

Componenti

15 Tasselli mappa
32 Carte evento
25 Zombi pagliaccio
Questo regolamento

IN CONSIDERAZIONE DEL FATTO CHE DAL REGOLAMENTO ORIGINALE LE REGOLE PER IL POSIZIONAMENTO DEI TASSELLI MAPPA RISULTAVANO PIUTTOSTO CONFUSE, LE STESSE SONO STATE LEGGERMENTE MODIFICATE E RESE PER QUANTO HO POTUTO IL PIU' FLUIDE E COMPATIBILI POSSIBILE CON IL REGOLAMENTO BASE.

Il nuovo materiale.

Questa espansione può essere giocata da sola (utilizzando i segnalini del gioco base), o unitamente al gioco base. L'obbiettivo è di riuscire a prendere un' auto pagliaccio nel tassello "Big Top 2" e fuggire dal luna park attraverso il tassello "Ticket Booth" (biglietteria). In questo gioco non c'è la casella "eliporto".

Preparazione del gioco.

Ci sono 2 modi per utilizzare questa espansione.

Preparazione quando "zombi 7" viene utilizzato da solo.

- Rimuovi i 4 tasselli "Funhouse" (casa degli specchi), i 4 tasselli con l'incrocio a 4 vie ed il tassello "Big Top 2". Disponi i tasselli "Funhouse" come mostrato dalla seguente immagine e mettili al centro del piano di gioco. Tieni il tassello "Big Top 2" in un lato. Fai lo stesso con i 4 tasselli incrocio. Mescola i restanti tasselli e ponili da parte.
- Togli le 6 auto-pagliaccio dal mazzo delle carte evento e mettile da parte. Mescola il resto delle carte e distribuiscine 3 ad ogni giocatore. Quando le carte del mazzo si esauriranno, lo stesso non sarà più ricomposto. A questo punto non si potranno pescare più carte.
- I giocatori posizionano ora il proprio segnalino sulle caselle contrassegnate dalla "X".

Preparazione del gioco quando viene utilizzato con il set base.

- Questo set può essere giocato come una normale espansione di Zombie!!! (come Zombie!!! 2 o 3). O puoi invece utilizzare le regole esposte qui di seguito.
- Sistemare i tasselli mappa del set base mescolati e coperti sul tavolo seguendo le normali regole.
- Togli i 4 tasselli "Funhouse" e il tassello "Big Top 2" dal mazzo dei tasselli di Zombies!!! 7 e ponili a portata di mano di tutti i giocatori. Metti il "Big Top 2" di lato. Mescola i restanti tasselli inserendo il "Ticket booth" seguendo le stesse regole di posizionamento dell' "eliporto". I due mazzi di tasselli non devono essere mescolati tra loro. Si comincerà così a posizionare quelli che compongono il luna-park. Una volta Estratto e posizionato il "Ticket booth", i giocatori potranno cominciare a pescare e posizionare i tasselli che compongono la città. Si potrà scegliere di volta in volta da quale mazzo pescare, i tasselli della città andranno ovviamente posizionati nella parte di mappa della città e quelli del luna-park andranno posti nella zona del luna-park senza MAI mescolare i diversi mazzi tra loro. Una volta terminati i tasselli di Zombies 7!!! Si continuerà solo con gli altri.
- Metti le 6 carte "clown cars" (auto pagliaccio) in un lato togliendole dal mazzo.
- Mescola le carte evento del mazzo base con quelle delle espansioni che si stanno utilizzando, eccetto quelle di Zombies!!! 7 e ponile di lato che siano raggiungibili da tutti i giocatori.
- Mescola il mazzo delle carte e vento di Zombies!!! 7, distribuiscine 3 ad ogni giocatore e poni il mazzo vicino al precedente. Quando si pescheranno le carte evento, esse potranno essere prese indifferentemente dai due mazzi suddetti. Bisogna fare attenzione agli scarti, perché quelle del mazzo di Zombies!!! 7 non potranno essere rimesse in gioco, una volta giocate vanno scartate per tutta la partita. Una volta terminate, si utilizzeranno solo quelle del mazzo regolare.
- I giocatori posizionano i propri segnalini nelle caselle centrali delle "Funhouse" (come in figura sopra).
- Quando vengono pescati i tasselli mappa, quelli del luna-park non devono essere posizionati con quelli della città e viceversa.
- L'obbiettivo di quando si gioca con il set base, è quello di riuscire a prendere una "Clown car" e di uscire tal tassello "Ticket Booth" (biglietteria). Nel turno seguente all' uscita da tale tassello, devi lanciare due dadi a 6 facce, per vedere se riesci a tenere la "Clown car". C'è anche la consueta vittoria di chi riesce ad uccidere 25 zombie (inclusi gli zombie



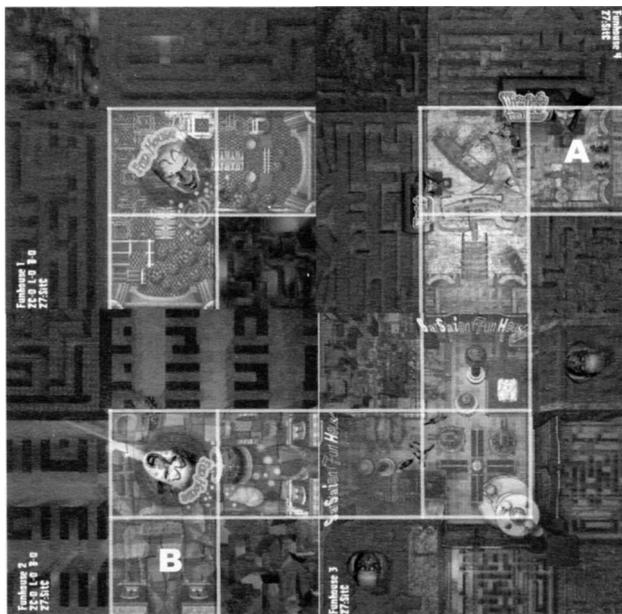
I tasselli "Funhouse" all' inizio del gioco

pagliaccio) o ad arrivare alla casella centrale dell' eliporto. Ricordatevi che la "Clown Car" equivale ad un oggetto e come tale viene utilizzata. Cioè potete perderla a seguito di morte, o di un effetto di una carta evento.

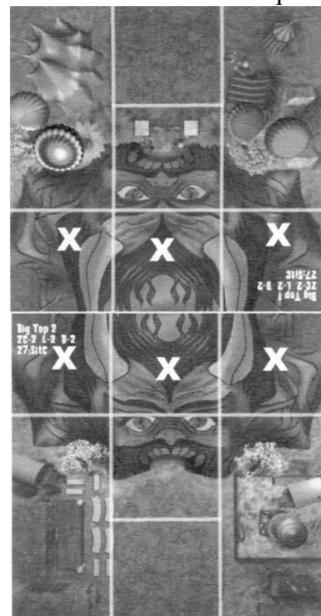
Il gioco continua come di consueto fino a quando qualcuno realizza una delle circostanze di vittoria.

Come giocare nel luna-park:

- La sequenza del turno è normale.
- Quando un giocatore sta per uscire da un tassello "Funhouse", egli deve ruotare tale tassello di 90° in una direzione a piacere. Questo anche se nel tassello ci sono altri giocatori.
- Quando un giocatore esce da un tassello "Funhouse" (vedere illustrazione casella A o B), il giocatore alla sua sinistra decide quale tassello incrocio a 4 vie posizionare. Una volta posto il tassello il movimento continua su di esso. Il giocatore può uscire dal tassello "Funhouse" quando il percorso glielo consente.
- Gli zombi pagliaccio posizionati sui tasselli, sono indicati nei tasselli stessi. Negli incroci a 4 vie non sono posizionati zombi.
- Quando viene pescato il tassello "Big Top 1", il giocatore deve posizionare il secondo tassello "Big Top 2" sopra di esso come mostrato in figura sotto.
- La "clown car" viene ottenuta nelle caselle contrassegnate da una "X" (vedi sotto).
- Quando un giocatore è in possesso di una "clown car", egli aggiunge 2 ad ogni tiro movimento. Questa regola inizia al turno successivo a quello in cui è stata presa la "clown car". Gli zombi vanno comunque combattuti normalmente.



I tasselli "Funhouse" durante il gioco.



- Quando un giocatore in possesso di una "clown car" con un tiro di dado per il movimento ottiene un 1 (prima di aggiungere il bonus della "clown car", ma dopo ogni altro bonus o penalità), egli viene spostato immediatamente in un tassello "Funhouse". Il proprio segnalino è messo nella casella centrale di tale tassello.
- Quando accade quanto sopra descritto, il giocatore perde la "clown car", la carta viene rimessa al proprio posto e può essere utilizzata in seguito.

Vincere la partita:

Una volta che un giocatore riesce a portare un' auto-pagliaccio nell'ultima casella del tassello mappa "Ticket Booth", quando viene giocato Zombies 7 da solo, è il vincitore. Quando un giocatore riesce a raggiungere la casella centrale dell' eliporto o ad uccidere 25 zombies, quando si gioca con il set base, è il vincitore.

Regole aggiuntive:

- Nei tasselli "Funhouse," potete muovere solo nelle caselle più chiare. Le caselle scure sono inaccessibili.
- I tasselli "Funhouse" devono essere ruotate quando muovete all'esterno di esse, persino se ci sono altri giocatori che le occupano.
- I normali zombies non possono muovere nelle mappe di Zombies!!! 7.
- Gli zombie pagliaccio non possono muovere nelle mappe degli altri set Zombies!!!.
- Le auto-pagliaccio equivalgono ad un normale oggetto e vengono perse in caso di morte.
- L'auto-pagliaccio contando come oggetto, è soggetta come tutti gli oggetti all'effetto della carta "Mani di burro".
- Una volta fuori dal luna-park, I giocatori non possono più entrarvi per nessuna ragione.
- I giocatori non possono uscire dal luna-park con altri mezzi eccetto che su di una clown-car attraverso la casella "Ticket Booth".
- Il tassello "Midway Games" è considerato con 4 vie ma gli zombie clowns sono disposti su tutti i quadrati disponibili.
- Quando si gioca con il set base, una volta che l' ultimo giocatore ha lasciato il tassello "Ticket Booth", togliere i restanti tasselli di Zombies!!! 7.
- Per partite più adrenaliniche, usate un numero di "clown cars" pari al numero dei giocatori -1.

C A R T E

Can't sleep, clown will eat me!

Non posso dormire, il pagliaccio mi mangerà!

Quando giochi questa carta, prendi immediatamente 3 carte dal mazzo. Gioca subito quelle che preferisci (quelle che possono essere giocate). Scarta le altre.

Clown nose.

Naso del pagliaccio.

Piazza questa carta di fronte a te. Scartala per prendere la prima carta in cima al mazzo degli scarti e tenertela.

Cotton candy.

Zucchero filato.

Gioca questa carta per aggiungere 1 ad un qualsiasi tiro di dadi. Puoi giocare questa carta anche dopo aver lanciato i dadi.

I hate clowns!

Odio i pagliacci!

Gioca questa carta per aggiungere 1 ad ogni tiro di combattimento contro gli zombies-pagliaccio per tutto il turno.

Important clown businnes.

Importanti affari del pagliaccio.

Prendi 1 clown zombie ucciso da ogni giocatore e mettilo su caselle consentite del luna-park (zombies!!! 7).

Seltzer bottle.

Bottiglia di seltz.

Gioca questa carta per evitare il combattimento con ogni zombie in questo turno. Questo effetto può essere applicato solo per te.

Send in the clowns!

Mandato nei pagliacci!

Gioca questa carta all'inizio del tuo turno. Ogni zombie-pagliaccio ucciso in questo turno può essere messo in una casella di un altro giocatore.

Stuffed animal.

Animali di peluche.

Poni questa carta di fronte a te. Scartala quando vuoi al posto di un segnalino vita.

That's not a mask!

Questa non è una maschera!

Gioca questa carta per scambiare una pedina giocatore con uno zombie clown nel tassello "big top".

That's not an exit!

Questa non è un'uscita!

Gioca questa carta quando un giocatore stà lasciando il tassello Funhouse. Spedisci quel giocatore in una qualunque casella di un'altra Funhouse.

You are going to DIE!

Stai andando a morire!

Gioca questa carta per spedire un giocatore bersaglio alla tenda del cassiere Della fortuna. Il giocatore lancia 1d6. Se il risultato è:

6 – non perde nessuna vita

2 o 5 – perde 1 segnalino vita

1 – perde 2 segnalini vita

What the ...!?!

Cosa ...!?!

Gioca questa carta su un giocatore bersaglio. Questo non può giocare Nessuna carta in suo possesso prima di avere ucciso uno zombi.

What do you mean, funny ???

Cosa significa, divertente???

Gioca questa carta per spedire immediatamente un iocatore bersaglio In una casella "Funhouse".