



CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 8 carte personaggio
- 24 carte infezione
- 1 carta zombie
- 67 carte azione doppie



SCOPO DEL GIOCO



In Zombello, i giocatori interpretano un improbabile gruppo di sopravvissuti costretti ad affrontare uno dei tanti zombie che ormai popolano l'intero pianeta. Non essendo tuttavia in grado di ucciderlo, i giocatori dovranno spingere lo zombie contro gli altri superstiti cercando di ricevere meno morsi possibili, fino a quando lo zombie non si fermerà a banchettare con uno di loro, permettendo agli altri di mettersi in salvo.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Distribuire casualmente una carta personaggio ad ogni giocatore. Distribuire casualmente una carta infezione coperta per tipo ad ogni giocatore. Mescolare il mazzo delle carte azione e distribuire 4 ad ogni giocatore, poi disporre il mazzo al centro del tavolo. Posizionare la carta dello zombie davanti all'ultimo giocatore che ha visto un film sugli zombi, o ad un giocatore casuale.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO



Ogni giocatore avrà delle carte azione in mano che solo lui potrà vedere, un personaggio scoperto sul tavolo e 3 infezioni coperte a fianco (non visionabili). Il gioco inizia dal giocatore che ha davanti a sé la carta dello zombi. Il suo scopo sarà quello di mandare lo zombie contro un altro giocatore tramite l'uso di carte azione oppure sfruttando il potere del suo personaggio, così facendo, chi lo riceverà sarà il nuovo giocatore di turno e l'unico a poter giocare carte e/o utilizzare il potere del suo personaggio. Il giocatore durante il

proprio turno può giocare un qualsiasi numero di carte, fino a che non allontana lo zombie (e in questo caso il turno si conclude) o la carta azione non abbia restrizioni specifiche.

Regola Aurea: non si può direzionare lo zombie contro chi te l'ha appena mandato.

Nel momento in cui si viene bersagliati dallo zombie e non lo si può allontanare, si riceve un morso ed il gioco si ferma momentaneamente per risolvere la fase "infezione". Il gioco riprende da colui che ha ricevuto il morso, il quale dovrà scegliere un giocatore a lato al quale passare la carta zombie (senza giocare carte).



FASE INFEZIONE

Il personaggio si sta lentamente trasformando in zombie: il giocatore dovrà scoprire una delle sue 3 carte infezione e da quel momento sarà tenuto a rispettare alla lettera ciò che c'è scritto, in caso di violazione si dovrà scoprire una nuova carta infezione. Sarà nuovamente disponibile l'abilità del personaggio. Il giocatore potrà pescare nuove carte dal mazzo delle azioni; il primo a ricevere il morso ad ogni fase (ovvero, il primo a ricevere la prima infezione, il primo a ricevere la seconda ecc..), pescherà una carta in più. Quindi:

in partite da 3-5 giocatori, il primo pescherà 5 carte, mentre gli altri 4.

in partite da 6-8 giocatori, il primo pescherà 4 carte, mentre gli altri 3.

Le carte infezione sono distinte da una diversa illustrazione, che le categorizza in:

fisiche, mentali e lessicali.

Dal momento in cui un giocatore acquisisce la seconda infezione, ottiene il diritto a scegliere quale dei due effetti utilizzare quando gioca una carta azione. Alla fine di questa fase, il gioco riprende da colui che è appena stato morso, il quale dovrà passare lo zombie a un giocatore a fianco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un personaggio subisce il 4° morso. Per lui non c'è più niente da fare, è stato scelto come spuntino dallo zombi... Ma per tutti gli altri, il suo sacrificio significa salvezza! Vincono tutti i giocatori con il minor numero di infezioni.



