

# HIT Z ROAD

UN GIOCO DI SOPRAVVIVENZA DA 1 A 4 GIOCATORI

## REGOLAMENTO

Ehi, il mio nome è Martin. Io, i miei genitori, e mia sorella  
abbiamo avuto un'avventura l'anno scorso.  
Abbiamo perso delle brave persone, ma abbiamo fatto  
anche nuove amicizie lungo la strada

Il mondo sta cadendo a pezzi, ma almeno ora viviamo al  
sole. Niente più scuola. Inoltre, ho un nuovo lavoro: faccio  
munizioni così papà può far scoppiare gli zombi.

Ho un sacco di tempo libero e un giorno in cui ero annoiato  
ho fatto questo gioco sul viaggio dell'anno scorso.  
Spero ti piaccia.





# COMPONENTI DEL GIOCO

## 16 CARTE AVVENTURA



Livello 1



Livello 2



Livello 3



-> Carte epilogo

-> Dadi (neri)

-> Dadi orda (rossi)

-> Capi Sopravvissuti  
(in 4 differenti colori)

-> Segnalini offerta  
(in 4 differenti colori)

-> Sopravvissuti neutrali

-> Zombi

-> Tabellone dell'asta

-> Tessere iniziativa

-> Segnalini pallottola

-> Segnalini gas

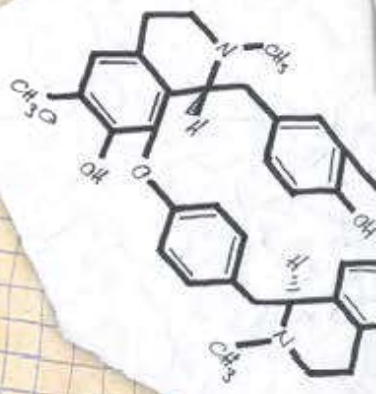
-> Segnalini adrenalina

-> Segnalini speciali

-> Tessere area contaminata  
(a forma di chiave)

I Segnalini risorsa sono illimitati durante il gioco. Se dovessero finire, usa ciò che preferisci per sostituirli

borso instruments ?



OTV Medical  
5 Genera. Monroe St, Hackensack  
252917 / 25573. Fax 555-254402.

**PRESCRIPTION**

Spice Carboys

Dobutol, 4 mg, Po TID  
PRN  
Rifl 6  
Clozapine, 25 mg, Po QHS  
Dip #30 (the)  
Dip #10 (the)



## COMPONENTI DEL GIOCO

**WIT Z ROAD** è un viaggio horror che ti porterà da Chicago a L.A. nel mezzo di un'apocalisse zombi in America. Dovrai essere pieno di risorse per prevalere sugli avversari e sopravvivere al viaggio!

## SCOPO DEL GIOCO

Per avere una possibilità di vittoria, almeno 1 dei tuoi sopravvissuti deve raggiungere la costa occidentale. Tra tutti i giocatori che arrivano a L.A., vince quello con il maggior numero di punti!

## DESCRIZIONE DELLE CARTE

Risorse che vengono raccolte durante la fase di ricerca



Punti vittoria

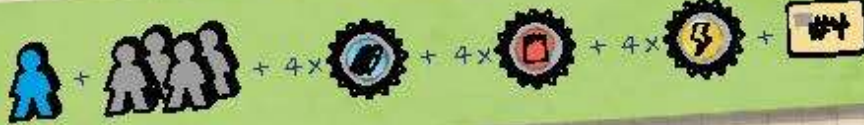
Zombi che devi combattere

Eventi che devono essere risolti durante la fase evento

## SETUP

- 1) Ogni giocatore sceglie un colore e prende il Segnalino Capo sopravvissuto di quel colore.
- 2) Ogni giocatore prende 4 sopravvissuti neutrali, 4 segnalini pallottola, 4 segnalini gas e 4 segnalini adrenalina. Distribuite poi casualmente una tessera iniziativa ad ogni giocatore.

- 3) Metti il tabellone d'asta, i dadi, i sopravvissuti rimasti, i 10 zombi, le 2 tessere Area Contaminata e tutti i segnalini alla portata di tutti i giocatori. Potrebbero (o non) entrare in gioco casualmente durante la partita.
- 4) Ogni giocatore piazza il suo segnalino offerta nello spazio "0" del tabellone dell'asta.



Per le partite con 1, 2 o 3 giocatori guarda le modifiche alle regole a pagina #.



# TABELLONE DELL'ASTA



## ARIA DI GIOCO


## RISERVA

<p>Dadi orda      Dadi</p>	<p>Mazzo di carte avventura</p>	<p>Tessere area contaminata e carte epilogo</p>
<p>Segnalini Risorsa</p>	<p>Segnalini Speciali</p>	<p>Zombi e sopravvissuti (meeple)</p>



Per costruire il mazzo avventura, segui i seguenti passi:

-> Mischia le carte di livello 3, prendine 4 a caso (rimettile nella scatola del gioco) e piazza le rimanenti carte a faccia in giù sul tavolo a formare una pila.

-> Ripeti quanto fatto nel punto precedente per le carte di livello 2 e mettile in cima alla pila di carte che hai formato con le carte di livello 3.

-> Di nuovo segui il procedimento anche per le carte di livello 1 e mettile nella stessa pila sopra le carte di livello 2.



Ora hai un mazzo di carte composto da 64 carte consistente (dall'alto verso il basso) in 16 carte di livello 1, 24 carte di livello 2 e 24 carte di livello 3.

**FA ATTENZIONE, IL MAZZO NON DEVE MAI ESSERE MESCOLOTO**

## COME SI GIOCA

Siamo sopravvissuti alla Route 66 e siamo arrivati alla costa occidentale. Mentre viaggiavamo verso ovest, ogni incontro diventava più inquietante, quindi i giocatori dovranno gestire le loro risorse e scegliere il loro percorso nel modo più attento possibile.

Durante **HIT Z ROAD** vengono svolti 8 round. Al termine della partita il giocatore che è sopravvissuto al viaggio verso L.A. e ha più punti degli altri è dichiarato il vincitore.

Ogni round è suddiviso nelle seguenti 3 fasi:

-> **PROGRAMMAZIONE**

-> **ASTA**

-> **INCONTRI**

## FASE PROGRAMMAZIONE

Lungo la strada, abbiamo preso qualsiasi cosa sembrasse utile, indipendentemente dal costo.

Il giocatore con la tessera iniziata #1 pesca le prime 8 carte dal mazzo e le piazza a faccia in su sul tavolo in quattro parti (percorsi), suddividendole in 4 righe e 2 colonne come mostrato qui sotto. (NB: le carte sono accoppiate casualmente).



Percorso 1



Percorso 2



Percorso 3



Percorso 4





THE NEW AMERICAN PAPER  
Was it suicide? A cold  
Ms Parker, 62, great-granddaughter  
alleged suicide of her ancestor

## FASE ASTA

I giocatori vedono le opzioni per la prossima tappa del loro viaggio. Scegli 1 dei 4 percorsi, ma solo il giocatore più scaltro prenderà il percorso meno pericoloso (e talvolta più redditizio). Abbiamo sempre fatto la scelta giusta ... beh, quasi sempre.

Durante questa fase i giocatori seguono l'ordine di turno determinato dalle carte iniziativa

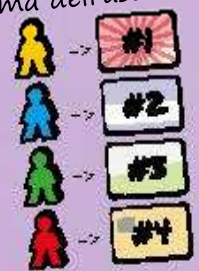
Nel proprio turno, il giocatore muove il proprio segnalino offerta seguendo le seguenti regole:

- > se scegliere di fare un'offerta, il giocatore deve muovere il proprio segnalino offerta in uno spazio con un numero più alto di quello in cui si trova.
- > in alternativa il giocatore può passare e lasciare il segnalino al suo posto. Anche se ha passato, il giocatore può fare offerte durante quest'asta, rispettando l'ordine di turno (finché tutti gli altri giocatori non hanno passato).
- > Tranne che per lo spazio "0", tutti gli altri spazi possono essere occupati da un giocatore soltanto.
- > Quando l'asta finisce, il giocatore paga una qualsiasi combinazione di risorse (pallottole, gas o adrenalina) pari al valore in cui si trova il segnalino offerta.
- > L'offerta maggiore che può essere fatta è 10.

- 1 -> Quando tutti i giocatori hanno passato di seguito, la FASE ASTA termina immediatamente.
- 2 -> Ogni giocatore paga le risorse a seconda dell'offerta (i giocatori possono usare una qualsiasi combinazione di risorse).
- 3 -> Ogni giocatore prende la tessera iniziativa a seconda della propria offerta (quello che ha fatto l'offerta più alta prende la tessera #1, il secondo la tessera #2 e così via).  
-> se più giocatori sono nello spazio "0", rimangono nello stesso ordine relativo di turno che avevano prima nel round.
- 4 -> Alla fine di questa fase, mettete tutti i segnalini offerta nello spazio "0".

### ESEMPIO

Ordine di turno prima dell'asta



Le risorse sono pagate a seconda di dove si trovano i segnalini offerta.



Il verde spende 7 risorse e prende la tessera iniziativa #1  
Il giallo spende 4 e prende la tessera #2.  
Il blue e il rosso non hanno speso alcuna risorsa. L'ordine di turno è quello a lato.



# FASE INCONTRI

Ora i giocatori possono viaggiare attraverso 1 dei percorsi che sono davanti a loro, ... scoprendo cosa succede.

Durante questa fase i giocatori si alternano secondo le tessere iniziativa. Nel turno il giocatore deve scegliere 1 dei percorsi ancora rimasti e risolvere tutti gli eventi su entrambe le carte. Un percorso è composto

esattamente da 2 carte. Esse sono risolte in ordine da sinistra a destra. Successivamente, il giocatore le pone a faccia in giù di fronte a lui. Ciascun evento viene risolto seguendo questi 3 passaggi:

## DESCRIZIONE DELLE CARTE

① > Ricerca

② > Evento

③ > Battaglia



### ① RICERCA

Durante la ricerca il giocatore prende tutte le risorse mostrate nell'angolo in alto a sinistra della carta.

### ② EVENTO

- Leggi il testo mostrato sulla carta (se presente):
- > Se il testo è nero su sfondo bianco, è un evento e il giocatore deve risolverlo immediatamente;
- > Se il testo è rosso su sfondo bianco, si tratta di una regola speciale che influirà sul combattimento successivo (vedi punto 3).

#### Chiarimento:

- > quando una carta dice di lanciare un dato, il giocatore lancia quello nero.
- > se nell'evento è indicata un'icona, conta il numero di volte che è uscita tirando il dato senza tenere conto dell'icona nel risultato.

### ③ COMBATTIMENTO

Durante un combattimento, il giocatore deve abbattere il numero di zombi indicato in basso a destra nella carta avventura:

Piazza davanti a te il numero di Zombi mostrato sulla carta per tenere conto di quanti ne uccidi.

In ogni battaglia puoi effettuare 1 "tiro a distanza" e uno "corpo a corpo". Il primo tiro è opzionale e, se scelto dal giocatore, avviene per primo. In quel caso, per ogni segnalino pallottola speso, il giocatore tira 2 dadi neri, e per ogni risultato o , uccidi 1 zombi.

**IMPORTANTE:** durante un tiro a distanza ignorate ogni altro risultato del dado.



## PREPARATI... E FUGGI!

Prima di ogni mischia, un giocatore può fuggire e evitare del tutto il combattimento.  
Per fuggire, un giocatore deve spendere 2 segnalini gas.  
La carta viene rimessa nella scatola del gioco e ovviamente non si ottengono i punti.

Se scegli di non fare il "tiro a distanza", o degli zombi) non elimina l'altro. Durante ogni se ci sono zombi rimasti in piedi dopo il tiro in mischia corpo a corpo, lanci tanti dadi "tiro a distanza", le cose si fanno dure e neri quanti i tuoi meeple (sopravvissuti più devi combattere "corpo a corpo" in Capo sopravvissuto). Ogni risultato che lanci mischia finché 1 gruppo (il tuo o quello è risolto come segue:



**UCCISIONE:** 1 dei tuoi superstiti è stato morso e morirà in modo orribile se non agisci rapidamente. Spendi 1 gettone Adrenalina o perdi 1 dei tuoi sopravvissuti.



**NULLA:** Hai schivato. Non accade nulla.



**OPPORTUNITA' DI UCCIDERE:** uno zombi è a portata di mano; puoi spendere 1 gettone Adrenalina per ucciderlo.



**UCCISIONE:** uccidi uno zombi.



**UCCISIONE CON BONUS:** uccidi uno zombi, inoltre puoi spendere un segnalino adrenalina per ucciderne un altro.

Se il giocatore riesce a uccidere tutti gli zombi, vince il combattimento. Prende la carta avventura e la piazza a faccia in giù di fronte a lui.



I punti che i giocatori raccolgono (mostrati nella stella blu nell'angolo in alto a destra della carta) sono totalizzati alla fine del gioco (se sopravvivono così a lungo).

## L'ORDA ZOMBI



Se nella carta è mostrata una mano scheletrica, sei attaccato da un'orda di zombi. Il tiro a distanza e la possibilità di fuggire (se lo desideri) seguono le regole già viste, mentre i lanci da mischia "corpo a corpo" sono leggermente più pericolosi, come puoi intuire. La forza dell'orda è indicata dal numero di piccoli teschi rossi (1, 2 o 3) indicati sopra la mano (qui accanto 3).



Per un tiro ravvicinato contro un'Orda di forza 1, devi scambiare 1 dei tuoi dadi con 1 dado orda (rosso). Per un tiro ravvicinato contro un'Orda di forza 2, devi scambiare 2 dei tuoi dadi per 2 dadi di orda, e così via. Tuttavia, non tiri mai più dadi del numero di meeple che hai attualmente nel tuo gruppo (Capo sopravvissuti e sopravvissuti).

### ESEMPIO:

-> un gruppo di 4 meeple attaccati da un'orda con forza 2 deve lanciare 2 dadi neri e due dadi rossi per un totale di 4 dadi.

-> un gruppo di 2 meeple che incontra un'orda con forza 3 tira comunque soltanto 2 dadi, ovvero soltanto quelli rossi. Il terzo dado rosso non viene tirato perché si sono soltanto 2 meeple.

Il dado orda (rosso) ha un'icona addizionale che può essere lanciata come risultato:

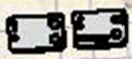


**MORTE ORRIBILE:** 1 dei tuoi sopravvissuti viene ucciso all'istante. Non molto giusto, ma del resto la vita non è giusta (e comunque alla fine dovrai morire comunque).

### SE UN GIOCATORE MUORE DURANTE IL VIAGGIO...

Se tutti i tuoi sopravvissuti sono stati uccisi, sei eliminato dal gioco. Non partecipi più alle aste e puoi restituire le carte collezionate rimettendole nella scatola di gioco, i gettoni nella riserva e andare a prendere un caffè.

A partire dal prossimo round, vengono apportate le seguenti modifiche:



-> Durante la fase di pianificazione, posizionare la tessera a forma di chiave "+2" in modo da indicare il 4° percorso (in basso) di carte.



-> Il giocatore che sceglie quel percorso deve spendere altre 2 risorse a sua scelta prima di iniziare a risolvere la prima carta. Se non ha abbastanza risorse da spendere, non può scegliere quel percorso

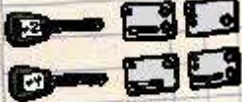


Se un secondo giocatore viene eliminato si applicano i seguenti cambiamenti:

-> Durante la fase di pianificazione, posizionare la tessera chiave a forma di "+2" che punta al 3° percorso di carte.



-> Il giocatore che intraprende quel percorso deve spendere altre 2 risorse a sua scelta prima di iniziare a risolvere la prima carta. Se non ha abbastanza risorse da spendere, non può scegliere quel percorso.



-> Posiziona la tessera chiave "+4" puntato sul 4° percorso di carte

-> Il giocatore che sceglie quel percorso deve spendere altre 4 risorse a sua scelta prima di iniziare a risolvere la prima carta. Se non ha abbastanza risorse da spendere, non può scegliere quel percorso.



## VINCERE LA PARTITA

- > Se solo 1 giocatore ha almeno 1 meeple sopravvissuto alla fine di una fase incontro, vince subito la partita.
- > Se tutti i giocatori non hanno sopravvissuti alla fine di una fase incontro, non c'è nessun vincitore!
- > Se 2 o più giocatori hanno almeno 1 sopravvissuto alla fine della partita, ognuno di questi somma i suoi punti dalle carte avventura poste a faccia in giù. Poi vengono date le carte epilogo che valgono 3 punti. Queste sono assegnate al giocatore con il maggior numero di risorse indicato sulla carta. Se c'è un pareggio per una carta epilogo, allora non è data a nessun giocatore.
- > Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di parità, vince il giocatore con i sopravvissuti rimasti.
- > Se c'è ancora un pareggio, tutti i giocatori condividono la vittoria e prendono la residenza nella lettera "D" del cartello "HOLLYWOOD" per aspettare l'apocalisse zombi.



Giocatore con più adrenalina rimasta



Giocatore con più gas rimasto



Giocatore con più pallottole rimaste



Giocatore con più sopravvissuti rimasti

## SPIEGAZIONE DEI SEGNALINI SPECIALI



**ESECUTORE:** quando ricevi questo segnalino, il tuo gruppo viaggia da lì in poi su uno scuolabus. Questo non ha un impatto immediato sul gioco. Tuttavia, se ottieni la carta con il simbolo ESECUTORE durante il gioco il tuo autobus diventa una vera fortezza su ruote che ti permette di combattere tutte le orde come se fossero zombi regolari (tira dadi neri invece di dadi orda). Tieni la carta ESECUTORE a faccia in su di fronte a te come promemoria.



**COCKTAILS MOLOTOV:** puoi scartare questo segnalino in qualsiasi momento durante il tuo turno - anche prima di iniziare un combattimento - per uccidere l'intero gruppo o l'orda di zombi (ignora il testo rosso sulla carta). Prendi quella carta e mettila a faccia in giù di fronte a te come faresti normalmente dopo aver vinto un combattimento.



## MODIFICHE ALLE REGOLE PER 1, 2 o 3 GIOCATORI

Prima di iniziare la partita, rimuovi tutte le carte che mostrano i simboli delle carte da poker (J-Q-K-A) nell'angolo in basso a sinistra e rimettile nella scatola del gioco.



Durante la fase di pianificazione, il giocatore con la tessera iniziativa #1 pesca solo 6 carte e le piazza come al solito sul tavolo, creando 3 percorsi composti da coppie di carte casuali.

## MODIFICHE ALLE REGOLE PER 2 SOLI GIOCATORI



Posiziona la tessera chiave "+2" in modo che punti il 3° percorso (in basso) delle carte.

Il giocatore che sceglie quel percorso deve spendere altre 2 risorse a sua scelta prima di iniziare a risolvere la prima carta. Se non ha abbastanza risorse da spendere, non può scegliere quel percorso.

## MODIFICHE ALLE REGOLE PER 1 GIOCATORE

Durante la fase di pianificazione, pesca 6 carte e posizionale sul tavolo, creando 3 percorsi di coppie casuali, ma **ATTENZIONE**, *non saranno posizionate tutte a faccia in su!* Metti entrambe le carte della coppia del primo percorso a faccia in giù.

Questo è il 1° percorso disponibile. Posiziona poi la 2a coppia con la carta sinistra a faccia in su e la carta destra a faccia in giù. Questo è il 2° percorso disponibile. La terza coppia di carte è posizionata a faccia in su. Questo è il terzo percorso che puoi scegliere.

-> Se il giocatore sceglie il 1° percorso, può prendere 2 risorse dalla riserva prima di girare le carte a faccia in su!

-> Se il giocatore sceglie il 2° percorso, lo risolve seguendo le solite regole dopo aver girato la carta coperta.

Dopo aver risolto il percorso scelto, elimina gli altri 2 e passa alla fase di pianificazione successiva. Lo scopo del gioco in solitario è sopravvivere a 8 round e finire con più punti possibili:

- > Sommare tutti i punti delle carte avventura vinte;
- > Ricevi 1 punto aggiuntivo per ogni set completo di 1 sopravvissuto - 1 Gas - 1 pallottola - 1 Adrenalina rimasti

-> Se il giocatore sceglie il 3° percorso, deve spendere 2 risorse aggiuntive a sua scelta prima di iniziare la fase incontro.

*(Nota: se non hai almeno 2 risorse da spendere, non puoi scegliere quel percorso.)*

Guarda come hai fatto a pagina 12.



NAME	POINTS	FATHER GABRIEL (9-5)	COOL (6-0)	GOOD (1-5)	VERY GOOD (6-8)	CALL ME DARYL (9-2)	LUCKY OR GENIUS (2-1)
MARTIN	16				X		
CRIC	12		X				
Angela	20					X	


Design : Martin Wallace  
 Artwork  
 -> Cover : Pascal Budauf  
 -> Cards : Lari Pascal Budauf,  
 Cristero Miguel, Eric  
 Denis, JB Laspada,  
 Lynn Newel, City

Traduzione e adattamento del regolamento a cura di Gnappe89  
 Versione 1.0 MAGGIO 2019  
 Nota: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco, le carte e i componenti.  
 Tutti i diritti sul gioco HIT Z ROAD sono detenuti dal legittimo proprietario.

Published by JD Editors - SPACE Cowboys  
 235, rue des Freres Formas, 78530 GUC - France  
 © 2016 SPACE Cowboys. All rights reserved

Find out more about Hit Z Road and the SPACE Cowboys on [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr) or [f](#) and on [t](#).  
 This product has been manufactured with all possible care. You might nonetheless encounter a problem with your game, in which case you can contact Customer Service at [www.lacorde.com](http://www.lacorde.com)