



ZONA Z è un gioco della durata di circa 15-30 minuti, per uno o più giocatori. I giocatori devono cercare di fuggire da un'area infestata da zombi, uccidendone il maggior numero possibile, lungo il percorso, e salvando i sopravvissuti.

COMPONENTI: ogni giocatore ha bisogno di un foglio di gioco, una matita e due colori. Inoltre, vengono utilizzati due dadi a sei facce di diverso colore (uno chiaro e uno scuro; due sono sufficienti per tutti i giocatori).

OBIETTIVO: creare un'area percorribile dall'ingresso all'uscita e attivare il generatore per aprire la porta. Se stanno giocando più giocatori, devono anche cercare di ottenere il maggior numero di **Punti Vittoria** per vincere.

SCHEDA DI GIOCO

Ogni giocatore, nel suo foglio di gioco, ha una **tabella di settori** e la **Zona Z**. La tabella dei settori contiene caselle che rappresentano i diversi settori della Zona Z. Ad ogni casella corrisponde una coordinata formata dal risultato del dado chiaro e del dado scuro. La Zona Z è divisa in caselle in cui devono essere disegnati i diversi settori. Tutti i quadrati sono delimitati dalle cosiddette "strisce del muro". Per contrassegnare le pareti, colora le "strisce del muro" corrispondenti con la matita nera. I quadrati adiacenti condividono le stesse "strisce del muro". Si noti che alcuni muri attraversano il quadrato a metà (non occupano "strisce del muro"); in tal caso, disegnalvi sulle linee guida. Ogni volta che disegni un settore nella Zona Z, colora (con un colore chiaro) la casella in cui lo disegni (sempre con lo stesso colore).

AREA PERCORRIBILE

Si chiama area percorribile quella che è collegata all'ingresso. Alcune aree possono essere isolate dall'area percorribile tramite pareti. Tutti gli elementi diventano attivi/attivabili solo quando fanno parte dell'area percorribile (vedi sotto). Colora l'area percorribile con un colore diverso (più scuro) da quello utilizzato per contrassegnare i quadrati occupati dai settori.

ELEMENTI

I settori possono includere vari elementi. Se questi non si trovano nell'area percorribile, rimangono inattivi. Nel momento in cui si trovano nell'area percorribile, diventeranno attivi/attivabili.

Zombi: Non appena attivo attaccherà il giocatore. Se, il giocatore, non barra una pistola per ogni zombi attivo, perde immediatamente la partita. I giocatori dovrebbero cercare di posizionare gli zombi isolati, in modo tale da non fargli avere accesso all'area percorribile, se pensano che non avranno abbastanza pistole per ucciderli.

Pistola: barrare una pistola attivabile per uccidere uno zombie presente nell'area percorribile.

Granata: se barri la granata quando è attivabile, puoi cancellare uno zombi dall'area non percorribile. Nota che lo zombi deve essere cancellato e non ucciso, di conseguenza non verrà conteggiato nei punti vittoria.

Rifugio: Se un giocatore barra un rifugio attivabile, può scegliere di non disegnare un settore e lanciare di nuovo i dadi, dovendo però disegnare il nuovo settore risultante. Il resto dei giocatori non è influenzato da questa azione.

Generatore: Per uscire dalla Zona Z è essenziale avere almeno un generatore nell'area percorribile.

Sopravvissuto: i sopravvissuti nell'area percorribile vengono salvati. Ogni sopravvissuto salvato fa guadagnare 1 Punto Vittoria alla fine del gioco.

SVILUPPO DEL GIOCO

Il gioco è diviso in 20 turni, in ciascuno dei quali devono essere seguiti i seguenti passi:

1. Lancia i dadi. I giocatori devono cancellare il settore indicato dal tiro sulla propria tabella dei settori. Se fosse già barrato, devono barrare il precedente o il successivo disponibile, spostandosi sulla stessa riga e saltando alla riga precedente o successiva, se necessario. Se un giocatore vuole usare un rifugio attivabile per ottenere un settore diverso da quello selezionato, può farlo in questo momento.
2. I giocatori disegnano nella loro zona Z il settore che hanno barrato e lo colorano. Possono disegnarlo in qualsiasi quadrato libero (non è necessario disegnarlo adiacente ad un altro già occupato), ma deve essere fatto come appare nella tabella (non può essere ruotato). Se il nuovo settore espande l'area percorribile, colorala con il colore più scuro.
3. Se uno zombi è attivo cerchialo. Se non è possibile uccidere tutti gli zombi attivi (barrando le pistole), il giocatore perde immediatamente.
4. Se è disponibile nell'area percorribile, è possibile attivare la granata.

Sebbene sia stata creata un'area percorribile dall'entrata all'uscita e sia stato attivato un generatore, il gioco non termina fino al 20° turno, cioè fino a quando tutte le caselle nella Zona Z non siano state disegnate.

Se, al 20° turno, un giocatore non ha ancora disegnato un generatore nella sua Zona Z, invece di disegnare il settore segnato dai dadi, può scegliere liberamente uno dei settori che include un generatore e disegnarlo nella casella rimanente.

Alla fine del 20° turno, i giocatori che non sono stati eliminati controllano se sono riusciti ad attivare il generatore e ad avere un'area percorribile dall'ingresso all'uscita. Coloro che l'hanno raggiunto, contano i punti vittoria per verificare chi è il vincitore. Se nessuno è riuscito, tutti perdono.

PUNTI VITTORIA

Ottieni 1 PV per ogni zombi eliminato e un PV per ogni sopravvissuto nell'area percorribile. Ma devi sottrarre 1 PV se hai barrato la granata e 1 PV per ogni rifugio che hai barrato.