



IL
MANUALE
DEL CACCIATORE DI ZOMBI

ATTENZIONE!

NELLA SCATOLA TROVERAI
TANTE BUSTE.
NON DEVI APRIRLE PRIMA DI
AVER RICEVUTO IL PERMESSO!



Oliphante
il diritto di giocare **2**



ZOMBIE

Un gioco di **Annick Lobet**
Illustrazioni di **NIKAO**



**Gli zombi hanno deciso di invadere la tua scuola.
Anche se la prof di italiano talvolta ti rende difficile la vita, tu non vorresti in ogni caso che la scuola e la biblioteca venissero saccheggiate!
Sarà giocoforza assumere il compito di scacciare queste creature!**

Zombie Kidz Evolution è un gioco evolutivo che si arricchisce secondo la parte che tu interpreti e i risultati che raggiungi. Acquistarai nuovi poteri, ma gli zombi all'opposto diventeranno più accaniti...



Editore: Christian Lemay

Direttore creativo/capo del progetto: Manuel Sanchez

Aggiuntivo 2D: Rémy Tornior, Sébastien Bizos

Aggiuntivo 3D: Aurélie Moine

Grafica: Sébastien Bizos

Test: Fleur e Valentine Sanchez, Philémon Lemay, Téo Dioré, Adèle Raymond, Maëlys de la Touanne, Félix e Raphaël Brière

Traduzione e edizione italiana a cura di:
Oliphante e React Immagine & Comunicazione



Un albero tagliato
=
Un albero piantato

© 2018 Le Scorpion masqué inc. L'utilizzo delle illustrazioni, del titolo Zombie Kidz Evolution, del nome Le Scorpion Masqué è proibito senza il consenso scritto di Le Scorpion Masqué inc.

E KIDZ

Evolution

MATERIALI



4 tessere eroi



1 dado zombi



4 gettoni lucchetti



8 supporti
in plastica



8 tessere zombi



1 plancia



1 manuale del regolamento
(comprende una scheda con adesivi e un
passaporto di cacciatore di zombi con adesivi
e un passaporto di cacciatore di zombi)



13 buste Evolution
(sigillate)

IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Zombie Kid Evolution è un gioco cooperativo, dove tutti i giocatori concorrono a uno scopo comune e vincono o perdono insieme. Il tuo ruolo sarà quello di eliminare gli zombi che entrano in gioco e di chiudere con catene e lucchetti la scuola prima che diventino troppo numerosi.

Per vincere occorre posare un lucchetto su ciascuna delle 4 caselle Portale.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare la prima partita, si inseriscono i 4 contrassegni eroi nei supporti previsti. I rimanenti supporti restano nella scatola e serviranno più avanti.

Si piazza la plancia di gioco al centro del tavolo. Se si gioca in 2 si usa il lato "notte", mentre si usa il lato "giorno" se si gioca in 3 o 4 (il lato "notte" possiede dei passaggi supplementari che permettono di passare direttamente da una stanza all'altra senza transitare dalla casella centrale o dalle caselle Portale).

Si noti che la plancia è divisa in 9 caselle: 5 caselle della scuola e 4 caselle Portale.



Si posa uno zombi a caso su ciascuna casella Portale e si costituisce la riserva piazzando a caso i restanti 4 zombi in fila accanto alla plancia.

Ogni giocatore sceglie un eroe e lo mette nella stanza rossa. Gli eroi che avanzassero vengono riposti nella scatola: non verranno usati in questa partita. Si sceglie chi sarà il primo giocatore.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Si gioca a turno procedendo in senso orario. Al proprio turno si eseguono le azioni che seguono **rispettandone la sequenza**.

- 1** **Si fa entrare uno zombi nella scuola. Mossa obbligatoria!**
Si lancia il dado zombi e si colloca il primo zombi della fila nella stanza dello stesso colore del dado. Se il colore è "bianco", buona notizia, nessun zombi entra in gioco! Non vi è limite al numero di zombi in una stanza.
Se si deve collocare uno zombi e si constata che non ve ne sono più nella riserva, gli zombi avranno invaso la scuola e la partita è persa!



- 2** **Si sposta il proprio eroe su una casella adiacente o lo si lascia sul posto.**

Si noti che ci deve essere un passaggio tra due caselle perché le si possa definire adiacenti.



- 3** **Si eliminano gli zombi sulla casella dove si trova il proprio eroe.**

Si possono eliminare al massimo 2 zombi. Vengono rimessi alla fine della fila degli zombi. *La sequenza nella fila degli zombi non avrà alcuna importanza fino a quando più tardi nel corso del gioco si saranno aperte alcune buste Evolution.*

- 4** **Si posa un lucchetto su una casella Portale.**

Se il proprio contrassegno si trova sulla stessa casella Portale dove si trova altro contrassegno, si dà un cinque all'altro giocatore e si colloca un lucchetto su quel portale. Non ci può essere più di un lucchetto in una casella Portale.

Se le 4 caselle Portale sono tutte chiuse, la partita è vinta!

REGOLA DEI TRE ZOMBI

- Non si può far entrare il proprio eroe in una casella dove ci sono 3 o più zombi.
- Si deve spostare obbligatoriamente il proprio eroe se si trova in una casella con 3 o più zombi.



GIOCATORE 2 (Martino)

- ① Martino lancia il dado e introduce uno zombi nella casella gialla.
- ② Rinuncia a spostare il suo segnalino eroe.
- ③ Elimina i 2 zombi dalla sua casella.



GIOCATORE 3 (Raffaele)

- ① Raffaele ottiene dal lancio una faccia bianca: nessun zombi entra in gioco.
- ② Il suo eroe deve spostarsi perché si trova su una casella occupata da 3 zombi: sceglie di spostarsi su una casella Portale adiacente. Non può eliminare alcun zombi, perché non ve ne sono nella casella.
- ③ C'è il segnalino eroe di Manuela nella casella Portale! Raffaele dà un cinque alla sua collega e piazza un lucchetto sulla casella.



FINE DELLA PARTITA

Vincono tutti se c'è un lucchetto su ogni portale.

Perdono tutti se non ci sono più zombi nella riserva mentre ne servirebbe uno da piazzare sulla plancia.

SVILUPPO DEL GIOCO

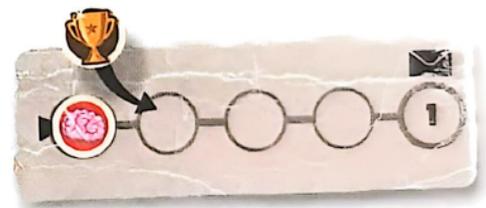
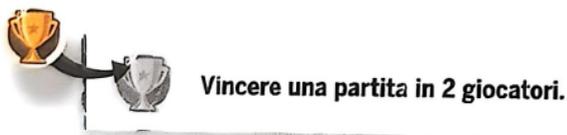
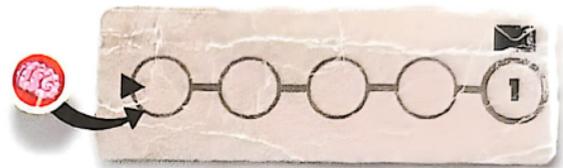
Ogni volta che si termina una partita, poco importa chi l'abbia vinta (i giocatori o gli zombi), si colloca un adesivo cervello sull'indicatore di progressione nel passaporto sul retro copertina di questo libretto, partendo dall'alto a sinistra.

MISSIONI

Si scoprirà più avanti un elenco di missioni che consentiranno di procedere più rapidamente.

Al termine di ogni partita, se si **sarà completata una missione**, la si dovrà validare posando:

- Un trofeo adesivo nello spazio previsto sull'elenco delle missioni (pagg. 12-14)
- **E** un trofeo adesivo sull'indicatore di progressione.



ATTENZIONE!

Dopo una partita **si può validare solo una missione**, anche se i propri risultati permettessero di riempirne più d'una di colpo. Ogni missione può essere validata solo una volta.

Se vengono completate le 3 missioni di un gruppo, convalidalo posando:

- Un trofeo adesivo nello spazio previsto sull'elenco delle missioni;
- **E** un trofeo adesivo sull'indicatore di progressione.

