

ZOMBI!!!
“INTERVENTION SQUAD”
(REGOLAMENTO ALTERNATIVO ED INTEGRATIVO ALLA SECONDA EDIZIONE DI ZOMBI!!!)

Nel Regolamento alternativo "Intervention Squad" i personaggi sono membri di una squadra militare addestrata per interventi diretti in zone di guerriglia urbana, inviati nella città per prelevare 15 campioni di tessuti dagli zombie uccisi (più eventuali sopravvissuti e referti utili) e portarli in elicottero al quartier generale per poter essere studiati al fine di debellare il contagio.

All'interno della squadra ci potranno essere eventuali "sabotatori", ovvero soldati spia che, una volta sul posto, cospirano contro gli altri membri della squadra facendo di tutto per ucciderli.

Il Regolamento è teso a rendere il gioco di Zombi!!! più veloce ed avvincente e a rimpiazzare il sistema delle carte con uno più divertente ed efficace basato su Eventi casuali innescati con un tiro di dado (D10).

NOTE:

- Quando in contraddizione con le Regole del Regolamento ufficiale si considerano valide le seguenti.
- Per giocare con le Regole alternative serve un D10 in sostituzione delle Carte Evento (che non vengono usate).

Obiettivo del Gioco (ovvero: "Come faccio a vincere?"):

L'unico modo per vincere è raggiungere la casella centrale della Tessera Eliporto dopo aver liberato solo la suddetta casella da eventuali zombie ma non prima di aver ucciso 15 zombie (e nella variante di gioco Sopravvissuti!!! è necessario aver visitato i 2 Edifici Obiettivo, vedi sotto)

Preparazione del Gioco:

- 1) Mescolare le tessere Strada omettendo la tessera Eliporto e la tessera Piazza che va posizionata al centro del tavolo di gioco. Una volta mescolate tutte le tessere strada si inserisce a caso la tessera Eliporto nella seconda metà del mazzo che finirà sotto la prima.
- 2) In senso orario si costruisce la Mappa, ovvero ogni giocatore mette una tessera posizionandola dove vuole tenendo conto che non si possono creare loop (se si sta per creare un loop si scarta la tessera che lo avrebbe creato e il giocatore che l'aveva estratta ne estrae un'altra e via dicendo).
- 3) Gli edifici devono essere riempiti solo di zombie come descritto nei suddetti (non di segnalini Vita e Proiettili).
- 4) Quando si raggiunge la tessera Eliporto il giocatore che la ottiene la posiziona a suo piacimento.
- 5) Si posiziona la propria pedina nella casella centrale della Piazza. Il personaggio inizia quindi il gioco con 3 segnalini Vita e 3 segnalini Proiettile.

Sequenza di Gioco e Dado Evento:

1) A inizio Turno tira un D10 per provocare un evento (che può essere obbligato oppure a discrezione) secondo la seguente tabella:

1. Perdi il turno (evento obbligato)
2. Vieni mosso di cinque caselle a piacimento di un avversario a tua scelta, i combattimenti vengono effettuati normalmente (evento obbligato)
3. Fai spostare ad un avversario a tua scelta fino a 3 zombie già presenti in gioco in tre caselle libere a tua scelta (evento obbligato)
4. Fai posizionare ad un avversario a tua scelta fino a 5 zombie in 5 caselle libere a tua scelta (evento obbligato)
5. Sposta la Tessera Eliporto in un'altra parte della Mappa ove sia possibile posizionarla, strada non chiusa (evento obbligato quando possibile)
6. Posizioni fino a 3 zombie in 3 caselle libere a tua scelta
7. Aumenti di +2 il tuo movimento in questo turno
8. Dimezzi per difetto il prossimo tiro movimento di un avversario o riduci di uno tutti i tiri di attacco di un avversario a scelta nel suo prossimo turno
9. Ottieni un bonus di +1 nei prossimi 2 attacchi
10. Un avversario a tua scelta perde il turno oppure ottieni una vittoria automatica al prossimo combattimento contro uno zombie

- 2) Combatti eventuali zombie presenti sulla tua casella
- 3) Tira un D6 per muoverti
- 4) Muovi fino ad un totale di zombie pari al tiro di movimento ottenuto, ciascuno per un numero di caselle pari al suddetto tiro diviso a metà per eccesso

NOTE:

- Il movimento di tutti gli zombi per tutte le caselle eventuali non è obbligatorio
- Il movimento non tiene conto di eventuali eventi del D10 applicati al movimento
- Considera tutte le altre regole di movimento degli zombie così come spiegate nel regolamento ufficiale.

Regole di Combattimento contro gli altri Personaggi (per le Regole di Combattimento e le Regole di Movimento dei Giocatori vedi regole ufficiali):

Quando ti trovi in una casella occupata da un altro giocatore o passi sopra la sua casella durante un movimento puoi ingaggiare una lotta con lui.

Significa che, ancora nel tuo turno, dichiarare l'attacco e lui dichiara o l'attacco o la difesa (se contrattacca non può difendersi subito e viceversa).

Il combattimento procede finché l'attaccato non si ritira dichiarando concluso il combattimento oppure uno dei due personaggi muore e torna alla casella centrale della Piazza.

Per attaccare si tira un D6, se si ottiene 5 o 6 l'attacco è andato a segno e si toglie all'avversario un punto vita (non esiste la regola dei segnalini proiettile fra avversari umani).

Per difendersi si tira un D6, se si ottiene 5 o 6 l'attacco dell'avversario non è andato a segno e non perdi il punto vita.

Scegliere di attaccare quando si è attaccati ti preclude la possibilità di difenderti.

NOTA: Le Regole di Combattimento contro gli altri Personaggi possono essere inserite in gioco oppure ignorate, a piacimento, ma va deciso prima dell'inizio della singola partita.

Sopravvissuti!!!:

Per allungare una singola partita e renderla più avvincente si può aggiungere la Meccanica del Sopravvissuto.

I personaggi interpretati dai giocatori avranno ricevuto missione di recuperare importanti figure politiche o scientifiche intrappolate negli edifici cittadini assediati dagli zombie oppure particolari reperti necessari a debellare la minaccia (microfilm, dossier cartaceo, valigetta).

L'obbiettivo del giocatore, prima di raggiungere l'eliporto e di ottenere 15 zombie, diviene quindi quello di visitare due edifici definiti Edifici Obiettivo che sono, rispettivamente, la Stazione di Polizia e l'Ospedale.

Visitare significa che è sufficiente entrare in una casella qualunque all'interno dell'Edificio e uscirne.

Gli Edifici Obiettivo non possono essere Depredati (vedi "Regole Aggiuntive" sotto). Tutto il contenuto di un Edificio Obiettivo, in Vita e Proiettili, viene sempre ottenuto ogni volta che un giocatore visita l'edificio (ma mai due volte lo stesso giocatore nella stessa partita).

Se si decide di giocare utilizzando la meccanica Sopravvissuti!!! è necessario estrarre le tessere Stazione di Polizia e Ospedale dal mazzo insieme a Piazza e Eliporto (vedi la prima fase di "Preparazione del Gioco").

Una volta posizionate tutte le tessere come descritto sopra, compresa la tessera Eliporto, i giocatori decideranno casualmente chi posizionerà i due Edifici Obiettivo.

Al fine di permettere l'inserimento di questa meccanica è necessario, in fase di creazione della Mappa di gioco, non creare loop e lasciare sufficienti strade a sbocco libero.

Regole Aggiuntive:

-Il primo personaggio che entra in un edificio ottiene automaticamente tutto il contenuto in Vita e Proiettili contenuto in quell'edificio, da quel momento l'edificio si ritiene "Depredato": va posizionato un segnalino Vita o Proiettile voltato al contrario (faccia bianca) per rammentare che l'edificio è vuoto per tutti gli altri giocatori.

-Ogni quattro zombie in tuo possesso aumenta di 1 il tiro movimento

-Quando muori torni nella casella centrale della Tessera Piazza e dimezzi in difetto il numero di zombie uccisi

-E' permesso il gioco politico fra i personaggi per decidere le sorti di altri in relazione a eventi svantaggiosi, vantaggiosi o, addirittura, l'alleanza per uccidere uno o più avversari.

Il gioco politico è una meccanica che può aggiungere molto ma va gestito con attenzione lasciando fuori dal gioco avversioni fra giocatori e lasciandosi guidare solo dalle necessità di coalizzarsi o combattersi in relazione alle contingenze della singola partita.

