo specificato sulla tua carta . (Durante questo round)




Robot

Annulla gli effetti di un Bombardamento subito.




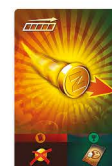
Super Uccello

Comportati come se avessi 10  in più quando esegui una Spinta.



Pillola Rossa

Usa il  per una votazione. (Durante questo round)



Moneta

Scarta . (Durante questo round)



Super Fata

Previene la perdita di  eliminati in seguito ad un Salto o un Bombardamento.




Magnete

Ruba  ad un altro giocatore.



Zombie

Non far morire nessuno  durante un Salto. (Durante questo round)

CARTE
BONUS
SEGRETO



UFO

Rivela questa carta se, al termine del round, possiedi almeno 1 Segnalino . Ottieni . I posseduti verranno trasformati normalmente in .



Giga Z.

Rivela questa carta se riesci a Bombardare con successo i di un avversario. Ottieni .



Tsunami

Rivela questa carta se ti trovi nella squadra più numerosa (senza considerare eventuali spareggi) durante la risoluzione di una Spinta. Ruba agli altri membri della tua squadra (è possibile sottrarre gli ad un unico giocatore oppure prenderne 1 da 2 giocatori differenti).



Quarterback

Rivela questa carta quando subisci un Bombardamento. La Bomba non provocherà alcun effetto e, in aggiunta, potrai sottrarre al giocatore che ti ha Bombardato.



Testa del Drago

Rivela questa carta ed indica il giocatore che, secondo te, possiede la Coda del Drago. Se indovini ottieni . In caso contrario il giocatore in possesso della Coda del Drago potrà rivelarla per ottenere .



Coda del Drago

Rivela questa carta ed indica il giocatore che, secondo te, possiede la Testa del Drago. Se indovini ottieni . In caso contrario il giocatore in possesso della Testa del Drago potrà rivelarla per ottenere .



Ninja

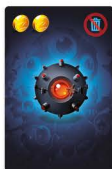
Rivela questa carta se ti trovi nella squadra più numerosa (senza considerare eventuali spareggi) durante la risoluzione di una Spinta. Grazie a questa carta, nel caso la tua squadra non raggiunga il numero minimo di richiesti per risolvere la Spinta, non dovrai eliminare dalla tua orda.

CARTE NEGOZIO



1 Civile PERMANENTE

Ottieni 1



Bomba PERMANENTE

Bombarda un altro
giocatore.



Salva 1 Zombie

Previene la perdita di
eliminato in seguito ad un
Salto o un Bombardamento.



Ruba 1 Dado

Ruba
ad un altro giocatore.



Ruba 2 Dadi

Ruba
ad un altro giocatore.



Salva 2 Zombie

Previene la perdita di
eliminati in seguito ad un
Salto o un Bombardamento.



2 Civili

Ottieni



3 Civili

Ottieni



+1 Dado

Ottieni



Bomba

Bombarda un altro
giocatore.



Mega Bomba

Bombarda un qualsiasi
numero di giocatori.



Scambio

Scambia 2 carte
non ancora rivelate.



+2 Dado

Ottieni



Ruota un Bonus Segreto

Ruota una carta . La carta potrà essere disattivata (ruotandola a faccia in su) oppure riattivata (riportandola a faccia in giù). Le carte disattivate non potranno più essere utilizzate a meno che non vengano nuovamente riattivate.