



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.



CARTE PERSONAGGIO

Bambina: Non subisce gli effetti che le prenderebbero le carte dalla mano.
Modella: (attiva) Sceglie un giocatore che sarà costretto a giocare una carta al posto suo (il giocatore in questione non può restare senza carte). Non può chiamare chi le ha passato lo zombi.
Politico: (attiva) Sceglie 1 carta casuale dalla mano di un giocatore (non può lasciarlo senza carte) e la tiene per sé.
Glochard: (attiva) Può giocare la prima carta degli scarti come se fosse sua.

Vecchio: Ignora tutti gli effetti di azioni che gli farebbero scartare delle carte dalla mano.
Nerd: Ogni volta che pesca le carte dal mazzo delle azioni, ne pesca 1 in più (anche all'inizio della partita).
Pony pizza: (attiva) Può passare la carta dello zombi ad un altro giocatore a scelta (il bersaglio deve avere almeno 1 carta in mano).
Complottista dell'apocalisse: Ogni volta che scarta una carta "Giorno Sfortunato", pesca 2 carte dal mazzo delle azioni. Quando un giocatore vorrà utilizzare l'abilità attiva del proprio personaggio,

dovrà capovolgere la propria carta personaggio per indicarne l'utilizzo. L'abilità speciale è utilizzabile 1 volta e tornerà disponibile per un nuovo utilizzo ogni volta che si riceverà una nuova infezione, per un totale massimo di 4 utilizzi a 3 infezioni.



CARTE AZIONE

Le carte azione hanno due effetti (uno in alto ed uno in basso). Inizialmente i giocatori potranno utilizzare solo l'effetto sulla parte superiore di ogni carta. Non appena si riceverà la seconda carta infezione, si potrà decidere quale effetto scegliere tra quello in alto o quello in basso.
-Spintone: sposta lo zombie contro il giocatore più distante da te. Nel caso le persone davanti siano 2 (giocatori dispari), puoi scegliere contro chi spostararlo.
/Valanga: per prima cosa sposta lo zombie contro il giocatore

davanti a te (in caso siate dispari, vale quanto scritto per spintone), che scarnerà quindi una carta; poi sposta lo zombie a destra o a sinistra del precedente bersaglio.
-Sgambetto: sposta lo zombie a destra o a sinistra.
/Inciampo: sposta lo zombie a destra o sinistra; il giocatore che lo riceve non potrà giocare carte "distrarre/contromossa" o "sgambetti/inciampo" per liberarsene.
-Distrarre: sposta lo zombie contro un giocatore a tua scelta.
/Contromossa: rispediti lo zombie contro il giocatore che te lo ha appena mandato (unica carta che possa ignorare la regola aurea).

-Nascondersi dx: sposta lo zombie contro il giocatore alla tua destra.
/Mimetizzarsi dx: Sposta lo zombie contro il secondo giocatore alla tua destra (salta il giocatore di fianco a te).
-Nascondersi sx: sposta lo zombie contro il giocatore alla tua sinistra.
/Mimetizzarsi sx: Sposta lo zombie contro il secondo giocatore alla tua sinistra (salta il giocatore di fianco a te).
-Panico!: tutti i giocatori scartano una carta a scelta, partendo dal primo giocatore a sinistra e procedendo in senso orario (Chi ha giocato "Panico!" è esente da questo effetto)

/Cervelli!!!!: Lo zombie attaccherà una volta tutti i giocatori con il minor numero di infezioni, partendo dalla sinistra di chi ha giocato la carta. Questi dovranno scartare una carta a scelta o subire 1 morso. L'ultimo giocatore attaccato potrà usare l'effetto della carta scartata per spostare lo zombie. L'effetto della carta s'interrompe se un giocatore riceve un morso. Giorno sfortunato: avete avuto una giornata sfortunata. Questa carta non ha alcun effetto: cercate di disfarvene in qualche modo.
-Rovistare: pesca la prima carta dal mazzo degli scarti (puoi giocare 1 per turno).
/Accumulare: Pesca le prime due carte dal mazzo degli scarti (puoi giocare 1 per turno).
-Condividi: Prendi 1 carta a caso dalla mano di un giocatore.
/Aiutatemi!: Prendi 1 carta a caso dalla mano di 2 giocatori.

AUTORI: JACOPO CASADIO DANIEL GAMBERINI
GRAFICO E ILLUSTRATORE: FABIO FANELLI

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE AI NOSTRI PLAYTESTERS: CECILIA "CECI" ZAUSA, LUCA "MINGO" MINGUZZI, LUCA "TRIO" TRIOSCHI, LUCA "CIOCCIO" ZOFFOLI, GIULIETTA CHIARA STAFFA, DANIEL "D." GIULIANI, MARCO ANGOLETTI, LAURA STELLA, ALICE GOLFARI, FRANCESCA ZOLI, MARCO BATTAGLIA, FILIPPO MAGRINI, VALERIO PAVAN, SAMUELE VERIANI, LEO LUCA VALERIANI, FRANCESCO GUERRINI, LUCA CICUTO, FILIPPO FACIBENI, ASSOCIAZIONE LUDICA "I LUDICI", ASSOCIAZIONE LUDICA "IL CANNONE RISIKO!".

LEGENDA

