

Pints of blood, regolamento in Italiano

Scopo del gioco




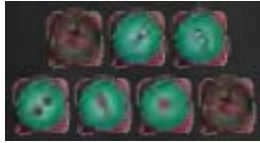

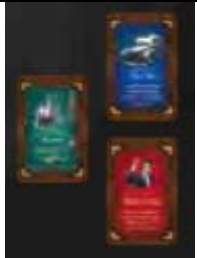


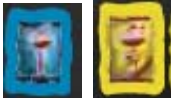

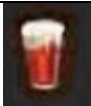


Lo scopo del gioco è sopravvivere alla battaglia apparentemente senza speranza contro orde di zombi affamati - almeno fino all'arrivo dei soccorsi. Tuttavia, se non vuoi rimanere indietro, è necessario soddisfare le diverse condizioni a seconda di chi sta venendo a salvarti.

Ma chi ama combattere zombi quando invece può avere birra e spuntini?

Invece dovrai inviare gli ultimi avventori del pub - i tuoi compagni - per sconfiggere quanti più zombi possibili e guadagnare tempo. Se posizioni strategicamente i tuoi compagni, con un po' di fortuna potresti sopravvivere alla notte.

Quando viene pescata la carta soccorso il gioco termina immediatamente. Se sei a corto di compagni prima che arrivino i soccorsi, gli zombi vincono.

Componenti

1 tabellone		1 dado colorato	
1 bus		7 dadi battaglia	
28 tessere movimento		65 carte: 5 carte soccorsi (blu), 40 carte compagno (verdi) e 20 carte zombi (rosse).	
86 gettoni zombi: con lo stesso lato ma facce differenti		3 tessere divisione	
36 segnalini sacchetto di patatine: 16 da 1 (blu) e 16 da 5 (gialli)		4 segna-morsi	
7 segnalini birra		8 tessere abilità speciali cibo da pub (usati solo in modalità piatto principale).	
6 compagni: 4 avorio e 2 rossi			

Veloce panoramica del turno del giocatore

Fase I - preparazione per il combattimento.

1) Spostare 1 compagno dal divano in una riga scelta e pescare immediatamente una carta. Ripetere questa operazione con il numero di compagni che vuoi (o puoi). Le carte zombi devono essere giocate appena pescate. Le carte compagno vengono messe a faccia in su di fronte al giocatore attivo e possono essere utilizzati quando necessario.

2) Lanciare tutti e 8 i dadi, piazzare gli zombi secondo il risultato del dado con le facce colorate (sulle tessere) e dei dadi combattimento (nel bus se sono stati lanciati dei simboli zombi).

3) Distribuire i dadi combattimento nelle righe in cui i compagni stanno lottando, rifornendo così i compagni per la loro lotta. Aggiungere carte compagno, come puoi o desideri.

Fase II - combattere gli zombi.

1) Partendo dalla riga dove è piazzato l'autobus, proseguire nella direzione di movimento dell'autobus (senso antiorario). Risolvere i combattimenti scoprendo i gettoni zombi e mettendo gli zombi sconfitti nell'ambulanza.

2) Dopo aver risolto una riga con un compagno, si muove: una tessera avanti se almeno uno zombi è stato sconfitto, 2 tessere avanti se non sono stati sconfitti zombi. Gli zombi che sono entrati nel pub sono accumulati sul segna-morsi del giocatore.

3) Si passa alla riga successiva dove è piazzato un compagno.

Fase III - muovere il bus.

Dopo che tutte le righe sono state risolte, il bus viaggia da riga a riga in base al numero di zombi che contiene (in senso antiorario). (Normalmente) in ogni riga scende 1 zombi su una nuova tessera, che spinge la fila (dal lato della strada). Quando l'ultimo zombi ha lasciato il bus (o se non ci sono zombi dentro), il bus si sposta nella riga successiva e lì si ferma.

Fase IV - conteggiare gli zombi.

1) Contare gli zombi sconfitti sull'ambulanza. Per ogni segnalino zombi si ottiene un sacchetto di patatine.

2) Eliminare carte dal mazzo in base al numero di zombi sconfitti (nella modalità antipasto, una carta ogni 3 zombi sconfitti). Poi gli zombi sconfitti sono rimessi nella riserva.

3) Fine del turno: controllare gli zombi sul segna-morsi e segnare il numero di morsi (gli zombi rossi mordono 2 volte, tutti gli altri 1 volta). Se si raggiungono 5 morsi, un compagno viene immediatamente eliminato dal gioco e il segna-morsi va di nuovo a '0'. Poi gli zombi tornano nella riserva.

In qualsiasi momento del tuo turno puoi giocare carte compagno o birre.

Fine partita.

Quando l'ultimo compagno è stato eliminato o la carta soccorso è stata pescata, il gioco termina immediatamente. Per ogni carta soccorso, è necessario soddisfare diverse condizioni (i sacchetti di patatine fungono da metodo di spareggio).

Set up

Ci sono due livelli di difficoltà:

- **antipasto**: giocando a questo livello si arriva a conoscere le regole di base del gioco. Si gioca con meno carte (zombi) e servono meno zombi sconfitti per scartare le carte dal mazzo. Questo è essenziale perché il tuo obiettivo è quello di pescare la carta soccorsi da qualche parte vicino al fondo del mazzo.

- **piatto principale**: questo livello offre maggiori possibilità strategiche ma sarà più difficile da padroneggiare.

I. Set up del tabellone

1. Posizionare il bus di fronte ad una qualsiasi riga. Il verso di marcia è antiorario.

2. A) Mischiare le tessere movimento e inserire 5 tessere a caso in ogni riga. (I colori in ogni riga devono essere ben miscelati e all'inizio del gioco ciascuno dei 4 colori deve essere presente almeno una volta in ogni riga. Le tessere movimento con indicazioni speciali sono piazzate coperte, poiché non sono considerate quando si gioca a livello antipasto). B) Conservare le restanti 3 tessere nell'angolo bar.

3. Comporre la riserva dei segnalini zombi (ben mescolati) e dei sacchetti di patatine vicino al tabellone. (Gli zombi entrano in gioco sempre coperti).

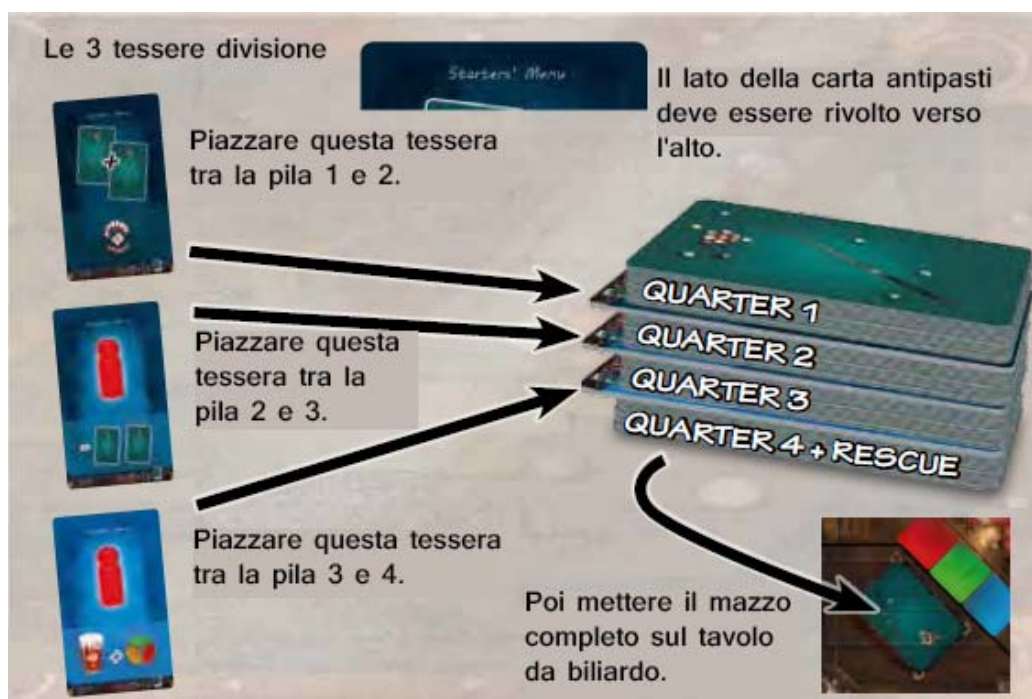
4. Piazzare i 7 segnalini birra al bar e i 4 compagni avorio sul divano nell'angolo bar, i 2 compagni rossi sono messi sulla cabina telefonica sul marciapiede (questi compagni possano raggiungere il pub più tardi).

5. Lanciare il dado colorato. Mettere 1 zombi (coperto) su ogni tessera movimento sul marciapiede corrispondente al colore uscito. Se il colore del dado è nero (simbolo zombi), mettere 1 zombi coperto sul bus e rilanciare di nuovo. Se è bianco, si sceglie un colore di preferenza.



II. Set up del mazzo di pesca

1. Rimuovere dal gioco: 2x Jukebox e 2x Flesh mob (carte zombi, sfondo rosso).
2. Tenere le 5 carte soccorso da parte (sfondo blu).
3. Mescolate il resto delle carte (carte zombie e carte compagni) insieme per formare un mazzo composto da 4 pile:
 - a) Distribuire le carte in numero uguale tra le 4 pile (14 carte per pila quando si gioca in modalità antipasto).
 - b) 1 delle 5 carte soccorso è pescata in modo casuale (coperta) o scelta a piacere e mescolata in una delle pile, questa andrà a formare la pila sul fondo del mazzo. Le restanti 4 carte soccorso vengono rimesse (senza guardarle) nella scatola.
 - c) Mettere le altre 3 pile in cima alla quarta pila, e separare ogni pila con la tessera divisione corrispondente. Poi mettere l'intero mazzo sul tavolo da biliardo nel pub.



III. Preparare i giocatori

1. Ogni giocatore sceglie un esagono segna-morsi (che inizia da '0').
2. Il giocatore più pallido è il primo giocatore.
3. Il primo giocatore prende i dadi battaglia e il dado colorato.

Suggerimento: i giocatori possono assegnare alcuni specifici compiti ad altri giocatori per facilitare la gestione del materiale di gioco. Ad esempio, uno gestisce gli zombi e sposta il bus, un altro gestisce le carte ecc.

Turno di gioco

Per difendere il pub e la propria vita, i giocatori a turno inviano i propri compagni per lottare per due obiettivi fondamentali in attesa dell'arrivo dei soccorsi:

1. Sconfiggere quanti più zombi possibile;
2. Evitare di essere morsi, che succederà quando gli zombi entrano nel pub.

Il turno del giocatore si compone di quattro fasi:

- I. Preparazione per la lotta.
- II. Combattere gli zombi.
- III. Fase bus (il bus sta correndo intorno al quartiere).
- IV. Fase punteggiaggio (si contano zombi sconfitti e morsi).

I. Preparazione per il combattimento

A) Inviare compagni al bar e ricevere carte

1. Decidi in quale riga vuoi che un compagno combatta per te. Prendi un compagno dal divano, scegli una riga e posiziona il compagno sullo sgabello da bar di fronte quella riga.



2. Pesca immediatamente la prima carta in cima al mazzo (tavolo da biliardo nel pub) per il compagno che hai appena piazzato. Le carte zombi (sfondo rosso) vengono giocate una volta sola (e poi messe nella pila degli scarti - salvo diverse indicazioni). Le carte compagno (sfondo verde) sono tenute scoperte davanti al giocatore di turno. Queste rimangono lì fino a quando non sono giocate una volta nel turno del giocatore, o persa per colpa degli zombi, o vendute ad un altro giocatore.

3. Finché ci sono compagni ancora sul divano - e naturalmente se si considera saggio - puoi ripetere questa procedura. Sei libero di decidere quanti compagni inviare al bar e dove posizzarli, anche se puoi prendere in considerazione il parere degli altri giocatori. Devi scegliere almeno una riga.

Ottenere supporto da altri giocatori comprando carte compagno

Le carte possono anche essere acquistate da altri giocatori in cambio di sacchetti di patatine in qualsiasi momento durante il turno del giocatore a partire dal secondo turno. (È possibile ottenere sacchetti di patatine sconfiggendo zombi durante la fase IV). Il prezzo dipende dal numero di compagni ancora sul divano dietro al bancone. Se ci sono 3 compagni, una carta costerà 3 sacchetti di patatine, se ci sono 2 compagni, una carta costerà 2 sacchetti di patatine, e se è rimasto 1 o nessun compagno, una carta costerà un sacchetto di patatine. Gli altri giocatori sono liberi di decidere se vendere le loro carte oppure no.

B) Lanciare i dadi e ricevere nuovi zombi, armi o colpi extra

Il giocatore attivo lancia il dado colorato e i dadi di combattimento. Appariranno nuovi zombi e il giocatore ottiene armi e colpi extra.

Nuovi zombi: secondo il risultato del dado colorato, si piazza uno zombi (dalla riserva) su ogni tessera movimento corrispondente. Se sulla tessera ci sono già uno o più gettoni zombi, questi vengono ammassati.

Bianco - il giocatore attivo sceglie un colore.

Nero (simbolo zombi) - uno zombi viene messo nel bus e il dado colorato è lanciato di nuovo. (Se si ottiene nuovamente un risultato nero, un secondo zombi entra nel bus, ecc.).



C) Posizionare i dadi combattimento e (alcune) carte amico

Per combattere e sconfiggere gli zombi si utilizzano i risultati dei dadi di combattimento e (alcune) carte compagno (nel caso rappresentino armi o colpi extra) nelle righe in cui sono stati collocati i compagni. Armi e colpi extra sono giocate su tessere movimento singole in cui uno o più zombi sono impilati. Con le pile di zombi si combatte sempre dal segnalino zombi più in alto. Le carte compagno con le azioni speciali consentono ulteriori azioni in un dato momento. Puoi giocarele come indicato su ogni carta.

Come utilizzare armi e colpi extra

Armi - ci sono 12 differenti armi (mazza da cricket, estintore, freccetta, palla da biliardo, arco lungo, molotov, ecc.). Ogni arma funziona solo ad una certa distanza (vicina, media o lontana).



Armi a lungo raggio (per esempio l'arco lungo) funziona solo sulla quinta, quarta e terza tessera di una riga (contate dal bar).



Armi a medio raggio (per esempio la freccetta) funziona solo sulla terza e seconda tessera di una riga.



Armi a breve distanza (per esempio la mazza da cricket) funziona solo sulla seconda e prima tessera di una riga.



Per combattere uno o più zombi (in pila) su una tessera, devi piazzare l'arma (o le armi) corrispondente vicino alla tessera. 1 arma = 1 colpo. Non ci sono limiti a quante carte o dadi giocare su una tessera. Comunque, solo un tipo di arma può essere utilizzato per combattere su una tessera con degli zombi. Per esempio, puoi giocare due mazze da cricket su una tessera, ma non una mazza da cricket + un giornale arrotolato, perché sono armi differenti.



Colpi extra - i colpi extra possono essere giocati su tessere solo in aggiunta ad armi per supportarle, ma non da soli!

In aderenza a queste regole, il giocatore di turno è assolutamente libero su dove mettere quali armi e colpi. Può anche decidere di non utilizzare armi sulle righe in cui sono stati collocati i compagni.

Utilizzare il risultato di un dado battaglia

Prima di ingaggiare il combattimento, distribuire tutti i dadi battaglia (che mostrano armi o colpi extra) a piacere nelle righe in cui sono stati piazzati dei compagni. Mettere dadi e carte vicino alle tessere dove si vuole combattere gli zombi. I dadi non utilizzati non possono essere tenuti. Può accadere che non si può combattere gli zombi su alcune tessere perché non si hanno armi corrispondenti.



- Sbagliato** 2 armi diverse.
- Corretto** 3 colpi! (arco lungo + 2 colpi extra).
- Sbagliato** 2 colpi extra senza armi.
- Corretto** 2 colpi! (2 per la stessa arma).
- Corretto** 3 colpi! (2 per la stessa arma + un colpo extra).

Usare carte compagno

Carte che mostrano armi o colpi extra vanno piazzate prima di combattere gli zombi - e non possono essere aggiunti o sostituiti durante il combattimento (come i dadi battaglia).

Le carte con funzioni speciali possono essere utilizzate in base alla situazione del turno di gioco. Questa è dichiarata per ogni carta compagno quando giocata. Le carte che sono utilizzate durante un turno di un giocatore vanno scoperte nella pila degli scarti. I giocatori possono tenere le loro carte compagno scoperte di fronte a loro finché non decidono di giocarle. Tuttavia, essi possono anche perdere le loro carte per colpa degli zombi o venderle ad altri giocatori. Dopo che sono stati piazzati tutti i dadi e (alcune) carte, il combattimento inizia. La cattiva notizia, però, è che ci sono diverse categorie di zombi e non si può mai essere sicuri del risultato del tuo combattimento.

II. Combattere gli zombi

Il combattimento inizia sempre dalla riga dove il bus è attualmente piazzato. Poi, ogni riga in cui è piazzato un compagno sarà trattata una dopo l'altra, in senso antiorario (che è la stessa direzione in cui si muoverà il bus - secondo il codice stradale britannico):

a) Per prima cosa, (se ci sono nella fila attuale) le armi e i colpi extra sono utilizzati per combattere gli zombi; gli zombi sconfitti sono raccolti nell'ambulanza. Il retro di tutti i gettoni zombi è lo stesso, ma ci sono differenti tipologie di zombi sull'altra faccia. Se uno zombi viene colpito (da un'arma o un colpo extra), il gettone zombi viene rivelato (sulla stessa tessera) per controllare il risultato del colpo:

Ci sono 2 categorie di zombi:



Fast food (riconoscibili da un paio di piedi) sono sconfitti con un solo colpo.



Zombi tenaci (riconoscibili da qualsiasi cosa, ma con un paio di piedi e un volto, una persona o un animale) necessitano sempre di un secondo colpo per essere sconfitti. Il gettone zombi rimane scoperto sulla tessera (e sulla pila di zombi) finché non subisce il secondo colpo.

Inoltre, alcuni zombi di entrambe le categorie hanno una funzione aggiuntiva:



Raffinatezza culinaria (riconoscibili da una sfondo verde e una ciotola di salsa alla menta) - gli zombi con questa caratteristica aggiuntiva appaiono particolarmente attraenti e attirano gli altri zombi: quando uno zombi raffinatezza culinaria è sconfitto il gettone viene rimosso, viene immediatamente sostituito da un altro gettone zombi dalla riserva (coperto finché non viene colpito).



Vivaci (riconoscibili da una sfondo rosso e il simbolo di un morso) - questa caratteristica aggiuntiva non ha rilevanza nella fase di combattimento e verrà illustrato più avanti (fase punteggio).

b) Quando in una riga tutte le armi e i colpi bonus sono utilizzati (o se non ci sono armi o colpi extra), il compagno ritorna sul divano e i dadi e le carte utilizzate sono rimossi. Poi la riga si muove, dove era piazzato il compagno. Se nessun zombi è stato sconfitto in questa riga, 2 nuove tessere movimento (vuote) sono spinte nella riga. Se almeno uno zombi è stato sconfitto, solo una tessera movimento viene spinta nella riga. Per spostare le righe in avanti, si utilizzano le tessere movimento piazzate dietro all'angolo bar. Le tessere zombi che entrano nel pub sono raccolte al centro del segna-morsi del giocatore di turno. Le carte compagno vengono scartate (scoperte) dopo che sono state utilizzate.

Poi si passa alla successiva riga con un compagno piazzato. Le righe in cui non sono piazzati compagni non si muovono durante la fase di combattimento. Dopo che è stata affrontata l'ultima riga il bus si muove.

III. Fase bus - il bus serve le righe in base al numero di zombi su di esso

Se non ci sono zombi nell'autobus, il bus si muove in senso antiorario alla prossima riga, e non succede altro in questa fase. Ma se ci sono zombi nel bus, esce uno zombi per riga. Questo significa che una nuova tessera movimento (presa dall'angolo del bar) viene spinta nella riga dove il bus è piazzato al momento e uno zombi è preso dal bus e piazzato sopra. Poi il bus si muove in senso antiorario alla prossima riga. Se c'è ancora almeno uno zombi sul bus, una nuova tessera movimento viene spinta in questa riga e uno zombi viene preso dal bus e piazzato sopra questa. E così via. Dopo che l'ultimo zombi ha lasciato il bus, il bus vuoto si muove nella riga successiva. Così all'ultima fermata nessun zombi scende e nessuna tessera movimento viene spinta. Quando delle tessere movimento entrano nel pub, queste vanno nell'angolo bar. Se, con queste tessere, degli zombi entrano nel pub, sono posizionati al centro del segna-morsi del giocatore di turno.

IV. Fase punteggio - contare gli zombi sconfitti e i morsi

Infine, gli zombi sono conteggiati in base

A) sono stati sconfitti (raccolti sull'ambulanza), e

B) sono entrati nel pub (raccolti al centro del segna-morsi del giocatore).

A) Calcolare gli zombi sconfitti - ottenere sacchetti di patatine e scartare carte dalla pila di pesca.

1 sacchetto di patatine per ogni zombi sconfitto: per ogni zombi sconfitto sull'ambulanza, il giocatore di turno ottiene un sacchetto di patatine blu. Un sacchetto di patatine giallo vale 5 sacchetti blu.

Scartare carte dal mazzo di pesca: una carta ogni 3 zombi sconfitti. Ogni 3 zombi sconfitti, una carta è scartata dall'attuale settore del mazzo di pesca (la carta più in alto) e viene messa nel mazzo degli scarti (scoperta). Poi gli zombi sconfitti sono rimescolati nella riserva (coperti).

B) Calcolare gli zombi nel pub - fine del turno giocatore e conteggio morsi.

Ora il giocatore termina il proprio turno e gli zombi sul segna-morsi sono calcolati. Per farlo si scoprono i gettoni zombi. Ogni gettone zombi produce un morso - eccetto quelli che riportano il simbolo dei denti e lo sfondo rosso, che mordono 2 volte. I morsi sono registrati sul segna-morsi, ruotandolo di conseguenza. I gettoni zombi ritornano nella riserva. Quando il segna-morsi viene ruotato nel quinto morso, un compagno (dal divano) nel pub muore e esce dal gioco. In qualsiasi caso, nessun giocatore abbandona il gioco! Dopo questo, il segna-morsi torna di nuovo sullo 0. Se ci sono ancora zombi rimasti (o non tutti i morsi degli zombi vivaci sono ancora stati conteggiati), il segna-morsi è ruotato nuovamente. Se raggiunge di nuovo il 5, un secondo compagno muore, e così via. Non è permesso giocare alcuna carta compagno durante la fase punteggio. Dopo la fase punteggio, inizia il turno del giocatore successivo.

Una pinta di birra - bere una birra e curare un morso

Ci sono 7 segnalini birra nel pub, i quali possono essere utilizzati per curare i morsi. Il prezzo per una birra è 4 sacchetti di patatine. Una birra cura un morso sul segna-morsi del giocatore. Comprare una birra significa berla e curare un morso immediatamente. Poi il segnalino birra è piazzato davanti al giocatore che lo ha consegnato e il segna-morsi è ruotato indietro di un morso. (Non importa se ci sono segnalini zombi sul segna-morsi in questo momento). È permesso bere più di una birra durante lo stesso turno, finché il giocatore può pagare con patatine fritte - e se ha subito il rispettivo numero di morsi da curare (no morsi - no birra!). Il giocatore di turno può bere una o più birre all'inizio del suo turno, durante la fase combattimento o prima di calcolare i morsi. Comunque, non può scegliere di controllare prima quante volte è stato morso e poi decidere di prendere una birra (quindi, prima consumare e poi controllare). Il giocatore di turno può anche comprare una birra per qualcun altro (secondo le regole precedenti), pagando per questo con i suoi sacchetti di patatine.

L'angolo bar

L'angolo bar aiuta a gestire le tessere movimento, a giocare le carte e offre spazio di riposo per i compagni che al momento non combattono. L'angolo per le tessere movimento immagazzina un surplus di 3 tessere. Dopo che le tessere sono entrate (provenienti da una delle 5 righe del pub) vanno direttamente nell'angolo. Presto queste tessere rientreranno nuovamente in una delle cinque file.

1. La tessera in questa posizione è utilizzata, quando una nuova tessera deve essere spinta in una delle 5 righe.



2. Quando una tessera entra nel pub, è spinta nell'angolo bar (muovi le altre 2 tessere avanti).

Il mazzo di pesca consiste in 4 settori separati da tre tessere divisione: quando un settore termina e diventa visibile una tessera divisione, il giocatore di turno deve decidere immediatamente se vuole prendere un bonus pagandone il prezzo; o se rifiutare il bonus (e non pagarne il prezzo). La tessera è quindi rimossa.



Dopo il primo settore, il giocatore di turno può prendere 2 carte dalla pila come bonus, se paga il prezzo di un morso sul segna-morsi. (Se pesca una carta zombi, questa ha immediatamente effetto).



Dopo il secondo settore, il giocatore di turno può muovere un compagno dalla cabina telefonica sul divano come bonus, se paga come prezzo 2 sue carte compagno, le quali sono messe sotto il mazzo di pesca. (Può comprare le carte dagli altri giocatori al prezzo corrente).



Dopo il terzo settore, il giocatore di turno può muovere un compagno dalla cabina telefonica sul divano come bonus, se paga il seguente prezzo: lancia il dado colorato, piazza nuovi zombi in accordo con le regole e rimuove una birra dal bar (per il nuovo compagno). Se non ci sono birre sul bar, il compagno non vuole lasciare la cabina telefonica.

Fine della partita

La partita può terminare in due modi. Il gioco termina immediatamente se:

I. quando l'ultimo compagno nel pub viene ucciso. Gli zombi vincono.

II. quando viene pescata la carta soccorsi (sfondo blu). (Non sono permesse altre azioni come comprare carte, contare colpi o morsi, bere birre, ecc.).

Ci sono 5 differenti possibili soccorsi - ognuno ha una condizione speciale:



La macchina molto piccola: c'è posto per un solo sopravvissuto. Ogni giocatore lancia tutti i 7 dadi combattimento e conta i colpi extra. Il giocatore con il maggior numero di colpi è salvo. In caso di un pareggio, il giocatore che al momento possiede più sacchetti di patatine ottiene il posto.



Il tandem: i 2 giocatori più in forma saltano in bicicletta e pedalano verso la salvezza. I 2 giocatori che hanno il minor numero di morsi sul loro segna-morsi vincono la partita. In caso di parità, il giocatore con più sacchetti di patatine scappa. Se c'è ancora pareggio, nessuno di questi giocatori è salvato, in quanto iniziano a litigare sopra il sellino. In questo caso il giocatore rimasto ha l'opportunità di pedalare mentre gli altri sono lasciati indietro. Se c'è un pareggio per tutti i giocatori, gli zombi vincono.



Il taxi: l'autista necessita di essere pagato. Ogni giocatore deve pagare con una propria carta compagno. Se nessuno del gruppo ha carte, il taxi partirà altrove per clienti migliori. In questo caso vincono gli zombi. Chiunque non abbia carte compagno in questo momento viene lasciato indietro. Non è più possibile acquistare carte compagno da altri giocatori, come ogni azione è bloccata all'arrivo dei soccorsi.



L'esercito: le carte rimaste nel quarto settore (che sono sotto la carte soccorso, escludendo la carta soccorso) sono contate. I giocatori che hanno raccolto la maggiore quantità di sacchetti di patatine superiore al numero di carte rimaste nel quarto settore, appaiono in questo momento come sterminatori si zombi e sono pertanto arruolati dall'esercito. I giocatori che hanno raccolto meno sacchetti di patatine sono lasciati indietro. Se nessun giocatore ha raccolto un numero sufficiente di sacchetti di patatine, l'esercito lascia indietro tutti e gli zombi vincono.



L'esercito della salvezza: viene lasciato indietro il giocatore che ha bevuto meno birre (questo è l'ultimo che ha bisogno di essere salvato). In caso di pareggio l'esercito della salvezza lascia indietro colui con il minor numero di sacchetti di patatine (il meno dipendente da cibo malsano). Nel caso in cui vi sia ancora pareggio, l'esercito della salvezza mostra generosità e salva tutti.

2 differenti livelli

Livello 1: per il menù antipasti (leggero) vedere le regole fin qui.

Livello 2: nel menù piatto principale (regolare) aggiungi i seguenti elementi:



Gioca con tutte le carte: 2 jukebox e 2 flesh mob sono aggiunte alle carte da gioco.



Simboli speciali sulle tessere movimento: i simboli speciali entrano in gioco scoperti.



Scartare carte: il numero di zombi sconfitti per scartare una carta dal mazzo di pesca varia a seconda del settore (6-5-4-3). Le tessere divisione sono inserite con il lato piatto principale verso l'alto. Il numero di zombi da sconfiggere è indicato in fondo ad ogni tessera.



Tessere cibo del pub - abilità speciale per un turno: ogni giocatore pesca una tessera cibo del pub a caso all'inizio della partita.

Scartare carte

Invece di scartare una carta per ogni 3 zombi sconfitti, il numero richiesto è diverso a seconda del settore del mazzo:

Settore 1: scarta una carta ogni 6 zombi sconfitti.



Settore 3: scarta una carta ogni 4 zombi sconfitti.



Settore 2: scarta una carta ogni 5 zombi sconfitti.



Settore 4: scarta una carta ogni 3 zombi sconfitti.



Simboli speciali sulle tessere movimento

La funzione principale delle tessere movimento è, ovviamente, portare gli zombi più vicini al bar. Alcune tessere, tuttavia, sono appositamente contrassegnate, hanno una funzione in più, quando entrano nel pub. Se sono occupate da uno zombi ci sarà (potenzialmente) un effetto negativo, se non occupate da uno zombi l'effetto sarà (potenzialmente) positivo. Gli effetti dipendono dal colore delle tessere:

Tessera occupata da uno o più zombi (effetto negativo)



1 zombi (dalla riserva) è messo nel bus.



Il giocatore di turno è immediatamente morso e ruota il suo segna-morsi di conseguenza. Se è ruotato a '5', un compagno muore e una tessera cibo del pub (se il giocatore ne ha) ritorna nella riserva. Il segna-morsi torna a 0.

Tessera senza zombi (effetto positivo)

Uno zombi lascia il bus (e ritorna nella riserva). Se non ci sono zombi nel bus non succede nulla.

Il giocatore di turno guarisce immediatamente uno dei suoi morsi ruotando il segna-morsi. Se il suo indicatore è sullo 0 non succede nulla.



Il giocatore di turno mette una delle proprie carte compagno sotto il settore 4. Se non ha carte compagno, non accade nulla.

Il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo di pesca. Se è una carta zombi, l'effetto viene applicato immediatamente.



L'ultima carta zombi dal mazzo degli scarti torna nella pila di pesca. Si inserisce infondo al settore corrente. Se non ci sono carte zombi negli scarti, non accade nulla.

Una carta dalla pila di pesca finisce nella pila degli scarti.

Tessere cibo del pub - abilità speciale per un turno

Ogni giocatore pesca in modo casuale una tessera cibo del pub all'inizio della partita (gratis). Questi danno un'abilità speciale che può essere utilizzata una volta per turno (di solito) durante il proprio turno. Il giocatore di turno può comprare altre tessere cibo del pub in qualsiasi momento durante il gioco (se ha un numero sufficiente di sacchetti di patatine in quel momento):

- se un giocatore vuole scegliere una determinata abilità speciale paga 7 sacchetti di patatine;
- se il giocatore prende una tessera cibo del pub in modo casuale, gli costerà 5 sacchetti di patatine.

Ogni volta che un segna-morso di un giocatore mostra 5 morsi e si perde un compagno, questo deve ritornare una tessera cibo del pub nella riserva (che può ricomprare nel prossimo turno se ha abbastanza sacchetti di patatine e se nessun giocatore l'ha comprato nel frattempo). Per ricordare se una data abilità speciale è già stata utilizzata durante il turno, i giocatori girano la tessera usata finché non è nuovamente il loro turno.



"È ora di girare i tavoli"
In qualsiasi momento durante il suo turno, il giocatore di turno può controllare la carta in cima al mazzo e decide se lasciarla lì o metterla in fondo al settore corrente (prima di una tessera divisione o in fondo alla pila nel caso del quarto settore).



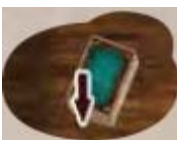
"E ora alcune foto carine al bar..."
Dopo il lancio dei dadi (fino alla fine della fase 1), il giocatore può decidere di muovere un compagno da una fila all'altra o spostare un compagno addizionale dal divano ad una riga (e, in questo ultimo caso, pescare una carta dalla pila). Non può far tornare un compagno sul divano!



"Nulla nella tua salsa!"
Durante la fase combattimento, il giocatore può ignorare l'effetto della salsa alla menta di uno zombi raffinatezza culinaria.



"Diamoci al traffico d'armi!"
Dopo il lancio dei dadi (fino alla fine della fase 1), il giocatore può scambiare una delle armi che ha ottenuto con i dadi di combattimento o che ha su una carta compagno con qualsiasi altra arma (per esempio, un tostapane in una mazza da cricket).



"À la carte!"
All'inizio del suo turno, il giocatore può prendere la carta in cima alla pila degli scarti (solo carte compagno). Quando vi è una carta zombi in cima, il giocatore non può prendere una carta.



"Quello che, niente biglietto?!"
Dopo aver lanciato i dadi, il giocatore può mettere in disparte un dado con un risultato zombi. Per questo dado nessun zombi entrerà nel bus.



"Non mordermi ora!"
Il giocatore può respingere un morso (sia durante la sua fase di combattimento se una tessera rossa contrassegnata con uno zombi sopra entra nel pub, o durante la fase di punteggio, o se durante il turno di un altro giocatore alcune carte come il juke box portano zombi nel suo segna-morsi, o quando raggiunge la prima tessera divisione durante il suo turno e vuole prendere il bonus).



"Penso che farei meglio a cambiare colori..."
In qualsiasi momento durante il suo turno, il giocatore può decidere di non accettare il colore come risultato del lancio del dado colorato (compreso il nero). Invece può scegliere un colore. (L'abilità può essere usata durante il normale lancio dei dadi o quando il dado colorato deve essere lanciato per effetto di una precisa carta o se il giocatore vuole il bonus della tessera divisione 3).

Carte compagno - giocabili a piacere durante il turno a seconda delle situazione - scartare dopo l'uso



(2x) **Stecca da biliardo / ombrello / giornale arrotolato / estintore:** tutte queste funzionano come la mazza da cricket. Con queste, si può colpire gli zombi davanti al pub negli spazi 1 e 2.



(2x) **Tostapane / palle da biliardo:** funzionano come la freccetta. Con queste, si può colpire gli zombi a media distanza negli spazi 2 e 3. Le palle da biliardo forniscono 2 colpi.



(2x) **Teiera:** funziona come la freccetta, ma con un effetto speciale per questa carta e tutti i colpi extra che sono associate con essa ad una precisa tessera: i gettoni zombi raffinatezza culinaria non attirano altri zombi, perché il the lava via il delizioso sapore della salsa.



(2x) **Palla da rugby:** 2 colpi - il primo colpo come la freccetta + un colpo extra su qualsiasi tessera in una riga vicina. Le palle da rugby hanno uno strano modo di colpire le persone con un angolo inaspettato. Funzionano come una freccetta ma con un colpo addizionale in una riga adiacente (qualsiasi posizione).



(2x) **"Non dire la parola con la Z!":** i dadi che mostrano simboli zombi possono essere lanciati nuovamente (nessuno zombi nel bus). Dopo aver lanciato i dadi di combattimento, il giocatore può rilanciare di nuovo tutti i dadi che mostrano un simbolo zombi. Di conseguenza, nessun zombi entra nel bus in questo momento. Tuttavia, se ci sono zombi nel nuovo lancio, questi entreranno nel bus.



(2x) **Mal d'auto:** tutti gli zombi escono congiuntamente dal bus (su una tessera). Invece di scendere dal bus uno alla volta, tutti gli zombi scendono dal bus nella stessa fermata (=stessa riga). Sono tutti accumulati su una nuova tessera.



(2x) **Inarrestabile:** il bus salta una fila. I giocatori possono decidere di lasciare che il bus oltrepassi una riga, così nessun zombi scenderà alla fermata e, di conseguenza, la riga non si muove in avanti. Il bus continua il suo scarico di zombi nella solita modalità nella riga seguente.



(2x) **Guida continentale:** questa volta il bus di muove all'indietro (secondo le regole continentali). Per un round, il bus di muove in senso orario invece che antiorario intorno al tabellone. Come al solito, uno zombi scende ad ogni fermata (=ogni riga).



(2x) **Molotov:** funziona come l'arco e la freccia. Con questa si può colpire gli zombi a lunga distanza negli spazi 3, 4 e 5.



(6x) **Colpi extra:** ci sono 3 carte diverse con colpi extra (2x per ognuna) le quali possono solo essere utilizzate insieme con altre armi (con un dado o con una carta compagno).

a) Colpi extra 3x - aggiunge 3 colpi all'arma che accompagna.

b) Colpi extra 2x - aggiunge 2 colpi all'arma che accompagna.



c) Colpi extra ?x - aggiunge un colpo moltiplicato per il numero di giocatori all'arma che accompagna. Quindi c) è più forte quando ci sono più giocatori in gioco, i colpi extra ?x contano 2 colpi in una partita in 2 giocatori, 3 colpi in una partita in 3 giocatori e 4 colpi in una partita in 4 giocatori.



(2x) **Fingersi non morto:** in una riga, nessun zombi che entra nel pub morde. La carta può essere giocata su una riga qualsiasi. Gli zombi che entrano nel pub attraverso questa riga sono innocui e non mordono nessuno dei giocatori, ma tornano semplicemente nella riserva. L'effetto dura per tutto il turno del giocatore (anche fase bus).



(2x) **Tenda a rullo:** nessun movimento in una riga (gli zombi sul bus non scendono a questa fermata). Se la tenda a rullo è messa davanti ad una fila, nulla si muove in quella fila per un turno - anche quando un compagno è piazzato davanti quella riga. Il bus salta questa riga e fa scendere gli zombi solo nelle righe seguenti.



(2x) **Distratti:** gli zombi di una pila su una tessera possono essere ridistribuiti su altre tessere. Scegli una tessera con una pila di zombi, rimuovili da quella tessera e ridistribuisce i gettoni zombi su altre tessere.



(2x) **Appendiabiti:** spingere una fila indietro (muovere una tessera vuota dall'angolo del pub in una qualsiasi riga). Il giocatore di turno prende la prima tessera dall'angolo bar e la spinge in una qualsiasi riga delle 5 (dal lato del pub) per muovere indietro la riga. Gli zombi sopra la tessera spinta fuori tornano nella riserva e la tessera nell'angolo bar.

Carte zombi - effetto immediato appena pescate



(5x) **Fruit machine:** lanciare il dado colorato. Mettere uno zombi su ogni tessera corrispondente. Lanciare il dado colorato una volta e piazzare uno zombi sopra ogni tessera del colore corrispondente. Per esempio, se il risultato è blu, si mette uno zombi su ogni tessera blu del marciapiede. Bianco: scegliere un colore. Nero (simbolo zombi): mettere uno zombi sul bus e lanciare di nuovo.



(3x) **Pagare il morso:** per ogni morso sul segna-morsi, ogni giocatore mette 1 (propria) carta compagno sotto il 4 settore (insieme a questa carta). Se il conta-morsi del giocatore è sullo 0, non perde carte; se è sull'1, perde una carta compagno; se è sul 2 - 2 carte compagno; e così via. Tutte le carte, inclusa questa, sono messe sotto il mazzo di pesca. Se un giocatore possiede meno carte compagno di quelle che deve perdere, perde quelle che ha in mano attualmente. Se non possiede carte compagno, non perde nulla e mette solo questa carta sotto al mazzo.



(3x) **Fanne due!:** il giocatore di turno mette 2 (proprie) carte compagno sotto il settore 4 (insieme a questa carta). Il giocatore di turno deve mettere 2 carte compagno sotto la pila di pesca - insieme a questa carta. Se il giocatore ha solo una carta compagno, mette questa. Se non ha carte compagno, non perde nulla e mette solo questa carta zombi sotto al mazzo di pesca.



(5x) **Troppi morti alla guida:** 2 zombi entrano nel bus. Mettere 2 gettoni zombi sul bus. Scenderanno durante la fase bus normalmente.



(2x) **Flesh mod:** lanciare il dado colorato e raddoppiare il numero di zombi sulle tessere corrispondenti. Se per esempio si lancia il blu, controllare le tessere blu sul tabellone. Se una tessera blu è vuota non succede sulla su di essa. Se c'è almeno un gettone zombi sulla tessera, si prende un nuovo gettone zombi dalla riserva e lo si aggiunge. Se ci sono 2 gettoni zombi, 2 nuovi gettoni zombi sono aggiunti. E così via. Bianco: scegli un colore. Nero (simbolo zombi): mettere uno zombi sul bus e lanciare di nuovo.



(2x) **Jukebox:** 3 zombi entrano nel bus. Il bus si muove finché non sono scesi tutti gli zombi. 3 gettoni zombi sono messi nel bus. Poi il bus si muove immediatamente e tutti gli zombi scendono normalmente. Se gli zombi entrano nel pub, il giocatore di turno può distribuirli agli altri giocatori come vuole (compreso se stesso e può anche escludere qualche giocatore). Il giocatore di turno mette gli zombi sui segna-morsi dei giocatori scelti senza girare i gettoni. Alla fine del turno del giocatore di turno, questi gettoni vengono scoperti e ogni giocatore coinvolto conta i suoi morsi. Se uno o più giocatori raggiungono i 5 morsi, il rispettivo numero di compagni muore e viene rimosso dal gioco.