

# LAST ONE ALIVE™

**Last One Alive** è un gioco di dadi veloce e divertente, per 2-5 giocatori. L'Apocalisse Zombie è iniziata, riuscirai a sopravvivere? Armati, barricati, usa quella motosega, compi gesta eroiche... ma soprattutto, fai in modo che gli zombie cerchino di uccidere qualcun altro prima di te! Tutto è lecito, pur di restare... l'ultimo sopravvissuto!

## COMPONENTI

10 dadi zombie	1 sacchetto per le tessere
3 dadi sparo	18 tessere oggetto/barricata
3 dadi oggetto	3 tessere Apocalisse Zombie
3 dadi barricata	5 tessere eroe
5 carte personaggio	1 tessera giorno (opzionale)
5 carte riassunto di gioco/oggetti	1 tessera notte (opzionale)
	15 segnalini vita (opzionale)

## PREPARAZIONE

Mettete tutte le **tessere oggetto/barricata** nel sacchetto, insieme alle 3 **tessere Apocalisse Zombie**.

Ogni giocatore prende una **carta personaggio** e una **carta riassunto**. Quindi pesca 1 tessera oggetto/barricata, decidendo immediatamente se utilizzarla come oggetto (fronte a faccia in su) o come barricata (retro a faccia in su), e mettendola sull'apposito spazio della propria carta personaggio. Tutti gli altri dadi vengono tenuti in un'unica riserva, da cui i giocatori sceglieranno, ogni turno, quelli da tirare.

Usate il coperchio della confezione come vassoio, all'interno del quale tirerete i dadi per non confonderli con gli altri dadi non tirati.

## IL TURNO DI GIOCO

L'ultimo giocatore ad aver visto uno zombie (non per forza dal vivo...) è il primo giocatore. Piazza davanti a sé un dado zombie, sul risultato da "1 zombie" (questo dado non viene tirato).

Il gioco è giocato a turno, con il turno di gioco che procede in senso orario tra i giocatori. Ogni giocatore, nel proprio turno, dovrà cercare di eliminare, uccidendoli, o scacciandoli verso gli altri giocatori grazie alle barricate, gli zombie presenti davanti a sé. Se al termine del turno di gioco rimangono uno o più zombie davanti al giocatore di turno, questi è sopraffatto dagli zombie ed è fuori dal gioco.

Nel proprio turno, un giocatore:

- ▶ Prende dalla riserva un numero di dadi zombie pari al Livello di Apocalisse Zombie corrente (all'inizio del gioco, un dado); sceglie altri quattro altri dadi a sua scelta (compresi, se lo desidera, altri dadi zombie), e tira tutti questi dadi nell'apposito vassoio;
- ▶ Applica i risultati, nell'ordine spiegato nella sezione Risolvere i dadi sulla prossima pagina;
- ▶ Passa il turno al giocatore alla propria sinistra.

## DADI

### 10 Dadi Zombie



I Dadi Zombie fanno comparire gli zombie, attaccare i tuoi avversari, o farti un'imboscata.

### 3 Dadi Colpo



I Dadi Colpo ti permettono di sparare agli zombie da una distanza di sicurezza.

### 3 Dadi Oggetto



I Dadi Oggetto ti permettono di trovare oggetti preziosi, ma attenzione alle imboscate zombie!

### 3 Dadi Barricata



I Dadi Barricata ti permettono di costruire le tue difese, ma gli zombie possono farti un'imboscata mentre le costruisci!

## RISOLVERE I DADI

Per prima cosa, si assegnano tutti i dadi con un risultato **zombie** o **imboscata**.

Le imboscate rimangono davanti al giocatore di turno, mentre gli zombie comparsi sui dadi zombie vengono posizionati davanti al giocatore alla sua sinistra.

Gli altri dadi vengono quindi risolti dal giocatore in questo ordine:

**1) Dadi oggetto:** Per ogni risultato **"oggetto"** il giocatore può pescare una tessera oggetto/barricata dal contenitore e piazzare l'oggetto sulla propria carta personaggio, in modo che mostri il lato **"oggetto"**.

**2) Dadi colpo:** Per ogni simbolo **"bang"** presente sul risultato dei dadi sparo (inclusi i ritiri, vedi a seguire), il giocatore può eliminare uno **"zombie"** presente su uno dei dadi davanti a sé, o un **"imboscata"**. Se tutti i simboli su un dado sono eliminati, il dado è rimesso nella riserva comune (i dadi parzialmente eliminati, restano davanti al giocatore). Per esempio, per eliminare un dado che mostra due simboli **"zombie"**, servono due simboli **"bang"**, entrambi su un unico dado o un simbolo su due dadi distinti.

▶ Tutti i risultati dei dadi colpo mostranti un simbolo **"+"** possono essere ritirati di nuovo, aggiungendo il numero di simboli **"bang"** presenti sul nuovo tiro al totale, ripetendo questo processo fino a quando non ci saranno più simboli **"+"** come risultati del tiro dei dadi.

▶ Se almeno tre simboli **"bang"** sono usati per eliminare **"zombie"** e/o **"imboscate"**, il giocatore riceve una tessera eroe (a meno che non ne abbia già una o abbia usato una tessera eroe durante questo turno).

**3) Dadi barricata:** Con un risultato **"barricata"**, il giocatore può assegnare al giocatore a sinistra uno dei dadi zombie (purché non mostri un'imboscata) che ha in questo momento davanti a sé.

▶ A fine turno, se non ci sono più zombie davanti al giocatore, per ogni risultato **"barricata"** non utilizzato, il giocatore può prendere una tessera oggetto/barricata e piazzarla sulla propria carta personaggio a faccia in giù, in modo che mostri il lato **"barricata"**.

Nei momenti appropriati del proprio turno (come indicato in Usare le Tessere), si può utilizzare il potere speciale di una tessera (eroe, oggetto, o barricata) per modificare l'esito dei dadi (e di conseguenza le azioni svolte),

## SIMBOLI



**Imboscata**



**1 Zombie**

**2 Zombie**



**1 Bang**



**2 Bang**



**1 Bang +**



**Imboscata**



**Oggetto**



**Imboscata**



**Barricata**

scartando la tessera dal gioco. È possibile usare un oggetto nello stesso turno in cui viene pescato, se il suo effetto si applica dopo il tiro dei dadi. Possono essere usati più tessere nello stesso turno.

Quando la risoluzione dei dadi e l'utilizzo delle tessere sono completati, il turno del giocatore termina:

- ▶ Al termine del proprio turno, ogni giocatore non può conservare più di tre tessere oggetto/barricata, e non più di una tessera eroe. Le tessere in eccesso vengono scartate dal gioco.
- ▶ I dadi tirati (tranne gli zombie che sono stati spostati davanti a un altro giocatore) vengono rimessi nella riserva comune, per essere usati dal giocatore successivo.
- ▶ Se il giocatore ha ancora **"zombie"** o **"imboscata"** davanti a sé, la sua carta personaggio viene girata sul lato **"zombificato"**: è stato sopraffatto dall'orda zombie e il giocatore è eliminato. perde una delle sue vite. Tutte le loro tessere oggetto/barricata sono scartate dal gioco, e i dadi posti davanti a lui vengono rimessi nella riserva comune.

## USARE LE TESSERE

### Oggetti e Barricate

Ciascuna tessera (oggetto o barricata) può essere utilizzata una sola volta, e poi scartata dal gioco (non rimesso con le altre che devono ancora essere pescate)

Ogni tessera può essere usata in determinati momenti, come indicato nella descrizione (vedi Tessere sulla colonna di destra).



### Tessere Eroe

Puoi scartare una tessera eroe, dopo aver tirato i dadi, per decidere

di ritirarne un qualsiasi numero a tuo piacere. Non puoi avere più di una tessera eroe alla volta, e non puoi pescarne una nello stesso turno in cui la usi.



### APOCALISSE ZOMBIE

Con il passare del tempo, la minaccia zombie cresce di intensità.

- ▶ All'inizio del gioco, il Livello di Apocalisse è uno: è obbligatorio tirare un dado zombie, insieme ai 4 dadi a scelta del giocatore.
- ▶ Ogni volta che viene pescata una tessera oggetto, se si pesca una tessera Apocalisse Zombie, il Livello di Apocalisse aumenta di uno. La tessera pescata viene messa da parte, a indicare il Livello di Apocalisse (non viene pescata un'altra tessera in sostituzione).

**Note:** è possibile aumentare il Livello di Apocalisse durante la Preparazione, quando si pescano le tessere.

- ▶ Il numero di dadi zombie che devono essere tirati all'inizio di ogni turno è uguale al Livello di Apocalisse attuale, con un massimo di 4 dadi (in aggiunta ai quattro dadi a scelta del giocatore). Se non ci sono abbastanza dadi zombie nella riserva, sono tirati quelli disponibili.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore è eliminato. L'ultimo giocatore in vita è il vincitore.

## TESSERE



### Accetta

Prima di tirare i dadi – raddoppia i risultati “barricata”; dopo aver tirato i dadi, ritira un dado barricata, rimpiazzando il risultato originale.



### Motosega

Prima di tirare i dadi – ignora tutti i risultati “imboscata”; dopo aver tirato i dadi – scarta un risultato “imboscata”.



### Razzo

Prima di tirare i dadi – sposta metà dei tuoi dadi zombie (ma non quelli con risultato “imboscata”, arrotondando per eccesso), assegnandoli al giocatore alla tua sinistra.



### Pistola

Prima di tirare i dadi – raddoppia i simboli “bang” ottenuti sui dadi colpo; dopo aver tirato i dadi – ritira un dado colpo, rimpiazzando il risultato originale.



### Medikit

Quando stai per essere sopraffatto – tira 1 dado colpo: se ottieni almeno un “bang”, non sei eliminato (scarta gli “zombie” e le “imboscate” rimaste davanti a te).



### Radio

Prima di tirare i dadi – tira due dadi in più.



### Barricata

Prima o dopo aver tirato i dadi – sposta un dado zombie, assegnandolo al giocatore a sinistra. Non può essere usata su un dado che mostri una “imboscata”.

## VARIANTI

### Giorno e Notte

Mescolate la tessera **notte** con le altre all'inizio del gioco. Quando la pescate, mettetela da parte (con la tessera Apocalisse Zombie precedentemente pescata, se ce n'è una), aumentando il Livello di Apocalisse di uno, e mescolate la tessera **giorno** con le altre. Quando la pescate, l'effetto della tessera notte è cancellato e la tessera notte è scartata dal gioco.



### I Sopravvissuti

Questa variante è suggerita per due o tre giocatori. All'inizio della partita, i giocatori hanno tre vite ciascuno. Piazzate due segnalini vita sui due spazi "faccia zombie" sulle proprie carte personaggio. Quando un giocatore è sopraffatto dagli zombie, scarta un segnalino vita dalla propria carta personaggio (le tessere oggetto/barricata e i dadi zombie sono scartati ugualmente). Un utilizzo con successo dell'oggetto Medikit previene dal perdere una vita.



Quando un giocatore perde una vita, il suo odio per gli zombie diventa ancora più forte: il giocatore riceve una tessera eroe, se già non ne possiede una. Comunque, se il giocatore non ha più segnalini vita da scartare (la terza volta che perde una vita), la sua carta è girata sul lato "zombieficato" e il giocatore è eliminato.

Il gioco termina non appena la terza tessera Apocalisse Zombie viene pescata, o quando è rimasto un solo giocatore in vita.

Ogni giocatore sopravvissuto calcola il proprio punteggio:

- ▶ Ogni vita sulla propria carta personaggio vale 2 punti.
- ▶ Ogni oggetto o barricata sulla propria carta personaggio vale 1 punto.

In caso di pareggio, chiunque abbia una tessera eroe vince. Se più di un giocatore ha una tessera eroe, i giocatori condividono la vittoria.

### Zombie, Zombie ovunque!

Quando un giocatore è eliminato, il Livello di Apocalisse incrementa immediatamente di uno (fino a un massimo di 4). Per aumentare il divertimento, lasciate che quel giocatore tiri un dado Zombie nel proprio turno, per rappresentare le azioni del suo personaggio zombieficato (ignorare i risultati "imboscata zombie").

## CREDITS

Ideazione del Gioco  
**OLE STEINSS**

Sviluppo  
**ROBERTO DI MEGLIO e PAOLO MORI**

Sviluppo Aggiuntivo  
**LEONARDO RINA e FABRIZIO ROLLA**

Illustrazione di Copertina  
**FRANCESCO MATTIOLI**

Illustrazioni e Progetto Grafico  
**LAURA NERI**

Produzione e Supervisione  
**ROBERTO DI MEGLIO e FABIO MAIORANA**

Un Gioco Pubblicato e Distribuito in Tutto il Mondo da

**ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy. [www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu).

Conserva queste informazioni per futuro riferimento.

© 2021 Ares Games Srl. Last One Alive™ è un marchio di Ares Games Srl. Tutti i diritti riservati. Made in China.