

# ZOMBIES!!! 8 JAILBREAK!

## CONTENUTO

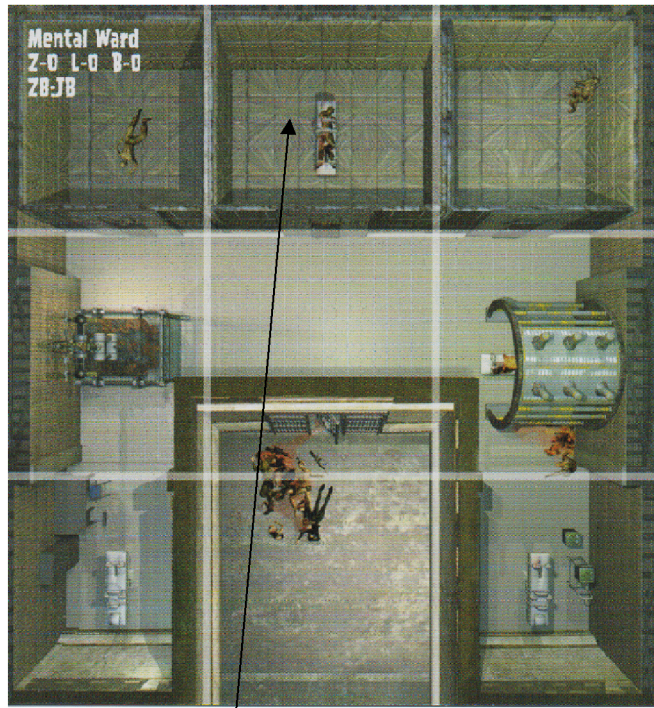
16 Tasselli mappa  
32 Carte evento  
Questo regolamento

### I nuovi oggetti del gioco !

Questo set può essere giocato da solo (usando i segnalini del gioco base) o insieme al set base ed a qualsiasi altra espansione. Quando lo giocate da solo, l'obiettivo di Zombies!!! 8 è liberarsi dalla camicia di forza ed uscire di prigione. Da lì sarai libero di terminare il gioco o aggiungere qualsiasi altra espansione.

### Preparazione del gioco.

Ci sono un paio di modi per usare questa Espansione.



**Tutti i giocatori cominciano da qui !**

#### Preparazione quando si gioca con Zombies!!! 8 da solo:

- Rimuovi i tasselli mappa "Entrance", "Mental Ward" e due dei quattro tasselli incrocio a 4 vie. Prendi i restanti tasselli e componi la prigione come preferisci. Ricorda che il tassello entrata (Entrance) deve essere messo nel lato opposto al tassello reparto mentale (Mental Ward). Per un gioco più lungo metti i due tasselli lontani tra loro. Per un gioco di minore durata mettili più vicini. Esempio: posiziona i tasselli a formare un rettangolo 2x6, da un lato posiziona l' "Entrata" ed un tassello incrocio a 4 vie e dal lato opposto un' altro tassello incrocio a 4 vie e la "Mental Ward".
- Posiziona gli zombies, i segnalini vita e munizioni seguendo le indicazioni dei tasselli. Non posizionare zombies nei tasselli incrocio a 4 vie e nella "Mental Ward".
- Mescola le carte evento e distribuiscine 3 ad ogni giocatore.
- I giocatori posizionano i propri segnalini nella "Mental Ward" come in figura 1.

#### Preparazione quando si gioca con Zombies!!! 8 ed il set base:

- Posiziona i tasselli mappa di Zombies!!! 8 come descritto sopra.
- Rimuovi il tassello "Town Square" dal mazzo base e mettilo da parte. Rimuovi i tasselli incrocio a 4 vie e attaccali con il tassello ingresso in prigione "Entrance". Rimuovi il tassello eliporto e mescola i rimanenti. Inserisci il tassello eliporto a caso nella pila dei tasselli mappa.
- Questi tasselli non dovranno essere utilizzati fino a quando almeno un giocatore non sarà uscito di prigione.
- L' obiettivo quando viene usato il set base con l'espansione prigione, è uscire di prigione ed arrivare all'eliporto o uccidere e collezionare 25 zombies.

Il gioco continua fino a quando qualcuno non soddisfa le condizioni di vittoria.

Nuove regole:

- Schivare- Questa espansione introduce l'abilità di schivare gli zombies. Quando incontri uno zombie, lancia un dado. Se esce un 3, schivi lo zombie e puoi continuare il movimento (logicamente senza raccogliere lo zombie). Se esce 4 o più allora uccidi lo zombie e puoi metterlo nella tua collezione. Se hai una camicia di forza, schivi con un 3 o più (vedi le regole più dettagliate per questa espansione). Quando capiti in una casella con uno zombie e non hai ulteriore movimento a disposizione, devi lanciare un dado per vedere se sei passato. All' inizio del tuo prossimo turno, devi lanciare un dado per vedere se sei riuscito a scappare dalla presa dello zombie li vicino.
- La regola della schivata può essere usata in qualsiasi set di ZOMBIES!!! tu voglia.

Come giocare in prigione:

- Tutti i giocatori iniziano nella "Mental Ward" e tutti indossano la camicia di forza.
- All' inizio del proprio turno, prima di tutto, si tira un dado per vedere se si riesce a liberarsi della camicia di forza. Con un 6, ci si considera liberi dalla camicia e non bisogna più ripetere tale tiro a meno che non si muoia in prigione. (Per ricordare se indossate o no la camicia di forza, potete porre capovolto di fronte a voi un foglietto od un segnalino qualsiasi che poi toglierete una volta tolta la camicia).
- Quando incontrate uno zombie mentre indossate la camicia di forza, lanciate un dado. Con un 3 o più, siete riusciti a sfuggire allo zombie e potete continuare il movimento. Se la mossa finisce nella stessa casella di uno zombie, dovrete lanciare nuovamente il dado per vedere se riuscite a sfuggirgli. Al vostro turno successivo dovrete lanciare di nuovo per determinare il movimento.
- Se il tiro del dado è inferiore a 3, perdi un segnalino vita e lancia di nuovo il dado. Non puoi muovere fino a quando non riesci a sfuggire allo zombie.
- Quando muori all' interno della prigione, il tuo segnalino riparte dalla casella di partenza (Mental Ward) ed indossi di nuovo la camicia di forza.



**"esci di prigione"**



**Kitchen (sala mensa) queste aree sono accessibili.**

- Se stai giocando questa espansione con il set base, riesci ad uscire di prigione e muori, ricomincerai dall' ingresso della prigione (dalla casella più vicina al tassello del set base) e senza camicia di forza.

- Per uscire di prigione devi essere in possesso della relativa carta (fig. 2) quando ti trovi nella casella centrale del relativo tassello che è considerata fuori della prigione. Una volta uscito non puoi più rientrare.

**Tasselli mappa:**

-Tutte le porte delle celle sono aperte.

-Alcuni tasselli (Kitchen/Mess e Execution Chamber) sono locali con un corridoio dritto su due lati opposti. Entrambi sono accessibili dalle porte.

- Tutti gli spazi su "Exercise Yard" sono accessibili.

**Carte:**

- Le carte evento seguono le stesse regole della versione base di Zombies!!!.
- “Get out of jail”: quando un giocatore pesca questa carta, immediatamente la pone scoperta di fronte a se. Alla fine del suo turno, la passa al giocatore alla sua destra. Questa carta va costantemente passata come descritto sopra.

-Se un giocatore che è già uscito di prigione riceve questa carta, la passa immediatamente al giocatore alla sua destra.

-Se un giocatore pesca la seconda carta “Get out of jail” mentre è in possesso della prima, questa passa immediatamente al giocatore di sinistra senza tenere conto se quest’ultimo è o meno uscito di prigione. Questo mantiene il possesso della carta fino alla fine del suo successivo turno, al termine del quale la passerà normalmente al giocatore alla sua destra.

-Giocare la carta “Get out of jail” non è considerate come giocare una normale carta evento e non conta quindi come azione in tal senso.

- Non puoi usare nessuna arma se hai la camicia di forza.
- Non puoi usare nessuna carta evento per uscire di prigione.

**Vincere la partita:**

uscendo di prigione e cioè raggiungendo la casella centrale del tassello “Entrata”, quando si gioca con la sola espansione Zombies!!! 8. Quando si gioca insieme al set base vince chi riesce a raggiungere il tassello “Eliporto” o chi uccide e colleziona 25 zombies.

## CARTE EVENTO

**A Shocking Development**      Progresso elettrizzante

Gioca questa carta mentre ti trovi nella camera delle esecuzioni, uccidi 3 zombies nella camera che andranno messi nella tua collezione.

**Capital Punishment**      Punizione capitale

Riempi ogni vuoto e ogni spazio consentito del tassello "camera delle esecuzioni" con uno zombie.

**Cell Mate**      Compagno di cella

Prendi un segnalino di un' altro giocatore e mettilo nella tua stessa casella.

**Don't Drop The Soap!**      Non sciogliere il sapone!

Questa carta deve essere giocata durante la fase di movimento di un' altro giocatore. Il giocatore ferma immediatamente il suo spostamento.

**Get Out of Jail Free**      Uscire libero di prigione.

**Governor's Pardon**      Il perdono del Governatore

Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi nella camera delle esecuzioni. Scartala quando perdi l'ultimo segnalino salute per guadagnarne altri 3.

**Last Meal**      L' ultimo pasto

Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi in sala mensa. Scartala per ottenere 2 segnalini salute. Non puoi averne più di 5.

**Last Rites**      L' ultimo rito

Gioca questa carta quando perdi l'ultimo segnalino vita. Dai tutti i tuoi segnalini proiettili, budella e gli oggetti-arma ad uno o più degli altri giocatori. Riparti con 4 segnalini vita 4 budella e 4 proiettili.

**Lockdown**      Inchiavare

Fino alla fine del tuo prossimo turno, gli zombies e i giocatori che si trovano nel tuo tassello non possono muovere.

**Mystery Meat**      Pasto misterioso

Prendi uno zombie da tutti i altri giocatori.

**New Fish**      Nuova pesca

Giocala quando qualcuno si è rigenerato per prendergli 2 segnalini qualsiasi.

**Service Revolver**      Servirsi del revolver

Gioca questa carta di fronte a te quando attacchi uno zombie, puoi ritirare un dado per ogni zombie. Scartala se usi un segnalino proiettile.

**Shiv**      Carta per combattere +1 al tiro di dado.

**Stir Crazy**      Eccitazione folle

Il movimento è raddoppiato fino a che non incontri uno zombie.

**Taser**      Taser

Prendi 3 segnalini pallottola e mettili sopra a questa carta. Per i prossimi 3 zombies che uccidi usa un segnalino per consumare una carica del taser. Uccidi gli zombies senza combatterci.

**We Can Escape Here!**      Possiamo fuggire da qui !

Utilizza questa carta se ti trovi nelle celle della prigione, il tuo segnalino sarà istantaneamente spostato nel tassello "Exercise Yard", se è in gioco.