

# WASHINGTON Z.C.

EXPANSIÓN DE CAMPAÑA PARA ZOMBICIDE



  
**REGLAS Y MISIONES**

# CAPÍTULOS

- **CONTENIDO** ..... 2
- **CAPITAL OSCURA** ..... 4
- **REGLAS AVANZADAS** ..... 4
  - EQUIPO AVANZADO..... 4
    - A por todas..... 5
    - Mantenimiento del equipo ..... 6
  - FUERA DE COMBATE ..... 7
  - EL RELOJ Y LA NOCHE ..... 7
    - Reglas de noche..... 8
    - Iluminación..... 8
- **REGLAS ESPECIALES DE WASHINGTON Z.C. ..** 11
  - SERVICIO SECRETO..... 11
  - PASILLOS..... 11
  - HUMVEE ..... 11
  - SACOS TERREROS..... 11
  - TANQUE..... 12
- **REGLAS DE CAMPAÑA.....** 13
  - HOJA DE CAMPAÑA..... 13
    - Barra de PEC ..... 14
    - Habilidades de campaña..... 14
    - Acciones extra..... 14
    - Equipo mantenido ..... 14
    - Logros de campaña ..... 15
  - CARTAS DE OBJETIVO ..... 15
    - Preparación ..... 16
    - Coger una carta de Objetivo..... 17
    - Logros y palabras clave ..... 18
- **CAMPAÑA DE WASHINGTON Z.C.:**  
**ESTADO INFECTADO** ..... 18
  - M1 - ENFRENTADOS A LO IMPOSIBLE ..... 18
  - M2 - NO ABANDONAMOS A NADIE..... 20
  - M3 - DEFCON 5: SIN NOVEDAD EN EL FRENTE..... 21
  - M4 - LA ZONA DE GUERRA ..... 22
  - M5 - DEFCON 4: OJO AVIZOR ..... 24
  - M6 - DEFCON 3: ESTADO DE EMERGENCIA ..... 25
  - M7 - CONSEGUIR LA TARJETA DE ACCESO ..... 26
  - M8 - ARREGLAR EL ASCENSOR..... 27
  - M9 - DEFCON 2: MOVILIZACIÓN GENERAL..... 28
  - M10 - DEFCON 1: ALERTA MÁXIMA ..... 29
- **HABILIDADES NUEVAS**..... 31
- **CRÉDITOS** ..... 31
- **RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO** ..... 32

# #01 CONTENIDO



## 8 FICHAS



**95 CARTAS DE OBJETIVO**



**6 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)**



**95 CARTAS DE EQUIPO**

**6 de Equipo inicial avanzado**

**45 de Equipo avanzado**



**11 armas de macarra avanzadas**

**33 de Equipo del Servicio Secreto**



**6 DADOS DE A POR TODAS**



**8 MINIATURAS**

**6 Supervivientes**

**2 Acompañantes**



Angelo

Justin

Anton

Tess

Mindy

Ashley

El Presidente

Taylor

## #02 CAPITAL OSCURA

¿Que dónde nos pilló el principio de la invasión zombi? Me acuerdo como si fuera ayer. Estábamos en Washington D.C. Todavía no nos conocíamos. Éramos gente ordinaria con vidas ordinarias. Currábamos, consumíamos y pagábamos facturas. Simples engranajes de una maquinaria. Pero no tardamos en descubrir que el destino no está escrito: eres tú quien maneja la pluma. Y a veces, lo único que se necesita es un empujoncito.

Aquello más bien nos golpeó con la fuerza de un martillo pilón.

Al principio se oyeron ruidos a lo lejos, como una especie de estruendo en la otra punta de la ciudad. Vimos que la gente corría en la dirección opuesta como alma que lleva el diablo. Luego hubo disparos, explosiones y gritos. Había comenzado el caos que precedió al desmoronamiento de la civilización, y con ello a nuestra liberación definitiva. Aquel día, Washington D.C. se convirtió en Washington Z.C. Zombie City, la ciudad de los zombis. Ésta es nuestra historia.

*Zombicide: Washington Z.C.* es una expansión para la segunda edición de *Zombicide*. Este cuaderno contiene reglas avanzadas para el sistema de juego de *Zombicide*, así como una campaña ambientada en Washington Z.C.

¿Qué es una campaña, preguntas? Una campaña es una serie de misiones conectadas entre sí que narran una historia protagonizada por los Supervivientes. Las decisiones que toman los jugadores tienen un impacto directo en el desenlace de los acontecimientos. Además, sus Supervivientes mejorarán conforme avance la trama, obteniendo nuevas habilidades y conservando las armas más potentes. Pero la mejor recompensa de todas no es el botín: son los recuerdos de una historia compartida con tus colegas.

*Estado infectado* es una campaña de 10 misiones que utiliza las reglas avanzadas descritas en esta expansión para añadir un componente narrativo al juego. De entre ellas, las nuevas cartas de Equipo permiten a los Supervivientes ir A por todas lanzando dados especiales para matar más zombis, pero con el riesgo de que se les rompa el arma. Estos dados también pueden utilizarse para no perder cartas de Equipo entre misiones (si hay suerte, claro).

Las nuevas reglas incluyen también el uso del Reloj, una ficha especial para identificar al primer jugador que además simula el paso del tiempo. ¡El sol sale y se pone en todo el tablero, introduciendo reglas para zombicidios nocturnos!

*Zombicide: Washington Z.C.* es una expansión para *Zombicide 2ª edición*.



## #03 REGLAS AVANZADAS

Las reglas avanzadas que se describen en este capítulo están pensadas para mejorar las partidas de *Zombicide* con nuevas mecánicas de juego. Se utilizan todas en la campaña *Estado infectado* (página 18), pero también pueden servir para amenizar misiones individuales.

### EQUIPO AVANZADO

Es como en las pelis: los malos siempre se empeñan en invadir el país mejor armado del mundo. Mucha gente murió luchando y dejó sus armas tiradas por ahí cuando se transformaron en zombis. ¡Tantas armas, y yo con sólo dos manos!



Los distintos mazos de Equipo avanzado se utilizan en sustitución de los mazos de Equipo correspondientes de la caja básica.

El mazo de Equipo del Servicio Secreto se usa en la ambientación de Washington Z.C. Ambos mazos utilizan las nuevas reglas de A por todas y el mantenimiento de armas.

*Zombicide: Washington Z.C.* incluye varios mazos de Equipo que utilizan los dados especiales de A por todas.

- Los mazos de Equipo avanzado de *Washington Z.C.* sustituyen las cartas de Equipo, Equipo inicial y Arma de macarra de *Zombicide 2ª edición*, ya que ahora vienen con las puntuaciones de A por todas y Mantenimiento que se describen en la página siguiente. **Para usarlas, basta con reemplazar los mazos correspondientes por sus contrapartidas avanzadas.**
- El mazo de Equipo del Servicio Secreto se utiliza con la campaña de *Zombicide: Washington Z.C.* y sus módulos de tablero exclusivos (ver página 11).

### ! LOS DADOS DE A POR TODAS

Los dados de A por todas se utilizan igual que los dados normales, pero tienen un símbolo especial de Roto en vez del 1. Cada vez que se obtenga este símbolo, deben aplicarse los efectos de juego correspondientes.



El símbolo de Roto sustituye al 1 en los dados de A por todas.

## • A POR TODAS

Sí, ya sé que no es así como se usa, ¡pero fíjate en esto!



La puntuación de A por todas permite lanzar dados adicionales contra los zombies, pero al hacerlo corres el riesgo de romper el arma y perderla para siempre.

Un jugador puede declarar que irá **A por todas** antes de cualquier acción de combate que realice su Superviviente con un arma provista de una puntuación de A por todas.

Cuando efectúe la acción de combate siguiente, el jugador añade a su tirada la cantidad indicada de dados de A por todas y luego resuelve la acción. Es un todo o nada, por lo que siempre debe añadirse a la reserva la totalidad de los dados de A por todas.

Los dados de A por todas funcionan como los dados normales, generando éxitos si se alcanza o supera el valor de Precisión del arma. No obstante, si se saca al menos 1 resultado de Roto en **cualquiera** de los dados de A por todas (y SOLAMENTE en ellos; los dados normales no generan resultados de Roto), significa que el arma utilizada se ha roto. La carta de Equipo debe descartarse inmediatamente después de resolver la acción de combate.

Las **armas Dobles** se utilizan con normalidad, añadiendo a la tirada los dados de A por todas proporcionados por ambas armas (recuerda que es un todo o nada; o vas A por todas, o te vas a tu casa). Cada símbolo de Roto obtenido supone la pérdida de 1 de esas armas. Por tanto, ambas armas se perderán si se obtienen 2 o más símbolos de Roto en la tirada.

**IMPORTANTE:** Los dados de A por todas no pueden volver a lanzarse bajo ninguna circunstancia (la habilidad Afortunado y las cartas Montones de balas y Montones de cartuchos, por ejemplo, no tienen ningún efecto sobre estos dados).

**EJEMPLO 1:** Justin decide ir A por todas con un Bate de béisbol. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 1 dado de A por todas. El jugador coge los tres dados y hace una tirada con Precisión 3+.

Los dados normales arrojan los resultados 2 y 5, lo que supone 1 éxito. El 5 no es un Roto, ya que se ha obtenido en un dado normal.

El dado de A por todas es un 6, lo que suma 1 éxito.

El resultado final del ataque es de 2 impactos.

**EJEMPLO 2:** Justin decide ir A por todas con una Escopeta. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 2 dados de A por todas. El jugador coge los cuatro dados y hace una tirada con Precisión 4+.

Los dados normales arrojan resultados de 2 y 3, lo que supone 2 éxitos.

Los dados de A por todas generan 6 y 4, lo que suma 1 éxito y 1 Roto.

El resultado final del ataque es de 3 impactos y 1 Roto. Todos los éxitos se asignan siguiendo el procedimiento habitual, y luego se descarta la carta de Escopeta.

**EJEMPLO 3:** Justin decide ir A por todas con dos Katanas. Cada una de estas armas tira 2 dados normales y 2 dados de A por todas. El jugador coge todos los dados para el uso doble de ambas armas, lo que suma un total de 4 dados normales y 4 dados de A por todas, con una Precisión de 4+.

Los dados normales arrojan los resultados 2, 3, 4 y 5, lo que supone 2 éxitos.

Los dados de A por todas generan 6, 4, 5 y 6, lo que añade 3 éxitos y 1 Roto.

El resultado final del ataque es de 5 impactos y 1 Roto. Todos los impactos se asignan siguiendo el procedimiento habitual, y luego se descarta 1 de las cartas de Katana. La otra carta de Katana aún se puede seguir usando.

**EJEMPLO 4:** Angelo decide ir A por todas con dos Subfusiles, y además tiene 1 carta de Montones de balas en su inventario. Cada una de estas armas tira 3 dados normales y 3 dados de A por todas. El jugador coge todos los dados para el uso doble de ambas armas, lo que hace un total de 6 dados normales y 6 dados de A por todas, con una Precisión de 5+.

Los dados normales arrojan los resultados 2, 3, 4, 5 y 6, lo que supone 1 éxito.

Los dados de A por todas generan 6, 6, 6, 4, 5 y 6, lo que suma 2 éxitos y 3 símbolos de Roto.

Como los dados de A por todas no se pueden volver a tirar bajo ningún concepto, una vez resuelta la acción de combate a distancia ambos Subfusiles se pierden debido a los 3 resultados de Roto. ¡No obstante, el jugador puede utilizar los Montones de balas de Angelo para volver a tirar los 6 dados normales por si obtuviera mejores resultados!



• **MANTENIMIENTO DEL EQUIPO**

Hazme caso, hay armas de sobra para liquidar a los zombis, y conseguir comida no es tan difícil cuando se tiene con qué luchar por ella. No, el verdadero problema es el desgaste de nuestras mejores armas. Las piezas de repuesto no abundan. Así que procura no encariñarte demasiado con ellas. ¿vale?

**MOTOSIERRA** (Mantenimiento 5): 0, 5, 5+, 2

**MACHETE** (Mantenimiento 2): 0, 1, 3+, 2

**RECORTADA** (Mantenimiento 4): 0-1, 2, 3+, 1. Recarga.

**ESCOPETA** (Mantenimiento 5): 0-1, 2, 4+, 2

El valor de Mantenimiento permite a los Supervivientes conservar sus cartas de Equipo para futuras partidas. ¡Procura tener un inventario equilibrado, porque las armas más potentes suelen ser las más difíciles de mantener!

Es posible que los jugadores quieran usar los mismos Supervivientes en varias partidas consecutivas de Zombicide, o incluso durante toda una campaña como la que se incluye en esta expansión. En estos casos, el valor de Mantenimiento representa la durabilidad de las cartas de Equipo, permitiendo así que los Supervivientes conserven algunas de ellas para misiones posteriores.

Todas las cartas del inventario de los Supervivientes se descartan al final de cada misión, excepto las cartas de Equipo que tengan un valor de **Mantenimiento**. Luego se hace una tirada individual para cada una de estas cartas usando tantos dados de A por todas como su valor de Mantenimiento:

- Si se obtiene al menos 1 símbolo de Roto, la carta de Equipo se descarta. Se ha estropeado de algún modo antes de empezar la próxima misión y se ha perdido.
- Si no se obtiene ningún símbolo de Roto, la carta de Equipo se conserva. El Superviviente empezará la siguiente misión con esa carta en su inventario; se le asigna de forma automática durante la preparación de la partida, además del Equipo inicial que reciba normalmente. Luego el jugador puede reorganizar su inventario como mejor le parezca antes de empezar la partida.

**IMPORTANTE:** Los dados lanzados en esta tirada de Mantenimiento no pueden volver a tirarse bajo ninguna circunstancia.

Cabe la posibilidad de que no haya suficientes cartas de Equipo de alguna clase concreta para todos los Supervivientes. En tal caso, los jugadores deciden qué Supervivientes recibirán las cartas de Equipo disponibles. Los demás habrán perdido las suyas.

**EJEMPLO:** Mindy termina una partida de Zombicide con una Motosierra (Mantenimiento 5), un Machete (Mantenimiento 2), un par de Recortadas (Mantenimiento 4) y una carta de Montones de cartuchos (sin valor de Mantenimiento).

- La carta de Montones de cartuchos no tiene puntuación de Mantenimiento, por lo que se descarta inmediatamente.
- Se tiran 5 dados de A por todas por la Motosierra: , , , y . Un solo símbolo de Roto basta para perder el arma, por lo que se descarta sin más.
- Se tiran 2 dados de A por todas por el Machete: y . Ningún símbolo de Roto. Mindy podrá conservar el Machete para la próxima partida.
- Se tiran 4 dados de A por todas por la primera Recortada: , , y . Ningún Roto. La primera Recortada también se conserva.
- Se tiran 4 dados de A por todas por la segunda Recortada: , , y . ¡2 símbolos de Roto! La Recortada se ha perdido, por lo que debe descartarse.





que se pierda la partida si muere algún Superviviente. El Superviviente muerto deja de estar disponible durante el resto de la campaña.

**IMPORTANTE:** *Tomad nota de los Supervivientes que hayan muerto para asegurarnos de no volver a utilizarlos en la misma campaña.*

El jugador que llevaba al Superviviente muerto puede escoger otro Superviviente para la próxima misión, empezando con una hoja de campaña nueva. Al escoger otro Superviviente se pierden todas las cartas de Equipo, PEC, acciones extra y habilidades de campaña (ver página 14). **Los logros de campaña, por otra parte, se transfieren del Superviviente muerto a su sucesor.**

Si no queda ningún Superviviente con el que jugar (porque todos están fuera de combate o muertos), los jugadores habrán perdido la campaña.

## EL RELOJ Y LA NOCHE

*Los zombis no necesitan comer, descansar ni dormir. Y tampoco necesitan distraerse. Qué vida más aburrida la de un infectado. En fin, tú procura no convertirte en zombi. ¡Estate atento a la hora, y tal vez salves el almuerzo, la vida y hasta el sentido del humor!*

## FUERA DE COMBATE

-¡Sed testigos!  
-¿Otra vez?

Las partidas clásicas de *Zombicide* se pierden cuando un Superviviente es eliminado. Esto podría evitarse si se juega una campaña usando estas reglas. Quedar fuera de combate proporciona tiempo adicional a los demás jugadores para salvar a un camarada caído antes de que muera definitivamente.

**Un Superviviente que pierde su último punto de Vida se considera fuera de combate (PERO NO MUERTO).** Su miniatura se tumba en la Zona que ocupa actualmente, y se descartan todas las cartas de Equipo que pueda tener (sin tiradas de Mantenimiento que valgan).

A partir de este momento, el Superviviente pasa a considerarse una ficha de Objetivo hasta la fase final de la **siguiente** ronda de juego (**y no** de la ronda actual). Podrá ser recogido por otro Superviviente utilizando una acción de la manera habitual. Si no se recoge al Superviviente caído antes de que expire este plazo... pues nada, habrá palmado.

- Si el Superviviente que está fuera de combate es recogido, su miniatura se coloca sobre su propio panel de control. El Superviviente no ha muerto, pero ya no podrá jugar hasta la próxima misión.
- Si el Superviviente que está fuera de combate **no** es recogido, ha **muerto** definitivamente y su miniatura se retira del tablero. Luego hay que comprobar los objetivos de la misión; es posible



**El Reloj es una versión avanzada de la ficha de Primer jugador que también sirve para medir el paso del tiempo durante el transcurso de una misión. Tarde o temprano se hará de noche, y con ella vendrá la oscuridad.**

Aparte de señalar la hora y el ciclo del día y la noche, el Reloj también se utiliza como nueva ficha de Primer jugador. En la descripción de la misión escogida se indica la hora inicial del Reloj. A partir de entonces deberá adelantarse 1 hora en cada fase final, justo antes de entregárselo al nuevo primer jugador.

Las reglas habituales se aplican durante el **día (desde las 7 a. m. hasta las 6 p. m.)**.

Las reglas de noche se aplican durante la **noche (desde las 7 p. m. hasta las 6 a. m.)**.

Estas mecánicas del Reloj y la noche pueden utilizarse con las reglas clásicas de *Zombicide*. En tal caso, se utiliza la hora real (en el momento en que se empieza a jugar) como hora inicial del Reloj.



## • REGLAS DE NOCHE

- Las líneas de visión de los zombis se limitan a Alcance 0.
- Las líneas de visión de los Supervivientes se limitan a Alcance 0-1.
- Los ataques a distancia tienen Precisión 6 (hay que sacar un 6 para impactar). Todo efecto de juego que modifique la Precisión se aplica con normalidad (por ejemplo, el efecto de la habilidad +1 a las tiradas: A distancia). Los éxitos automáticos, como el que se obtiene al arrojar un Cóctel molotov, también se siguen aplicando.

## • ILUMINACIÓN



Las Linternas tienen ahora la palabra clave **Iluminación**. Cada vez que un Superviviente utiliza una, se coloca una ficha de Haz de luz sobre el tablero. ¡Esta luz anula la mayoría de los efectos de la noche, pero también alborota a los zombis!

Las Linternas tienen la palabra clave **Iluminación**, y pueden utilizarse para iluminar Zonas **durante la noche**. Estas reglas no tienen ningún efecto durante el día.

Una Linterna se **ENCIENDE** en las siguientes circunstancias:

- El Superviviente gasta 1 acción para encender la Linterna.
- El Superviviente realiza una acción de búsqueda y decide usar su Linterna.
- El Superviviente declara una acción de combate a distancia desde Alcance 0-1 y opta por utilizar su Linterna. Debe colocarse una ficha de Haz de luz antes de resolver la acción de combate a distancia.

Coloca una ficha de Haz de luz que abarque 2 Zonas a la vez: la Zona en la que se encuentra el Superviviente y otra Zona adyacente (las diagonales no cuentan). Esta ficha seguirá al Superviviente dondequiera que se mueva, y con cada acción que lleve a cabo el jugador podrá orientarla en la dirección que quiera sin

coste adicional. Si se realiza una acción de combate a distancia desde Alcance 0-1, la otra Zona cubierta por la ficha es automáticamente la Zona atacada.

Una Linterna se **APAGA** en las siguientes circunstancias:

- El Superviviente gasta 1 acción para apagar la Linterna.
- El Superviviente intercambia o descarta la Linterna que ha utilizado para iluminar las Zonas.

Quita la ficha de Haz de luz colocada previamente por el Superviviente.

**Las Zonas iluminadas por Haces de luz están sujetas a las siguientes reglas:**

- La línea de visión de los Actores puede trazarse con normalidad hacia estas Zonas.
- Las acciones de combate a distancia dirigidas contra estas Zonas no se ven afectadas por las penalizaciones a la Precisión que impone la noche.



- Justo antes de la fase de los zombis, todo zombi que pueda trazar una línea de visión hasta una ficha de Haz de luz resuelve inmediatamente una activación adicional. Acto seguido, se reanuda el procedimiento habitual de la fase de los zombis. Cada zombi solamente puede recibir una única activación adicional por ronda de juego debido a la presencia de Hazes de luz, no importa cuántos puedan ver. ¡Ten en cuenta que un Haz de luz puede verse desde mucha distancia, de modo que los Actores podrán trazar línea de visión hacia ellos con normalidad!

**IMPORTANTE:** Un Haz de luz no ilumina a través de nada que obstruya la línea de visión, como Puertas cerradas, paredes o tanques. No obstante, sí que se pueden dirigir hacia una pared para no iluminar una segunda Zona.

Se ha hecho de noche. La línea de visión de Anton se limita a Alcance 0-1, y hay un par de Corredores cerca. Anton puede usar su Escopeta contra ellos, pero la noche modifica la Precisión del arma a 6. Anton realiza una acción de combate a distancia y enciende su Linterna (sin coste alguno) antes de lanzar los dados. Se coloca una ficha de Haz de luz de forma que abarque la Zona de Anton y también la de los Corredores. La Precisión de la Escopeta vuelve a ser 4+, pero ahora las dos Zonas están iluminadas.

La línea de visión de estos Corredores estaba limitada a Alcance 0. No veían a Anton, ni tampoco a Angelo en la calle de abajo, y sólo se movían guiados por el ruido. Pero como Anton ha encendido su Linterna, ahora los Corredores tienen línea de visión hacia su Zona, que está iluminada por el Haz de luz.



Como es un Superviviente, Angelo traza sus líneas de visión con Alcance 0-1 de noche, y su Precisión con el Fusil de francotirador es de 6. Dado que Anton ha iluminado la Zona de los Corredores, ahora también la tiene dentro de su línea de visión y puede disparar su Fusil de francotirador contra los Corredores sin penalización.

Debido a las restricciones que impone la noche, el Bruto tiene línea de visión hasta la Zona de los Corredores, pero no hasta la que ocupa Angelo. Si el Bruto aún tiene línea de visión hacia una Zona iluminada por un Haz de luz justo antes de que empiece a resolverse la fase de los zombis, recibirá una activación adicional gratuita, pero se moverá hacia la Zona más ruidosa (no importa dónde esté situado el Haz de luz).

Tess realiza una acción de búsqueda y decide usar su Linterna para robar una carta adicional. Se coloca una ficha de Haz de luz en su Zona. Tess opta por situarla contra la pared. Su propia Zona está iluminada, pero no así la que está al otro lado de la pared (ya que ésta obstruye las líneas de visión). Por tanto, el Caminante que está a la izquierda de Angelo no tiene línea de visión hacia el Haz de luz de Tess.

1



Mindy ha alcanzado el nivel de Peligro amarillo y resuelve un turno durante la noche. Su primera acción consiste en un ataque a distancia empleando su Escopeta contra un Bruto situado a Alcance 1. Enciende su Linterna (sin coste adicional) para iluminar ambas Zonas. ¡Las penalizaciones nocturnas a la Precisión ya no se aplican! Mindy lanza los dados y consigue eliminar al Bruto.

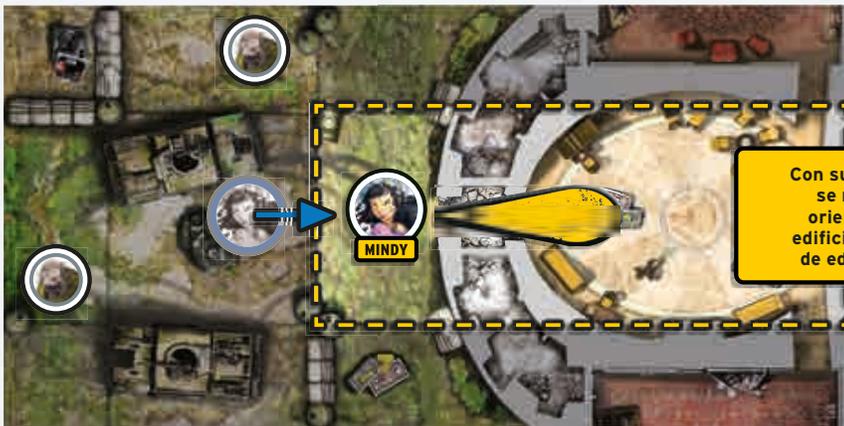
2

Mindy realiza un movimiento con su segunda acción. Aún tiene encendida la Linterna, y decide orientarla hacia la pareja de Caminantes (sin coste adicional).



Con su tercera acción, Mindy dispara contra la Zona iluminada que ocupan los Caminantes, evitando así la penalización nocturna. Uno de ellos es eliminado.

3



Con su cuarta y última acción, Mindy se mueve hacia la Casa Blanca, orientando su Haz de luz hacia el edificio. Tanto su Zona como la Zona de edificio están ahora iluminadas.

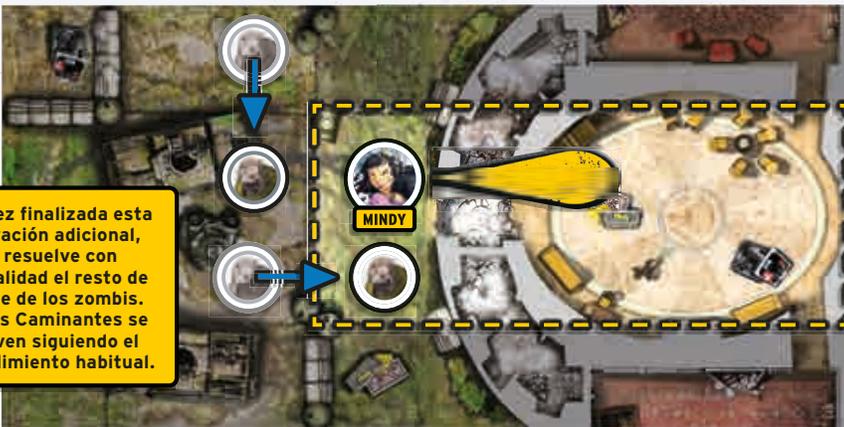
4

Justo antes de la fase de los zombis, los jugadores comprueban si algún zombi tiene línea de visión hacia un Haz de luz. Uno de los Caminantes ve una Zona iluminada y lleva a cabo inmediatamente una activación adicional gratuita.



5

Una vez finalizada esta activación adicional, se resuelve con normalidad el resto de la fase de los zombis. Ambos Caminantes se mueven siguiendo el procedimiento habitual.



# #04 REGLAS ESPECIALES DE WASHINGTON Z.C.

En este capítulo se explican los efectos de juego específicos del Servicio Secreto y los módulos de tablero de Washington. Al igual que las reglas avanzadas, estas mecánicas se utilizarán en la campaña Estado infectado (página 18).

## SERVICIO SECRETO

Como supimos después, el Servicio Secreto hizo lo posible por contener las oleadas iniciales de zombis, proteger la Casa Blanca y evacuar a tanta gente como pudieron. Murieron muchos héroes el primer día. Te parecerá raro, pero esto nos ha infundido un cierto respeto por el equipo y las armas que dejaron atrás. Por desgracia no los construyeron para durar, y a menudo se rompen más fácilmente que sus contrapartidas civiles.

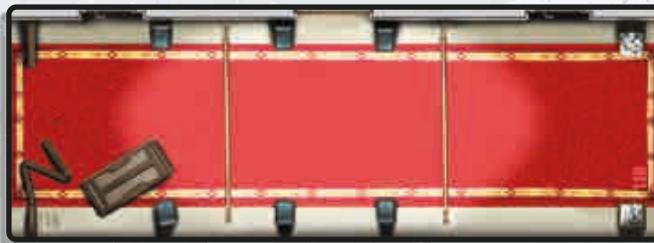


Las cartas de Equipo del Servicio Secreto pueden encontrarse en los módulos de tablero de Washington, concretamente en las Zonas del Servicio Secreto y en los Humvees.

Las cartas de Equipo del Servicio Secreto forman un mazo exclusivo con una ilustración característica en el reverso (traje y corbata). Como los demás mazos, éste también ha de barajarse y colocarse boca abajo formando un montón junto al tablero durante el paso 6 de la preparación de la partida. Las cartas del Servicio Secreto usan las reglas de Equipo avanzado (ver página 4).

A menos que se especifique otra cosa, **todo Superviviente que realice una acción de búsqueda en una Zona del Servicio Secreto o en una Zona que contenga un Humvee roba cartas del mazo del Servicio Secreto.** ¡Busca estas Zonas en los módulos de tablero de Washington!

## PASILLOS



Algunos de los módulos de tablero de Washington Z.C. contienen Zonas de pasillo (decoradas con suntuosas alfombras rojas). Los pasillos funcionan del mismo modo que las Zonas de calle:

- Las líneas de visión discurren sin límites a través de Zonas de pasillo.
- Los Supervivientes no pueden buscar en Zonas de pasillo.

## HUMVEE

La ficha de Humvee permite a los Supervivientes buscar Equipo del Servicio Secreto en la Zona que ocupa. **No puede conducirse.** ¡Utilízala para incluir al Servicio Secreto en misiones que no usen los módulos de tablero de Washington!

## SACOS TERREROS

Los sacos de arena nos ayudaron a comprender que el zombi típico no es muy espabilado y carece de la coordinación necesaria para llevar a cabo las tareas más triviales. Imagina la cara que se nos quedó cuando nos parapetamos tras ellos, esperando que los zombis trepasen y nos cayesen encima, para luego verlos frenar en seco y tratar de rodearlos.



Los sacos terreros frenan a los zombis, pero no bloquean su línea de visión. ¡Fuego a discreción!

Los sacos terreros son obstáculos impresos en los módulos de tablero, formando una línea recta que divide dos Zonas. Frenan a los zombis que se mueven entre esas dos Zonas, pero no bloquean su línea de visión. Son muy útiles para atrapar a los zombis y diezmarlos con acciones de combate a distancia.

- Los sacos terreros no bloquean la línea de visión.
- Los Supervivientes pueden moverse a través de sacos terreros sin penalización.
- Los bordes de Zonas que están totalmente cubiertos por sacos terreros impiden que se resuelva el paso de movimiento de los zombis. Redefinen el camino que deben tomar para alcanzar su Zona de destino, obligándolos a dar un rodeo en torno a los sacos. **¡Esta regla se ignora en las activaciones adicionales!** En tal caso, los sacos terreros simplemente se ignoran a la hora de determinar el camino que siguen los zombis y resolver su paso de movimiento.

## TANQUE

Vale, vale, es un tanque. He visto a un montón de gente conduciéndolos en las películas. No puede ser muy complicado... ¿Dónde está la llave de contacto?



El tanque bloquea la línea de visión y el movimiento, a menos que el Actor se suba encima.

El tanque es un obstáculo impreso en el módulo de tablero 10V.

- El tanque bloquea la línea de visión de todos los Actores que no estén subidos encima. Un Actor que esté subido encima del tanque puede trazar línea de visión con normalidad (y viceversa). Puede salir de la Zona usando las reglas habituales de movimiento (o el paso de movimiento, si es un zombi).
- Un Superviviente puede moverse a una Zona de tanque usando 1 acción adicional. En este caso se considera que se ha subido encima. Bajarse del tanque no cuesta acciones adicionales.
- El tanque impide el paso de movimiento de los zombis. Redefine el camino que deben tomar para alcanzar su Zona de destino, obligándolos a dar un rodeo en torno al tanque. **¡Esta regla se ignora en las activaciones adicionales!** En tal caso, el tanque no se considera un obstáculo a la hora de determinar el camino que siguen los zombis y resolver su paso de movimiento (pero sigue bloqueando su línea de visión). De este modo, pueden subirse encima del tanque. Luego podrán bajarse del tanque sin penalización.

El Caminante tiene línea de visión hasta Justin, pero no puede llegar a él con un solo movimiento debido a los sacos terreros. El zombi tiene que dar un rodeo para llegar a la Zona del Superviviente.

No hay ninguna línea divisoria entre el margen de la tierra de nadie y la calle; ambas conforman una sola Zona.

El borde que separa sus dos Zonas no está completamente cubierto por sacos terreros, de modo que el Bruto puede llegar hasta Justin con un solo movimiento.

Ashley tiene línea de visión hasta el Corredor, pero no hasta el Bruto (ni él hacia ella); el tanque bloquea ambas líneas de visión.

El Corredor tiene línea de visión hasta Ashley, pero no puede alcanzarla de ningún modo, a menos que se produzca una activación adicional de Corredores. Si se diera el caso, el Corredor pasaría por encima de los sacos terreros.

# #05 REGLAS DE CAMPAÑA

Las reglas de campaña que se describen en este capítulo completan las reglas básicas y avanzadas de *Zombicide*, y se han diseñado específicamente para usarlas en la campaña *Estado infectado* (página 18).

## HOJA DE CAMPAÑA

No es ningún secreto: el mejor modo de conocer a un superviviente es fijarse en sus enseres personales. A casi todos nos gusta llevar un trocito de nuestro pasado allí donde vamos, para recordar quiénes somos y de dónde venimos. ¿Y tú, cuáles son tus accesorios favoritos?

Durante el transcurso de una campaña, los Supervivientes ganan **puntos de Experiencia de campaña (PEC)** con los que obtienen acciones extra y habilidades de campaña. Las decisiones que tomen pueden desbloquear logros específicos y alterar el curso de la trama.



La hoja de campaña sirve para llevar la cuenta de los progresos individuales de un Superviviente. Al principio de la campaña, cada jugador debe arrancar una hoja del bloc de hojas de campaña para plasmar en ella la historia personal de su Superviviente.

A continuación se explican las distintas secciones que componen la hoja de campaña.

**BARRA DE PEC:** Marca las casillas a medida que tu Superviviente gane PEC. Cada vez que alcanzas uno de los hitos indicados, tu Superviviente recibe una acción extra o una habilidad de campaña (ver página 14).

**HABILIDADES DE CAMPAÑA:** Cada vez que tu Superviviente gane una habilidad de campaña, elige una de la lista y marca la casilla correspondiente (ver página 14).

**ACCIONES EXTRA:** Cada vez que tu Superviviente gane una acción extra, marca una casilla de la reserva. Sus efectos son acumulativos, pero cada una de ellas solamente se podrá usar una vez por misión (ver página 14).

**EQUIPO MANTENIDO:** Anota aquí las cartas de Equipo que tu Superviviente ha logrado conservar para la siguiente misión (ver página 14).

**NOMBRE DEL SUPERVIVIENTE:** \_\_\_\_\_ **NOMBRE DEL JUGADOR:** \_\_\_\_\_

PEC		HABILIDADES DE CAMPAÑA (Nivel Azul)		ACCIONES EXTRA (Un uso por misión)		Equipo mantenido	
1		A mano	<input type="checkbox"/>	Reserva	Usadas		
2	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña	Aguanta la respiración	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>		
3		Cazador nocturno	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>		
4		Defensa doméstica	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>		
5	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña	Destino	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>		
6		Empieza con 2 PA	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>		
7		Empieza con una Caja de herramientas	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>		
8	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña	Empieza con una carta de munición (Montones de balas O BIEN Montones de cartuchos)	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>		
9		Evasión	<input type="checkbox"/>			<p><b>LOGROS DE CAMPAÑA:</b> Anota aquí las palabras clave que describen las decisiones o hazañas más significativas del Superviviente. Afectarán al desarrollo de la campaña (ver página 15).</p>	
10		Mano firme	<input type="checkbox"/>	<p>Logros de campaña</p>			
11	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña	Pasar desapercibido	<input type="checkbox"/>				
12		Provisiones	<input type="checkbox"/>				
13		Reflejos de combate	<input type="checkbox"/>				
14	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña	Socorrista	<input type="checkbox"/>				
15							
16							
17	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña						
18							
19							
20	+1 acción extra O BIEN +1 habilidad de campaña						

## • BARRA DE PEC

Los supervivientes más deportistas dicen que perseguir zombis es como un entrenamiento intenso: tarde o temprano, uno se vuelve adicto a la adrenalina. Esto explicaría muchas cosas. ¡En serio, MUCHAS!

Cada Superviviente puede ganar un máximo de 2 PEC en cada misión:

- 1 por llegar al nivel de Peligro Naranja por primera vez durante la misión.
- 1 por llegar al nivel de Peligro Rojo por primera vez durante la misión.

Alcanzar el nivel de Peligro Ultrarrojo (ver página 35 del reglamento básico) no cuenta. Algunas misiones permiten a los Supervivientes obtener PEC adicionales.

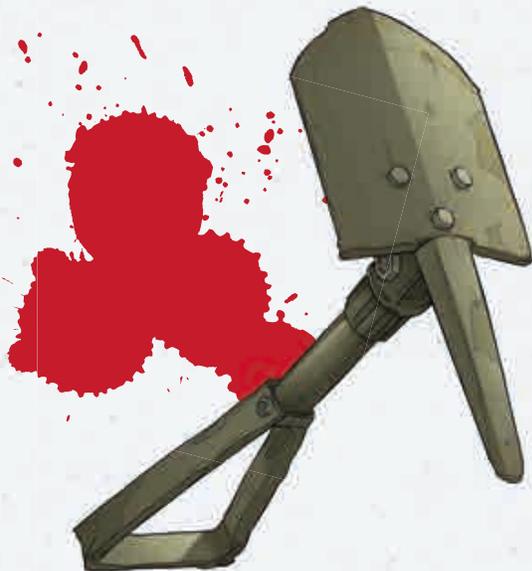
**EJEMPLO:** Anton alcanzó el nivel de Peligro Naranja durante la primera misión de la campaña, pero no llegó al Rojo. Ha ganado 1 PEC, así que el jugador marca la casilla 1 de la columna «PEC» en la hoja de campaña de Anton. Este PEC se conserva durante toda la campaña (o hasta que el Superviviente muera).

Los PEC duran hasta el final de la campaña: conforme aumente la reserva de PEC del Superviviente, deberán marcarse las casillas correspondientes de su hoja de campaña. Alcanzar los hitos señalados en la hoja proporciona al Superviviente las recompensas indicadas.

Los PEC se ganan durante el transcurso de las misiones: **las recompensas por alcanzar los hitos se reciben inmediatamente y pueden utilizarse en el mismo turno en el que se obtienen.**

Cada hito permite escoger entre dos recompensas posibles: una acción extra o bien una habilidad de campaña.

**EJEMPLO:** El grupo está jugando la segunda misión de la campaña. Anton llega otra vez al nivel de Peligro Naranja, por lo que gana un nuevo PEC. Ya tiene 2, suficientes para recibir una recompensa. El jugador debe elegir entre una acción extra o una habilidad de campaña.



## • HABILIDADES DE CAMPAÑA

Los supervivientes conocemos algún que otro método para aprender trucos nuevos. Y no todos conllevan dolor. El mejor de todos es sin duda la experiencia. ¡Si de verdad quieres aprender algo, ejércitalo siempre que tengas ocasión!

El Superviviente gana una habilidad de campaña que deberá elegir de la lista marcando la casilla correspondiente. **Cada habilidad de campaña solamente puede adquirirse una vez.**

A partir de ese momento, el Superviviente siempre recibirá la habilidad escogida en el nivel Azul, además de las otras habilidades de nivel Azul que ya posea. Puede utilizarla inmediatamente.

Algunas habilidades de campaña son nuevas; su descripción puede encontrarse en la página 31.

**EJEMPLO:** El jugador que lleva a Anton opta por la habilidad de campaña Socorrista. A partir de ahora, Anton tiene las habilidades A por todas: +1 dado: A distancia y Socorrista como habilidades de nivel Azul. ¡Incluso puede utilizar Socorrista en este preciso instante!

## • ACCIONES EXTRA

Estamos acostumbrados a dar lo mejor de nosotros mismos para sobrevivir y conseguir lo que nos proponemos. Para algunas personas, esto implica entregarse al máximo hasta superar los límites humanos durante un breve pero épico instante. Es poco habitual, pero cuando ocurre es todo un espectáculo.

El Superviviente gana una acción gratuita que puede gastar como mejor le parezca, **una sola vez por misión.**

Esta recompensa puede escogerse más de una vez a lo largo de la campaña. Rodea con un círculo la cantidad correspondiente en la columna «Reserva» de la sección de acciones extra.

Cada vez que el Superviviente gaste una acción extra, marca **con un lápiz** una casilla de la columna «Usadas» hasta que llegues a la cantidad señalada como «Reserva». El Superviviente puede utilizar varias acciones extra en un mismo turno.

La reserva de acciones extra se repone por completo al final de cada misión (basta con borrar las marcas de la columna «Usadas»).

**EJEMPLO:** Ashley ha obtenido la recompensa «+1 acción extra» en tres ocasiones durante el transcurso de la campaña. Dispone de un máximo de 3 acciones extra que puede gastar en cada misión para lo que quiera. Las acciones extra se recuperan al final de cada misión.

## • EQUIPO MANTENIDO

Las reglas de mantenimiento (página 6) permiten a los Supervivientes conservar cartas de Equipo para misiones futuras. Esta sección de la hoja de campaña se puede utilizar para anotar con lápiz los nombres de estas cartas y así llevar la cuenta.



## CARTAS DE OBJETIVO

Desde que llegamos a Washington, hemos visto un montón de cosas rarísimas e inexplicables. Por un lado, uno nunca se acostumbra del todo. ¡Por otro lado, nos gusta que siga así!



En las misiones de campaña, las fichas de Objetivo se sustituyen por cartas de Objetivo. Estas cartas están diseñadas para colocarse en Zonas específicas o encima de Puertas concretas. La ilustración del reverso coincide con la del módulo de tablero en cuestión. **¡Las cartas de Objetivo no deben leerse hasta que un Superviviente las recoja, de otro modo podría arruinarse la experiencia de juego!**

### • LOGROS DE CAMPAÑA

*Hazlo siempre lo mejor que puedas, pero no permitas que la gente te etiquete. Casi nadie se gana el apodo que le gustaría tener.*

En una misión de campaña, puede ocurrir que se tome una decisión importante o que los Supervivientes protagonicen alguna hazaña significativa. Tal suceso puede hacer que se añada un logro en la hoja de campaña, una expresión descriptiva (como «Guardia pretoriano» o «Rata de túnel», por ejemplo) que deberá anotarse en la sección correspondiente.

Los logros de campaña pueden ser individuales o colectivos. Algunos tendrán consecuencias en misiones posteriores: obtener un logro específico podría desbloquear sucesos especiales, influir en la relación de los Acompañantes con el Superviviente o alterar el curso narrativo de la propia campaña.

Las Cajas de macarra no se sustituyen por cartas. Estas fichas se siguen colocando y recogiendo según el procedimiento habitual.



• **PREPARACIÓN**

Cada misión de campaña tiene su propio repertorio de cartas de Objetivo que se juntan para formar un **conjunto de Objetivos**. Hay que cerciorarse de coger las cartas adecuadas para la misión escogida y colocarlas siguiendo las instrucciones de preparación. **Para facilitar los preparativos de la partida, en las cartas de Objetivo aparecen los números de los módulos de tablero en los que deben colocarse.**

Algunas cartas de Objetivo, denominadas **Notas**, se sitúan boca abajo junto al tablero. Durante el transcurso de la misión, es posible que puedan leerse a consecuencia de las decisiones que tomen los Supervivientes.



**Bajo estas líneas se muestra la distribución inicial del tablero para una misión típica. Todo se ha preparado igual que para una partida convencional, con la salvedad de que las fichas de Objetivo se han sustituido por cartas de Objetivo. Cuando un Superviviente recoge una de estas cartas, el jugador la lee en voz alta y resuelve los efectos correspondientes. ¡A veces habrá que tomar alguna decisión! Cabe señalar asimismo que las Cajas de macarra se han colocado siguiendo el procedimiento habitual.**



Estas cartas son Notas. Pueden cogerse y leerse durante el transcurso de la partida, en función de la situación o las decisiones tomadas con las cartas de Objetivo. Por ejemplo, en esta misión la carta de Objetivo #10 plantea una elección entre dos opciones, y cada una de estas opciones se explica en la Nota correspondiente (la #1 o bien la #2).



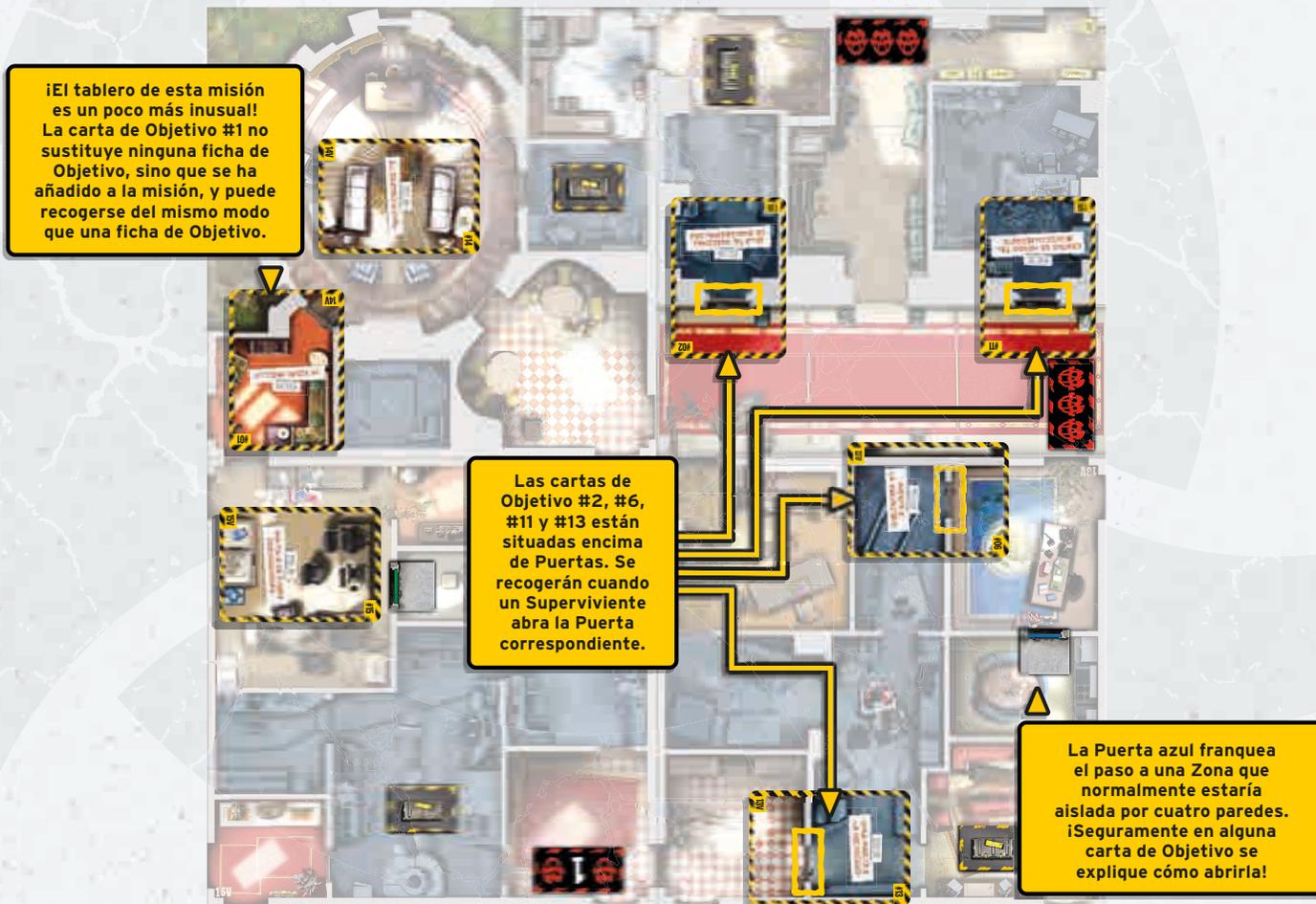
## • COGER UNA CARTA DE OBJETIVO

- Las cartas de Objetivo colocadas en Zonas se recogen del mismo modo que las fichas de Objetivo convencionales.
- Las cartas de Objetivo situadas sobre Puertas se recogen al abrir la Puerta en cuestión.

**¡IMPORTANTE:** *A menos que se especifique otra cosa, recoger una carta de Objetivo no otorga puntos de Adrenalina.*

Siempre que se recoge una carta de Objetivo, se lee su enunciado en voz alta para que todo el grupo disfrute del momento,

y luego se aplican los efectos de juego descritos en ella. En estas descripciones, la expresión «el Superviviente» alude al Superviviente que ha recogido la carta de Objetivo. Algunas cartas pueden suscitar un debate si el grupo ha de tomar una decisión. ***iZombicide es un juego cooperativo! A menos que se especifique lo contrario, las cartas de Objetivo se descartan una vez resueltos sus efectos.*** Algunas requieren que se dejen «boca arriba»: en tal caso, deben colocarse boca arriba en la misma Zona en la que se recogieron, o bien junto al tablero, para recordar que sus efectos aún permanecen en vigor.



Estas Notas contienen información secreta sobre las decisiones que tomen los Supervivientes durante la misión.

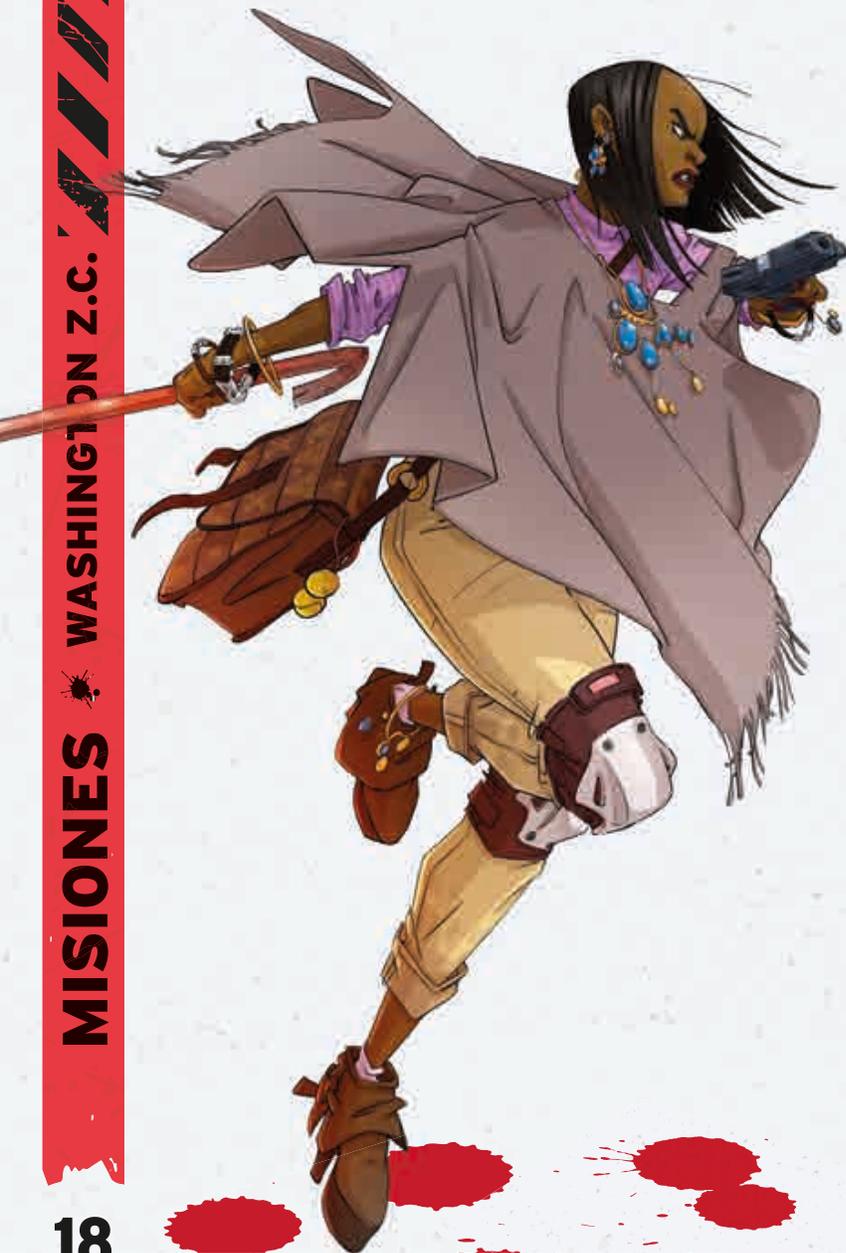
• **LOGROS Y PALABRAS CLAVE**

Hay cartas de Objetivo que permiten anotar logros en las hojas de campaña de los jugadores (ver página 13).

Algunas de estas cartas tienen también palabras escritas en mayúsculas que establecen algún tipo de relación de tipo narrativo con otras cartas de Objetivo.

**EJEMPLO:** Tess recoge una carta de Objetivo situada sobre una Puerta. La jugadora lee en voz alta el enunciado y descubre que no puede abrir esa Puerta porque necesita una **TARJETA DE ACCESO**; pero una vez abierta, los jugadores podrán leer la Nota #1. La carta de Objetivo vuelve a colocarse sobre la Puerta.

Más adelante, Angelo recoge una carta de Objetivo que proporciona una **TARJETA DE ACCESO**. ¡Ahora ya puede abrirse la Puerta que Tess encontró antes! En cuanto se haya abierto, podrá leerse la Nota #1. ¿Qué secretos se ocultarán dentro de la habitación cerrada?



# #06 CAMPAÑA DE WASHINGTON Z.C.: ESTADO INFECTADO

Estado infectado es una campaña de 10 misiones para un grupo de 6 Supervivientes. Las misiones deben jugarse por orden. Esta campaña utiliza las reglas de la caja básica y todas las reglas descritas en esta expansión. ¡No olvides usar una hoja de campaña para cada Superviviente!

## M1 - ENFRENTADOS A LO IMPOSIBLE

Intermedia / 45 minutos

¿Y tú dónde estabas cuando empezó la invasión zombi? Yo me acuerdo perfectamente. Éramos gente corriente que iba a su rollo en Washington D.C. Nos encontrábamos todos en la misma zona cuando oímos los primeros gritos, los primeros disparos, las primeras sirenas. Se acercaba algo muy chungo. Estalló una guerra a pequeña escala en torno a la Casa Blanca que atrajo a todos los zombis de los alrededores.

Y entonces, como si fuésemos uno solo, decidimos echar una mano matando zombis, salvando gente, enfrentándonos a lo imposible. Los zombis se estaban aglomerando frente a un restaurante cerrado que les cortaba el paso, así que abrimos las puertas para franquearles el paso y despejar así una vía de escape para otras personas.

Sí, como lo oyes: nosotros ya éramos supervivientes antes de que molase.

Módulos necesarios: 2V, 3R, 4R, 5R, 7R y 8R.

 Zona inicial de los Supervivientes	  Zonas de aparición	 Ficha de Ruido (no puede eliminarse)
6x  Cajas de macarra	 Humvee	
7x  Cartas de Objetivo	2x  Notas	

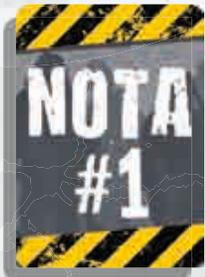
## • OBJETIVOS

Ayudar a la gente a escapar de los zombis. Completad estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida:

- **Abrid todas las Puertas del restaurante** (el edificio que abarca los módulos 3R y 4R).
- **Recoged todas las cartas de Objetivo** (ver reglas especiales).

Hora de inicio: **12 p. m.**

2V	7R	4R
5R	8R	3R



## • REGLAS ESPECIALES

### • Preparación de la partida.

- Coloca 1 Superviviente en cada Zona inicial de los Supervivientes, en el orden que prefieras.
- Coloca 6 fichas de Ruido en la Zona indicada del módulo 4R. Estas fichas son permanentes y no se retiran durante la fase final de la ronda.

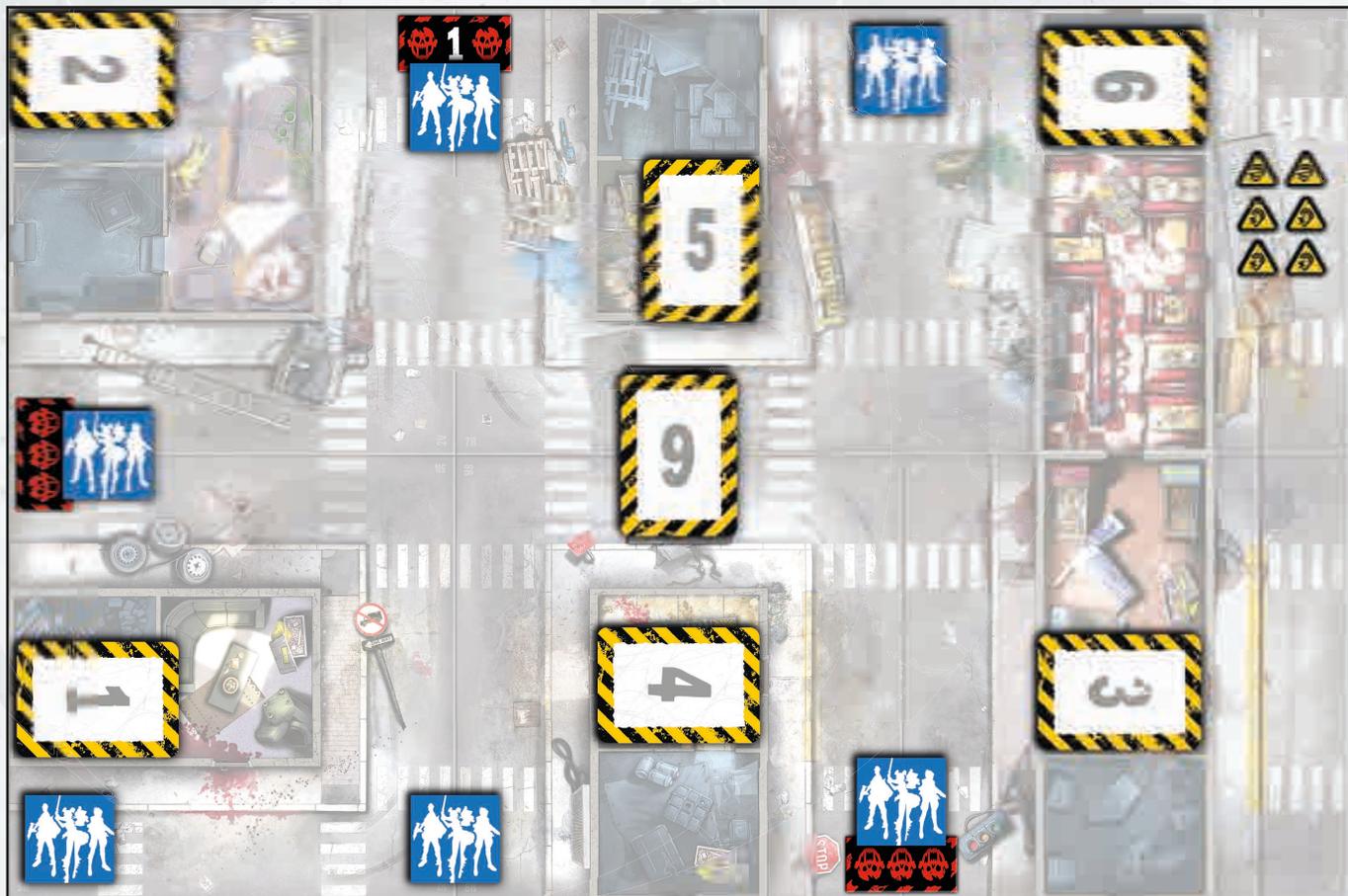
• **¡Se dirigen hacia la Casa Blanca!** Cada vez que los zombis escojan como destino la Zona que contiene las 6 fichas de Ruido, se moverán hacia ella como si todas las Puertas estuviesen abiertas (pero las Puertas cerradas aún les cortarían el paso).

• **¡Rescatar es lo primero!** Mientras haya una carta de Objetivo en un módulo de tablero, se aplican las siguientes reglas:

- No se puede buscar en sus Zonas.
- No se puede recoger su Caja de macarra.

• **Humvee.** No se puede buscar en el Humvee mientras haya cartas de Objetivo en los módulos 7R y 8R. Todo Superviviente que realice una acción de búsqueda en el Humvee roba cartas del mazo de Equipo del Servicio Secreto.

• **Esto no lo había visto nunca.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



## M2 - NO ABANDONAMOS A NADIE

Intermedia / 60 minutos

Las cosas no tardaron en salirse de madre. Los militares y el Servicio Secreto se apostaron en torno a la Casa Blanca para protegerla, desplegando una potencia de fuego de proporciones épicas. Llegaban zombis por todas partes, y decidimos quedarnos para seguir ayudando a la gente. Y eso que apenas nos conocíamos.

¡Lo hicimos porque podíamos!

Módulos necesarios: 1R, 2R, 4V, 6R, 7V y 8R.

### • OBJETIVOS

**Salvar a tanta gente como podáis.** Recoged todas las cartas de Objetivo.

Hora de inicio: 12 p. m.

### • REGLAS ESPECIALES

- **Éxodo zombi.** Coloca 6 fichas de Ruido en la Zona indicada de los módulos 1R/2R. Estas fichas son permanentes y no se retiran durante la fase final de la ronda. Todo zombi que empiece un paso de movimiento en esta Zona se coloca inmediatamente en la Zona de aparición inicial y finaliza ahí su paso de movimiento.
- **¡Ábreme!** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

- **Humvee.** Todo Superviviente que realice una acción de búsqueda en el Humvee roba cartas del mazo de Equipo del Servicio Secreto.



2R	1R
8R	6R
7V	4V



Zona inicial de los Supervivientes



Zonas de aparición



Ficha de Ruido (no puede eliminarse)



6x Cajas de macarra



Humvee



6x Cartas de Objetivo

## M3 - DEFCON 5: SIN NOVEDAD EN EL FRENTE

Intermedia / 45 minutos

Empezamos a preocuparnos cuando el tumulto procedente de la Casa Blanca dio paso a un silencio escalofriante. Los zombis dejaron de marchar hacia el edificio presidencial y se limitaron a deambular por las calles. Los que volvían de la Casa Blanca eran mucho más numerosos que cuando llegaron, y eso no auguraba nada bueno. Por primera vez en varias horas decidimos velar por nuestra propia seguridad. Necesitábamos comida, una radio y una vía de escape.

No sabíamos si llegaríamos vivos al día siguiente.

Módulos necesarios: 1V, 2V, 3V, 4V, 6V y 8V.

### • OBJETIVOS

**Explorar la zona.** Recoged todas las cartas de Objetivo. Atención: la carta de Objetivo señalada con la frase «Leer esta carta de Objetivo a las 7 p. m.» no se puede recoger. Esta carta se mostrará de forma automática a las 7 p. m.

Hora de inicio: 11 a. m.



**Zona inicial de los Supervivientes**



**Zonas de aparición**

**6x**



**Cajas de macarra**

**7x**



**Cartas de Objetivo**

### • REGLAS ESPECIALES

• **Una sola entrada.** Sólo se puede entrar en los edificios abriendo las Puertas que tienen cartas de Objetivo encima. Una vez que se acceda a un edificio de este modo, podrán abrirse el resto de sus Puertas.

• **Todos los días son mi cumpleaños.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

6V	8V
3V	4V
1V	2V



## M4 - LA ZONA DE GUERRA

Intermedia / 60 minutos

Un haz de luz atrajo a los zombis de vuelta a la Casa Blanca, acorralándonos en una trampa mortal. O nos dábamos prisa, o nos dábamos por muertos. Echamos a correr en dirección al foco de luz para apagarlo y huir de aquel mar de podridos. Finalmente nos topamos con los restos de un convoy militar. El foco estaba montado sobre un humvee, y no había nadie por los alrededores. Nadie vivo, claro. Obviamente, los soldados se toparon con los zombis justo antes de llegar a la Casa Blanca y decidieron refugiarse en los edificios circundantes. Allí vendieron caras sus vidas.

Las paredes estaban llenas de agujeros de bala.

Aquello parecía una zona de guerra.

Módulos necesarios: 1R, 3R, 6R, 9R, 10V y 11V.

### • OBJETIVOS

**Apagar el foco.** Completad estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida.

- Apagad el foco.
- Todos los Supervivientes deben llegar a la salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

Hora de inicio: 12 a. m.

### • REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.** La Caja de macarra del módulo 10V se sustituye por la carta de Objetivo «Montón de cadáveres».
- **Huele a problemas.** La Zona de aparición verde no está activa al comienzo de la partida.
- **¿Esto qué son, prototipos de armas?** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



10V

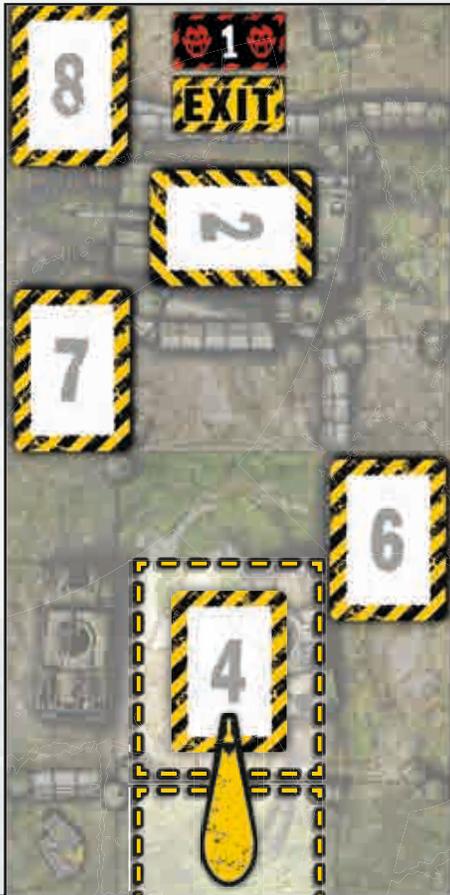
11V

9R

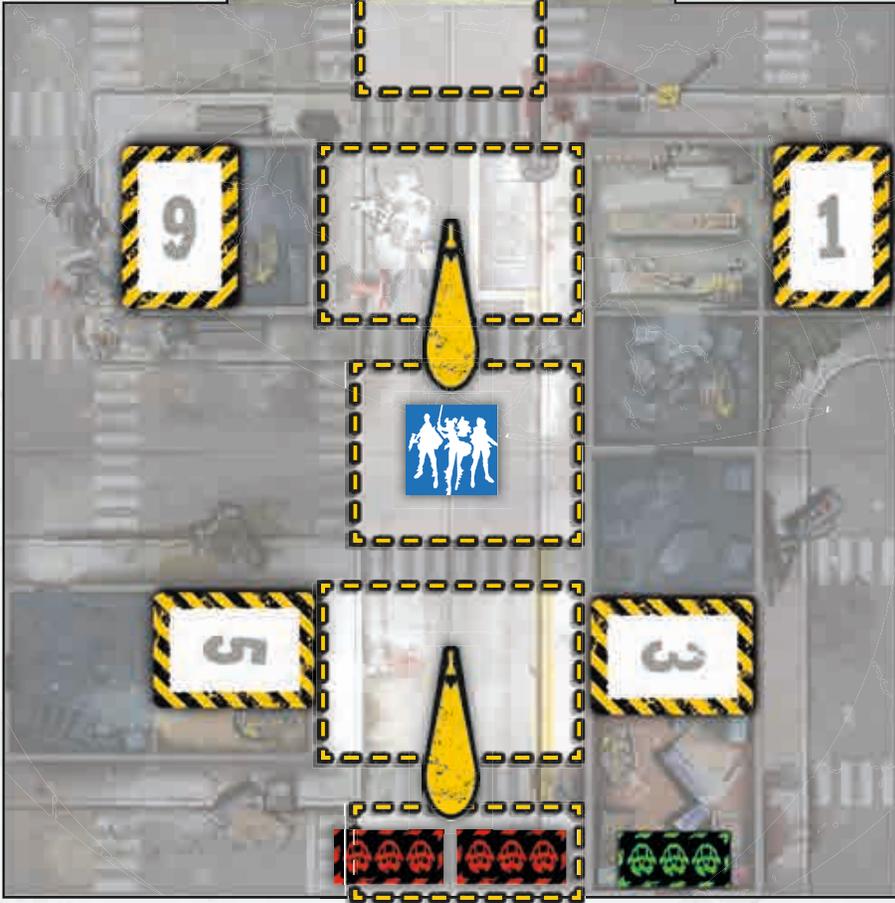
1R

6R

3R



	
Zona inicial de los Supervivientes	Zonas de aparición
5x 	
Cajas de macarra	9x Cartas de Objetivo
	
Haz de luz	Zona iluminada
	
Zona de salida	



## M5 - DEFCON 4: OJO AVIZOR

Intermedia / 90 minutos

Como los zombis prácticamente nos habían empujado al interior de la Casa Blanca, decidimos explorarla. La sede presidencial estaba patas arriba. Sus ocupantes habían luchado con uñas y dientes, habitación por habitación, hasta que no quedó ninguno en pie. Casi todos esos héroes anónimos se habían convertido en zombis. Pero nos pudo la curiosidad, y de todos modos fuera nos esperaban muchos más, así que no tuvimos más remedio que instalarnos dentro del edificio. Lo primero era lo primero: teníamos que buscar un sitio donde refugiarnos. Y también necesitábamos descansar un poco.

Así que emprendimos nuestra propia visita sin guía, y no tardamos en descubrir un montón de secretos turbios.

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 13V, 14R y 15R.

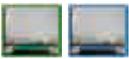
### • OBJETIVOS

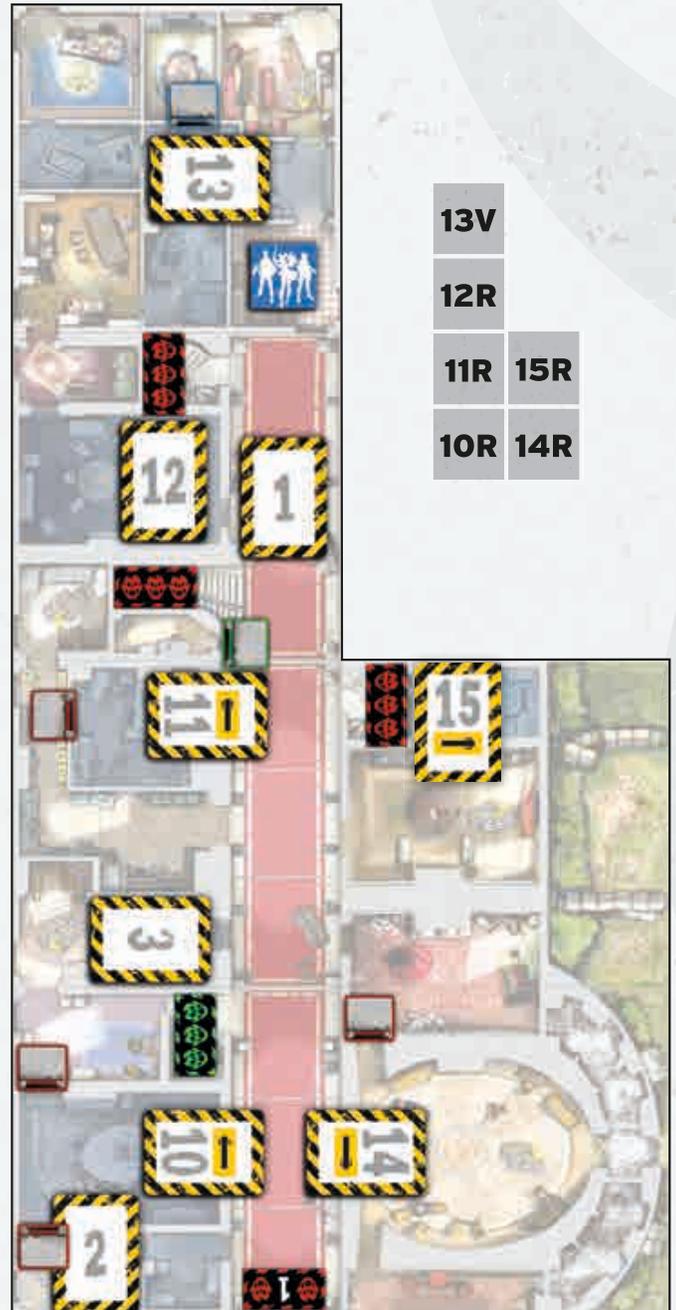
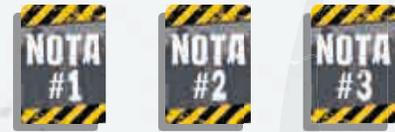
**Buscar un lugar seguro.** Explorad esta ala de la Casa Blanca para dar con un refugio seguro.

Hora de inicio: 3 p. m.

### • REGLAS ESPECIALES

- **Puertas atrancadas.** Las Puertas azul y verde no pueden abrirse con normalidad. Las Puertas rojas cerradas no pueden abrirse de ninguna manera.
- **Miedo a la oscuridad.** La Zona de aparición verde no está activa al comienzo de la partida.
- **Armas prestigiosas.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

	<b>6x</b> 	
Zona inicial de los Supervivientes	Cajas de macarra	Zonas de aparición
		
Puerta sellada (no puede abrirse)	Puertas cerradas	
		
<b>9x</b>	<b>5x</b>	
Cartas de Objetivo	Notas	



## M6 - DEFCON 3: ESTADO DE EMERGENCIA

Intermedia / 90 minutos

Hablamos por teléfono con un oficial de alto rango llamado Wilson. La recepción era malísima y nos costó mucho entender lo que decía. Wilson se había refugiado en el búnker presidencial junto con otras cincuenta personas, y llevaba siguiendo nuestros movimientos a través de las cámaras de seguridad desde que entramos en la Casa Blanca. Le habíamos causado tan buena impresión que decidió pedirnos ayuda. Por alguna razón que ignorábamos, no podían abrir el búnker desde dentro, iban a quedarse sin luz y... bueno, en ese momento se oyeron unos ruidos de fondo y la llamada se cortó de repente.

Había gente atrapada en algún lugar del sótano del edificio, y contaban con nosotros para que los rescatásemos. Teníamos que encontrar la entrada del búnker.

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, y 15R.

### • OBJETIVOS

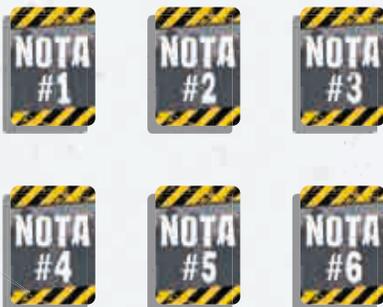
Hallar la entrada del búnker. ¡Explorad la Casa Blanca!

Hora de inicio: 3 p. m.



### • REGLAS ESPECIALES

- **A cal y canto.** La Puerta azul no puede abrirse de ninguna manera.
- **Un arma muy especial.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



11R	15R
10R	14R
12R	13R

 Zona inicial de los Supervivientes	 Puerta sellada (no puede abrirse)	6x  Cajas de macarra
 Zonas de aparición	6x  Cartas de Objetivo	6x  Notas



## M7 - CONSEGUIR LA TARJETA DE ACCESO

**Difícil / 45 minutos**

Buscar una tarjeta de acceso específica dentro de la Casa Blanca es como buscar una aguja en un pajar. Así que decidimos usar la cabeza. Sólo un agente con acreditación de alto nivel llevaría encima una tarjeta de acceso para el búnker presidencial. Y seguro que también iría bien armado para que no se la quitaran. Total, que decidimos empezar a buscar por los alrededores del Despacho Oval.

Pronto descubrimos que un gran poder conlleva... un gran poder.

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 13V, 14V y 15V.

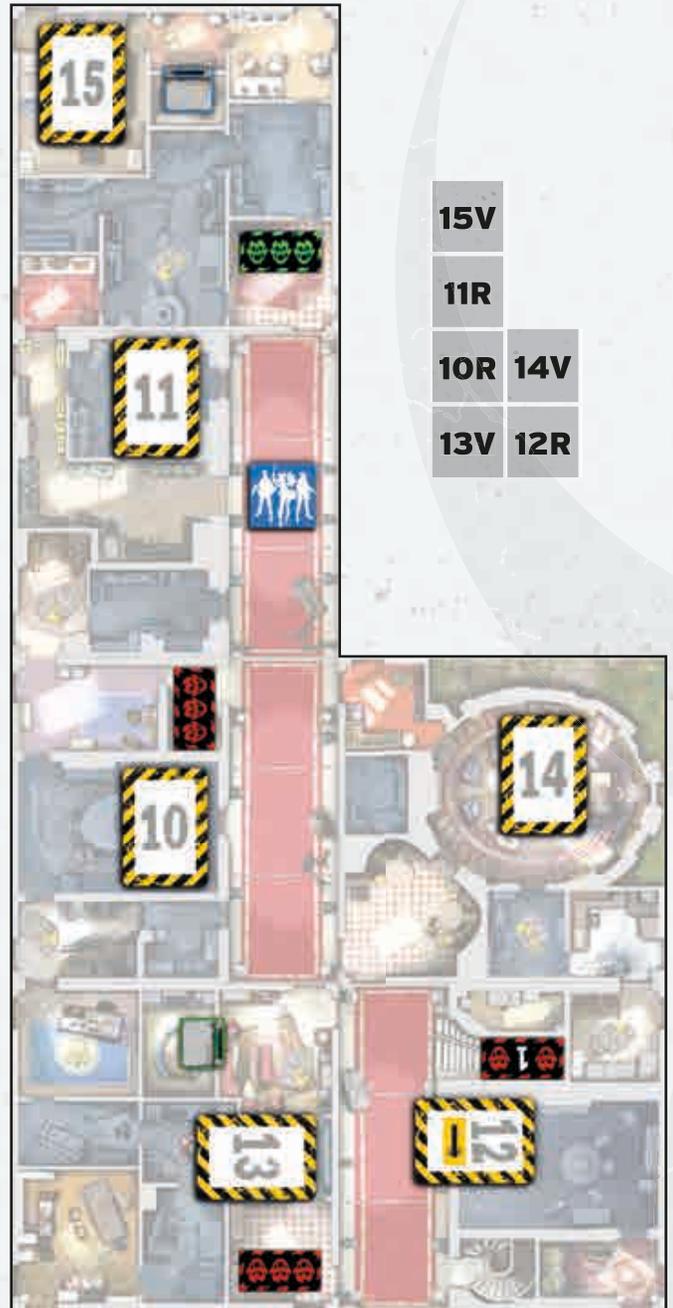
### • OBJETIVOS

**Encontrar la tarjeta de acceso al búnker.** Una Abominación la lleva colgada del cuello. Tenéis que conseguir la tarjeta de acceso sin utilizar Cócteles molotov.

Hora de inicio: 4 a. m.

### • REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.** Tener los siguientes logros proporciona los efectos de juego correspondientes:
  - *Rata de túnel:* Las Puertas azul y verde empiezan la partida abiertas y están conectadas entre sí. Cualquier Superviviente puede moverse de la Zona de la Puerta azul a la Zona de la Puerta verde (y viceversa). Si no se ha obtenido este logro, estas Puertas no se pueden abrir de ninguna manera.
  - *Hágase la luz:* La Zona de aparición verde está activa al comienzo de la partida. Si no se ha obtenido este logro, la ficha no se coloca sobre el tablero.
  - *Guardia pretoriano:* En cuanto un Superviviente tenga línea de visión hasta una nueva Abominación, puedes mostrar y leer la siguiente Nota de Abominación (ver a continuación).
- **Notas de Abominación.** Lee una Nota de Abominación cada vez que un Superviviente mate a una Abominación sin utilizar un Cóctel molotov. Las Notas de Abominación deben leerse por orden (primero la #1, luego la #2 y finalmente la #3). Una vez leídas, se descartan.
- **Armas especiales para agentes especiales.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



15V

11R

10R

14V

13V

12R

Zona inicial de los Supervivientes	6x Cajas de macarra	Zonas de aparición
Puertas cerradas	6x Cartas de Objetivo	3x Notas de Abominación

## M8 - ARREGLAR EL ASCENSOR

**Difícil / 60 minutos**

Había mucha gente atrapada en el búnker presidencial y teníamos que restablecer la corriente del sistema auxiliar. Un edificio tan importante debía de tener un generador de emergencia en alguna parte. Sólo había que encontrarlo y encenderlo. Pero claro, los zombis no iban a colaborar. ¡Como si nos importase!

Módulos necesarios: 11R, 12V, 13V, 14V y 15V.

### • OBJETIVOS

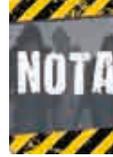
**Restablecer la corriente.** Encontrad el generador auxiliar y encendedlo.

Hora de inicio: 10 a. m.

### • REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.** El módulo 12V representa el sótano. La entrada está escondida y hay que encontrarla.
- **A cal y canto.** La Puerta cerrada de color rojo no puede abrirse de ninguna manera.
- **Servicio Secreto Sinistro.** Las cartas de Objetivo «Sala de descanso de guardaespaldas» y «Centro de mando del Servicio Secreto» (en el módulo 11R) se recogen cuando un Superviviente abra una de las Puertas que conduce a la habitación en cuestión. Las cartas deben leerse antes de resolver la aparición de zombis dentro de las habitaciones.
- **Túneles de mantenimiento.** Las Puertas azul y verde no pueden abrirse a menos que los Supervivientes hayan obtenido el logro Rata de túnel; si lo tienen, podrán abrirlas con normalidad. Cualquier Superviviente puede moverse de la Zona de la Puerta azul a la Zona de la Puerta verde (y viceversa).
- **Herramientas del oficio.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



 Zona inicial de los Supervivientes	5x  Cajas de macarra	 1  Zonas de aparición
8x  Cartas de Objetivo	5x  Notas	 Puerta abierta  Puertas cerradas  Puerta sellada (no puede abrirse)

## M9 - DEFCON 2: MOVILIZACIÓN GENERAL

**Muy difícil / 45 minutos**

Para nuestra sorpresa, tardamos muy poco en restablecer la corriente del ascensor que conducía al búnker presidencial y encontrar la tarjeta de acceso necesaria para abrirlo. Como era de esperar, encender las luces de la Casa Blanca llamó la atención de los zombis de fuera, y pronto empezamos a notar la presión. Teníamos que darnos prisa y poner a salvo a todo el mundo.

Módulos necesarios: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R y 15R.

### • OBJETIVOS

**Abrir el búnker presidencial.** Llegad a la entrada del búnker presidencial (la carta de Objetivo del módulo 13R) y leed la carta.

Hora de inicio: 3 p. m.

12R	10R	11R
13R	14R	15R

### • REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida.** No hay ninguna Caja de macarra en el módulo 12R.
- **¡Al rescate!** Los Supervivientes deben recoger la carta de Objetivo #13 antes que ninguna otra.
- **Un recuerdo.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



**Zona inicial de los Supervivientes**



**6x**  
**Cartas de Objetivo**



**5x**  
**Cajas de macarra**



**Zonas de aparición**



## M10 - DEFCON 1: ALERTA MÁXIMA

Muy difícil / 60 minutos

La Casa Blanca estaba en ruinas, igual que el resto del mundo tal y como lo conocíamos, igual que nuestras vidas pasadas. Si te digo la verdad, yo ya sabía que no iba a echar de menos nada de eso. Había que adaptarse rápido.

Evolucionar...

i... y sobrevivir!

Módulos necesarios: 1R, 2V, 7R, 8V, 10V y 11V.

10V	11V
7R	2V
1R	8V



Zona inicial de los Supervivientes

6x



Cajas de macarra



Zonas de aparición

9x



Cartas de Objetivo

1x



Nota



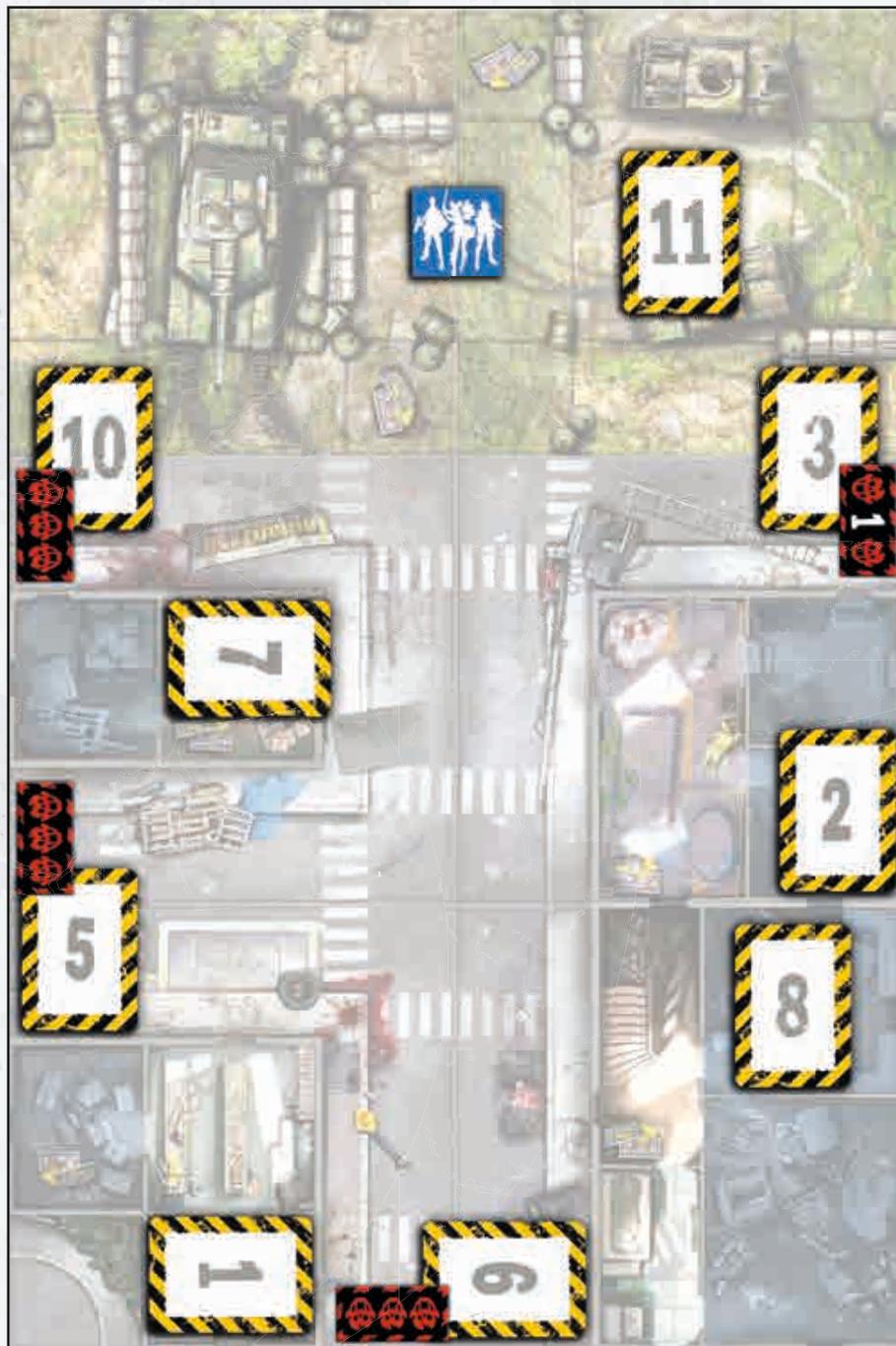
### • OBJETIVOS

**Luchar por vuestra nueva vida.** Buscad el modo de escapar de este sitio.

Hora de inicio: 10 p. m.

### • REGLAS ESPECIALES

• **Armas definitivas.** Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.





# #07 HABILIDADES NUEVAS

**En caso de conflicto con las reglas generales, las reglas de las habilidades tienen prioridad.** Los efectos de las siguientes habilidades y bonificaciones son inmediatos, y pueden utilizarse durante el turno en que son adquiridas. Esto significa que, si una acción provoca que un Superviviente suba de nivel y obtenga una habilidad, dicha habilidad puede utilizarse inmediatamente si al Superviviente le quedan acciones (o puede llevar a cabo una acción adicional, si la habilidad la concede).

**+1 acción de [tipo] A por todas gratuita** - El Superviviente dispone de 1 acción gratuita adicional del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia) con la que ir A por todas. Esta acción sólo puede ser utilizada para llevar a cabo una acción de ese tipo.

**A por todas: [Habilidad]** - El Superviviente se beneficia de la habilidad o efecto de juego indicado siempre que vaya A por todas.

**Cazador nocturno** - Los ataques a distancia efectuados por el Superviviente de noche tienen una Precisión de 5+ (es decir, necesita un resultado de 5 o más para impactar). Todo efecto de juego que modifique la Precisión se aplica con normalidad (por ejemplo, el efecto de la habilidad +1 a las tiradas: A distancia). Los éxitos automáticos, como el que se obtiene al arrojar un Cóctel molotov, también se siguen aplicando.

**Duplica dados de A por todas** - El Superviviente puede duplicar el número de dados de A por todas que figure en las cartas de Equipo que utilice cuando vaya A por todas.

**Ignora 1 Roto** - Esta habilidad puede utilizarse una vez por ronda, justo después de haber hecho una tirada de acción de combate. Se ignoran todos los resultados de Roto obtenidos en esa tirada.

**Piezas de repuesto** - Cada vez que el Superviviente obtenga al menos 1 resultado de Roto en un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia, puede descartar una carta de arma del tipo correspondiente (combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia) para ignorar esos resultados de Roto.

**Polivalente** - El Superviviente empieza cada partida con una habilidad de campaña de su elección que no posea ya. La habilidad escogida solamente se conserva hasta el final de la misión.

**Visión nocturna** - El Superviviente ignora las reglas de noche y también las reglas de las Zonas oscuras (ver página 33 del reglamento básico).

## CRÉDITOS

### DISEÑO DEL JUEGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT y David PRETI

### DESARROLLO:

Fabio CURY

### PRODUCCIÓN:

Marcela FABRETI (jefa), Thiago ARANHA (jefe), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE y Ana THEODORO

### ILUSTRACIONES:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA y Eric NOUHAUT

### DISEÑO GRÁFICO:

Marc BROUILLON (jefe), Max DUARTE (jefe), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL y Júlia FERRARI

### DISEÑO DE ESCULPIDO:

Vincent FONTAINE

### ESTUDIO DE ESCULPIDO:

BigChild Creatives

### COORDINADOR DE ESCULTORES:

Hugo Gomez BRIONES

### ESCULPIDO DE MINIATURAS:

David ARBERAS, Daniel FERNÁNDEZ, Iván GIL, África MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrián RÍO, Natalia ROMERO y Raúl Fernández ROMO

### RENDERIZADOS:

Studio Z

### CORRECCIÓN DE TEXTO:

Jason KOEPP

### TRADUCCIÓN:

Juanma CORONIL

### DIRECCIÓN ARTÍSTICA:

Mathieu HARLAUT

### EDITOR:

David PRETI

Más información en  
[ASMODEE.ES](http://ASMODEE.ES)

© 2021 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games es una marca comercial de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales registradas de CMON Global Limited. Todos los derechos reservados. Gamegenic y el logo de Gamegenic TM, © y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes plásticos incluidos están ensamblados y sin pintar. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

# RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

El primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Cada Superviviente tiene 3 acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en una misma activación.

CADA RONDA EMPIEZA CON:

## 01 - FASE DE LOS JUGADORES

### ● MOVIMIENTO:

Muévete 1 Zona (gastando acciones adicionales si hay zombis en la Zona de origen).

### ● BÚSQUEDA (UNA VEZ POR TURNO):

Sólo en una Zona de edificio libre de zombis. Roba 1 carta del mazo de Equipo. Si has buscado en una Caja de macarra, coge 1 carta del mazo de armas de macarra.

### ● ABRIR UNA PUERTA:

Usa una carta de Equipo para abrir una Puerta en tu Zona. No se requiere ninguna tirada.

**ATENCIÓN:** Las Puertas abiertas ya no pueden volver a cerrarse.

### ● REORGANIZAR/INTERCAMBIAR EQUIPO:

Puedes reorganizar las cartas de tu inventario como quieras. Al mismo tiempo, también puedes intercambiar cualquier número de cartas de Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Este otro Superviviente también puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

### ● ACCIÓN DE COMBATE:

**Cuerpo a cuerpo:** Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.

**A distancia:** Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.

● **RECOGER O ACTIVAR** un objetivo en la Zona del Superviviente.

● **HACER RUIDO:** Se coloca 1 ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.

● **NO HACER NADA:** Todas las acciones restantes se pierden.

CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAN TERMINADO:

## 02 - FASE DE LOS ZOMBIS

### PASO 1: ACTIVACIÓN

Cada zombi se activa y gasta su acción en un ataque o un movimiento, dependiendo de la situación. Primero se resuelven todos los ataques, y después todos los movimientos. Con una acción, cada zombi realiza un ataque O BIEN un movimiento.

### ● ATAQUE:

Todo zombi que se encuentre en una Zona ocupada por Supervivientes atacará. El ataque de un zombi siempre tiene éxito y no requiere ninguna tirada.

### ● MOVIMIENTO:

Los zombis que no hayan atacado usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Supervivientes.

**ATENCIÓN:** Los Corredores disponen de 2 acciones, por lo que pueden atacar dos veces, atacar y moverse, moverse y atacar, o moverse dos veces.

### PASO 2: APARICIÓN

Las fichas de Aparición de zombis que hay en el mapa de la misión indican los lugares en los que aparecen zombis al final de cada fase de los zombis. Estos lugares son las Zonas de aparición.

• La **Zona de aparición inicial** es siempre la primera en la que aparecen zombis.

• Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj y empezando por la Zona de aparición inicial).

• Los zombis que aparecen dependen del **nivel de Peligro más elevado** de entre todos los Supervivientes (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo).

## 03 - FASE FINAL

• Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido.

• La ficha de Primer jugador se entrega al jugador de la izquierda. Comienza una nueva ronda de juego.

# ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Si hay varios blancos con el mismo orden de prioridad, los jugadores eligen cuáles de ellos son eliminados primero.

Prioridad de blancos	Nombre	Acciones	Daño mín. para ser eliminado	Puntos de Adrenalina
1	BRUTO/ABOMINACIÓN	1	2/3	1/5
2	CAMINANTE	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1