

TWILIGHT CREATIONS PRESENTS HUMANS!!!

Obiettivo del gioco:

Essere il primo giocatore ad ottenere un numero di punti(*Points*) pari a quello descritto sulla scheda del proprio personaggio.

Componenti del Gioco:

6 carte personaggio

10 zombi per ogni carta personaggio (60 zombi)

60 umani

40 carte evento

40 carte ferita

30 carte cattura (Infezione)

36 segnalini “nessuna barricata”

36 segnalini “dado”

2 dadi da 6

20 tessere mappa

Regole

Giocatori:

Zombi avvocato (*Lawyer*)

Zombi Ragazza Pon Pon(*Cheerleader*)

Zombi Dottore (*Doctor*)

Zombi Lottatore (*Wrestler*)

Zombi Minatore (*Miner*)

Zombi Musicista (*Musician*)

Attributi (carte) personaggio

Movimento (*Movement*): numero totale di spazi combinati che possono muovere i tuoi zombi.

Catturare (*Capture*): Dovete raggiungere o superare questo numero per catturare un umano.

Infettare (*Infect*): Il numero di carte Infezione da pescare per tentare di infettare un umano catturato.

Ferimento (*Taking Wounds*): Il numero di carte Ferita da pescare dopo aver perso un combattimento.

Rilancio (*Do over*): Il numero di segnalini rilancio con il quale iniziare il gioco.

“Abilità Speciale” (*Special Ability*): Abilità uniche del vostro personaggio. Solitamente possono essere usate solo una volta per partita.

Preparazione

- Ad ogni giocatore viene casualmente assegnata una carta zombi insieme ai 10 zombi relativi al personaggio. Prendete un numero di segnalini dado così come descritto sul campo Rilancio(“*Do Over*”) della vostra carta zombi.
- Piazzate la tessera “Piazza cittadina” (*Town Square*) in mezzo al tavolo. Mischiate le tessere mappa rimaste e posizionate il mazzo a faccia in giù.
- Ogni giocatore posiziona una delle proprie pedine sulla casella di partenza, quella di mezzo. In una partita con 5-6 giocatori, all'inizio del secondo turno, mettete un altro dei vostri zombi in gioco nella “Piazza cittadina”.
- Mischiate il mazzo di carte Evento e distribuitene tre ad ogni giocatore.

Turno del Giocatore:

1. Pescare e Posizionare una tessera mappa.

- Se è una tessera “strada”(Road), posizionate anche un umano, nella casella centrale (A). In una partita a 5-6 giocatori, piazzate due umani nelle caselle con la strada. Ogni casella dovrebbe contenere solo un umano alla volta.
- Se è una tessera Edificio(Building), posizionate tanti umani quanti ne indica il numero “H” dell'edificio, uno per casella. Piazzate tanti segnalini “Rilancio”(i segnalini Dado) tanti quanti ne richiede il numero “D” dell'edificio, uno per casella. Tutti gli umani e i segnalini vanno messi all'interno dell'edificio.

2. Pescaggio – Pescate fino a 3 carte evento se ne possedete di meno

3. Movimento – Muovetevi in accordo ai punti movimento descritti sulla vostra carta Personaggio(Character), dividendo i vari punti tra i vostri zombi in gioco, come più desiderate.

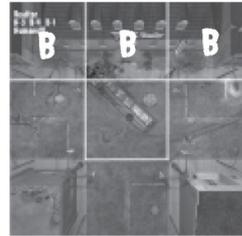
Esempio: Se il vostro valore di movimento è 5, potete muovere uno zombi di 4 caselle ed un altro di una casella.

Non potete passare attraverso spazi contenente umani. Potete condividere una casella con un altro zombi.

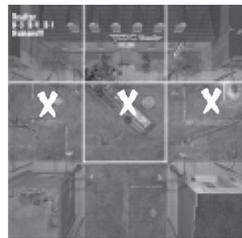
- Entrare in un edificio: Tutti gli edifici sono da considerarsi barricati. Se volete entrarci, tirate un dado quando vi trovate in una casella adiacente all'edificio(X). Tenete presente che potete entrare anche se non ci sono porte visibili. Se il vostro tiro è uguale o supera il valore “Barricata” dell'edificio (il valore dopo la lettera “B”), piazzate un segnalino “nessuna barricata” sulla vostra casella, per indicare un passaggio libero.
- Potete fare solo un tentativo di entrata per turno, per ogni edificio.
- Per ogni zombi addizionale presente sulla casella (sia uno dei vostri che di un avversario), sottraete 1 dal valore richiesto per far breccia nell'edificio (Tutto ciò succede sia che uno zombi dell'avversario voglia aiutarvi o meno).
- Una volta rimossa la barricata potete continuare a muovervi. Dovrete aver mosso tutti i vostri zombi prima di poter provare a catturare qualsiasi umano sulle vostre caselle.
- Non appena arrivate su di uno spazio contenente un umano, il vostro movimento cessa immediatamente.
 - Potete sempre entrare in un edificio se sono presenti segnalini “nessuna barricata” sulla vostra casella, senza bisogno di tirare il dado.
 - Quando uscite da un edificio, dovete sempre farlo attraverso uno spazio con un segnalino “nessuna barricata” precedentemente piazzato. Per uscire, non è possibile tentare l'apertura di nuove brecce.
 - Potete prendere ogni segnalino Dado che si trova sulla vostra casella, se questa non è occupata anche da un umano. Se è presente un umano, finchè quest'ultimo non sarà mosso, mangiato (*eat*) o infettato (*infect*) non potrete prendere il segnalino.



Generic Road Tile



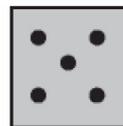
Named Building Tile



Entering a Building



“No Barricade”
Token



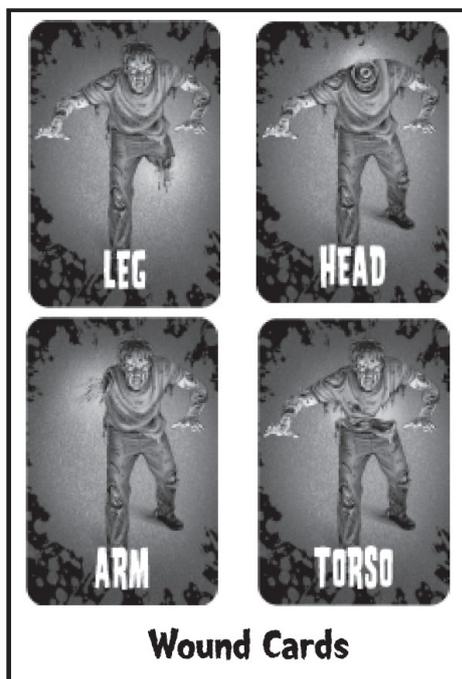
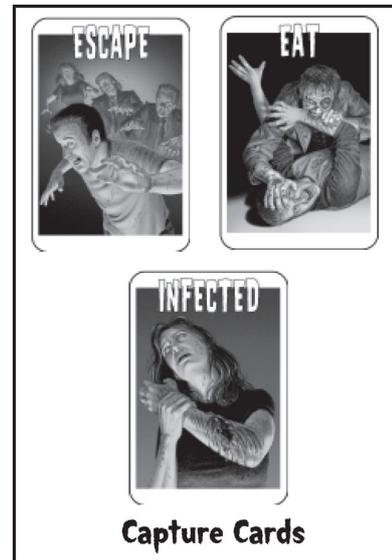
“Do Over” Token

4. **Cattura/Combattimento** – I giocatori devono tentare di catturare ogni umano che occupa le caselle dei propri zombi.

- Tirate 1D6 per riuscire ad acchiappare l'umano. Avete bisogno di eguagliare o superare il valore Cattura (*Capture*) segnato sulla vostra carta personaggio.

Catturare un Umano – Se la cattura riesce, gli altri giocatori possono armare l'umano con una carta arma (*weapon*) presa dalla loro mano. Se ciò avviene, ha inizio un combattimento (questo è l'unico modo per poter iniziare un combattimento).

- Il giocatore che ha giocato la carta arma (*weapon*) tira 1d6, aggiungendo ogni bonus della carta stessa. Se il risultato è di 4 o più, lo zombi subisce una Ferita.



- Il giocatore zombie pesca tante carte Ferita (*Wound cards*) tante quante ne indica il valore Ferimento (*Taking Wound*) sulla carta personaggio. Se vengono pescate copie multiple della stessa carta, il giocatore deve obbligatoriamente tenere una di queste.
- Se non viene pescata più di una copia di una particolare carta, allora il giocatore attivo potrà scegliere quale tenere.
- Se invece riuscite a raggiungere o superare il vostro valore cattura (*Capture*) senza aver subito alcuna ferita, pescate tante carte "Cattura" (*Capture Cards*) tante quante ne indica il valore Infezione sulla vostra carta personaggio.

A. Se pescate una carta Fuga (*Escape*), tirate un dado, ed il giocatore alla vostra destra muoverà l'umano attaccato di un pari numero di spazi. Se vengono pescate più carte Fuga (*Escape*), ignorate quelle in eccesso ed usatene solo una.

B. Se non ci sono carte Fuga (*Escape*), ma ci sono più carte Infezione (*infect*) o Mangiare (*Eat*), la carta con più multipli ha effetto. Se c'è parità tra il numero di carte Infezione (*infect*) e Mangiare (*Eat*), il giocatore sceglie quale di queste avrà effetto.

- Se la carta Mangiare (*Eat*) ha effetto, rimuovete l'umano dal gioco, e tenete questa carta ponendola di fronte a voi. Essa vale un punto.
- Se la carta Infezione (*infect*) ha effetto, togliete l'umano, rimettendolo nel mucchio delle pedine, e scambiandolo con uno dei vostri zombi. Ognuno dei vostri zombi in gioco vale un punto.

Movimento degli Umani – Se non riuscite a catturare l'umano, tirate 1d6, quindi il giocatore alla vostra destra sposterà l'umano di tanti spazi quanti ne indica il risultato del tiro.

- Ognuno di questi punti movimento deve essere usato, se possibile.
- Se non è possibile, muovete l'umano di più caselle che potete.
- Se l'umano non ha spazio per muoversi(per esempio a causa della posizione degli zombi), egli è considerato automaticamente catturato e infettato dal giocatore attivo.
- Gli umani non possono condividere uno spazio con altri umani, e non possono essere mossi in una casella contenente gli zombi. Possono essere mossi negli edifici ignorando le barricate.

5. **Scartare** – Alla fine del vostro turno, potete scartare una carta dalla vostra mano.

Giocare le carte

- E' possibile giocare solo una carta(include le carte arma(*weapon*)) per round (ovvero dall'inizio del vostro turno fino all'inizio del vostro prossimo turno) quando necessario. L'avversario alla sinistra del giocatore attivo inizia a giocare una delle sue carte, se più persone vogliono giocarne, in quel dato momento. Quando la prima carta è risolta, gli altri possono giocare le proprie carte continuando in senso orario.
- Carte Arma (*Weapon*): Queste sono carte di “reazione”. Se giocate una di queste carte, esse indicano quale tipo di arma il giocatore catturato possiede. La persona che gioca l'arma, tira 1d6 per l'umano. Se riuscite a colpire(ottenendo con il dado un 4 o più, inclusi i bonus dell'arma stessa), avete inflitto una Ferita. Il giocatore zombie quindi pesca tante carte Ferita(*Wound*) tante quante ne indica il valore Ferimento(*Taking Wounds*) sulla scheda personaggio.

Ferimento

- Quando si pesca dal mazzo Ferite (*Wounds*), se due carte sono uguali, dovete obbligatoriamente prenderne una. Se tutte le carte sono diverse, potete scegliere quali di esse ha effetto. Quando vengono acquisite, le carte ferita vengono piazzata a faccia in su, di fronte al giocatore.
 - Quando due carte ferita di fronte al giocatore sono uguali, lo zombie che ha partecipato all'ultimo combattimento viene rimosso, e tutte le carte ferita sono scartate
 - Se subite un “Colpo alla Testa”(Head Shot), lo zombie coinvolto nel combattimento viene immediatamente rimosso, e tutte le altre carte ferita possedute vengono scartate
 - Se siete obbligati a rimuovere l'ultima delle vostre pedine, non scartatela ma piazzatela invece sulla casella centrale della piazza cittadina(*Town Square*). Scartate comunque tutte le vostre carte ferita.

Usare i Segnalini Dado

- Il gioco inizia con un numero di segnalini dado pari al valore Rilancio(*Do Over*) descritto sulla vostra carta personaggio zombie. Un giocatore può scartare uno di questi segnalini per ritirare un qualsiasi dado
 - Il numero di puntini sul segnalino dado non ha importanza ai fini del gioco base
 - - Potete avere qualsiasi numero alla volta di questi segnalini.

Regole aggiuntive

- Ogni casella può contenere solo un umano, ma più di uno zombi.
- Gli umani possono muovere attraverso caselle con altri umani, ma non con altri zombi. Essi non possono terminare il movimento in uno spazio contenente umani o zombi.

- Quando si scappa, dopo il tiro di dado, dovete muovere l'umano del numero totale di caselle, se possibile, senza ripassare su spazi già utilizzati
- Quando si usano le abilità speciali descritte sulle carte personaggio, girate la vostra carta di un lato per indicare che l'abilità è stata usata. Queste abilità vengono utilizzate solo una volta per partita, a meno che non sia diversamente specificato.

Giocare con Zombi!!!

Nota Bene: Le pedine dei giocatori che usano Zombi!!! saranno chiamate “Tizi col fucile”. Le pedine dei giocatori che usano Humans!!! saranno chiamati “giocatori Zombi”

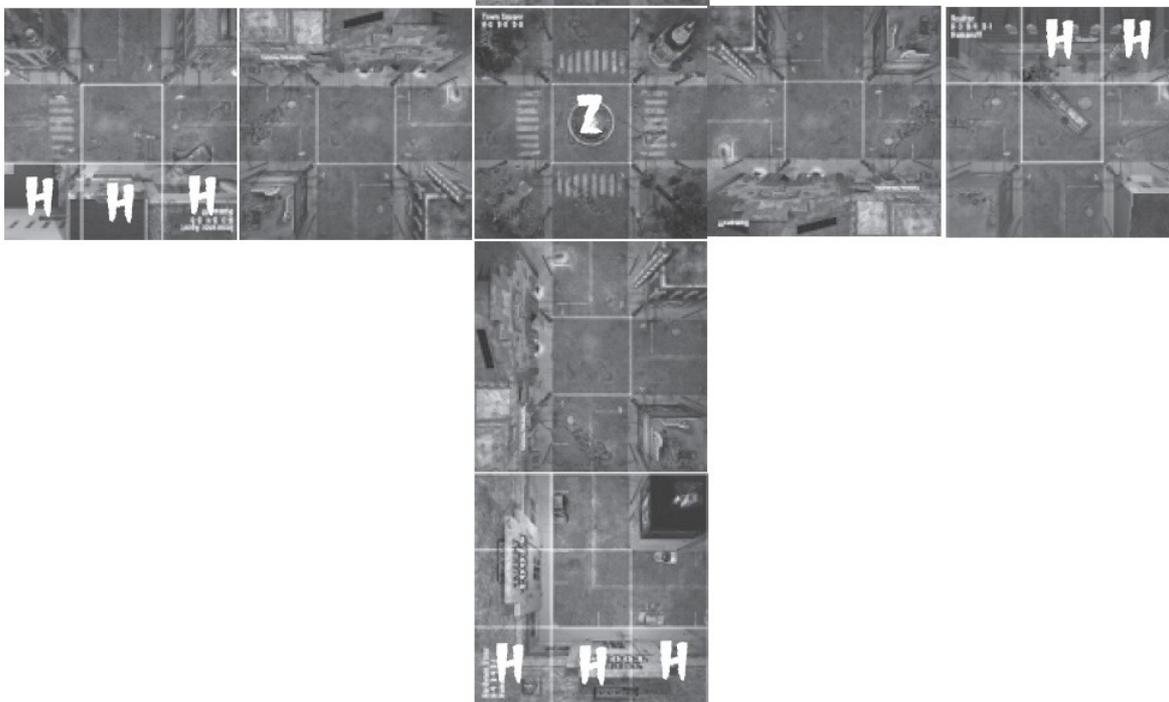
Preparazione:

- Piazzate la “Piazza Cittadina” e quattro tessere mappa “strada a 3 uscite” all'esterno della piazza (prendetene 2 da Zombi!!! e due da Humans!!!)

Preparazione della Plancia
usando Humans!!! e
Zombies!!!

Z=Punto d'inizio dei
“tizi con fucile”

H=Punto d'inizio dei
giocatori Zombi



- Piazzate una tessera Edificio (*Building*) all'esterno di ogni tessera mappa a 3 uscite, come a formare una "T" (Prendete 2 tessere mappa "Edificio con nome", a T o ad L, da ognuno dei due set). Nessuno Zombi od Umano deve essere piazzato su queste tessere.
- Prendete la "Piazza Cittadina" (*Town Square*) dal mazzo delle tessere mappa di Humans!!! e rimuovetela dal gioco. Rimuovete, inoltre, le seguenti tessere mappa di Zombi!!!: "Centrale di Polizia", "Fioraio", "Emporio (*Drug store*)", tutte le strade dritte e 2 sezioni con strade ad L.
- Mischiate le tessere mappa di Humans!!! e ponetele ad un lato. Mischiate anche le tessere di Zombi!!! e mettetele a lato. Non mescolate tra di loro i due mazzi di Humans!!! e di Zombi!!!.
- Mettete la tessera "Eliporto" in fondo al mazzo Zombi!!!
- I "Tizi con fucile" partono dalla piazza cittadina (*Town Square*). I giocatori zombi iniziano con due delle loro pedine, posizionandole in uno qualsiasi degli edifici esterni.
- I giocatori pescano una combinazione di tre carte da qualsiasi mazzo. Le carte miste sono permesse.

Pescare le tessere mappa: Ogni giocatore pesca, come sempre, una tessera mappa all'inizio del proprio turno. Se è una strada, decide se piazzare umani o zombi seguendo le solite regole di posizionamento. Se è un edificio, posizionate gli zombi o gli umani così come indicato sulla tessera mappa (insieme ai segnalini appropriati). Quando viene estratto l'Eliporto, esso viene posizionato dal giocatore zombi con più punti. Se non può essere piazzato, l'Eliporto viene definitivamente scartato dal gioco. Di conseguenza, i giocatori di Zombi!!! possono vincere solamente uccidendo 25 zombi.

La partita si svolge normalmente, con le seguenti eccezioni.

Pescare le carte: Quando vengono pescate, le carte possono essere prese da un qualsiasi mazzo, sia Humans!!! che Zombi!!!. Scartate le carte nei mazzi appropriati.

Usare le carte: Se un "tizio col fucile" ottiene una carta arma (*weapon*) dal mazzo di Humans!!!, può usarla una sola volta durante un qualsiasi combattimento. Se viene giocata durante il turno di un giocatore non-zombi, applicate i bonus descritti e quindi scartatela. Può essere utilizzata normalmente sui giocatori zombi. Queste carte non devono mai essere giocate e messe di fronte al giocatore. Esse vengono scartate non appena sono usate. Altre carte possono colpire qualsiasi altro tipo di giocatore, secondo logica. Fate riferimento alla lista delle carte nell'ultima pagina per le restrizioni specifiche.

Movimento dei giocatori:

- I "Tizi con fucile" si spostano di 1d6 più la loro salute quando si gioca a Zombi!!! unito a Humans!!!
- I giocatori zombi si muovono come sempre.
- I giocatori zombi possono condividere le caselle con altri zombi, mentre i "tizi con fucile" possono condividere gli spazi con un qualsiasi umano. Non possono mai trovarsi sulla stessa casella due zombi non-giocanti o due umani non-giocanti.
- Le barricate non limitano il movimento degli umani o dei "tizi con fucile".
- I giocatori zombi possono sempre entrare in un edificio se sono presenti altri zombi non-giocanti

Movimento degli umani e degli zombi – Quando si gioca con gli zombi, il giocatore alla vostra destra muoverà gli umani nel caso una carta Fuga (*Escape*) abbia effetto, sia che stia giocando con un “Tizio con fucile” che con gli zombi. Alla fine del turno di ogni giocatore, muovete 1d6 di zombi non-giocanti.

Combattimento tra giocatori.

- I giocatori attaccano solamente se muovono una delle loro pedine in una casella occupata da un altro giocatore (e se le pedine sono di diverso “stato vitale” tra loro, ad esempio umano contro zombi, o viceversa).

- **Se il “Tizio con fucile” attacca il giocatore Zombi:** Se il tiro ha successo (con 4 o più), il giocatore zombi pesca dal mazzo delle Ferite (*Wound*) come sempre, mentre il “tizio con fucile” può prendere una pedina dal mucchio di zombi, aggiungendola alla sua collezione. Se il giocatore zombi viene eliminato (ovvero se viene rimosso dal gioco o viene obbligato a riposizionarsi sulla piazza cittadina(*Town Square*)), il “tizio con fucile” può prendere tre pedine dal mucchio di zombi, invece che una.

Se l'attacco ha successo, il “tizio con fucile” può continuare la sua mossa. Se l' attacco invece non riesce, il suo movimento termina ed il giocatore zombi avrà la possibilità di attaccare a sua volta durante il proprio turno.

Se il “tizio con fucile” entra in una casella con due zombi, dovrà combatterli entrambi nello stesso turno.

- **Se il giocatore Zombi attacca il “Tizio con fucile”:** Tirate per determinare l'esito della cattura, come al solito. Se il tiro riesce, pescate dal mazzo infezione(mazzo cattura (*Capture*)). Il risultato viene determinato alla solita maniera. Se viene mangiato o infettato, il “tizio con fucile” scarta un segnalino vita. Inoltre, se viene mangiato (*Eat*) il “tizio con fucile” andrà riposizionato sulla piazza cittadina (*Town Square*), mentre il giocatore zombi si terrà la carta “mangiare”(*Eat*). Se viene infettato(*Infect*), la sua pedina viene spostata sulla piazza cittadina, ma il giocatore zombi può mettere una delle sue pedine nella casella dove il combattimento ha avuto luogo. Quando il “tizio con fucile” viene eliminato in un combattimento con il giocatore zombi, non deve scartare la metà dei zombi conquistati. Se riesce a fuggire (sia per un tiro di cattura fallito che per l'effetto di una carta fuga (*Escape*)), il “tizio con fucile” può allontanarsi di 1d6 caselle. La persona alla destra del giocatore attivo (ovvero colui che ha iniziato il combattimento) decide dove il “tizio con fucile” deve muovere.

Quando un giocatore viene eliminato ed è obbligato a ricominciare dalla piazza cittadina(*Town Square*), la sua pedina non deve essere posizionata se non all'inizio del suo turno.

Tutti gli zombi non-giocanti vengono uccisi con un tiro di 4 o più. I giocatori Zombi subiscono danni con un risultato di 4 o più.

Condizioni di vittoria: Il primo giocatore che raggiunge il proprio obiettivo vince(i “tizi con fucile” che raggiungono l'eliporto o riescono ad uccidere 25 zombi, i giocatori Zombi che conquistano il necessario valore in punti (*points*) (contrassegnato sulla loro carta personaggio (*character*)).

Usare le carte di Zombi!!!:

Quando le carte dei set opposti (Se giocate a Humans!!! utilizzando le carte di Zombi!!! ad esempio, e viceversa) fanno riferimento a obiettivi “umani” o “zombi”, le pedine dei giocatori non vengono mai colpite.

1. “Fonte di cibo alternativa”, “Biglie per tutti”, “Non è poi così male” - colpiscono solo gli zombi non-giocanti.
2. Le carte che influenzano lo spostamento possono colpire qualsiasi pedina dei giocatori, anche se parlano di tiri per il movimento. Si applicano alle mosse dei giocatori Zombi anche se questi ultimi non tirano dadi. Tuttavia, “Mal di Testa” può essere giocata solo per spostare i “tizi con fucile”.
3. “Non credo che siano morti”, “Bisogno di riposo” e “Le chiavi sono ancora dentro” possono colpire solo i “tizi con fucile”.
4. Granate e Dinamite causano automaticamente un danno ai giocatori Zombi(Essi devono pescare come al solito dal mazzo Ferite(*Wound*)).
5. Quando si piazzano degli zombi a causa dell'effetto di una carta, tenete a mente che potrebbe andare a vantaggio dei giocatori Zombi piazzarli vicino alle loro pedine, visto che aiuterebbero ad intrappolare gli “umani”.
6. Se ci sono divergenze riguardo l'utilizzo delle carte, quando si uniscono i due giochi, il giocatore più anziano decide. Come sempre, sentitevi liberi di contattarci per qualsiasi domanda.
7. Controllate spesso il nostro sito web per scenari e regole alternative.

Game Concept and Design: Kerry Breitenstein and Todd A. Breitenstein
Based on the original *Zombies!!!* design by: Todd A. Breitenstein
Additional Development: Jonathan Breitenstein
Art: Dave Aikins (Cards), Kurt Miller (Tiles)
Layout and Design: Todd Breitenstein
Play testers: The Kidz (Jonathan, Alex and Marissa (TheEvil One) and the TLC Playtest Horde

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076
© 2008 Twilight Creations, Inc.

All Rights Reserved.

Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo, “Where Fun Comes To Life”, “Humans!!!”, the Humans!!! logo, *Zombies!!!* and the *Zombies!!!* logo are trademarks or registered trademarks of Twilight Creations, Inc.

All Rights Reserved.

Traduzione by Geppetto (from Boardgamegeek community)
Note sulla Traduzione (Translation notes).

1. “Non giocante” è riferito a quelle pedine che non vengono mosse direttamente dai giocatori, come gli umani di “Humans!!!” e gli zombi di “Zombi!!!”
2. Tra parentesi ed in *italico* ho inserito i nomi in lingua originale per poter consultare più rapidamente le carte