

La tua città è stata invasa dagli zombi,
ma non è il tempo di nascondersi in casa.
Le autorità hanno indetto una caccia gli zombi.
Ogni persona armata è chiamata a scendere per le strade.
Riuscirai a uccidere più zombi dei tuoi compagni?
Sarà una lotta senza esclusione di colpi:
dovrai essere pronto a scappare,
a salire su un piano superiore o a nasconderti velocemente
se la situazione diventerà troppo complicata;
dovrai cercare sempre più munizioni,
armi e inventarti nuove tattiche
per riuscire nella tua caccia.

Sei pronto a trasformare la tua città
nel tuo Dominio?

Ma stai attento... potrebbe diventare uno

Zombinion.

Modifica al gioco Dominion di jDonald X Vaccarino

Realizzata da Apparatus su Boardgamegeek

Tradotto da Woody per



ZOMBINION



OBIETTIVO

In questo gioco costruirai un Mazzo di carte. Questo contiene le tue risorse, i tuoi punti vittoria e le cose che puoi fare. Si comincia con una collezione piccola di Zombi e Pallottole, sperando che entro la fine del gioco trabocchi di Caricatori, di Molti + Zombi, di tattiche e azioni per il tuo combattimento.

Il giocatore con più Zombi (punti vittoria) nel proprio Mazzo di carte alla fine del gioco vince.

CONTENUTO

504 carte

130 carte Mirare

60 carte Pallottola

40 carte Proiettili

30 carte Caricatore

48 carte Vittoria/Zombi

24 carte Zombi

12 carte Molti Zombi

12 carte Molti + Zombi

262 carte Combattimento

10 ognuna di Tutto x tutto, Munizioni, Nascondiglio, Barricata, Esca, Coraggio, Furbizia, Piano superiore, Fuga rapida, Maverick, Proiettili esplosivi, Molotov, Ricarica, Sacrificio, Raggrupparsi, Ricognizione, Rifornimento, Ispezione, Fucile a pompa, Copertura, Aiutarsi, Tattica, Deposito, Sciame di zombi, Radio

12 carte Survivors

30 carte Infezione

1 carta Cestino (Trash)

33 carte Fine Scorta

PREPARAZIONE

Determina casualmente il giocatore di partenza.

Se giochi più partite di seguito, il giocatore di partenza è il giocatore a sinistra del vincitore dell'ultima partita.

Se c'era un pareggio, determina casualmente il giocatore di partenza tra chi non ha vinto.

Ogni giocatore prende 7 carte Pallottola e 3 Zombi.

Ogni giocatore mescola le proprie 10 carte e le dispone a faccia in giù nella propria area di gioco in modo da

Costruisci il tuo Mazzo con carte Vittoria/Zombi, Mirare e Combattimento. Alla fine, il giocatore con più punti vittoria nel proprio Mazzo vince!

Ricorda tuttavia che le carte Vittoria hanno poco o nessun valore durante il gioco, così i giocatori devono trovare il giusto equilibrio tra i tre generi di carte per potere vincere.

Il gioco contiene in tutto 25 tipologie di carte Combattimento, ma ogni partita ne usa solo 10. Questo significa grande longevità; tanti modi di giocare, ognuno diverso dall'altro.

Scegli a caso il giocatore iniziale per la prima partita.

Ogni giocatore inizia con 7 carte Pallottola e 3 carte Zombi: le mescola e ne pesca 5 come mano di partenza.

Tattica - Prendi un'altra carta Azione nella tua mano, la giochi, e la giochi nuovamente. Il secondo uso della carta Azione non consuma alcuna Azione extra che hai. Devi risolvere completamente la prima volta l'Azione per procedere con la seconda volta. Se giochi Tattica su di una Tattica, giochi un'Azione, facendola due volte, e quindi giochi un'altra Azione e la fai due volte; non risolvi un'Azione quattro volte. Se usi Tattica su di una carta che ti dà un'Azione in più, quale Copertura, finirai con 2 Azioni rimaste dopo, mentre se avessi giocato Copertura due volte avresti avuto solo 1 Azione rimasta. Ricordati di contare il numero di Azioni rimaste ad alta voce per non confonderti! Non puoi giocare alcun'altra Azione in mezzo alle due volte che usi l'Azione su cui ha effetto Tattica.

Tutto x tutto - Se devi mescolare il Mazzo durante l'azione, fallo pure. Non mescolare le carte rivelate in quanto queste carte non vanno nella pila degli Scarti fino a che non hai finito di rivelare tutte le carte. Se esaurisci le carte dopo avere mescolato e hai ancora una sola carta Mirare, ottieni solo quella.

SUGGERIMENTI

PER LE 10 CARTE COMBATTIMENTO INIZIALI

Puoi giocare Zombinon con qualsiasi combinazione delle 10 carte Combattimento, ma queste combinazioni offrono delle interazioni di carte particolari e interessanti strategie di gioco.

Sparatutto:

Copertura, Coraggio, Deposito, Fuga rapida, Proiettili esplosivi, Raggrupparsi, Ricarica, Sacrificio, Tattica, Tutto x tutto.

Scontro:

Aiutarsi, Barricata, Fuga rapida, Ispezione, Maverick, Molotov, Nascosto, Piano superiore, Raggrupparsi, Ricognizione.

Vita o Morte:

Coraggio, Deposito, Esca, Fucile a pompa, Ispezione, Maverick, Munizioni, Sacrificio, Sciame di zombi, Survivors.

Città Infestata:

Aiutarsi, Copertura, Esca, Fucile a pompa, Fuga rapida, Furbizia, Maverick, Nascosto, Rifornimento, Tattica.



gli altri giocatori in ordine di gioco di turno. Le carte rivelate che non sono scartate vengono rimesse in cima al proprio Mazzo.

Rifornimento - Non puoi cestinare Rifornimento in quanto non si trova nella tua mano nel momento della risoluzione (puoi tuttavia cestinare un'altra carta Rifornimento se si trova nella tua mano). Se non hai una carta da cestinare, non puoi ottenere una carta con Rifornimento. La carta ottenuta va in cima alla tua pila degli Scarti. Puoi ottenere carte solo dalla Scorta. Non è necessario che per la carta ottenuta servano esattamente 2 colpi in più della carta cestinata; possono anche esserne necessari di meno. Non puoi usare colpi ottenuti da carte Mirare o dalle Azioni precedenti (come ad esempio Copertura) per aumentare il numero di colpi necessari della carta che ottieni. Puoi cestinare una carta per ottenere una copia della stessa carta.

Sacrificio - Non puoi mettere nel cestino Sacrificio in quanto non è più nella tua mano quando la risolvi. Puoi cestinare un'altra carta Sacrificio se si trova nella tua mano.

Sciame di zombi - Se non ci sono abbastanza Infezioni rimaste da distribuire quando giochi Sciame di zombi, le dai in ordine di gioco nel turno attivo - iniziando con il giocatore che ti segue. Se giochi Sciame di zombi senza Infezioni rimaste, peschi comunque 2 carte. Un giocatore che ottiene una Infezione la inserisce a faccia in su nella propria pila degli Scarti.

Survivors - Questa carta Combattimento è una carta Vittoria/Zombi, non una carta Combattimento. Non serve a nulla fino alla fine del gioco, quando varrà 1 punto vittoria per ogni 10 carte nel tuo Mazzo (contando tutte le tue carte - la tua pila degli Scarti e le carte in mano sono parte del tuo Mazzo alla fine del gioco). Devi arrotondare per difetto; se hai 39 carte, Survivors vale 3 punti vittoria. Durante la preparazione del gioco, piazza 12 Survivors nella Scorta per una partita a 3 o 4 giocatori e 8 per una partita a 2 giocatori.



formare il proprio Mazzo di carte. Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio Mazzo di carte come mano di partenza.

Non verranno utilizzate tutte le carte a disposizione in ogni partita. Ad eccezione delle carte nel mazzo di partenza dei giocatori, le altre carte usate in una partita di Zombinon costituiscono la Scorta. Queste sono disposte a faccia in su nel mezzo del tavolo in modo che tutti i giocatori le possano raggiungere.

La tipologia della carta è indicata sul fondo della carta stessa.

La pila delle carte che saranno cestinate, Cestino, viene posta anch'essa vicino alla Scorta.

Le carte Pallottola, Proiettili e Caricatore sono le carte Mirare base, e sono utilizzate in ogni partita. Dopo che ogni giocatore prende 7 carte Pallottola, disponete quelle rimanenti e tutte le altre carte Mirare su tre pile a faccia in su nella Scorta.

Zombi, Molti zombi e Molti + zombi sono le carte Vittoria base, e sono utilizzate in ogni partita.

In una partita a 3 o 4 giocatori, metti 12 carte Zombi, 12 carte Molti zombi, e 12 carte Molti + zombi in tre pile a faccia in su nella Scorta.

In una partita a 2 giocatori, piazza solo 8 carte per ogni tipo di carta Vittoria/Zombi nella Scorta.

Le carte Infezione sono disponibili in ogni partita.

Metti 10 carte Infezione nella Scorta per una partita a 2 giocatori, 20 carte Infezione per 3 giocatori, e 30 carte Infezione per 4 giocatori.

In aggiunta a queste 7 pile di carte che sono usate in ogni partita, i giocatori selezionano anche 10 tipi di carte Combattimento e mettono 10 carte per ogni tipo in pile a faccia in su sul tavolo (con l'eccezione delle carte Regno che sono carte Vittoria, come evidenziato di seguito per la carta Survivors).

Per la prima partita, raccomandiamo l'utilizzo delle seguenti 10 carte Combattimento: Barricata, Copertura, Esca, Fucile a pompa, Furbizia, Maverick, Munizioni, Piano Superiore, Ricarica e Rifornimento.

Sotto viene indicata una disposizione di esempio per la scorta di una partita.



Carte Mirare



Carte Vittoria/Zombi



Cestino - Infezione



Carte Combattimento

In seguito i giocatori potranno scegliere le 10 carte Combattimento come meglio credono.

In fondo al regolamento vengono proposte altre combinazioni per l'assortimento di carte Combattimento da utilizzare. Ogni carta Combattimento non scelta per la partita in corso viene messa da parte, in quanto non verrà utilizzata nella partita.

Se si scelgono le carte Combattimento di tipo Survivors, il numero di carte di questo tipo in gioco deve essere lo stesso delle altre carte Vittoria (12 per una partita a 3/4 giocatori e 8 per una partita a 2 giocatori).

IL GIOCO

PANORAMICA DEL TURNO

In ogni turno si svolgono tre fasi nell'ordine indicato:

A) Fase Azione - si può eseguire un'Azione.

B) Fase Caccia - si può prendere una carta.

C) Fase Pulizia - si deve scartare sia le carte giocate che quelle non giocate e pescare cinque nuove carte. Il giocatore completa le tre fasi, quindi passa il gioco al giocatore alla sua sinistra.

FASE AZIONE

Durante la fase Azione, il giocatore può giocare una carta Azione. Le carte Azione sono le carte Combattimento con la scritta "Azione" in fondo alla carta. Dal momento che i giocatori non cominciano la partita con alcuna carta Azione nel proprio Mazzo di 10 carte iniziali, nessun giocatore avrà alcuna Azione da eseguire durante i primi 2 turni di gioco. Di norma, un giocatore può giocare solo 1 carta Azione, ma questo numero può essere modificato dalle carte Azione che il giocatore stesso gioca.

Per giocare un'Azione, il giocatore preleva la carta Azione dalla propria mano e la pone a faccia in su nella propria area di gioco. Quindi annuncia quale carta sta giocando ed esegue dall'alto al basso le istruzioni presenti sulla carta. Il giocatore può giocare una carta Azione anche se non è in grado di eseguire ogni istruzione presente sulla carta; tuttavia il giocatore deve fare tutto ciò

Nelle partite a 3 e a 4 giocatori si usano 12 carte per ogni tipo di carte Vittoria; 8 carte per 2 giocatori; ogni partita ha pile per carte Zombi, Molti zombi, Molti + zombi, Pallottola, Proiettili, Caricatore, e Infezione; si scelgono 10 tipi di carte Combattimento per ogni partita.

I giocatori svolgono il turno in senso orario. Ogni turno il giocatore esegue le fasi A, B e C:

A) Fase Azione

B) Fase Caccia

C) Fase Pulizia

Il giocatore può giocare una carta azione se ne possiede una. E' facoltativo: anche se il giocatore ha una carta azione, può non giocarla.

Queste consentono ai giocatori di fare cose aggiuntive durante il proprio turno.

Dal momento che un giocatore potrebbe essere in grado di giocare diverse carte azione in un turno, potrebbe giocarle da sinistra a destra nella propria area di gioco.

hai solo l'opzione di farlo. Se hai 7 o più carte in mano dopo che giochi Nascondiglio, non peschi alcuna carta.

Piano Superiore - I giocatori attaccati scartano carte fino ad averne solo 3 in mano. I giocatori che avevano 3 carte o meno quando è stata giocata la Milizia non scartano alcuna carta.

Proiettili esplosivi - Se non hai nella tua mano una carta Pallottola da cestinare, non ottieni i 3 colpi in più da sparare durante la fase di Caccia.

Radio - Se non avete 5 carte nel vostro mazzo, rivelane quante possibili e mescolate la pila degli scarti per rivelare le restanti. Se non avete abbastanza carte disponibili per rivelarne 5, anche dopo avere mischiato, rivelatene quante possibili.

Raggrupparsi - Devi risolvere Raggrupparsi (decidi se scartare il tuo Mazzo oppure no capovolgendolo nella tua pila degli Scarti) prima di fare qualsiasi altra cosa nel tuo turno, come ad esempio decidere cosa prendere o giocare un'altra carta Azione. Non puoi guardare nel tuo Mazzo mentre lo scarti.

Ricarica - Solitamente puoi cestinare una carta Pallottola e prendere una carta Proiettili, o cestinare una carta Proiettili e prendere una carta Caricatore. Tuttavia, potresti anche cestinare una carta Mirare per ottenere la stessa carta Mirare o una più economica. La carta presa va messa nella tua mano; quindi puoi usarla nello stesso turno. Se non hai carte Mirare in mano da cestinare, non ottieni nulla.

Ricognizione - Obbliga tutti i giocatori, incluso chi l'ha giocata, a rivelare la carta in cima al proprio Mazzo. Chi ha giocato Ricognizione pesca la propria carta prima che ogni altra carta sia rivelata. Chi non ha più carte nel proprio Mazzo deve mescolarlo per avere carte da rivelare. Se anche dopo avere mescolato non vi sono carte da rivelare, non si rivela nulla. Se ai giocatori interessa l'ordine di gioco nel quale avviene l'azione di rivelazione, parte chi ha giocato Ricognizione per primo quindi



altro giocatore non ha più carte nel proprio Mazzo, la carta Vittoria/Zombi che mette in cima al proprio mazzo diventerà l'unica carta nel suo Mazzo.

Furbizia - Pesca tre carte.

Ispezione - Un giocatore con una sola carta rimasta la rivela e quindi mescola (senza includere la carta rivelata) per ottenere l'altra carta da rivelare; un giocatore senza carte rimaste mescola per ottenerle e rivelarle. Se ciò nonostante non si hanno due carte da rivelare, si deve rivelare quanto si può. Ogni giocatore cestina al massimo una carta Mirare, a scelta dell'attaccante tra le due carte rivelate, e quindi chi ha giocato Ispezione ottiene una qualsiasi delle carte che ha cestinato a sua scelta. Puoi prendere solo le carte Mirare appena cestinate, non quelli cestinati nei turni precedenti. Puoi prenderne quanti ne vuoi, 0, tutti o qualsiasi numero nel mezzo. Metti le carte Mirare ottenute nella tua pila degli Scarti. Quelle che non hai scelto rimangono nella pila del Cestino.

Maverick - Se stai giocando più carte Maverick, mantieni attentamente il conteggio delle tue Azioni. Ripeti ad alta voce quante ne rimangono, in modo da non confonderti.

Molotov - Gli altri giocatori devono pescare una carta che lo vogliono o no. Tutti i giocatori devono mescolare se necessario.

Munizioni - La carta che ottieni viene messa nella tua pila degli Scarti. Deve essere una carta dalla Scorta. Non puoi usare colpi dalle carte Mirare o da Azioni precedenti (quale Copertura) per aumentare il numero dei colpi necessari della carta che ottieni.

Nascondiglio - Se devi mescolare il mazzo durante l'azione, le carte scartate non verranno mescolate nel nuovo Mazzo. Verranno scartate quando hai terminato la pesca delle carte. Se non ci sono abbastanza carte anche dopo aver mescolato, prendi tutte quelle che ci sono. Non sei obbligato a mettere da parte le Azioni -



che gli è possibile fare. Inoltre, il giocatore deve risolvere a pieno una carta Azione prima di poterne giocare un'altra (se è in grado di giocare ancora). Potete trovare informazioni dettagliate sulle abilità delle carte più in là nel regolamento. Ogni carta Azione giocata rimane nell'area di gioco del giocatore fino alla fase di Pulizia del turno a meno che indicato diversamente sulla carta

Ecco alcune terminologie presenti sulle carte Azione:

“+X Azioni” - il giocatore può giocare X carte Azioni aggiuntive in questo turno. Deve eseguire completamente le istruzioni sulla carta Azione in gioco prima di eseguire un'Azione aggiuntiva. Il giocatore deve completare tutte le sue Azioni prima di procedere con la fase di Acquisto. Se una carta permette di effettuare più di una Azione aggiuntiva, è di aiuto tenere traccia del numero di Azioni rimaste ripetendo ad alta voce cosa si sta effettuando.

“+X Carte” - il giocatore pesca immediatamente X carte dal proprio Mazzo. Se non ci sono abbastanza carte nel Mazzo, ne pesca fino ad esaurirlo, mescola quindi la pila degli Scarti per formare un nuovo mazzo, e pesca le carte rimanenti. Se dopo avere rimescolato non rimangono comunque abbastanza carte nel Mazzo, ne pesca quante disponibili.

“+X Colpi” - il giocatore ha un numero X di Colpi aggiuntivi da sparare nella fase di Caccia. Il giocatore non prende carte Mirare aggiuntive per queste monete.

“+1 Obiettivo” - il giocatore può prendere una carta in più dalla Scorta durante la fase Caccia del proprio turno.

“Scarta” - a meno che indicato diversamente, le carte scartate provengono dalla mano del giocatore. Quando un giocatore scarta una carta, la piazza a faccia in su nella propria pila degli Scarti. Quando vengono scartate più carte in una volta sola, il giocatore non è obbligato a mostrare agli avversari le carte che sta scartando.

In questo modo, si può facilmente tenere sotto controllo quali e quante cose extra può fare. Tutte queste carte verranno scartate nella fase di pulizia, e non devono essere scartate prima.

X Azioni: può giocare altre X Azioni nella fase Azione.

X Carte: devi pescare immediatamente altre X Carte.

X Colpi: puoi sparare altri X colpi questo turno.

1 Obiettivo: puoi prendere 1 carta aggiuntiva nella fase Caccia.

Scarta: metti le carte a faccia in su nella tua pila degli Scarti.

REGOLE AGGIUNTIVE

Un giocatore può contare quante carte sono rimaste nel proprio Mazzo, ma non nella propria pila degli Scarti. Un giocatore non può guardare le carte nel proprio Mazzo o nella propria pila degli Scarti. Un giocatore può guardare nella pila del Cestino, e i giocatori possono contare le carte rimaste in qualsiasi pila della Scorta.

Se l'abilità di una carta coinvolge più giocatori, e l'ordine di gioco ha la sua importanza nella risoluzione della carta, risolvi quell'abilità per ogni giocatore coinvolto nell'ordine di turno, a partire dal primo giocatore.

In ogni momento del gioco, se un giocatore deve pescare o rivelare più carte di quante sono rimaste nel proprio Mazzo, deve pescare o rivelare tante carte quante può e quindi mischiare la sua pila degli Scarti a faccia in su per formare un nuovo Mazzo a faccia in giù. Quindi pesca o rivela il numero rimanente di carte dal suo nuovo Mazzo appena mescolato.

Se il Mazzo di un giocatore è vuoto, non mescola la sua pila degli Scarti fino a che gli serve rivelare o pescare una carta dal suo Mazzo.

DESCRIZIONI CARTE COMBATTIMENTO

Aiutarsi - Se stai giocando più Aiutarsi, conta attentamente le tue Azioni. Pronuncia ad alta voce quante ne rimangono (ad esempio "Gioco Aiutarsi e ho ancora due Azioni da fare. Gioco Copertura e ho ancora due Azioni da fare. Gioco un altro Aiutarsi ed ho ancora tre Azioni da fare...").

Barricata- Una carta Attacco è una carta che reca la scritta "Attacco" in basso ("Azione - Attacco"). Quando un altro giocatore gioca una carta Attacco, puoi rivelare il Fossato mostrandolo dalla tua mano agli altri giocatori e quindi rimettendolo nella tua mano (prima che la carta Attacco venga risolta).

Un giocatore può contare il numero di carte nel proprio Mazzo e nelle pile della Scorta.

Un giocatore può controllare le carte nella pila del Cestino, ma non in alcun Mazzo o pila degli Scarti.

Un giocatore deve mescolare gli scarti quando viene richiesto di pescare o rivelare e il Mazzo viene esaurito. I giocatori potrebbero anche voler offrire il taglio del mazzo al giocatore a sinistra per far sì che la mescolata sia stata esente da brogli.



FASE CACCIA

Nella fase Caccia, il giocatore può prendere una carta dalla Scorta sparando i colpi richiesti. Tutte le carte nella Scorta possono essere prese. Il giocatore non può prendere carte dalla pila del Cestino. Di norma il giocatore può prendere una sola carta, ma questo numero può essere modificato dalle carte che ha appena giocato nella sua fase Azione.

Il numero di colpi necessario è indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta. Il giocatore può aggiungere alcune o tutte le proprie carte Mirare dalla propria mano disponendole sul tavolo e aggiungere i colpi ricavati dalle carte Azione giocate questo turno.

Il giocatore può quindi prendere una carta con un numero di colpi uguale o inferiore dalla scorta.

Prendi la carta dalla pila della Scorta scelta e piazzala a faccia in su sulla propria pila degli Scarti. Non possono essere applicate subito le abilità della carta presa.

Se il giocatore può prendere più carte, combina le carte Mirare e ogni colpo disponibile dalle carte Azione per sparare tutti i colpi necessari. Ad esempio, se Guido ha "+1 Obiettivo" e 6 colpi ricavati da due carte Caricatore, può prendere Esca sparando i 2 colpi necessari e metterla a faccia in su sulla propria pila degli Scarti. Quindi Guido può prendere Furbizia con i rimanenti 4 colpi e mettere anch'essa a faccia in su sulla propria pila degli Scarti.

Le carte Mirare rimangono nell'area di gioco del giocatore fino alla fase Pulizia. Le carte Mirare verranno usate più volte durante la partita. Anche se vengono scartate durante la fase Pulizia, il giocatore le pescherà nuovamente nel momento in cui la sua pila degli Scarti verrà mescolata creando un nuovo Mazzo. Per questa ragione, le carte Mirare possono essere considerate una fonte di ricavo e non risorse che sono consumate dopo essere state giocate.

Il giocatore può prendere una carta dalla Scorta sparando il numero di colpi richiesto, mostrato nell'angolo in basso a sinistra della carta.

Il giocatore può usare qualsiasi combinazione di carte Mirare dalla sua mano e di Colpi mostrati sulle carte Azione giocate in questo turno.

Qualsiasi carta Mirare giocata può essere messa nell'area di gioco del giocatore da sinistra a destra, in aggiunta alle altre carte giocate in questo turno.

Tutte queste carte verranno scartate alla fine del turno, e non devono essere scartate prima della fase Pulizia.

FASE PULIZIA

Tutte le carte ottenute durante il turno devono già essere nella pila degli Scarti del giocatore. Ora deve mettere ogni carta che si trova nella propria area di gioco (ovvero le carte Azione che sono state giocate nella fase Azione e le carte Mirare che sono state spese nella fase Caccia) e ogni carta rimanente della propria mano nella propria pila degli Scarti. Nonostante il giocatore non debba necessariamente mostrare le carte rimanenti in mano agli avversari, gli avversari saranno sempre in grado di vedere la carta in cima alla sua pila degli Scarti, dal momento che le carte vanno nella pila degli Scarti a faccia in su.

Fatto questo, il giocatore prende 5 carte dal suo Mazzo per formare una nuova mano. Se non ci sono abbastanza carte nel suo Mazzo, ne pesca quante può, quindi mescola la pila degli Scarti per formare un nuovo Mazzo di carte a faccia in giù, ed infine pesca il resto della sua nuova mano.

Una volta che il giocatore ha pescato le 5 carte, il giocatore successivo può iniziare il suo turno. Una volta che sarete esperti inizierete il vostro turno durante la fase di pulizia del giocatore precedente senza attenderne il completamento. Tuttavia, se qualcuno gioca una carta Attacco, ogni giocatore deve completare la fase di Pulizia del turno precedente per potere risolvere propriamente l'Attacco.

TURNO DI ESEMPIO

Paola osserva le 5 carte in mano: ha Copertura, Furbizia, Proiettili e 2 Zombi. Durante la sua fase di Azione, gioca Copertura nella propria area di gioco e pesca immediatamente un'altra carta: è un altro Proiettili. Siccome Copertura le consente un'azione aggiuntiva, gioca Furbizia e pesca così altre 3 carte. Avendo però solo 2 carte nel proprio Mazzo, le prende entrambe inserendole nella propria mano. Mescola quindi a faccia in su la propria pila degli Scarti e forma un nuovo Mazzo, a faccia in giù, per pescare la 3° carta. Le 3 carte ottenute sono Copertura e 2 carte Pallottola. Non può giocare Copertura perché ha esaurito le Azioni.

Il giocatore mette tutte le carte della sua area di gioco nella propria pila degli Scarti, incluse tutte le carte Azione e Mirare giocate durante questo turno. Mette anche tutte le carte rimaste della propria mano nella sua pila degli Scarti.

Pesca 5 carte dal proprio Mazzo.

Il turno del giocatore è finito. Il gioco procede in senso orario.

Mano di Paola:



Gioca Copertura e pesca una carta:



Gioca Fucina e pesca tre carte:



Passa quindi alla propria fase Caccia e gioca le 2 carte Proiettili e le 2 carte Pallottola nella sua area di gioco. Sommando il colpo in più (+1) ottenuto grazie a Copertura, Paola ha 7 colpi da sparare, e può colpire 2 Obiettivi. Paola prende Maverick per 3 colpi e lo mette a faccia in su in cima alla propria pila degli Scarti. Con i 4 colpi rimanenti, prende Rifornimento e lo mette a faccia in su in cima alla propria pila degli Scarti. Infine, durante la fase di Pulizia, Paola scarta Copertura, Furbizia e le carte Mirare che erano nella sua area di gioco. Inoltre scarta anche l'altra Copertura e le 2 carte Zombi rimanenti nella sua mano. Paola prende quindi 5 carte dal suo Mazzo di carte e finisce il turno.



Prende Maverick e con 3 colpi e Rifornimento con i 4 rimasti, mettendoli nella pila degli Scarti.



Scarta le carte dall'area di gioco e quindi scarta le carte dalla propria mano

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del turno di un giocatore quando si verifica almeno una delle due condizioni seguenti:
1) la pila della Scorta di carte Molti + zombi è vuota,
2) 3 qualsiasi pile di Scorte sono vuote.

Ogni giocatore conta i propri punti vittoria indicati sulle carte del proprio Mazzo (inclusa la mano di carte e la pila degli Scarti).

Il giocatore con più punti vittoria vince. Se vi è un pareggio, il giocatore che ha giocato meno turni vince il gioco. Se i giocatori in pareggio hanno giocato lo stesso numero di turni, vincono entrambi.

Fine del gioco:

- 1) La pila delle carte Molti + zombi è vuota
OPPURE
- 2) 3 pile qualsiasi della Scorta sono vuote.

Vincitore: il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.