

**THE**  
**WALKING DEAD**  
**BOARDGAME** 

**REGOLE**

## Regole di The Walking Dead Gioco da Tavolo

L'apocalisse zombi è arrivata e l'umanità è con le spalle al muro. Da sopravvivuto, dovrai radunare scorte, fucili, mezzi di trasporto e alleati: è una gara a chi riesce a raccogliere il più possibile nel più breve tempo e fare ritorno all'Accampamento (Camp). Ma fai attenzione! Se qualcuno dei sopravvissuti al tuo seguito viene morso dagli zombi (walker), diventerà uno zombi anch'egli e si scaglierà contro di te.

**Preparazione dello Scenario Standard: Modalità Sopravvivenza** (Per lo Scenario Alternativo, vedere pagina 4.)

~Ogni giocatore sceglie una carta personaggio: Rick, Lori, Shane, Glenn, Andrea o Dale e prende la sua rispettiva pedina di gioco. Piazzare nell'Accampamento le pedine di gioco scelte.

~Creare una riserva di Alleati con 4 segnalini Alleato per giocatore. Poi, ogni giocatore prende 2 di tali segnalini Alleato e li piazza sulla carta personaggio.

~Creare il mazzo Ricerca (Scrounge) mischiando 10 carte Ricerca prese a caso per ogni giocatore. Poi, dai a ogni giocatore 5 carte dal mazzo Ricerca.

~Piazzare ogni tassello Luogo (Location) vicino al suo angolo corrispondente.

~Rimettere tutte le carte personaggio, le pedine di gioco, i segnalini Alleato e le carte Ricerca nella scatola. Esse non saranno usate in questa partita.

### Scopo del Gioco

Il primo giocatore a raccogliere tutti i quattro i tasselli Luogo e a tornare all'Accampamento vince la partita.

### Inizio della Partita

Tutti i giocatori iniziano la partita come sopravvissuti, ma è improbabile che tutti sopravvivano abbastanza per arrivare alla fine della partita. Chiunque non riesce a sopravvivere diventa uno zombi e si scaglia contro i suoi amici e famigliari.

Lanciare un dado per vedere chi va per primo. Inizia chi ottiene il punteggio più alto e la partita procede in senso orario.

### Sequenza del Turno dei Sopravvissuti

1. Lancia un dado e muoviti di altrettanti spazi.
2. Risolvi l'effetto dello spazio su cui ti fermi.
3. Risolvi le carte Incontro (Encounter), una alla volta.
4. Fine del tuo turno.

### Movimento

Lancia un dado. Muoviti esattamente di altrettanti spazi nella direzione scelta da te. Nei turni successivi, puoi muoverti in un'altra direzione se lo desideri. Dopo il movimento, devi risolvere le azioni dello spazio su cui ti fermi. Puoi condividere qualsiasi spazio sul tabellone con un altro giocatore, umano o zombi.

### Spazi del Tabellone di Gioco

**Spazi Vuoti:** molti spazi sono vuoti, ma non significa che siano sicuri. Quando ti fermi su uno spazio vuoto, pesca una carta Incontro.

**Pesca una Carta Ricerca:** quando ti fermi qui, pesca immediatamente una carta dal mazzo Ricerca. Poi pesca una carta Incontro.



Questo spazio si trova in una posizione che ti offre qualche vantaggio sugli zombi, come al di là di un recinto di ferro o sopra il tettuccio di un'auto. Pesca una carta Incontro. Quando attacchi mentre ti trovi in questo spazio, aggiungi 1 al tuo tiro di attacco, anche se non è il tuo turno.



Questo spazio è in una posizione che ti dà un vantaggio supremo sugli zombi, come sul tetto di un edificio. Pesca una carta Incontro. Quando fai un attacco mentre ti trovi in questo spazio, aggiungi 2 al tuo tiro di attacco, anche se non è il tuo turno.

**Nessun Incontro:** non pescare una carta Incontro. Hai trovato un posto relativamente calmo in un mondo spietato. Comunque i giocatori Zombi possono ancora attaccarti qui.

**Dopo Questo Incontro, Svolgi un Altro Turno:** pesca una carta Incontro. Quando hai risolto quella carta, svolgi un altro turno.

**Angoli (Stazione di Polizia, Centro di Controllo Malattie, Mucchio di Auto Abbandonate e Magazzino del Dipartimento):** devi fermarti quando ti muovi su uno di questi spazi, anche se il tuo movimento finirebbe oltre o se hai già il tassello Luogo di quell'angolo. Pesca una carta Incontro e risolvi. Poi pesca una seconda carta Incontro e risolvi. Se sopravvivi a entrambi questi Incontri, ottieni il tassello Luogo di quell'angolo. Se il tassello Luogo ti dà degli Alleati o delle carte Ricerca, prendili immediatamente e una sola volta.

**Accampamento:** tutti i sopravvissuti iniziano la partita da qui. Se il tuo movimento finirebbe oltre questo spazio, puoi fermarti invece su di esso. Non pescare una carta Incontro. Se ti fermi qui dopo aver raccolto tutti e quattro i tasselli Luogo, hai vinto!

**Fogne:** i sopravvissuti non possono muoversi attraverso le fogne. Solo gli zombi possono usare le fogne. Vedi "Giocare come Zombi."

**Regioni:** le regioni sono i settori contrassegnati dai quattro colori del tabellone. Quando una carta si riferisce alla "tua regione", intende il settore contrassegnato dal colore in cui si trova attualmente il tuo personaggio. Le fogne e l'Accampamento non fanno parte di alcuna regione.

**Mazzo Ricerca/Pila degli Scarti:** piazza qui il mazzo Ricerca a faccia in giù dopo averlo mischiato. Gli scarti sono a faccia in su. I giocatori possono guardare gli scarti, senza cambiare l'ordine delle carte.

**Mazzo Incontri/Pila degli Scarti:** Piazza qui il mazzo Incontri a faccia in giù. Gli scarti sono a faccia in su.

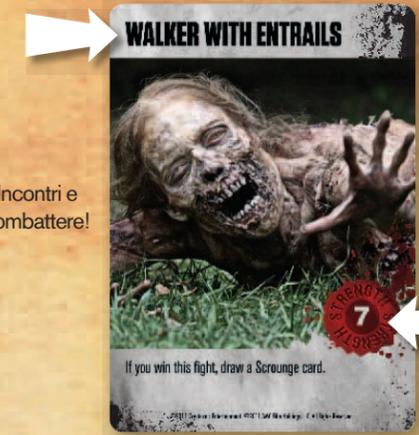


*Se il risultato del lancio di movimento di Rick è 6, può muoversi sul Mucchio di Auto Abbandonate (per il segnale di Stop), muoversi verso l'Accampamento e decidere di fermarsi (per il segnale di Dare Precedenza) superare l'Accampamento o arrivare quasi al Magazzino del Dipartimento. È tua la scelta...*



*Questa è una fogna. Solo gli zombi possono entrare nelle fogne.*

### Incontro



Icona di Forza

### Incontri

Quando ti viene indicato di pescare una carta Incontro, pesca la prima carta del mazzo Incontri e piazza a faccia in su perché tutti possano vederla. Se la carta ha una icona di Forza, devi combatterla! Se il mazzo Incontri esaurisce le carte, rimischialo.

### Abilità Speciali dei Personaggi

Ogni personaggio ha un'abilità speciale scritta sulla sua carta personaggio. Quest'abilità può essere usata solo una volta per partita, quindi usala con criterio. Un giocatore può usare quest'abilità solo durante il suo turno.

### SPECIAL ABILITY

Once per game on your turn:  
Reroll your Attack die and add 2 to your roll.

### Fine del Tuo Turno

Quando hai completato il tuo turno, scarta tutte le carte Incontro e Ricerca che sono a faccia in su di fronte a te (a meno che la carta dica diversamente) e la partita procede in senso orario.

## Ricerca

### Carte Ricerca

Un sopravvissuto tiene le carte Ricerca nella sua mano finché non le gioca. Puoi giocare un qualsiasi numero di carte Ricerca nel tuo turno. La maggior parte delle carte sono giocabili solo durante il tuo turno: le carte Ricerca che sono giocabili durante il turno di un altro giocatore diranno in modo specifico che possono essere giocate su "qualsiasi sopravvissuto". Le carte Ricerca solitamente vengono tenute nascoste agli altri giocatori, ma puoi rivelarle se lo desideri. Se una carta può essere giocata dopo aver lanciato il dado, lo dirà esplicitamente. La maggior parte delle carte Ricerca devono essere giocate **prima** di lanciare il dado. Se una carta può essere giocata dopo aver lanciato il dado, lo dirà esplicitamente.

Quando combatti, puoi giocare le carte Ricerca, anche se non è il tuo turno (a meno che una carta dica diversamente).

Icona di Attacco



Testo di Gioco

### Il Mazzo Ricerca

Le scorte in una apocalisse zombi vengono esaurite in fretta. Dopotutto, benzina e proiettili non vengono prodotti ad Atlanta o nelle vicinanze. Avrai notato che il mazzo Ricerca non è così grande una volta che tutti hanno ricevuto la loro mano iniziale. Dopo che il mazzo viene esaurito, le risorse disponibili sono consumate. Non rimischiare le carte Ricerca scartate. Se qualcosa ti indica di pescare una carta Ricerca mentre sono esaurite, non ottieni nulla. Ci sono situazioni in cui le carte possono essere mischiate nel mazzo Ricerca. Questo può accadere anche quando non ci sono carte rimaste nel mazzo: in questo caso, le carte che rimischi diventano il nuovo mazzo Ricerca.

### La Riserva degli Alleati

Piazza i segnalini Alleato aggiuntivi in una riserva di Alleati comune all'inizio della partita. Se ottieni un Alleato, prendilo da questa riserva. Una volta esaurita la riserva degli Alleati, non ci sono più persone nei dintorni che possono unirsi a te. Gli alleati che vengono morsi e/o uccisi vengono rimossi dal gioco, non vengono piazzati nuovamente nella riserva degli Alleati. Alcune carte possono indicarti di far tornare un Alleato nella riserva degli Alleati: in quel caso, quell'Alleato non viene rimosso dal gioco. Non c'è limite al numero di Alleati che puoi avere (oltre il limite del numero usato durante la partita).



## Incontri

### Combattere contro gli Incontri

Quando peschi una carta Incontro con una icona di Forza, devi combattere. Puoi giocare carte Ricerca per aumentare le tue possibilità, ma devi giocare prima di lanciare il dado. Puoi giocare un qualsiasi numero di carte dalla tua mano per accrescere il tuo lancio di dado. Poi, lancia il dado e aggiungi i tuoi bonus (non dimenticare di aggiungere i bonus derivati dagli spazi su cui ti trovi o da qualsiasi tassello Luogo di cui sei in possesso). Se il totale è pari o superiore al punteggio di Forza della carta Incontro, hai vinto il combattimento. Indipendentemente da quante sembrano poche le probabilità di farcela, hai sempre una possibilità perché **se ottieni un 6 come risultato di un lancio, hai vinto automaticamente il combattimento!**

Alcune carte Incontro ti danno una ricompensa se vinci un combattimento, una penalità se lo perdi oppure entrambe le cose. **Le carte Incontro con un punteggio di Forza infliggono un Morso se perdi il combattimento** a meno che la carta dica diversamente. Per ogni morso che subisci, perdi un Alleato. Quell'alleato viene rimosso dal gioco: non piazzarlo nuovamente nella riserva degli Alleati. Se subisci un Morso mentre non hai Alleati, sei morto.

### Incontri Senza Combattimenti

Alcune carte non hanno nulla a che vedere con il combattimento. Può capitare che ti imbatti in una strada vuota o in un magazzino non ancora saccheggiato o di avere uno scontro di personalità con uno dei tuoi Alleati. Fai quello che la carta ti indica di fare, poi scartala.

## Quindi Sei Morto . . .

Quando il tuo personaggio muore, mischia immediatamente le carte Ricerca nella tua mano nel mazzo Ricerca. Lascia la tua pedina di gioco nello spazio in cui sei morto, poiché quello è il posto in cui risorgerai come zombi!

Quando è nuovamente il tuo turno, rimuovi dal tabellone la tua pedina di gioco e sostituiscila con una miniatura zombi. Prendi una tessera del Team Zombi: da questo momento stai giocando per l'altra fazione. Mischia il mazzo Zombi e posizionalo vicino a te, dal momento che queste sono le carte con cui giocherai d'ora in avanti. Poi, pesca la tua mano di carte dal mazzo Zombi. Tutti i giocatori Zombi hanno un limite di carte in mano pari a quattro.

## Squadra degli Zombie contro Squadra dei Sopravvissuti

Quando un secondo sopravvissuto muore e si trasforma in uno zombi, la partita diventa un gioco a squadre. Solo i primi due sopravvissuti che muoiono diventano zombi. Quei giocatori sono la Squadra degli Zombi e collaborano per uccidere i sopravvissuti rimasti. Se ce la fanno, la Squadra Zombi vince la partita!

Appena ci sono due giocatori zombi, i sopravvissuti rimasti diventano la Squadra dei Sopravvissuti e devono prendere ciascuno una tessera della Squadra dei Sopravvissuti. Un sopravvissuto che muore da questo momento in poi non si trasforma in uno zombi ma mischia comunque la sua mano nel mazzo Ricerca. Quando un membro della Squadra dei Sopravvissuti completa l'obiettivo della partita, la Squadra dei Sopravvissuti vince. Un membro della Squadra dei Sopravvissuti continua a far parte della squadra anche dopo la morte, quindi può rivendicare una vittoria postuma se il compagno di squadra completa l'obiettivo. I membri della Squadra dei Sopravvissuti sono in grado di aiutarsi a vicenda: alla fine del turno di un sopravvissuto, quel giocatore può passare una carta in mano al suo compagno di squadra.

## Giocare uno Zombi

### Sequenza del Turno degli Zombi

- Lancia un dado e muoviti di un numero di spazi **pari o inferiore** al risultato.
- Puoi giocare una carta.
- Fine del tuo turno.
  - Puoi scartare una carta dalla tua mano, se lo desideri.
  - Pesca carte dal mazzo Zombi fino ad avere quattro carte.

### Movimento del Giocatore Zombi

Un giocatore Zombi non deve muoversi se non desidera farlo. Se scegli di muoverti, lancia il dado per il movimento. Quando muovi il tuo zombi, ignora tutto il testo e i simboli sugli spazi del tabellone. Se capiti su uno spazio occupato da un sopravvissuto, devi fermarti. I giocatori zombi non pescano carte Incontro.

Gli zombi possono anche usare le fogne per muoversi, cosa che i sopravvissuti non possono fare. Le fogne sono lunghe 3 spazi e puoi entrare ed uscire da qualsiasi lato.



*Il giocatore zombi può uscire dalle fogne da qualsiasi lato.*

*Se il risultato del lancio di movimento dello zombi è un 5 e si muove verso Rick, deve fermarsi quando raggiunge lo spazio di Rick. Poiché Rick è su uno spazio che dà un Bonus di Attacco di 3, avrà più possibilità di respingere lo zombi.*

### Giocare una Carta

Quando hai terminato il movimento, puoi giocare **una** carta dalla tua mano. Se sei su uno spazio con più di un sopravvissuto, devi scegliere quale attaccare o bersagliare con la carta che giochi. Non devi giocare una carta né attaccare se non lo desideri, ma la tua mano viene ripristinata alla fine del tuo turno (se non vieni ucciso), quindi perché no?

Maggiore è il punteggio di Forza sulla carta, più risulterà difficile respingerti per i sopravvissuti. I grandi numeri sono ottimi, ma a volte gli effetti aggiuntivi di una carta possono essere più importanti. Se un sopravvissuto ha un sacco di carte Ricerca in mano, un piccolo attacco che gli fa scartare una carta può essere più vantaggioso a lungo termine. Questi effetti aggiuntivi hanno luogo immediatamente (prima che il sopravvissuto possa giocare qualsiasi carta).

Se non ti trovi sullo stesso spazio di un sopravvissuto, potresti essere in grado di raggiungerne uno con una carta che ti dà qualche movimento aggiuntivo. Queste carte movimento hanno un attacco elencato con un punteggio di Forza. Non puoi giocare un'altra carta quando raggiungi la tua vittima in questo turno, poiché hai giocato la tua carta per il turno in corso. Il punteggio di Forza sulla carta movimento è il tuo attacco per il turno in corso qualora dovessi raggiungere un sopravvissuto. Puoi giocare una carta movimento bonus anche se non sarai in grado di raggiungere un sopravvissuto durante il tuo turno.

Ci sono alcune carte Zombi che possono essere giocate quando non è il tuo turno o quando non sei sullo stesso spazio di un sopravvissuto: Sneak, Frenzy e Bitten!

**Sneak** ti permette di annullare una carta Incontro pescata da un sopravvissuto. Quella carta Incontro viene invece scartata. Questo è un buon modo per fare scartare a un sopravvissuto una carta Incontro potenzialmente vantaggiosa o troppo facile per lui. Quando giochi una carta Sneak, muovi la pedina di gioco del tuo zombi nello spazio di quel sopravvissuto e puoi giocare un'altra carta successivamente. Questa carta può essere giocata quando non è il tuo turno.

**Frenzy** aumenta la difficoltà di una carta Incontro pescata da un sopravvissuto. Le carte Frenzy devono essere giocate **prima** che il sopravvissuto decida se usare o meno le carte Ricerca. Se necessario, chiedigli un attimo per decidere. La tua pedina di gioco non si muove nello spazio del sopravvissuto quando giochi una carta Frenzy. Questa carta può essere giocata quando non è il tuo turno

**Bitten!** trasforma uno degli Alleati del sopravvissuto in uno zombi, che poi attaccherà quel sopravvissuto! Se un sopravvissuto non ha Alleati, non puoi giocarlo su quel sopravvissuto. Questa carta può essere giocata solo durante il tuo turno e solo se non ti trovi nello stesso spazio o regione del bersaglio.

### Risultati del Combattimento

Solo i sopravvissuti lanciano il dado. I sopravvissuti confrontano i loro attacchi col punteggio di Forza delle tue carte Zombi. Se un sopravvissuto non ottiene un risultato pari o superiore al punteggio di Forza della tua carta, subisce un Morso (a meno che la carta dica diversamente).

Se un sopravvissuto ottiene un risultato pari o superiore al punteggio di Forza della tua carta e il tuo zombi si trova nello stesso spazio di quel sopravvissuto, il tuo zombi viene ucciso. **Quando vieni ucciso, rimuovi dal tabellone la tua pedina di gioco, scarta la tua mano e termina immediatamente il tuo turno** (se era il tuo turno). Non ripescerai delle carte alla fine di questo turno. Tornerai come un nuovo zombi, quindi tieni la tua pedina di gioco. All'inizio del tuo prossimo turno, scegli uno degli spazi di rigenerazione in mezzo a una delle quattro fogne e piazzaci la tua pedina di gioco. Pesca una nuova mano di quattro carte, poi svolgi normalmente il turno del tuo zombi. Mentre la miniatura del tuo zombi non è sul tabellone, non puoi giocare nessuna carta Zombi, poiché non hai alcuna mano mentre sei morto.

### Fine del Tuo Turno

Alla fine del tuo turno, puoi scartare una carta. Poi, pesca fino ad avere quattro carte. Se il mazzo Zombi viene esaurito, mischia la pila degli scarti Zombie e piazzala a faccia in giù come nuovo mazzo

## Regole per le Partite a Un Giocatore

Nella partita a un solo giocatore, il tuo unico obiettivo è sopravvivere abbastanza a lungo per tornare all'accampamento con tutti e quattro i tasselli Luogo. .Non ci sono regole differenti, nonostante tu possa mettere da parte il mazzo Zombi, dal momento che non sarà necessario. Se muori, la partita è finita. Se vinci, prova ancora con un personaggio diverso. Riuscirai a vincere con tutti e sei?

## Scenario Alternativo a Quattro Giocatori: Partita a Squadre

In questa versione alternativa del gioco, i giocatori scelgono da che parte stare sin dall'inizio. Due giocatori iniziano la partita come zombi e due come sopravvissuti: è un'intera partita di Squadra Zombi contro Squadra Sopravvissuti! La preparazione e l'obiettivo di questa partita sono un po' diversi dal solito scenario. Tutte le altre regole rimangono le stesse.

### Preparazione dello Scenario Alternativo

~Ogni sopravvissuto sceglie un personaggio e la sua pedina di gioco corrispondente. Piazza quella pedina di gioco all'Accampamento.

~Ogni giocatore zombie sceglie una pedina di gioco zombie e la piazza in uno dei quattro luoghi di rigenerazione nelle fogne.

~Ogni giocatore prende una tessera Squadra (Team badge).

~Mettere tutte le 16 pedine Alleato nella riserva degli Alleati. Poi, dai a ogni sopravvissuto 4 pedine Alleato.

~Creare il mazzo Ricerca usando 28 carte e mischiale. Ogni sopravvissuto riceve 7 carte Ricerca.

~Piazzare ogni tassello Luogo vicino al suo angolo corrispondente.

~Rimettere tutte le carte personaggio, le pedine di gioco e le carte Ricerca inutilizzate nella scatola. Non verranno usate in questa partita.

### Obiettivo dello Scenario Alternativo

**Squadra dei Sopravossuti:** insieme dovete raccogliere almeno uno di ogni tassello Luogo, poi tornare all'Accampamento. Dopo che il quarto tassello Luogo è stato raccolto, se uno dei sopravvissuti riesce a tornare all'Accampamento, la Squadra dei Sopravvissuti vince. Se un sopravvissuto muore, qualsiasi tassello ha raccolto viene dato al sopravvissuto rimasto.

**Squadra degli Zombi:** uccidete entrambi i sopravvissuti per vincere! Essi non si trasformeranno in zombi, quindi la vittoria è solo dei giocatori che hanno iniziato la partita come zombi.

### Inizio della Partita

La Squadra dei Sopravvissuti inizia sempre per prima, quindi i due sopravvissuti devono lanciare un dado. Chi ottiene il punteggio più alto va per primo e la partita procede in senso orario.

## DOMANDE FREQUENTI

**D: Cosa succede se il mio sopravvissuto si ferma su uno spazio di un giocatore zombi?**

*R: Nulla, ma ora lo zombi non avrà bisogno di muoversi per prenderti.*

**D: I giocatori zombi possono entrare negli angoli e nell'Accampamento?**

*R: Sì.*

**D: Posso giocare una carta Ricerca prima di pescare una carta Incontro?**

*R: No.*

**D: Se il mio bonus di attacco è superiore al punteggio di Forza di uno zombi, devo lanciare il dado?**

*R: Solo se hai giocato uno "Shotgun". Se ottieni 1 innescherai il testo "Loud" di quella carta anche se vinci il combattimento.*

**D: Posso usare una "Axe" per potenziare i miei lanci contro la carta Incontro "Walkers at the Door"?**

*R: No, poiché ciò corrisponde a "giocare una carta".*

**D: Se gioco due carte "Baseball Bat" poi ho bisogno di usare una "Axe" per vincere, posso riprendermi le "Baseball Bat"?**

*R: No.*

**D: Se decido di giocare due carte "Crossbow" durante un combattimento e ottengo un 6, posso riprenderle entrambe?**

*R: Sì.*

**D: Posso giocare la carta "Non-Lethal Wound" su un altro sopravvissuto, anche quando non è il mio turno? Perché dovrei farlo?**

*R: Sì, puoi giocarla in quanto la carta dice che può essere giocata su "qualsiasi sopravvissuto". Perché aiutare qualcun altro? Perché ciò potrebbe aiutare te stesso. Se qualcuno diventa uno zombi troppo presto in una partita (tipo prima che tutti abbiano ottenuto due tessere Luogo), può essere difficile vincere per i sopravvissuti. Successivamente nel corso della partita, se tu e un amico fate parte della Squadra dei Sopravvissuti, giocare quella carta sul tuo compagno può essere fondamentale per la sopravvivenza della tua squadra.*

**D: Se gioco la carta Ricerca "Giddy Up!" devo muovermi per tutti e 3 gli spazi?**

*R: Sì, a meno che tu ti muova su uno spazio con segnale di Stop o Dare Precedenza.*

**D: Se in questo turno ho già un "Handgun" in gioco da un combattimento precedente, funziona contro la carta "Walker at the Door"?**

*R: Sì.*

**D: Se un giocatore zombi gioca due copie di "Frenzy", devo giocare due carte "Sack of Guns" per negarle entrambe?**

*R: No, una sola "Sack of Guns" annullerà gli effetti di tutte le carte "Frenzy" giocate in questo turno, incluse quelle giocate dopo in questo turno.*

**D: Se un sopravvissuto supera il punteggio di Forza della carta Zombi "Bitten!", lo zombi muore?**

*R: No, poiché lo zombi non è presente nello spazio di quel sopravvissuto.*

**D: Se uso l'abilità speciale di Lori per muovere un altro sopravvissuto su un angolo di cui ha bisogno, puoi rifiutarsi di muovere nel suo prossimo turno e pescare lì gli Incontri?**

*R: No, deve muoversi dall'angolo e poi tornarci in un turno successivo.*

**D: Se la mia seconda carta Incontro in un angolo è "Love Triangle", se scelgo l'opzione che muove il mio personaggio all'Accampamento, ricevo la tessera Luogo per essere sopravvissuto agli Incontri?**

*R: No, in quanto non ti trovi più sullo spazio che ti indica di ricevere il tassello Luogo dopo gli Incontri.*

**D: Con "Personality Conflict", se non ho Alleati, posso scegliere di rimettere un Alleato nella riserva degli Alleati senza perdere nulla?**

*R: Sì.*

**D: Ho perso un combattimento e la carta Incontro dice di pescare un'altra carta Incontro. Stavo usando uno "Shotgun" in quel momento e ho ottenuto 1 come risultato, il che mi dà un'altra carta Incontro. Sono da considerare due combattimenti separati oppure uno solo più grande? È possibile sostenere addirittura due combattimenti aggiuntivi?**

*R: Dovrai pescare entrambe le carte Incontro extra. Questi sono eventi separati che devi risolvere uno alla volta.*

**D: Posso usare "Frenzy" su una carta Zombi?**

*R: No, solo sulle carte Incontro.*



## Ringraziamenti

Progettato da Cory Jones

### **Cryptozoic Entertainment**

Presidente & Direttore Generale: Cory Jones

Amministratore Delegato: John Nee

Capo Ufficio Operativo: Scott Gaeta

Vice Presidente Senior & Sviluppo Affari: John Sepenuk

Capo Sviluppo: Matt Hyra

Sviluppo: Ben Cichoski, Mike Donais, Matthew Place, Patrick Sullivan, Ben Stoll, Drew Walker, Andrew Wolf

Idee Aggiuntive: Scott Gaeta

Direzione della Ricerca e Sviluppo: Mike Donais

Progettazione Grafica (Capo): Larry Renac

Progettazione Grafica Aggiuntiva: Marco Sipriaso, Nancy Unzueta, John Vineyard

Regolamento: Matt Hyra

Redazione: Kate Sullivan, Tim Aten

Vice Presidente Controllore: Joanne Barron

Direttore delle Operazioni: Leisha Cummins

Gestione del Marchio: Scott Gaeta

Gestione della Produzione Associata: Rachel Valverde

Sviluppo Affari: Rumi Asai

Direttore delle Vendite: Kurt Nelson

Vendite: Carl Crook

Gestione Ufficio: April Jones

Marketing e Comunità: Jenna Sices, Miranda Anderson, William Brinkman, Mike Girard, Javier Casillas, Ry Schueller, Kyle Heuer, Drew Korfe, Mathias Nagy

**Ringraziamenti speciali al cast e alla troupe di The Walking Dead!**



## Icone



Questa è un'Icona di Attacco. Le carte Ricerca e alcuni spazi sul tabellone hanno questa Icona. Aggiungi tutti i tuoi bonus Icona di Attacco al tuo lancio quando combatti.



Queste sono Icone di Forza. Molte Carte Incontro e Zombi hanno questa Icona. Il risultato di un lancio di Attacco deve essere pari o superiore a questo numero per vincere il combattimento.

## Sequenza del Turno dei Sopravvissuti

1. Lancia un dado e muoviti di altrettanti spazi.
2. Risolvi l'effetto dello spazio su cui ti fermi.
3. Risolvi le carte Incontro (Encounter), una alla volta.
4. Fine del tuo turno.

## Sequenza del Turno degli Zombi

1. Lancia un dado e muoviti di un numero di spazi pari o inferiore al risultato.
2. Puoi giocare una carta.
3. Fine del tuo turno.
  - a. Puoi scartare una carta dalla tua mano, se lo desideri.
  - b. Pesca carte dal mazzo Zombi fino ad avere quattro carte.

## Scopo della Modalità Sopravviveza

Il primo giocatore a raccogliere tutti i quattro tasselli Luogo e a tornare all'Accampamento vince la partita. Se nessuno ci riesce, vincono gli zombi.

## Scopo della Partita a Squadre

**Squadra dei Sopravvissuti:** : insieme dovete raccogliere almeno uno di ogni tassello Luogo, poi tornare all'Accampamento.

**Squadra degli Zombi:** uccidete entrambi i sopravvissuti per vincere!

