

ZOMBIE DINER

Dai da mangiare agli Zombie per evitare di essere mangiato



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 10/04/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Chi scrive è notoriamente allergico alla parola “zomb... zzzommm... zooooomb...” no, proprio non ce la facciamo, ma insomma, avete capito! Così quando sulla scrivania è atterrato [Zombie Diner](#) abbiamo guardato la scatola come fosse un oggetto alieno caduto casualmente dalle nostre parti. Poi però ci siamo auto-convinti a provarlo... e alla fine bisogna riconoscere che, per un gioco in solitario, non è niente male. In seguito l'abbiamo fatto giocare ai nostri nipotini di 8,10 e 12 anni e si sono tutti divertiti, magari dopo qualche esitazione durante la prima partita.

Così, vincendo la nostra naturale fobia abbiamo deciso di scriverne la recensione.

Come anticipato si tratta di un gioco esclusivamente “in solitario”, edito da [Creardo](#), e bastano 8 anni per potersi cimentare come gestore della tavola calda che, in una ventina di minuti al massimo, dovrà sfamare un'orda di zombie per evitare di diventare il loro cibo.

Per la verità la scatola riporta un'età di 12 anni o più ma, come abbiamo già detto, il gioco è stato provato con successo anche con bambini più piccoli.

Unboxing



Foto 1 – I component.

La scatola di **Zombie Diner** è davvero di formato ridotto (70x98x34 mm) e contiene al suo interno solo un mazzo di carte (formato 63x88 mm) composto da:

- 10 carte con il Regolamento (in Italiano sulla facciata A e in inglese su quella B);
- 44 carte Stanza/Zombie da utilizzare per costruire il locale ed eliminare i mostri.

Il giocatore si mette nei panni del locandiere di un imprecisato paesino che è stato invaso da un'orda di zombie: da dove vengano non è dato saperlo, ma una cosa è certa e cioè che, come tutti gli esseri di quella specie, sono sempre affamati.

Fortunatamente per il locandiere questi zombie si accontentano di gustare i piatti tipici della zona e quindi se è vero che entrano minacciosi nella nostra locanda, se ben rifocillati se ne vanno via senza attaccarci, lasciando così il nostro cervello all'interno della scatola cranica di origine.



Foto 2 – Esempio di carte sul lato “Zombie”.

Le carte sono di buona fattura e i disegni, umoristici per i mostri e con le stanze della locanda viste in prospettiva, sono divertenti e invitano a giocare.

Sul lato A di ogni carta è stampata una stanza (tutte diverse fra loro), mentre sul retro c'è uno zombie (anch'essi tutti diversi).

Preparazione (Set-Up)

Dopo una rapida lettura delle carte con le regole di **Zombie Diner**, il giocatore deve preparare il tavolo con la seguente procedura:

- (1) – girare a caso una parte delle carte dal lato B e mescolarle con tutte quelle sul lato A, formando quindi un mazzo con alternanza casuale di zombie e stanze;
- (2) – togliere dal mazzo (se si desidera) un certo numero di carte in base al grado di difficoltà voluto: 20 carte per una partita facile (adatta ai giocatori più piccoli), 10 per una di livello intermedio e nessuna per partite difficili;



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita, con le carte iniziali già posizionate.

(3) – prendere poi le prime quattro carte del mazzo, girarle tutte sul lato stanza e metterle in tavola, una adiacente all’altra, facendo attenzione che tutte le stanze siano sempre collegate fra loro tramite le porte. Questa sarà la “locanda” all’inizio della partita;

(4) – dividere le carte rimaste in due mazzetti di uguale altezza e posizzarli vicino alla locanda.

Notare che su alcune porte è stampato un simbolino cerchiato di rosso che obbliga il giocatore a collegare a quella porta solo una carta che abbia all’interno proprio “quel” simbolo.

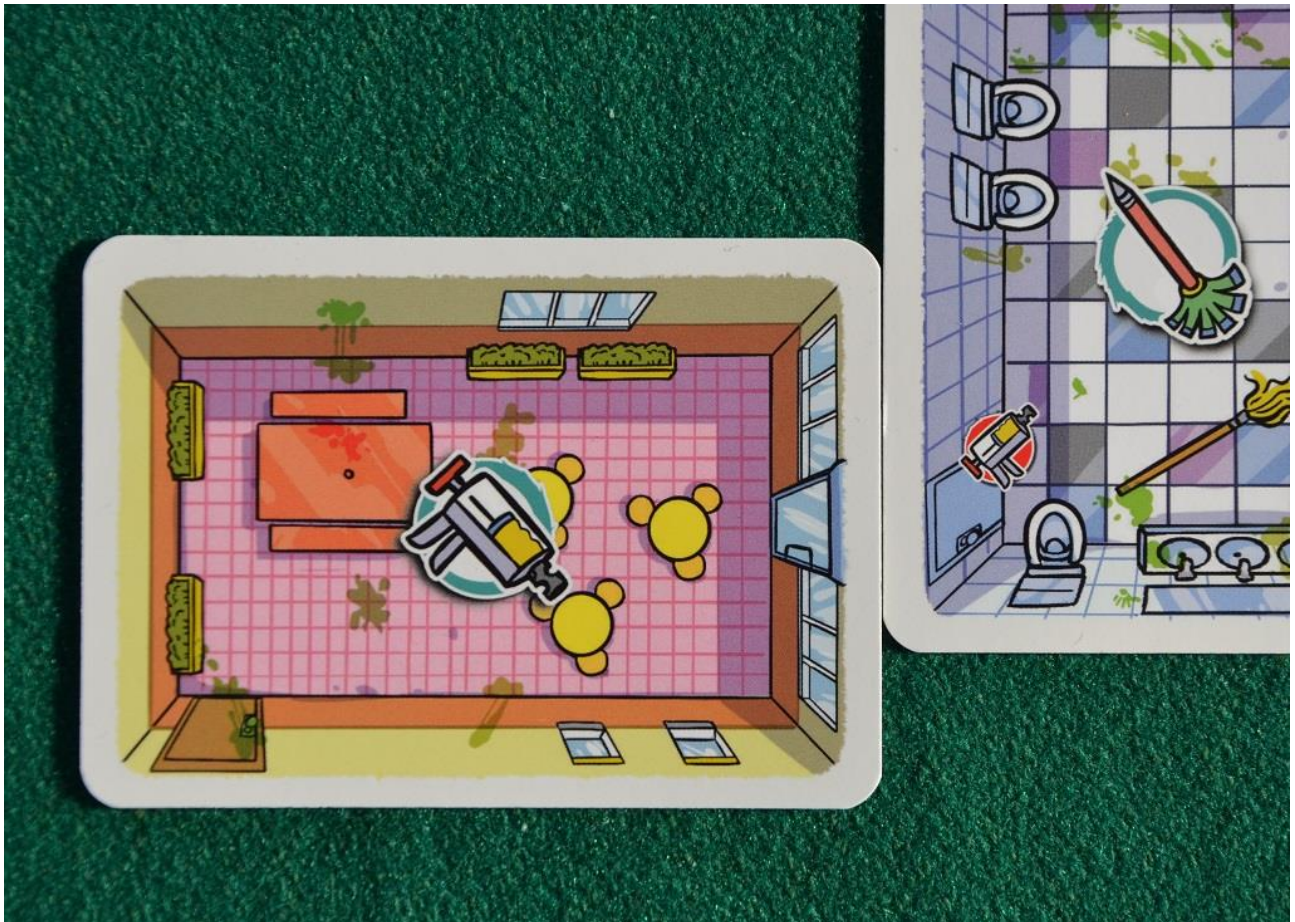


Foto 4 – Esempio di stanza da collegare a certe condizioni.

Così, per esempio, la carta col gabinetto della Foto 4 qui sopra potrà essere collegata soltanto ad una stanza che abbia al centro il distributore di crema, come quella che vedete.

Tutte le stanze di **Zombie Diner** hanno infatti un simbolo al loro centro: paletta per torta, rete per le patatine fritte, ecc.

Questi simboli devono essere presenti nella locanda se si vuole nutrire uno zombie (vedremo fra un attimo come) ed eliminare così la rispettiva carta.

Il Gioco

Ricordate che durante il setup avevamo messo due mazzetti di carte accanto alla locanda? Il giocatore inizia il suo turno scegliendo una delle due carte in cima alle due pile da usare come stanza e l'altra come zombie. Notare che è possibile girare sull'altro lato la carta scelta per rispettare la regola che obbliga a giocare sempre una stanza e uno Zombie. Così se sono visibili sui mazzetti due stanze il giocatore ne sceglierà una da unire alla locanda in costruzione (sempre con il sistema porta con porta) mentre la seconda verrà girata sul lato zombie.

Costruita la stanza dobbiamo pensare a nutrire lo zombie: per farlo bisogna avere in una o più stanze della locanda i simboli riportati sulla sua carta.



Foto 5 – Esempio di gioco per eliminare uno zombie.

La Foto 5 qui sopra vi mostra un esempio: il giocatore ha piazzato per prima cosa la carta che vedete in alto a sinistra nella locanda (primo mazzetto) e ora deve nutrire la carta del secondo mazzetto. Si tratta di uno zombie che vuole mangiare quanto indicato dai tre simboli stampati nella parte bassa della sua carta.

Il giocatore fortunatamente ha tutti e tre i simboli, quindi può rifocillare il mostro, ma deve subito dopo eliminare una delle carte stanza che riporta uno dei simboli utilizzati. Nel nostro esempio il giocatore, eliminato lo zombie, scarta anche la carta rosa con i tavolini.

Se non è possibile eliminare lo zombie per mancanza dei simboli appropriati, quella carta viene posizionata nella locanda accanto a una porta libera (ma ogni stanza può avere adiacente un solo zombie): ovviamente questo riduce il numero di porte disponibili ed aumenta il pericolo di venire bloccati.



Foto 6 – Alcuni Zombies hanno dei simboli speciali.

Alcune carte di **Zombie Diner** mostrano, oltre ai soliti simboli “cibo” un ulteriore simbolo speciale:

- Compagnone (un cuore) è positivo perché se il mostro viene eliminato dopo averlo nutrito è possibile eliminarne subito dopo un secondo. Nella Foto 6 qui sopra è successo proprio questo e lo zombie in alto a sinistra è stato nutrito (con i due simboli indicati), per cui la carta viene eliminata insieme alla stanza che ha sotto. Il “cuore” permette però di eliminare anche l’altro Zombie in basso a sinistra;
- Orda (mostra 2 zombie affiancati): oltre a quella carta è obbligatorio nutrire anche eventuali altri zombie visibili sui due mazzetti della riserva;
- Rabbia (una fiamma): dopo aver sconfitto normalmente lo zombie bisogna scartare un’altra carta stanza a propria scelta;
- Puzza (una nuvoletta di... gas): la stanza adiacente a questo zombie viene invasa da una fetida puzza e non potrà mai essere scartata.



Foto 7 – Esempio di gioco con scelta dello scarto.

Giocando a **Zombie Diner** bisogna fare molta attenzione alla stanza da scartare dopo aver rifocillato uno zombie perché se essa divide in due la locanda tutte le carte di una delle due sezioni devono essere scartate.

Guardate la Foto 7 qui sopra: il mostro (in basso a destra) può essere sconfitto perché la locanda possiede tutti e tre i simboli indicati, ma se il giocatore decidesse di scartare il distributore di crema (carta rosa sulla sinistra) anche le due carte sottostanti dovranno essere eliminate (il “magazzino” grigio e il “bancone-bar” giallo). Meglio dunque eliminare la carta “cucina” (azzurra) e far così sparire lo zombie.

Altra regola: è possibile eliminare una carta (per il suo simbolo) anche se è collegata ad uno zombie non ancora nutrito. In questo caso anche quello zombie viene eliminato, ma il giocatore deve togliere dalla sua locanda una seconda stanza a sua scelta.

La partita finisce con la vittoria del giocatore se riesce ad utilizzare tutte le carte di uno dei mazzetti, azzerandolo.

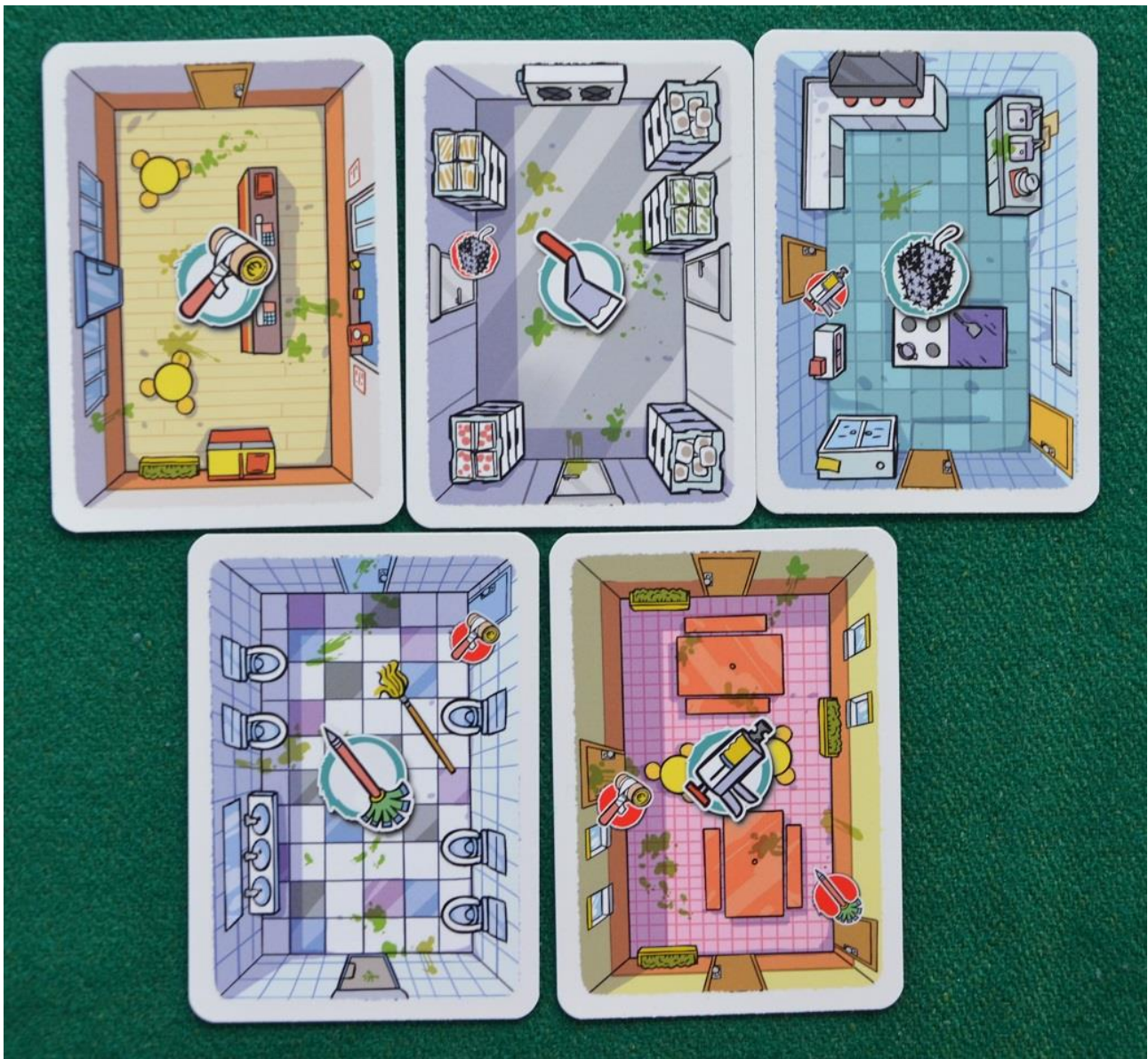


Foto 8 – Esempio di carte stanza che mostrano tutti e cinque i simboli in gioco.

Se invece il locale non ha più porte libere (sia per il collegamento di una nuova stanza che per il posizionamento di uno zombie non nutrito) ... ahi ahi ahi. La partita è persa ed il giocatore diventa la prossima “portata” del menu.

Qualche considerazione e suggerimento

Zombie Diner è un gioco adatto a passare un po’ di tempo prima dell’arrivo degli amici con cui intavolare una partita più impegnativa. Non ci sono speciali considerazioni o strategie di massima per cercare di portare a casa la partita, ma bisogna approfittare di ogni opportunità.

Al setup fate comunque bene attenzione a posizionare le stanze in modo da lasciare il maggior numero di porte libere cui affiancare in seguito nuove stanze: lasciate le carte meno interessanti (anche durante il gioco) in una zona periferica e usatele per piazzarvi accanto eventuali zombies che non siete riusciti ad eliminare.

Se ne deduce che dovrete scegliere stanze con i simboli che vi mancano ancora prima di passare allo zombie di turno.



Foto 9 – Le carte con il regolamento (sul retro il testo è in inglese).

Fate di tutto per non essere costretti a dividere in due spezzoni la vostra locanda, perdendo così stanze che potrebbero essere vitali in seguito: in questi casi è quasi sempre meglio rinunciare a nutrire lo zombie, relegandolo in una zona periferica della vostra costruzione.

Se la locanda ha raggiunto una discreta dimensione (e mostra abbastanza simboli diversi da utilizzare per il prossimo “cliente”), dopo aver nutrito lo zombie di turno potreste decidere di eliminare una stanza collegata ad un mostro (purché abbia uno dei simboli appena utilizzati), così ve lo toglierete dai piedi, ma al costo di una carta extra da eliminare.

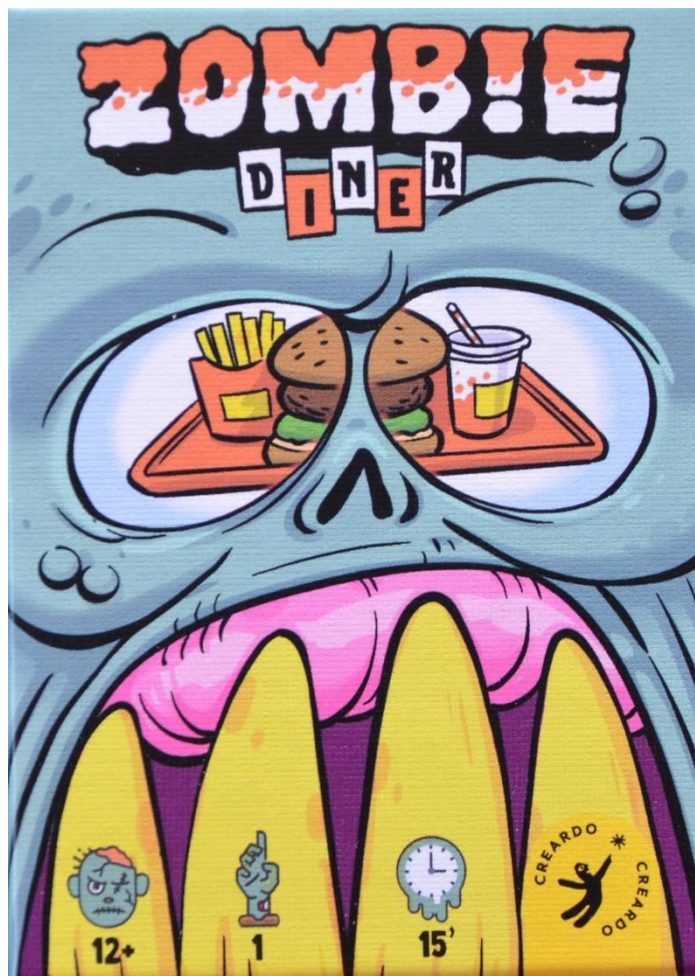


Foto 10 – La scatola di Zombie Diner.

Commento finale

Che dire in definitiva di **Zombie Diner**? Che alla fine si è rivelato più divertente di quanto ci saremmo aspettati: lo abbiamo provato più volte, durante una lunga trasferta di lavoro lontano da casa, ed è molto semplice da utilizzare, al punto che, dopo un paio di partite, raramente dura più di 15 minuti.

La versione “facile” (si eliminano 20 carte dal mazzo) dopo 3-4 partite diventa persino troppo agevole, quindi ci siamo concentrati soprattutto su quella “intermedia” (con sole 10 carte in meno), già molto più impegnativa.

La versione “difficile” (con l’intero mazzo in gioco) è stata una bella batosta entrambe le volte che l’abbiamo provata: non siamo mai riusciti ad impedire il blocco delle porte!

Come già anticipato abbiamo provato **Zombie Diner** con dei bambini (attirati dalla grafica delle carte) ed è stato un successo, anche se con il più piccolo (8 anni) abbiamo dovuto dargli un paio di

suggerimenti nei momenti più difficili, soprattutto perché non sopportava l'idea che gli zombie gli mangiassero il cervello e mostrava qualche segno di... insofferenza. Come non capirlo?

Tutto sommato un filler divertente da riproporre altre volte a grandi e bambini.

"Si ringrazia la ditta [CREARDO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"