

CAPÍTULOS

• CONTENIDO DEL JUEGO3
• iES LA HORA DEL ZOMBICIDIO!5
• DIFERENCIAS CON LA PRIMERA EDICIÓN5
• PREPARACIÓN DE LA PARTIDA6
• RESUMEN DEL JUEGO 8
FASE DE LOS JUGADORES 8
FASE DE LOS ZOMBIS 8
FASE FINAL 8
GANAR Y PERDER8
• LOS FUNDAMENTOS9
DEFINICIONES ÚTILES9
LÍNEA DE VISIÓN10
MOVIMIENTO11
LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO12
Tipo de munición12
Equipo que mata zombis, abre puertas y hace ruido13
Características de combate13
Ruido14
ADRENALINA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES15
• INVENTARIO 16
• LOS ZOMBIS 17
CAMINANTE 17
BRUTO 17
CORREDOR 17
ABOMINACIÓN17
• Abomendigo18
• Abominatura18
• Abominapoli18
• Paciente cero18
Configuración del mazo de Abominaciones18
• FASE DE LOS JUGADORES19
MOVIMIENTO19
BUSCAR19
ACCIÓN DE DIJERTA 10

APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS
REORGANIZAR INVENTARIO/ INTERCAMBIAR OBJETOS21
ACCIONES DE COMBATE21
• Acción de combate
cuerpo a cuerpo21
Acción de combate a distancia21
COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO 22
HACER RUIDO 22
NO HACER NADA 22
FASE DE LOS ZOMBIS 23
PASO 1: ACTIVACIÓN 23
• Ataque23
• Movimiento24
• Corredores25
PASO 2: APARICIÓN 25
• Zonas de aparición de colores25
• Cartas de Avance impetuoso26
• Cartas de activación adicional 26
• Quedarse sin zombis26
COMBATE 27
ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO27
ACCIÓN DE COMBATE
ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO27
ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO27 ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA27
ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO27 ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA27 • Orden de prioridad de blancos28
ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

ZONAS OSCURAS......33

	ACOMPAÑANTES 33	
	• Escoltar a un acompañante34	,
	• Características generales de los acompañantes34	l
	MODO DE JUEGO ULTRARROJO 35	
	AJUSTAR LA DIFICULTAD	
•	MISIONES 36	
	MO - VIVIR COMO ZOMBICIDAS (INTRODUCCIÓN)36	
	M1 - LAS MANZANAS DE LA CIUDAD37	
	M2 - ZONA Y 38	
	M3 - LAS 24 HORAS DE CIUDAD ZOMBI39	,
	M4 - DISPARO A LA CARRERA 40	
	M5 - LA GRAN CIUDAD 41	
	M6 - LA HUIDA 42	
	M7 - CARNICERÍA 43	
	M8 - POLICÍA ZOMBI 44	
	M9 - LA FUERZA DA LA RAZÓN 45	
	M10 - PEQUEÑA CIUDAD 46	
	M11 - LA ZANJA 47	
	M12 - SINIESTRO TOTAL 48	
	M13 - CALLES DE FUEGO 49	
	M14 - EL RESTAURANTE DE JESSE 50	
	M15 - UNIDOS RESISTIREMOS51	
	M16 - UN REFUGIO PRECARIO 52	
	M17 - LA RUINA 53	
	M18 - EL FINAL DEL CAMINO 54	
	M19 - AMIGOS DEL ALMA 55	
	M20 - JUERGA ZOMBI 56	
	M21 - SERVICIO DE MUDANZAS 57	
	M22 - VOLUMEN BRUTAL 58	
	M23 - LA CALLE MERCY 59	
	M24 - VELOCIDAD DE EMBESTIDA 60	
	M25 - EL MOLOTURBO DE NED 62	
•	HABILIDADES 63	
•	ÍNDICE 67	,
•	CRÉDITOS 67	,
•	RESUMEN DE LA RONDA	
D	E JUEGO68	



40 Caminantes

16 Brutos

63 cartas de Equipo

• 6 de Equipo inicial

Bate de béisbol1
Hacha de bombero1
Palanca1
Pistola3

• 45 de Equipo

iAaahh!	4
Agua	2
Cóctel molotov	
Comida enlatada	2
Escopeta	2
Fusil de francotirador	2
Hacha de bombero	1
Katana	2
Kukri	2
Linterna	
Machete	
Montones de balas	3
Montones de cartuchos	3
Motosierra	2
Palanca	
Pistola	1
Recortada	
Saco de arroz	2
Subfusil	2

• 11 armas de macarra

iAaahh!2
AK-47 dorado1
Bate con clavos1
Escopeta automática1
Escopeta de mamá1
Fusil de francotirador militar1
Gemelas Malvadas1
Kukri dorado1
Pistola con bayoneta1
Zantetsuken1

• 1 carta de referencia

Coche1

4 cartas de Abominación















• Coche (Coche de macarra/ Coche de policía).....3



- Puerta (azul abierta/cerrada)......1
- Puerta (verde abierta/cerrada)......1
- Puerta (*roja abierta/cerrada*)......15
- Zona de salida1
- Primer jugador.....1
- Ruido......18
- Objetivo (rojo/azul)1

 Objetivo (rojo/verde)1
- Objetivo (*rojo/rojo*).....9
- Caja de macarra.....12
- Aparición de zombis (inicial).....1
- Aparición de zombis (*roja/azul*)1
- Aparición de zombis (roja/verde).....1
- Aparición de zombis (roja/roja)......5















6 PEANAS DE COLORES PARA LOS SUPERVIVIENTES



6 DADOS

48 INDICADORES





#02 iES LA HORA DEL ZOMBICIDIO!

Hasta hace poco éramos gente ordinaria, con vidas ordinarias y aspiraciones limitadas por leyes ordinarias. Hasta que llegaron los zombis y cogieron por sorpresa a la humanidad. Los infectados arrasaron el viejo mundo en cuestión de días.

Cuando hubo que enfrentarse al apocalipsis, algunos revelamos nuestra verdadera naturaleza y sobrevivimos a tiro limpio. Ya no somos lo que éramos. Nuestro pasado ha quedado atrás. Ahora podemos escoger nuestro propio destino. Este mundo no va a ser para los zombis. Ha llegado la hora de la venganza. iHa llegado la hora del zombicidio!

Zombicide es un juego cooperativo en el que de 1 a 6 jugadores asumen el papel de Supervivientes que se enfrentan a zombis manejados por el propio juego en un entorno marcado por actos de compañerismo, acción trepidante y victorias apuradas en situaciones de abrumadora inferioridad.

El propósito del juego consiste en elegir una misión y completar sus objetivos, matando en el proceso a tantos zombis como sea posible. Los monstruos son impredecibles y se sienten atraídos por la adrenalina acumulada, acudiendo en números cada vez mayores y amenazando con abrumar a los Supervivientes. ¡Cuidad los unos de los otros!

Los Supervivientes deben buscar armas para matar a los zombis y ralentizar su invasión. Cuanto mejor sea un arma, mayor será el recuento de cadáveres, ipero la matanza también atraerá más zombis!

Pero la mejor arma de los Supervivientes es sin duda la cooperación. Todos los jugadores ganan o pierden la partida juntos, y únicamente trabajando en equipo podrán sacar lo mejor de sí mismos, aprender potentes habilidades y acceder a las mejores armas. iLa cooperación es la clave para la supervivencia y la victorial



#03 DIFERENCIAS CON LA PRIMERA EDICIÓN

Muchos de vosotros lleváis años cazando zombis y os conocéis de memoria las reglas de la supervivencia. La más importante de todas es saber cuándo evolucionar. Si eres un jugador veterano, aquí te indicamos las páginas que debes consultar para saber qué ha cambiado en esta nueva edición.

- Preparación de la partida (página 6). Ahora se tarda menos en preparar una partida; las Puertas están impresas en los módulos de tablero y hay Zonas predeterminadas para situar Objetivos y Cajas de macarra.
- Lectura de una carta de Equipo (página 12). Se han introducido nuevos símbolos para la munición y el tipo de arma.
- Los puntos de Experiencia se han sustituido por **puntos de Adrenalina.** Funcionan igual.
- Los zombis (página 17). Se introducen el concepto de Avance impetuoso y nuevas reglas para las Abominaciones.
- Movimiento (página 19). Los Niños Supervivientes pueden utilizar la habilidad Escurridizo una vez por turno.
- Aparición dentro de edificios (página 20). Los zombis aparecen en las Zonas oscuras.
- Ataque de zombis (página 23). Los Supervivientes clásicos son eliminados cuando sufren 3 Heridas. Los Niños Supervivientes sólo resisten 2 Heridas.
- Movimiento de zombis (página 24). Se han actualizado las reglas para la separación de grupos de zombis.
- Aparición de zombis (página 25). La aparición de zombis siempre empieza a resolverse a partir de la Zona de aparición inicial.
- Orden de prioridad de blancos (página 28). Los impactos se asignan en primer lugar a los Brutos. Se han simplificado las reglas para seleccionar blancos que tengan la misma prioridad.
- Fuego amigo (página 28). Se introducen nuevas reglas para alcanzar a los compañeros Supervivientes con las acciones fallidas de combate a distancia.
- La Precisión mínima es siempre 2+, sin importar cuántas penalizaciones se acumulen.
- Los **Cócteles molotov** y los **Fusiles de francotirador** ya no se obtienen combinando cartas, sino que tienen sus propias cartas de Equipo.
- Modos de juego adicionales (página 30). Se ofrecen reglas ampliadas y modos de juego adicionales para añadir variedad a las partidas, incluyendo nuevas mecánicas para el uso de Coches, Zonas oscuras y Acompañantes.
- Habilidades (página 63). Se han añadido o actualizado muchas de las habilidades para adaptarlas a esta nueva edición.

EDICIÓN

#04 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Sí, viajamos de ciudad en ciudad sin rumbo fijo. Así es como pillamos comida fácil, ropa molona, jabón, coches y armas. Parece que no lo entiendes, así que te lo voy a explicar muy clarito: no vivimos aquí a pesar de los zombis, sino debido a ellos. iUn depredador siempre va donde hay presas!

En cada partida de Zombicide suelen participar 6 Supervivientes, que se reparten entre los jugadores como se considere oportuno. Para las primeras partidas es recomendable contar con 6 jugadores y que cada uno de ellos controle 1 Superviviente. iUn jugador veterano puede llevar él solo un equipo entero de 6 Supervivientes y completar cualquier misión a sangre y fuego!

- 1 Elige una misión.
- 2 Coloca los módulos de tablero siguiendo las instrucciones de la misión.
- 3 Coloca las Zonas de aparición, fichas y miniaturas siguiendo las instrucciones de la misión.

Nota para los veteranos de Zombicide:

- Los módulos de tablero contienen Zonas predeterminadas para colocar las fichas de Objetivo y Caja de macarra.
- Las Puertas cerradas ya aparecen dibujadas en los edificios.

Ésta es la Zona inicial de los Supervivientes. Se indica como tal en las instrucciones la partida en esta Zona.



Esto es una caja de

Objetivo abierta. Al

principio de la partida

hay que ponerle

Esto es una Caja de macarra abierta. Al principio de la partida hav que ponerle encima una ficha de Caja de macarra. Cuando un Superviviente recoja esta ficha, lo único que quedará será la caja vacía.

Las fichas de Objetivo y Caja de macarra se han colocado en sus respectivas posiciones.



de un Caminante.

- 4 Elige los Supervivientes y repártelos entre los jugadores como consideréis adecuado. Como todos compiten contra el juego, forman un único equipo. Los jugadores pueden sentarse en el orden que prefieran.
- 5 Los jugadores cogen un panel de control para cada uno de sus Supervivientes y colocan encima su tarjeta de identificación. Luego han de encajar cada miniatura sobre una peana de color para distinguirla cuando esté sobre el tablero. También deben coger 5 indicadores de plástico de ese color.
- 6 Aparta las siguientes cartas amontonándolas en mazos separados. Puedes organizarlas por categorías en función de los nombres que tengan en el reverso y de su color. Estos mazos han de barajarse y colocarse boca abajo junto al tablero.
- Equipo inicial (color gris).
- · Equipo normal (color azul).
- · Armas de macarra (color rojo).
- · Zombis (color amarillo).
- · Abominaciones.

Coloca la carta de referencia del Coche a la vista de todos los jugadores. Esta carta sirve como recordatorio de las reglas y puntuaciones del Coche. No pertenece a ningún jugador.



Ésta es la carta de referencia de los Coches.

- 7 Coge todas las cartas de Equipo inicial y repártelas al azar entre los Supervivientes del modo más equitativo posible. En caso de necesidad, los jugadores pueden decidir cuáles de ellos reciben más de 1 carta.
- 8 Coloca las miniaturas de los Supervivientes elegidos en la Zona inicial que se indique en el mapa de la misión (o repartidas entre las Zonas iniciales, si hay más de una).
- 9 Cada jugador se pone delante los paneles de control de sus Supervivientes. Debe asegurarse de que el indicador de Adrenalina marque la casilla «O» de la franja azul de la barra de Peligro. A continuación, inserta un indicador en el orificio correspondiente de la barra de Heridas (ver página siguiente) y otro más en el orificio adyacente a su primera habilidad (la de color azul). Finalmente, introduce los 3 indicadores restantes en los orificios de reserva que hay en la parte superior derecha del panel de control. Las cartas de Equipo inicial recibidas pueden colocarse en los espacios de Mano o Mochila del panel de control (ver página 16).



Amy es una Superviviente clásica y empieza con 3 de Vida.



10 - El jugador que haya recibido el Hacha de bombero como Equipo inicial será el primer jugador en la ronda inicial de la partida, y debe coger la ficha de Primer jugador para identificarse como tal.

Ficha de Primer jugador.

3 indicadores en reserva.



Hay dos tipos de Supervivientes en *Zombicide*: Supervivientes clásicos y Niños.

Los Supervivientes clásicos no tienen rasgos distintivos. Normalmente empiezan con 3 de Vida.



Los Niños tienen este icono en sus tarjetas de identificación. Normalmente empiezan con 2 de Vida y pueden utilizar la habilidad Escurridizo (ver página 66) una vez por activación gastando una sola acción de movimiente.





#05 RESUMEN DEL JUEGO

Nuestros enemigos infectados ya no usan las armas con las que intentaron defender sus antiguas vidas. Hay sitios en los que puedes limitarte a recoger un arma del suelo y liarte a tiros enseguida. Por otra parte, tampoco hay que subestimar a los zombis. Son muy peligrosos en gran número y pueden resultar impredecibles. Nadie estaba preparado para este tipo de guerra.

Una partida de *Zombicide* se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:

FASE DE LOS JUGADORES

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar 3 acciones por turno, aunque más adelante algunas habilidades otorgarán acciones adicionales. Los Supervivientes usan sus acciones para matar zombis, moverse por el tablero y realizar tareas que les permitan completar los diferentes objetivos de la misión.

Una vez que un jugador ha activado todos sus Supervivientes, el jugador que se sienta a su izquierda empieza su turno, activando sus Supervivientes del mismo modo.

Cuando todos los jugadores han completado sus turnos, termina la fase de los jugadores.

En la página 19 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los jugadores.

FASE DE LOS ZOMBIS

Todos los zombis del tablero se activan y gastan 1 acción para atacar a un Superviviente que haya en su Zona o, si no tienen a quién atacar, moverse hacia los Supervivientes.

Los zombis Corredores tienen 2 acciones, así que pueden atacar dos veces, atacar y moverse, moverse y atacar, o moverse dos veces.

Una vez que todos los zombis han realizado sus acciones, aparecen nuevos zombis en todas las Zonas de aparición activas del tablero.

En la página 23 se ofrece una explicación más detallada de la fase de los zombis.

FASE FINAL

Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido. El jugador que tiene la ficha de Primer jugador se la entrega al jugador sentado a su izquierda. Luego comienza una nueva ronda de juego.

GANAR Y PERDER

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la misión.

Los jugadores pierden la partida si uno de los Supervivientes es eliminado, cuando ya no pueden completarse los objetivos de la misión o si se dan determinadas condiciones para su derrota (descritas en las instrucciones de la misión).

Zombicide es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden en equipo.



#06 LOS FUNDAMENTOS

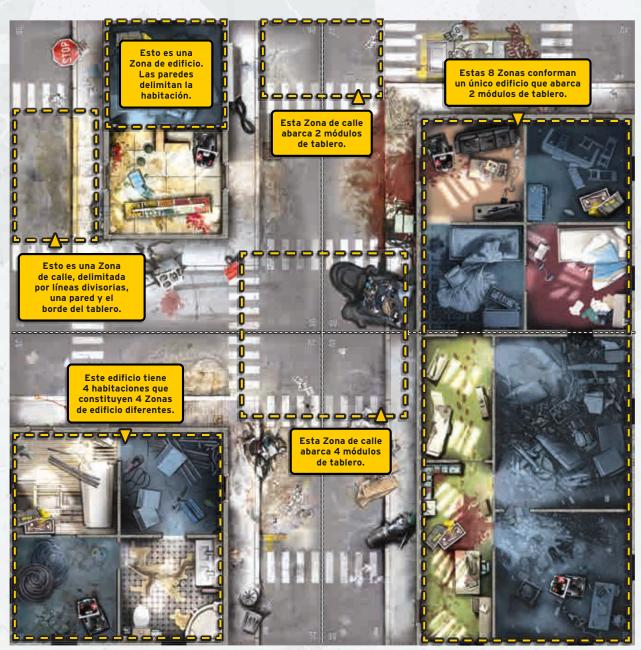
Sólo hay una regla: que no hay reglas. Bueno, casi. Busca armas chulas, no te separes del grupo, mata zombis, disfruta de la vida y todo irá a pedir de boca.

DEFINICIONES ÚTILES

Actor: Un Superviviente o un zombi.

Zona: Dentro de un edificio, una Zona es una habitación. En la calle, una Zona es el área comprendida entre dos líneas divisorias (o entre una línea divisoria y el borde de un módulo de tablero) y las paredes de los edificios de dicha calle.





LÍNEA DE VISIÓN

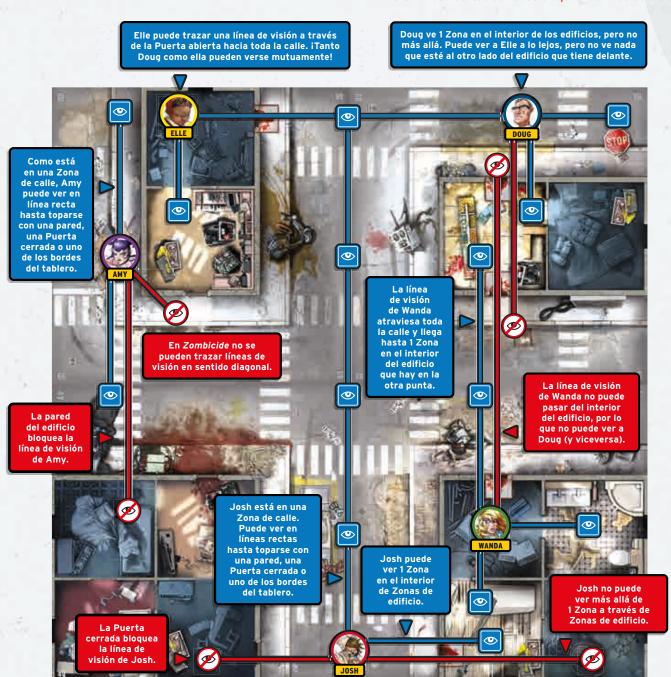
Las líneas de visión determinan si dos Actores pueden verse mutuamente; por ejemplo, si un Superviviente puede ver a un zombi a través de una Puerta abierta, desde otra habitación, al otro lado de la calle, etc.

En Zonas de calle, los Actores ven en líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su campo visual cubre todas las Zonas que puedan cruzar estas líneas antes de alcanzar una pared o un borde del tablero de juego.

En Zonas de edificio, un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura con la habitación en la que se encuentra. Si hay una abertura entre 2 Zonas, las paredes no bloquean la línea de visión entre ellas. No obstante, en el interior de un edificio la línea de visión de un Actor está limitada a una distancia de 1 Zona.

- Si el Superviviente está mirando desde una Zona de edificio hacia otra de calle, la línea de visión puede atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta.
- Si el Superviviente está mirando desde una Zona de calle hacia otra de edificio, su línea de visión se limita a una distancia máxima de 1 Zona.

ATENCIÓN: Las Puertas cerradas bloquean la línea de visión.



MOVIMIENTO

El movimiento es vida. iNo pares de moverte!

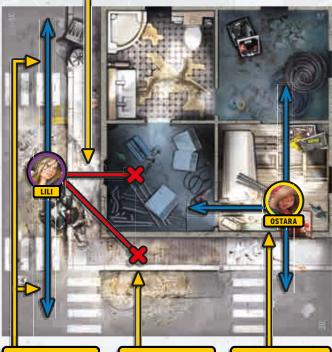
- Wanda

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra, siempre que la primera comparta al menos un borde con la Zona de destino. Esto no incluye las esquinas, lo que significa que los Actores no pueden efectuar movimientos en diagonal.

En Zonas de calle, los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una Puerta o abertura para moverse desde un edificio hasta la calle (y viceversa).

En Zonas de edificio, los Actores pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura (como una Puerta abierta). La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén unidas mediante una abertura.

La Puerta cerrada impide que Lili entre en el edificio. iAntes hay que abrirla!



Lili puede moverse 1 Zona por la calle, tanto hacia el norte como hacia el sur... ... pero no puede moverse en diagonal.

Todas las paredes del interior tienen aberturas y la Puerta está abierta, de modo que Ostara puede moverse adonde quiera. iEso sí, nada de movimientos en diagonal!





LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO

Hazme caso a mí. la cadencia de fuego es vida. iNo pares de disparar!

- Dong

Zombicide contiene muchas cartas de Equipo. Las que utilizan los Supervivientes para eliminar zombis presentan diversas puntuaciones de combate en la parte de abajo:



Las armas se engloban en dos categorías diferentes: cuerpo a cuerpo y a distancia. Para distinguirlas se usan símbolos exclusivos.



Las armas de combate cuerpo a cuerpo tienen el símbolo de combate cuerpo a cuerpo.

Su Alcance es O, por lo que sólo pueden utilizarse en la misma Zona que ocupa el Superviviente. Se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo (ver página 21).



El Bate de béisbol, la Palanca y el Hacha de bombero son armas de combate cuerpo a cuerpo.



Las armas de combate a distancia tienen el símbolo de combate a distancia.

Poseen un Alcance máximo de 1 o más. Se usan con acciones de combate a distancia (ver página 21). Atacar a Alcance O con un arma de combate a distancia sigue considerándose una acción de combate a distancia.



La Pistola, la Escopeta y el Fusil de francotirador son armas de combate a distancia.

TIPO DE MUNICIÓN

Las armas de combate a distancia emplean munición para matar zombis. Tienen munición infinita (iviva!), pero no utilizan el mismo tipo de munición.



Las armas que tienen un icono de **Bala** disparan proyectiles de pequeño calibre contra los zombis. La carta Montones de balas permite volver a lanzar dados con estas armas.





Las armas que tienen un icono de **Cartucho** disparan proyectiles de mayor calibre. La carta Montones de cartuchos permite volver a lanzar dados con estas armas, lo cual puede resultar de mucha utilidad contra blancos resistentes.





EQUIPO QUE MATA ZOMBIS, ABRE PUERTAS Y HACE RUIDO

Muchas cartas de Equipo, como la Palanca, el Hacha de bombero y la Motosierra, permiten a los Supervivientes abrir Puertas además de eliminar zombis.



Las cartas de Equipo que permiten a los Supervivientes matar zombis contienen símbolos de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia.



Las cartas de Equipo que permiten a los Supervivientes abrir Puertas tienen este símbolo.

Cada uno de estos símbolos va siempre acompañado de un segundo símbolo que indica si la acción se considera ruidosa o no. iEl ruido atrae a los zombis!



Esta acción es ruidosa y produce una ficha de Ruido.



Esta acción no es ruidosa y no produce ninguna ficha de Ruido.

EJEMPLO 1 - Hacha de bombero:





Puede matar zombis, pero no produce una ficha de Ruido si se usa de ese modo.

EJEMPLO 2 - Motosierra:





Puede matar zombis y produce una ficha de Ruido si se usa de ese modo.

• CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Las armas poseen diversas características que representan distintas maneras de eliminar zombis.



Daño: El daño infligido por cada éxito. No se acumula con múltiples éxitos.

Precisión: Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados inferiores son fallos.

Alcance: El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma.
O significa que sólo se puede usar en la Zona que ocupa el Superviviente.

Tipo de arma:

Esta carta

representa

un arma de

combate

cuerpo a

cuerpo.

Dados: El número de dados que hay que tirar cuando se realiza una acción de combate cuerpo a cuerpo para utilizar esta arma.



Tipo de arma: Esta carta representa un arma de combate a distancia.

Alcance: El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. O-1 indica que se puede usar para disparar en la Zona que ocupa el Superviviente o bien a 1 Zona de distancia (siempre que el blanco esté dentro de la línea de visión).



Tipo de munición: Esta carta de Equipo utiliza Balas.

Daño: El daño infligido por cada éxito. No se acumula con múltiples éxitos.

Dados: El número de dados que hay que tirar cuando se realice una acción de combate a distancia para utilizar esta arma.

Precisión: Cada resultado que iguale o supere este valor es un éxito. Los resultados inferiores son fallos.



¿Guardar silencio? ¿Para qué? ¡Yo quiero diversión, y la diversión hace ruido!

- Bunny G



Arrancar una motosierra o disparar en modo automático hace ruido, y el ruido atrae a los zombis. Toda acción mediante la que se abra una Puerta o se ataque con una carta de Equipo que sea ruidosa produce una ficha de Ruido.

• Esta ficha de Ruido se coloca en la Zona donde el Superviviente ha resuelto la acción. Se quedará en esa misma Zona aunque el Superviviente se mueva después.

- Una sola acción no puede producir más de una ficha de Ruido, independientemente de los dados que se lancen, los impactos que se logren o de que se empleen dos armas a la vez.
- Las fichas de Ruido siempre se retiran del tablero en la fase final (ver página 8).

NOTA: Cada miniatura de Superviviente también cuenta como una ficha de Ruido. iLos Supervivientes no saben estarse calladitos, y no me hagas hablar de los Niños!

EJEMPLO: Ned gasta su primera acción para eliminar a un Caminante en su Zona con una Katana. La Katana es un arma silenciosa que no genera fichas de Ruido.

Su segunda acción la usa para disparar a 1 Zona de distancia con una Escopeta. Se trata de un arma ruidosa, pero a pesar de haber lanzado varios dados, solamente se ha llevado a cabo una acción, por lo que se coloca una única ficha de Ruido en la Zona ocupada por Ned.

A continuación, Ned emplea su tercera acción para moverse. La ficha de Ruido se queda en la Zona donde se generó (no sigue a Ned en su movimiento).



ADRENALINA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Dime cómo matas zombis y te diré quién eres.

- Elle

Por cada zombi que elimine, un Superviviente gana 1 punto de Adrenalina (PA) y avanza una posición en su barra de Peligro. Algunas mecánicas de juego proporcionan PA adicionales, como por ejemplo recoger Objetivos o consumir alimentos.

Existen cuatro niveles de Peligro: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo. En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda en sus misiones (ver página 63). Las habilidades se van acumulando conforme aumenta el nivel de Peligro. A medida que se vayan adquiriendo habilidades para un Superviviente, deberán señalarse en el panel de control insertando un indicador en el orificio correspondiente.

El aumento de Adrenalina tiene también un efecto secundario. Cuando se roba una carta de Zombi para resolver una aparición de zombis, hay que leer la línea que se corresponda con el nivel de Peligro más alto alcanzado por los Supervivientes (ver «Aparición de muertos vivientes» en la página 25). Cuanto más fuerte sea el Superviviente, más zombis aparecerán.





#07 INVENTARIO

- ¿Señor? Tiene usted el arma que estaba buscando.
- Yo te iba a decir a ti lo mismo. ¿Cómo te llamas, granujilla?
- Ostara. ¿Yusted?
- Ned.

MAN STATE STATE

- Encantada de conocerle. ¿Me da su arma, porfi?

Cada Superviviente puede acarrear un máximo de 5 cartas de Equipo repartidas entre los dos tipos de espacios para Equipo de su panel de control: 2 en las Manos y 3 en la Mochila. Pueden descartarse cartas del inventario en cualquier momento sin ningún coste (incluso durante el turno de otro jugador) para hacer sitio a otras cartas.

Cada **espacio de Mano** puede contener 1 carta de Equipo. Las armas y demás objetos que se lleven en un espacio de Mano pueden utilizarse con normalidad.

En la Mochila pueden guardarse hasta 3 cartas de Equipo. Las características y efectos de juego descritos en estas cartas de



de combate cuerpo a cuerpo con el Machete.

#08 LOS ZOMBIS

No soy médico, pero para míestá claro que los zombis se han infectado con algo. No sabemos qué es ni cómo se propaga. Ya no necesitan comer ni dormir, y no muestran signos de sentir dolor. Básicamente son marionetas sedientas de sangre; pero no hay que subestimarlos. Resisten mucho y te persiguen durante días sin desfallecer. La única cura que conozco es una ejecución sumaria.

- Amy

En Zombicide hay 4 tipos de zombis. La mayoría disponen de una sola acción que gastan cada vez que se activan. Un zombi es eliminado tan pronto es golpeado con éxito por un ataque que inflige el Daño mínimo necesario para destruirlo. Su agresor recibe inmediatamente los puntos de Adrenalina indicados.



CAMINANTE

Es lento, apesta y da mucha grima.

Heridas que causa: 1 Para eliminarlo: Daño 1 Adrenalina obtenida: 1 punto



BRUTO

Estos zombis abotargados son tan corpulentos y duros que cuesta bastante eliminarlos. Las armas que sólo infligen Daño 1 no surten ningún efecto contra ellos.

Heridas que causa: 1 Para eliminarlo: Daño 2 Adrenalina obtenida: 1 punto



CORREDOR

Por algún motivo, estos tíos tienen mucha energía y se mueven el doble de rápido que los Caminantes.

Heridas que causa: 1 Para eliminarlo: Daño 1 Adrenalina obtenida: 1 punto Regla especial: Los Corredores realizan 2 acciones cada vez que se activan (ver página 25).



iZOMBIS IMPETUOSOS!



Algunas cartas de Zombi contienen la palabra clave Avance impetuoso. Cuando se roba una de estas cartas, se colocan las miniaturas de zombis correspondientes siguiendo el procedimiento habitual. iActo seguido, esos zombis resuelven inmediatamente una activación gratuita (ver página 23)!

ABOMINACIÓN



Zombicide incluye 4 Abominaciones distintas, cada una con capacidades exclusivas. Aparecen robando una carta al azar del mazo de Abominaciones, pero en ningún momento puede haber más de 1 Abominación sobre el tablero.

La Abominación es una criatura que ha mutado hasta volverse irreconocible; es la peor pesadilla de un Superviviente. Únicamente las armas que infligen Daño 3 o más pueden acabar con estas monstruosidades. Un lanzamiento certero de un Cóctel molotov puede bastar, ya que destruye todo lo que haya en la Zona objetivo.

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 3 (o un Cóctel molotov)

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Reglas especiales:

- Sólo se puede eliminar a una Abominación utilizando un arma de Daño 3 o un Cóctel molotov. Cabe señalar que en esta caja básica de Zombicide no hay ningún arma que inflija Daño 3, aunque esta cifra puede alcanzarse mediante ciertas habilidades como «+1 al Daño» (ver página 63), o cuando así lo permita alguna regla especial de una misión.
- Cuando se roba una carta de Zombi que provoca la aparición de una Abominación, hay que resolver el siguiente procedimiento:
- Si no hay ninguna Abominación sobre el tablero, roba una carta del mazo de Abominaciones. Luego coloca la correspondiente Abominación en la Zona de aparición. iNo te olvides de aplicar sus efectos especiales (ver página siguiente)!
- Si ya hay una Abominación sobre el tablero, ésta recibe una activación adicional.



ABOMENDIGO

Un Abomendigo es tan repugnante en todos los sentidos que permanecer junto a él es insoportable.

Regla especial: Los Supervivientes que se encuentren en la misma Zona que un Abomendigo no pueden realizar acciones de combate.

IMPORTANTE:

El Abomendigo es la más peligrosa de las cuatro Abominaciones incluidas en esta caja básica, ya que para salir de una Zona ocupada por zombis es preciso gastar acciones adicionales (ver página 19). iProcurad no quedaros atrapados en su Zona si hay más zombis en ella!

ABOMINAPOLI

Está claro que este monstruo ha desempeñado el papel de poli malo en demasiadas ocasiones.

Regla especial: El Abominapoli siempre va primero en el orden de prioridad de blancos (ver página 28).

ABOMINATURA

La Abominatura es tan dura de pelar que se precisa una potencia de fuego concentrada para acabar con ella. iLiteralmente!

Regla especial: Un Cóctel molotov arrojado a una Zona ocupada por una Abominatura sólo la destruye a ella. Ningún otro Actor presente en esa Zona se verá afectado, y todos los demás efectos de juego asociados se ignoran (por ejemplo, no se desplazarán fichas de Aparición de zombis ni se destruirán Objetivos en caso de que las instrucciones de la misión así lo estipulen).

PACIENTE CERO

¿Será de verdad el zombi original? Cualquiera sabe. Lo que sí es cierto es que convirtió el hospital en un lugar de pesadilla plagado de infectados.

Regla especial: El Paciente cero no tiene reglas especiales, lo que supone un alivio para los Supervivientes. iEs ideal para las partidas de demostración con jugadores noveles!









#09 FASE DE LOS JUGADORES

No tengo tiempo para tonterías. ¡Aparta de mi camino!

- Lil

Empezando por el jugador que tenga la ficha de Primer jugador, cada participante en la partida activa a todos sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Cada Superviviente puede ejecutar hasta 3 acciones en el nivel de Peligro Azul (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad de nivel Azul). A continuación se describen todas las acciones disponibles.

MOVIMIENTO

iVamos por aqui! iHay más zombis que matar!

- Josh

El Superviviente se mueve de una Zona a otra contigua; no se permite el movimiento a través de paredes ni Puertas cerradas.

• Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar 1 acción adicional por cada zombi presente.

RECUERDA: Los Niños pueden usar la habilidad Escurridizo (ver página 66) una vez por turno.

• Entrar en una Zona que contiene zombis termina la acción de movimiento del Superviviente (a menos que posea la habilidad Escurridizo).

EJEMPLO 1: Doug está en la misma Zona que 2 Caminantes. Para abandonar esta Zona debe gastar 1 acción en el movimiento y 2 acciones más en librarse de los Caminantes, lo que suma un total de 3 acciones. Si hubiera 3 zombis en su Zona, Doug necesitaría 4 acciones (1+3) para moverse.

EJEMPLO 2: Wanda está junto a una Zona ocupada por un zombi cuando decide moverse. Su acción de movimiento finaliza en la Zona ocupada por el zombi, incluso aunque normalmente su habilidad Esprintar le permitiría moverse hasta 3 Zonas.

BUSCAR

iAbre esa puerta! iÁbrela ya, que quiero ver lo que hay dentro! ¿Qué dices? ¿Curiosa yo?

- Ostava

Un Superviviente sólo puede buscar en Zonas de edificio, y únicamente si no hay zombis en esa Zona. El jugador roba la primera carta del mazo de Equipo. A continuación, puede colocarla en el inventario de su Superviviente (reorganizando dicho inventario sin coste alguno), o bien descartar inmediatamente la carta robada.

Un Superviviente sólo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno (incluso aunque se trate de una acción gratuita). Si se acaban todas las cartas del mazo de Equipo, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas (excluyendo las de Equipo inicial) para crear un nuevo mazo.

ACCIÓN DE PUERTA

La vida es como un edificio cerrado; nunca sabes lo que te vas a encontrar.

- Ned



Las cartas de Equipo que permiten a los Supervivientes abrir Puertas tienen este símbolo.



El Superviviente usa una carta de Equipo capaz de abrir Puertas para abrir una Puerta situada en su misma Zona. No es preciso hacer ninguna tirada. Se pone una ficha de Puerta (con la cara abierta boca arriba) donde antes estaba la Puerta cerrada (o, si era una ficha de Puerta cerrada, se le da la vuelta para dejar boca arriba su cara de Puerta abierta).

No olvides colocar una ficha de Ruido en la Zona si el Superviviente ha utilizado una carta de Equipo ruidosa para abrir la Puerta (ver página 13).



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

En algunas misiones hay Puertas de distintos colores. Por lo general, estas Puertas no se podrán abrir hasta que se reúnan ciertos requisitos, como puede ser recoger un Objetivo del mismo color. Para conocer estos detalles es preciso consultar las instrucciones de la misión.



APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS

Entrar en un edificio es muy emocionante. Cuando no están persiguiendo a la gente, los zombis se apiñan en la oscuridad, esperando a que llegue una víctima para pillarla desprevenida. Mola más que un parque de atracciones!

- Lou

Al abrir la primera Puerta de un edificio se revelan todos los zombis que hay dentro, esperando a oscuras. Un único edificio abarca todas las habitaciones que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero.

Los zombis que están dentro de un edificio sólo aparecen en las habitaciones que están a oscuras, denominadas Zonas oscuras. Señala cada **Zona oscura** del edificio de una en una, en el orden que prefieras (se recomienda empezar por la más alejada y proseguir hasta la más cercana), y roba una carta de Zombi para cada una de estas Zonas. Coloca el número y tipo indicados de zombis en la Zona oscura designada.

Cuando el mazo de cartas de Zombi se acabe, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear uno nuevo.

Aparecen y luego se activan.

• Si se roba una carta de Zombi que contiene la palabra clave Avance impetuoso, se colocan las miniaturas de zombis correspondientes con normalidad. iEstos zombis resuelven de inmediato una activación gratuita (ver página 23)! Luego se reanuda el proceso de aparición de zombis dentro del edificio.



• Si se roba una carta de Zombi que causa una activación adicional, no aparecerá ningún zombi en la Zona oscura designada. En vez de eso, **todos** los zombis del tipo indicado que haya sobre el tablero resuelven inmediatamente una activación adicional (ver página 23). Cabe señalar que estas cartas no tienen ningún efecto en el nivel de Peligro Azul.

ATENCIÓN: No se resuelven apariciones de zombis en los edificios que ya empiezan la partida abiertos.

ATENCIÓN: No se resuelven apariciones de zombis en los edificios donde haya Supervivientes al principio de la partida (los Acompañantes NO se consideran Supervivientes en lo que respecta a esta regla).

Tiger Sam acaba de abrir la Puerta de este edificio. Aparecen zombis en todas sus Zonas oscuras, de una en una y siguiendo un orden designado por los jugadores. Deciden resolver estas apariciones en el orden indicado, de la 1 a la 4.







adicional». Todos los Caminantes que hay sobre el tablero resuelver inmediatamente una activación. Esto incluye a los que acaban

de aparecer, aunque ya hayan resuelto un Avance impetuoso.

REORGANIZAR INVENTARIO/ INTERCAMBIAR OBJETOS

iNiños, a merendar! Vamos a ver qué llevo en el macuto. Judías en lata, arroz instantáneo, un poco de agua, unos peluches, un par de pistolas, un machete, una foto de mamá...

- Ned

El Superviviente puede reorganizar las cartas de su inventario del modo que desee.

Al mismo tiempo, también puede intercambiar cualquier cantidad de cartas con un único Superviviente que esté en su misma Zona (sólo con uno). Este otro Superviviente también puede reorganizar su propio inventario sin coste alguno.

Este intercambio no tiene por qué ser equitativo. iSe puede entregar todo el Equipo a cambio de nada, siempre que ambas partes estén de acuerdo!



ACCIONES DE COMBATE

Las acciones de combate permiten usar las cartas de Equipo de combate cuerpo a cuerpo y a distancia para eliminar zombis.

ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Hemos hecho una porra para ver quién manda más lejos la cabeza de un zombi al decapitarlo. ¿Te apuntas? La cuota mínima es... razonable.

- Odin



El Superviviente utiliza un arma de combate cuerpo que lleve en las Manos para atacar a los zombis que estén en su Zona (ver «Combate» en la página 27).

ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA

¿Cómo que eso es imposible? Hablas como los adultos. Mira y aprende.

- Tiger Sam



El Superviviente utiliza un arma de combate a distancia que lleve en las Manos para disparar a una única Zona que se encuentre dentro del Alcance mostrado en la carta de dicha arma y dentro de su línea de visión (ver «Combate» en la página 27). Los Supervivientes disparan contra Zonas, no contra Actores. Esto es especialmente importante en lo que respecta a la prioridad de blancos (ver página 28).

Utilizar un arma de combate a distancia desde Alcance O se sique considerando una acción de combate a distancia. MANA DAMAN

COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO

Este nuevo mundo tiene una ventaja: no hay más que mirar por el suelo para encontrar lo que uno necesita. Pilas, mantas, ropa, jabón y esas cosas. iy todo gratis! Vivimos de los despojos de la ciudad para cazar y matar zombis.



El Superviviente coge o activa un Objetivo que se encuentre en su misma Zona. Los efectos de juego de estos Objetivos se detallarán en la descripción de la misión.



Ten presente que en cada módulo de tablero ya vienen impresos los sitios en los que se colocan las Cajas de macarra y las fichas de Objetivo.

A menos que se indique otra cosa, cada ficha de Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que la recoja.



En Zombicide se usan fichas de Caja de macarra para señalar los lugares en los que se guardan armas formidables. Pueden recogerse del mismo modo que las fichas de Objetivo. El Superviviente recibe inmediatamente un arma de macarra aleatoria de entre las que haya disponibles. También puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

HACER RUIDO

... y así fue como aprendí a silbar.

- Bunny G

El Superviviente hace ruido en un intento por atraer a los zombis. Coloca una ficha de Ruido en su Zona.

NO HACER NADA

El Superviviente no hace nada y acaba su turno prematuramente. Las acciones restantes se pierden.



#10 FASE DE LOS ZOMBIS

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Supervivientes, es el turno de los zombis. Nadie los controla: ya lo hacen ellos solos, siguiendo estos pasos de activación y aparición en el orden indicado.

PASO 1: ACTIVACIÓN

Todos los zombis se activan y gastan su acción en un ataque o en un movimiento, dependiendo de la situación. Primero se resuelven todos los ataques, y después todos los movimientos. Con una sola acción, cada zombi efectúa un ataque **O BIEN** un movimiento, pero nunca ambos.

ATAQUE

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente realiza un ataque. El ataque de un zombi siempre acierta y no requiere el lanzamiento de dados.

Los ataques de los zombis se reparten entre todos los Supervivientes que haya en la Zona de la manera que los jugadores prefieran. Cada ataque de zombi inflige 1 Herida. El indicador de la barra de Heridas del Superviviente atacado desciende 1 paso por cada Herida recibida. Un Superviviente es eliminado tan pronto sus Heridas caen a la última posición (3 Heridas en el caso de los Supervivientes clásicos, 2 en el caso de los Niños). iSi eso ocurre, todos los jugadores pierden la partida!





Cada ataque de zombi efectuado con éxito inflige 1 Herida.





Los zombis luchan en grupo. Todos los zombis activados en la misma Zona que un Superviviente se unen al ataque, incluso aunque esto inflija más daño del necesario para acabar con él.

EJEMPLO 1: Un Caminante que está en una Zona con 2 Supervivientes inflige 1 Herida durante su activación. Los jugadores deciden cuál de ellos recibe esa Herida.

EJEMPLO 2: Un grupo de 4 Caminantes se activa en la misma Zona que 2 Supervivientes. Los jugadores deciden cómo repartirse las Heridas sufridas. Como un Superviviente es eliminado al recibir la tercera Herida, y con ello todos perderían la partida, los jugadores optan por asignar 2 Heridas a cada Superviviente. iMás vale que el equipo se ponga las pilas!

MOVIMIENTO

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

1 - Los zombis escogen la Zona de destino.

- La primera Zona que escogerán será la que contenga más fichas de Ruido, siempre que haya algún Superviviente en ella y se encuentre dentro de su línea de visión. Recuerda que cada Superviviente cuenta como una ficha de Ruido.
- Si no pueden ver a ningún Superviviente, avanzarán hacia la Zona más ruidosa.

La distancia en ambos casos es lo de menos. Un zombi siempre avanzará hacia el objetivo más ruidoso que pueda ver u oír.

2 - Los zombis se mueven 1 Zona hacia la Zona de destino siguiendo la ruta más corta disponible.

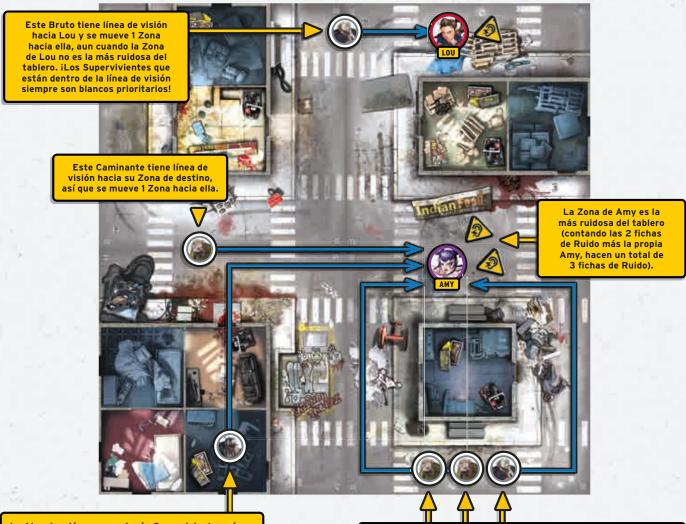
Si no hay rutas despejadas hacia la Zona de destino, no se moverán en absoluto.

Si hay más de una ruta con la misma longitud, los zombis se dividen en grupos del mismo número para seguir todas las rutas posibles. También se dividen si varias Zonas contienen el mismo número de fichas de Ruido.

Los grupos de zombis con un número impar de miniaturas se dividen del mismo modo. En estos casos los jugadores deciden cuál de los nuevos grupos recibe la miniatura sobrante y en qué dirección avanza cada nuevo grupo. Si un solo zombi puede recorrer múltiples rutas viables, los jugadores deciden por cuál de ellas se desplaza.

EJEMPLO: Un grupo formado por 4 Caminantes, 3 Brutos y 1 Corredor se mueve hacia un grupo de Supervivientes. Los zombis pueden recorrer dos caminos de idéntica longitud, por lo que se dividen en dos grupos.

- 2 Caminantes van por un lado y otros 2 se desvían por la otra ruta.
- 2 Brutos van por un lado y el tercero se desvía por la otra ruta (los jugadores eligen por dónde se mueve cada grupo).
- Los jugadores eligen el camino que tomará el Corredor.



La Abominación no ve a ningún Superviviente, así que se dirige hacia la Zona más ruidosa del tablero (la que ocupa Amy). Tras determinar la ruta más directa posible hacia ella, se mueve 1 Zona hacia el norte.

Este grupo de zombis dispone de dos rutas despejadas de igual longitud hacia la Zona de Amy. Los Caminantes se separan para tomar ambos caminos; los jugadores deciden por dónde irá el Bruto.

CORREDORES

Los corredores son blancos rápidos, esquivos y formidables. Suponen todo un reto, y a mí me chiflan los retos. Te voy a enseñar cómo cazarlos.

- Elle

Los Corredores tienen 2 acciones por activación. Después de que todos los zombis (Corredores incluidos) hayan acabado el paso de activación y resuelto su primera acción, los Corredores reciben una nueva activación, empleando su segunda acción en atacar a un Superviviente que esté en su Zona o en moverse si no hay nadie a quien atacar.

EJEMPLO 1: Al inicio de la fase de los zombis, un Corredor está en la misma Zona que un Superviviente. El zombi utiliza su primera acción para atacar, infligiendo 1 Herida; luego emplea su segunda acción para volver a atacar y causar 1 Herida más.

EJEMPLO 2: Un grupo de 2 Corredores y 1 Bruto está a 1 Zona de distancia de un Superviviente. Con su primera acción, dado que no hay nadie a quien puedan atacar en su Zona, los zombis se mueven hasta la Zona en la que está el Superviviente. A continuación, los Corredores resuelven su segunda acción. Puesto que ahora ocupan la misma Zona que un Superviviente, atacan. Cada Corredor inflige 1 Herida.

PASO 2: APARICIÓN

En los mapas de las misiones se usan fichas de Aparición de zombis para indicar dónde aparecen los zombis al final de cada fase de los zombis: éstas son las Zonas de aparición.





Las fichas de Aparición de zombis señalan las ubicaciones de las Zonas de aparición. La Zona de aparición inicial siempre es la primera en la que aparecen zombis.

Localiza la ficha de **Aparición inicial** y roba una carta de Zombi. Lee el tipo de zombi que aparece en ella y la línea que corresponda al color del nivel de Peligro del Superviviente con más puntos de Adrenalina (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de zombi en la Zona que contiene la ficha de Aparición inicial. **Los zombis siempre aparecen primero en la Zona señalada por la ficha de Aparición inicial.**

Repite este procedimiento con cada ficha de Aparición que haya sobre el tablero, una por una, empezando por la ficha de Aparición inicial y procediendo en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando se acabe el mazo de cartas de Zombi, vuelve a mezclar las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.



EJEMPLO: Doug tiene 5 puntos de Adrenalina, así que está en el nivel de Peligro Azul. Lou tiene 12, lo que la sitúa en el Amarillo. A fin de determinar cuántos zombis aparecen, hay que leer la línea Amarilla, que corresponde a Lou, la Superviviente con más puntos de Adrenalina.

ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES

En algunas misiones se usan fichas de Aparición de zombis de colores azul o verde. A menos que se indique otra cosa, en estas Zonas no aparecen zombis hasta que tenga lugar un suceso específico que las active (como recoger un Objetivo del mismo color). Salvando posibles excepciones, cuando una Zona de aparición se activa, sólo empezarán a aparecer zombis en ella a partir de la siguiente fase de los zombis.



MAN DAN DAN

CARTAS DE AVANCE IMPETUOSO

De vez en cuando, un zombi va y hace algo inesperado. Esto te obliga a mantenerte alerta y evita que desarrolles malas costumbres. Los zombis son el mejor amigo de una chica.

- Amy



Cuando un jugador roba una carta de Zombi que contiene la palabra clave Avance impetuoso, los zombis generados por esa carta reciben una activación inmediata (ver página 23) justo después de ser colocados.

ATENCIÓN: No hay cartas de Avance impetuoso para Corredores.

QUEDARSE SIN ZOMBIS

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un zombi en el tablero durante el paso de aparición. En este caso, se colocan las miniaturas que queden (si queda alguna) y después todos los zombis del tipo requerido obtienen inmediatamente una activación adicional (ver página 23). Pueden darse varias activaciones adicionales seguidas. iNo perdáis de vista el número de zombis que hay sobre el tablero!

CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL

Se produjo un repentino bullicio entre los zombis que nos rodeaban, como si algo los hubiera espoleado de repente, y se nos arrojaron al cuello todos a la vez. No he tenido mucho tiempo para pararme a pensar en aquel fenómeno, pero desde ese día procuro no bajar nunca la guardia.



Cuando un jugador roba una carta de Activación adicional, no aparecen zombis en la Zona designada. En vez de eso, todos los zombis del tipo indicado resuelven inmediatamente una activación adicional (ver página 23).

ATENCIÓN: Estas cartas no tienen ningún efecto en el nivel de Peligro Azul.



EDICIÓN

#11 COMBATE

No es sólo cuestión de venganza; se trata del futuro. Antes nos pasábamos la vida admirando a los ricos y famosos. ¡Ahora podemos dedicarnos a luchar y a otras juergas!

- Amy



SÍMBOLOS DE DADOS

Cuando un Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia para atacar a un zombi, debe tirar tantos dados como se indique en las cartas de Equipo utilizadas.



SÍMBOLO DE ARMAS DOBLES: CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

Si el Superviviente activo tiene dos armas idénticas con el símbolo Doble equipadas en sus Manos, puede utilizar esas dos armas al mismo tiempo al coste de una sola acción. Ambas armas deben apuntar a la misma Zona.



EJEMPLO: Josh tiene 2 Pistolas en las Manos. La Pistola tiene el símbolo Doble, así que Josh puede disparar ambas a la vez. Esto le permite tirar 2 dados (1 por cada Pistola) con una sola acción de combate a distancia.



SÍMBOLO DE PRECISIÓN

Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión del arma utilizada representa un impacto con éxito. Los golpes fallidos con armas de combate a distancia pueden causar fuego amigo (ver página 28).

IMPORTANTE: La Precisión mínima es siempre de 2+.



SÍMBOLO DE DAÑO

Cada impacto inflige a un único objetivo la cantidad de Daño que se especifica en el valor de Daño de la carta. Si todos los objetivos son eliminados, los impactos sobrantes se pierden.

- Los **Caminantes** y los **Corredores** mueren con un impacto de Daño 1 (o superior).
- Los **Brutos** mueren con un impacto de Daño 2. Da igual cuántos impactos se obtengan con un arma que inflige Daño 1; un Bruto los absorbe sin inmutarse.

• Las **Abominaciones** mueren con un impacto de Daño 3. iA falta de eso, un Cóctel molotov también acabará con ellas!

ACCIÓN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Yo peleo con cualquier cosa que pille, pero siento predilección por el combate cuerpo a cuerpo. Las armas blancas son más... salvajes, no sé si me entiendes. Sobre todo las motosierras.

- Wanda



Un Superviviente que empuña un arma de combate cuerpo a cuerpo en una Mano puede atacar a los zombis que se encuentren en su misma Zona. Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión que se muestra en la carta del arma es un impacto con éxito. El jugador reparte sus impactos como desee entre los posibles blancos de la Zona.

Los golpes fallidos con armas de combate cuerpo a cuerpo no causan fuego amigo (ver página 28).

EJEMPLO: Doug y Ostara están en la misma Zona con un Bruto, un Caminante y un Corredor. Ostara ataca con su Katana. Saca

y

en su tirada, lo que significa 1 impacto. Como el Daño 1 de la Katana no basta para matar al Bruto, Ostara decide asignar el impacto al Corredor, eliminándolo. Y aunque Ostara ha obtenido un fallo, Doug está a salvo de los tajos de su arma porque se trata de un ataque cuerpo a cuerpo.

ACCIÓN DE COMBATE A DISTANCIA

Los zombis luchan con las manos desnudas, como animales. Por eso prefiero acabar con ellos desde lejos. ¿Para qué correr riesgos si la civilización nos ha provisto de la seguridad que brindan una distancia prudencial y una potencia de fuego superior?

- Elle



Las armas de combate a distancia son las que tienen este icono. Un Superviviente que empuña un arma de combate a distancia en una Mano puede disparar a una Zona situada dentro de su línea de visión (ver página 10) y del Alcance del arma.

RECUERDA:

- En Zonas de edificio, la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura, y sólo a una distancia de 1 Zona.
- En Zonas de calle, la línea de visión discurre en una línea recta paralela al borde del tablero hasta alcanzar una pared o el propio borde del tablero.
- Los disparos fallidos pueden causar fuego amigo (ver más adelante), iasí que sopesa bien los riesgos!



SÍMBOLO DE ALCANCE

El alcance de un arma se muestra mediante el valor de Alcance de su carta, que representa el número de Zonas que puede cruzar de un disparo.

El primero de los dos valores muestra el Alcance mínimo. El arma no puede disparar a Zonas que estén a una distancia inferior a este mínimo. En algunos casos es O, lo que significa que el Superviviente puede disparar a blancos situados en la Zona que ocupa en ese momento (aun así, se considera una acción de combate a distancia).

El segundo valor muestra el Alcance máximo del arma; un arma no puede disparar a Zonas que estén más allá de su Alcance máximo.

EJEMPLO 1: El Fusil de francotirador tiene un Alcance de 1-3, lo que significa que con él se puede disparar hasta una distancia máxima de 3 Zonas, pero no puede utilizarse en la misma Zona en la que se encuentra el tirador.

EJEMPLO 2: La Recortada tiene un Alcance de O-1, lo que quiere decir que se puede disparar sobre la Zona de su propietario o sobre una Zona adyacente a ésta, pero no más allá.

Al elegir una Zona para un ataque a distancia, se ignora a todos los Actores que estén en las Zonas interpuestas entre el tirador y el blanco. Esto significa que los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas sin consecuencias para otros Supervivientes o zombis. ilncluso se puede disparar a otra Zona habiendo zombis en la misma Zona del tirador!

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando se utiliza un arma de combate a distancia (aunque sea a Alcance O), el Superviviente que dispara no elige los blancos a los que alcanza con sus tiradas exitosas. Los impactos se asignan a los Actores que se encuentren en la Zona apuntada siguiendo este orden de prioridad de blancos:

- 1 Bruto o Abominación (el tirador elige)
- 2 Caminante
- 3 Corredor

Los impactos son asignados a los blancos del grado de prioridad inferior hasta que todos hayan sido eliminados; después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente. Si varios blancos comparten un mismo orden de prioridad, los jugadores deciden cómo repartir los impactos entre ellos.

Recuerda: El orden de prioridad de blancos no se aplica a las acciones de combate cuerpo a cuerpo.

EJEMPLO: Lou, armada con una Escopeta (Daño 2), realiza una acción de combate a distancia contra una Zona ocupada por 1 Bruto, 2 Caminantes y 2 Corredores.

- Lou saca Y v con su primera acción. La Escopeta impacta con resultados de 4 o más, lo que significa que ha logrado 2 impactos. Aplicando el orden de prioridad de blancos, su primer impacto alcanza al Bruto y lo elimina (ya que el arma tiene Daño 2). El segundo impacto se asigna a un Caminante, eliminándolo también (1 impacto = 1 objetivo).
- Lou saca 🔀 y 🔂 con su segunda acción, otros 2 impactos. El orden de prioridad de blancos designa al Caminante como primer objetivo, por lo que es eliminado. El segundo impacto se asigna a uno de los Corredores y lo mata también. Solamente ha quedado 1 Corredor.

ATENCIÓN: Los Brutos ocupan el primer puesto en el orden de prioridad de blancos, y son inmunes a las armas de Daño 1. Esto significa que, mientras no sean eliminados, protegerán a los Caminantes y Corredores que estén en su misma Zona contra todas las acciones de combate a distancia efectuadas con armas de Daño 1. Lo mismo se aplica a las Abominaciones, que requieren armas de Daño 3 (o un Cóctel molotoy) para ser eliminadas.

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

FUEGO AMIGO

iUg!

Un Superviviente no puede golpearse a sí mismo con sus propios ataques. Sin embargo, una situación de emergencia puede requerir una acción de combate a distancia contra una Zona en la que esté atrapado un compañero Superviviente.

En estos casos, todo fallo obtenido en la tirada de ataque impacta automáticamente a los Supervivientes que se encuentren en la Zona objetivo. Estos impactos de fuego amigo se asignan a los Supervivientes del modo que prefiera el tirador, y su Daño se aplica siguiendo el procedimiento habitual (las armas de Daño 2 causan 2 Heridas).

EJEMPLO 1: Amy dispara con una Recortada a una Zona ocupada por Ned y 1 Caminante. Saca y t, un éxito y un fallo. El éxito elimina al Caminante, pero el fallo alcanza a Ned con un impacto de Daño 1, así que Ned sufre 1 Herida.

EJEMPLO 2: Lili dispara con una Escopeta a una Zona ocupada por Odin y por 1 Corredor. Saca

y

, i2 éxitos! Uno solo basta para matar al Corredor, y el otro se pierde. Los disparos fallidos son los únicos que se asignan a los Supervivientes como fuego amigo, por lo que Odin no corre peligro.

#12 RASGOS DEL EQUIPO

iPase lo que pase, lucha con estilo!

- Lili

LINTERNA



El Superviviente se beneficia de la habilidad Búsqueda: 2 cartas (ver página 66). Este Superviviente roba 2 cartas cuando realiza una acción de búsqueda.

ATENCIÓN: Este efecto no es acumulativo; tener múltiples Linternas no permite robar más de 2 cartas cuando se busca.

Las Linternas ayudan a encontrar el mejor Equipo en las primeras rondas de la partida.

CÓCTEL MOLOTOV



Realiza una acción de combate a distancia con un Cóctel molotov equipado en un espacio de Mano, descarta la carta, iy mira cómo arde todo! El efecto del **Cóctel molotov** se aplica a toda la Zona seleccionada como objetivo: **todos los Actores presentes en ella son eliminados**, sin importar cuánto Daño resistan (isí, esto incluye a las Abominaciones!). El Superviviente que ha arrojado el Cóctel molotov recibe todos los puntos de Adrenalina correspondientes.

Un Cóctel molotov mata a todos los Actores presentes en la Zona objetivo. ¡Guárdalo para Abominaciones y emergencias!

RECARGA



Las armas recargables efectúan disparos muy potentes, pero tienen que recargarse para poder volver a dispararlas.

Las armas que poseen el rasgo Recarga se quedan sin munición cada vez que se disparan. Un Superviviente puede gastar 1 acción para recargar el arma si quiere dispararla varias veces en una misma ronda. En la fase final de la ronda todas estas armas se recargan de manera gratuita, por lo que siempre empiezan cada ronda listas para disparar.

- Si una de estas armas se dispara y luego se pasa a otro Superviviente sin ser recargada, el nuevo propietario tendrá que recargarla si quiere utilizarla en la misma ronda.
- Basta una sola acción para recargar dos armas Dobles que se hayan disparado a la vez.
- Es posible disparar con una única arma Doble recargable a una Zona y después realizar otra acción de combate a distancia para disparar a otra Zona con la otra arma Doble recargable.

HABILIDAD DE EQUIPO



El arma adecuada para el trabajo apropiado.

Algunas cartas de Equipo tienen su propia habilidad (como Francotirador, en el caso del Fusil de francotirador).

Cartas de armas: El Superviviente se beneficia de la habilidad indicada cuando realiza una acción de combate con un arma equipada que posee dicha habilidad.

Cartas que no son armas: El Superviviente se beneficia de la habilidad mientras tenga la carta de Equipo en su inventario.

EDICIÓN

NA N

Ш

OM BI

#13 MODOS DE JUEGO ADICIONALES

Los modos de juego adicionales que se describen en este capítulo enriquecen el tono de las partidas de *Zombicide* con nuevas reglas. iUtilízalos para dar un toque de variedad al juego, abrir nuevas posibilidades en misiones ya jugadas y plantear nuevos desafíos temáticos!

ABOMINACIONES A MONTONES

Este modo de juego permite que haya varias Abominaciones sobre el tablero al mismo tiempo. Cuantas más haya, más mortífera será la partida, ya que el número de Cócteles molotov sigue siendo limitado. iAntes de implementar este modo de juego, aseguraos de que todos sois jugadores veteranos o controláis Supervivientes capaces de enfrentarse a estos monstruos (o huir de ellos)!

¿Listos para las Abominaciones a montones? Entonces resolved este procedimiento cada vez que se robe una carta de Zombi que provoque la aparición de una Abominación:

- Si no hay ninguna Abominación sobre el tablero, roba una carta del mazo de Abominaciones y coloca la correspondiente Abominación.
- Si ya hay alguna Abominación sobre el tablero, todas reciben una activación adicional. LUEGO roba una carta del mazo de Abominaciones y coloca la correspondiente Abominación.

Adaptar esta modalidad a las preferencias de los jugadores y a sus expectativas de la experiencia de juego es muy sencillo:

- En primer lugar, decidid qué tipos de Abominaciones vais a usar creando un mazo de Abominaciones personalizado. Este sistema es ideal para ajustar la dificultad a vuestro estilo de juego y conseguir el tono deseado para la partida.
- Aparte de esto, los jugadores también pueden estipular la cantidad máxima de Abominaciones que pueda haber sobre el tablero al mismo tiempo. Una vez alcanzado este número, robar cartas de Zombi que provoquen la aparición de una Abominación solamente proporcionará una activación adicional a las Abominaciones que ya estén sobre el tablero.



ACCIONES EN UN COCHE

Los coches normales, con sus piezas de plástico, sus movidas híbridas y todo eso, no sirven de nada para escapar a la invasión y desplazarse por un entorno urbano apocalíptico. Nosotros preferimos bugas tuneados, hechos de acero y mala leche. Como mis colegas nunca recuerdan las marcas, los llamamos «coches de macarra». También buscamos coches patrulla con motores de gran potencia y carrocerías reforzadas. Nos llevan de un lado a otro, aplastan zombis y a veces acarrean nuestras cosas. Yo los considero nuestros mejores aliados.

- Josh



iTen siempre a mano la carta de referencia de los Coches!

En Zombicide hay 2 tipos de Coches, representados por fichas de doble cara. Algunas misiones permiten que los Supervivientes los conduzcan para desplazarse rápidamente por el tablero y atropellar zombis. Ambos Coches se usan de la misma manera, pero cada uno tiene sus propias reglas especiales.

Gastando 1 acción en la misma Zona que un Coche, un Superviviente puede realizar 1 de las acciones que se describen a continuación. A menos que guarden alguna relación con los Coches, las habilidades de los Supervivientes no se aplican a los Coches ni tampoco a los ataques efectuados con ellos.

Mientras no se especifique lo contrario, un Coche no puede ser atacado ni destruido. Un Superviviente sentado en un Coche sí puede ser atacado con normalidad como si estuviera de pie en esa Zona.

• ENTRAR EN UN COCHE O SALIR DE ÉL

El Superviviente entra en un Coche que esté en su Zona, pero sólo si no hay zombis en ella. La miniatura del Superviviente se sitúa en el asiento del conductor (si está libre) o sobre la ficha de Coche para viajar como pasajero. Solamente puede haber un conductor en cada Coche, así como un máximo de 3 pasajeros.

No hay restricciones para salir de un Coche.

CAMBIAR DE ASIENTO EN UN COCHE

El Superviviente se cambia al asiento del conductor o a uno de los asientos de pasajeros. En cualquiera de los casos, la miniatura se coloca en la posición correspondiente. Este cambio de asiento no es una acción de movimiento, y por tanto no se aplica ninguna regla asociada a los movimientos.

ATENCIÓN: Es posible cambiar de asiento incluso aunque haya zombis en la Zona.

CONDUCIR UN COCHE

- Sam, ¿cómo haces para llegar a los pedales?
- Me pego cajas a los pies con cinta adhesiva.
- Espera, ¿eso que veo es mi botiquín?



Elige entre conducir despacio (1 Zona por acción de conducción) o rápido (2 Zonas por acción de conducción).

1 ZONA: Sin ataques.

2 ZONAS:



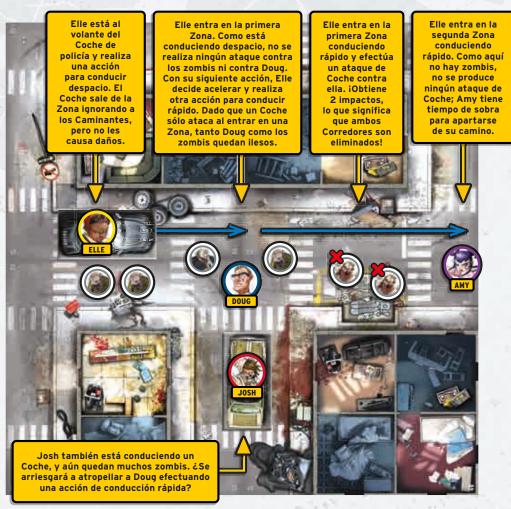
Un Coche sólo puede conducirse si la misión lo permite de forma expresa, y únicamente puede hacerlo un Superviviente que vaya sentado en el asiento del conductor. No se puede entrar en una Zona de edificio conduciendo un Coche. Esta acción no es de movimiento, y por tanto no está sujeta a los modificadores que afectan al movimiento. El Coche puede abandonar o atravesar Zonas que contengan zombis sin necesidad de gastar acciones adicionales ni detenerse en ellas.

Con cada acción de conducción efectuada en el Coche, el conductor debe escoger una velocidad de desplazamiento:

- **Conducir despacio.** El Coche se mueve 1 Zona. No se lleva a cabo ningún ataque.
- Conducir rápido. El Coche se mueve 2 Zonas consecutivas (ino se puede cambiar de sentido!). El Coche efectúa un ataque contra toda Zona en la que entre y esté ocupada por zombis. Eliminar zombis de este modo proporciona al conductor los puntos de Adrenalina correspondientes. Los ataques realizados con un Coche se asignan a los Actores que haya en la Zona objetivo siguiendo el orden de prioridad de blancos (ver página 28).

Los ataques con un Coche pueden provocar fuego amigo (ver página 28) y dañar a los Supervivientes que estén fuera del Coche si el conductor entra en una Zona que contenga peatones además de zombis. Los Supervivientes que viajen dentro del Coche, así como los que viajen en otro Coche situado en la misma Zona, son inmunes. Si un Coche atraviesa una Zona que solamente contiene Supervivientes a pie, no se realiza ningún ataque contra ellos.

En aras de la simplicidad, conducir un Coche no genera Ruido.



ABRIR UNA CAJA DE UN COCHE DE MACARRA

Anda, este coche es de los que me gustan. Y con armas de las que me gustan. ¿Eso es oro de verdad? iSí, sí que lo es!

- Lil



- Puedes tocar lo que quieras menos el botón de la sirena. Por favor.
- ¿Por qué, qué hace? (toca el botón)
 - Tiger Sam a Bunny G



En algunas misiones se coloca una ficha de Caja de macarra sobre el Coche de macarra. Estas fichas pueden recogerse del mismo modo que los Objetivos. La ficha de Caja se retira del Coche de macarra, y el Superviviente coge de inmediato un arma de macarra aleatoria de entre las que estén disponibles. Puede aprovechar este momento para reorganizar su inventario sin coste alguno.

Se puede conducir un Coche de macarra sin recoger su Caja de macarra. En este caso, la Caja de macarra se mueve junto con el Coche. Se supone que la Caja se guarda en el maletero, por lo que no ocupa ninguno de los asientos del Coche.



Cada Coche de macarra contiene una sola arma de macarra. Los Coches de policía contienen una cantidad ilimitada de cartas de arma.

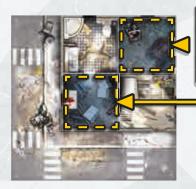
Se puede buscar en un Coche de policía para conseguir armas. Los efectos de juego relacionados con la búsqueda (como +1 acción de búsqueda gratuita, Puede buscar más de una vez o la carta de Equipo «Linterna») también se aplican a las búsquedas en un Coche de policía.

Al buscar dentro de un **Coche de policía**, roba cartas hasta que encuentres un arma. Todas las demás cartas robadas se descartan. Las cartas «¡Aaahh!» hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda (incluso aunque se esté usando una «Linterna»).



ZONAS OSCURAS

- No hay luz en todo el edificio. Abrid bien los ojos y tened cuidado.
- Oye, eso me recuerda a un juego...



Las Zonas oscuras se usan para resolver la aparición de zombis dentro de los edificios, y también encierran peligros para la exploración.

Las Zonas oscuras aumentan un poco la dificultad del juego e infunden temor a los Supervivientes. Con este modo de juego se aplican las siguientes reglas:

- Ningún Actor puede trazar línea de visión hacia el interior de una Zona oscura, salvo que se encuentre a alcance 0-1.
- Todo ataque a distancia efectuado contra una Zona oscura tiene una Precisión de 6+ (es decir, hay que sacar un 6 para impactar). Tener una Linterna anula esta regla. Los efectos de juego que modifiquen la Precisión se aplican con normalidad (por ejemplo, la habilidad +1 a las tiradas: A distancia). Los éxitos automáticos, como el obtenido al arrojar un Cóctel molotov, también se siguen aplicando.
- Las Zonas oscuras no tienen ningún efecto sobre los ataques cuerpo a cuerpo.



iLe vendría bien algo de ayuda!

- iQué mono eres! ¿Te gustaría que te adoptase?

- Me resbala, siempre y cuando tengas chuches y chocolatinas.

- Amy y Bunny G

En algunas misiones se utilizan miniaturas de Superviviente como Objetivos o personajes de apoyo. Se denominan Acompañantes, y pueden actuar siguiendo las instrucciones de la misión o bien limitarse a seguir a los Supervivientes. Los jugadores eligen qué Acompañantes se sitúan en cada uno de los espacios indicados por la misión. Sus tarjetas de identificación deben apartarse durante la preparación de la partida y dejarse a la vista de todos los jugadores.

Las descripciones de algunas misiones pueden contradecir los procedimientos generales que se explican en esta sección. En estos casos siempre se dará prioridad a las reglas especiales de

ATENCIÓN: Los Supervivientes que poseen las habilidades Empieza con [X] de Vida, Empieza con 2 PA o Empieza con un [Equipo] (ver página 66) no se pueden utilizar como Acompañantes. Si se roba uno de estos Supervivientes, se ignora y se coge otro.



02

ESCOLTAR A UN ACOMPAÑANTE

En algunas misiones se asigna un Acompañante a un Superviviente concreto durante la preparación de la partida. Este Superviviente obtiene la correspondiente tarjeta de identificación y se beneficia de la habilidad que tenga el Acompañante para el nivel de Peligro Azul (si tiene varias, sólo se aplica la primera de todas). Esta tarjeta de identificación no ocupa ningún espacio de su inventario. La miniatura del Acompañante se sitúa junto a la del Superviviente.

La tarjeta de identificación del Acompañante puede intercambiarse (junto con su miniatura y habilidad correspondientes) del mismo modo que una carta de Equipo.

El Superviviente que posea la tarjeta de identificación del Acompañante se denomina su **Líder**. Un mismo Superviviente puede ser el Líder de varios Acompañantes.

También cabe la posibilidad de que en una misión haya Acompañantes solitarios que actúen por cuenta propia. Cualquier Superviviente puede gastar una acción para **reclutar** a un Acompañante solitario que esté en su misma Zona. Esto lo convierte en su Líder y le proporciona su tarjeta de identificación.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS ACOMPAÑANTES

Un Acompañante:

- Es un Superviviente. Esto significa que también cuenta como 1 ficha de Ruido.
- Es susceptible al fuego amigo (ver página 28).
- Es eliminado al recibir la primera Herida. A menos que se indique otra cosa en la descripción de la misión, la partida termina si un Acompañante es eliminado.
- Nunca se separa de su Líder. Todas las reglas especiales, habilidades que afectan al movimiento y acciones con Coches se aplican también al Acompañante. Ocupará un asiento de pasajero cuando entre en un Coche.
- No tiene inventario.
- No tiene acciones.

EJEMPLO 1: Wanda gasta 1 acción para reclutar a Bunny G, que está situado en su misma Zona como Acompañante solitario. Wanda se convierte en Líder de Bunny G, recibe su tarjeta de identificación y sitúa la miniatura del Niño junto a la suya. A partir de este momento, Wanda se beneficiará de la habilidad de nivel Azul de Bunny G (Afortunado). A su vez, Bunny G se beneficia de la habilidad Esprintar de Wanda para poder seguirla a todas partes.

EJEMPLO 2: Josh entra en la Zona que ocupan Wanda y Bunny G, y gasta 1 acción para realizar un intercambio. Josh es ahora el Líder de Bunny G, por lo que recibe su tarjeta de identificación y su habilidad de nivel Azul. iJosh acaba de agenciarse un amuleto de la suerte!







MODO DE JUEGO ULTRARROJO

¿Enfadado? iNo te gustaría verme enfadado!

El modo de juego Ultrarrojo permite que tus Supervivientes obtengan puntos de Adrenalina más allá del nivel de Peligro Rojo a fin de ganar habilidades adicionales. Este modo de juego es estupendo para alcanzar un asombroso número de bajas y completar misiones de mayor envergadura.

Modo Ultrarrojo: Cuando tu Superviviente alcance el nivel de Peligro Rojo, pon el indicador de Adrenalina en el O y añade los puntos de Adrenalina ganados más allá del mínimo requerido para alcanzar el nivel Rojo. Tu Superviviente sigue estando en el nivel Rojo y conserva sus habilidades. Contabiliza los próximos puntos de Adrenalina de la manera habitual y gana habilidades que no seleccionaste cada vez que cambies de nivel de Peligro.

Cuando hayas seleccionado todas las habilidades disponibles del Superviviente, cada vez que alcances el nivel de Peligro Naranja o Rojo podrás elegir cualquier otra habilidad de la lista (ver página 63).

EJEMPLO: Ostara acaba de obtener su punto de Adrenalina número 43, alcanzando así el nivel Rojo. Ya posee las siguientes habilidades: Puede buscar más de una vez (Azul), +1 acción (Amarillo), +1 dado: A distancia (Naranja) y +1 a las tiradas: A distancia (Rojo).

El jugador sitúa su indicador de Adrenalina de nuevo en el O mientras continúa la misión. Ostara sigue estando en nivel Rojo y ganando puntos de Adrenalina con cada zombi que elimina.

Ostara no recibe una habilidad adicional cuando llega por segunda vez a los niveles de Peligro Azul y Amarillo: ya tiene todas las habilidades disponibles en esos niveles. Cuando consigue alcanzar otra vez el nivel Naranja, obtiene +1 acción de movimiento gratuita, su segunda habilidad disponible en ese nivel de Peligro. Al llegar otra vez al nivel Rojo, el jugador debe elegir una nueva habilidad de entre las dos disponibles que le quedan para ese nivel, y opta por +1 acción de combate gratuita. El indicador de Adrenalina vuelve a ponerse en el O.

En su tercer recorrido por la barra de Adrenalina, Ostara no gana ninguna habilidad adicional en los niveles Azul, Amarillo y Naranja, puesto que ya las tiene todas. Cuando alcanza por tercera vez el nivel Rojo, Ostara obtiene la última habilidad que le queda: Escurridiza. El indicador de Adrenalina vuelve a ponerse en el O.

A partir de este momento, Ostara sigue recibiendo puntos de Adrenalina: obtiene una habilidad a elección del jugador cada vez que llegue al nivel Naranja, y otra más al alcanzar el nivel Rojo.

AJUSTAR LA DIFICULTAD

- Creo que ya hemos terminado. iVámonos!
- ¿Podemos quedarnos un ratito más? Me lo estoy pasando en grande.



La dificultad de Zombicide puede aumentarse o reducirse usando los números de las cartas.

A veces el juego puede resultar demasiado fácil (o quizá excesivamente difícil) para algunos grupos. En estos casos se pueden ordenar las cartas de Zombi consultando sus números.

- Las cartas con los números del 001 al 018 representan las etapas menos peligrosas de una invasión zombi. Los no muertos aparecen en cantidades limitadas, pero aún pueden beneficiarse de la regla de Avance impetuoso. En el nivel de Peligro Azul no aparecerá ninguna Abominación.
- Las cartas con los números del 019 al 036 plantean un reto más duro. Aparecen zombis en mayor cantidad, sobre todo en los niveles de Peligro más bajos. En el nivel de Peligro Azul puede aparecer alguna Abominación. Es mejor reservar estas cartas para los jugadores veteranos de Zombicide.
- Las cartas con los números del 037 al 040 provocan activaciones adicionales. Hacen que los zombis sean menos predecibles y ejercen mayor presión sobre los Supervivientes.

iPodéis combinar estos factores como os parezca oportuno para adaptar la experiencia del juego a vuestras preferencias particulares!



#14 MISIONES

Las siguientes misiones pueden jugarse en cualquier orden, según el tiempo del que dispongan los jugadores y del nivel de dificultad deseado. Las reglas especiales que se describen en ellas tienen prioridad sobre las reglas generales y los enunciados de las cartas. Las diez primeras misiones son las mismas que se incluían en la caja básica del Zombicide original, pero se han actualizado para adaptarlas a las reglas de esta segunda edición. iLas guince siguientes se han diseñado exclusivamente para esta versión!

MO - VIVIR COMO ZOMBICIDAS (INTRODUCCIÓN)

Fácil / 30 minutos

Cualquiera que entienda lo más mínimo sobre zombis sabe que los infectados no tardan mucho en invadirlo todo como una plaga y provocar el colapso de la sociedad. Tenemos que prepararnos y buscar el equipo necesario para sobrevivir. Curiosamente, las armas no me preocupan; hay un montón por todas partes. No, lo más valioso ahora mismo son las medicinas. En un mundo invadido por los zombis, las enfermedades y las heridas son una auténtica pesadilla. Ah, y también vamos a necesitar pasta de dientes. Y pilas. Y... ¿Cómo? ¿Que nunca has visto una peli de zombis?

Módulos necesarios: 1V y 3V.

iPues bienvenido al mundo real!

3V

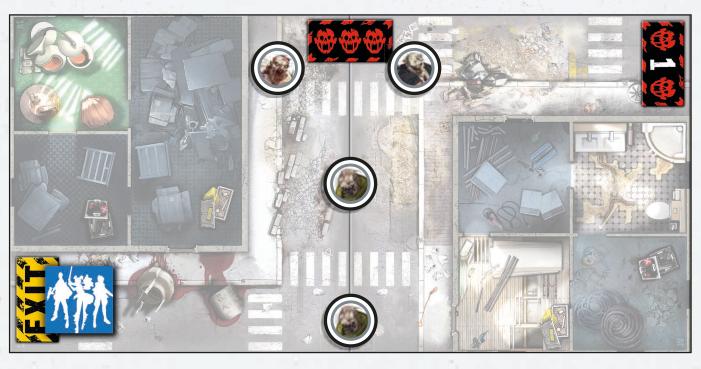
OBJETIVOS

Empezar de cero (más o menos). Recoged todos los Objetivos y las Cajas de macarra. Luego todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

- Preparación de la partida. Coloca 1 Bruto, 1 Corredor y 2 Caminantes en las Zonas indicadas.
- Esto ya no se fabrica. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Armas más grandes. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.





M1 - LAS MANZANAS DE LA CIUDAD

Intermedia / 45 minutos

Nuestro refugio es seguro, por ahora. Desgraciadamente, nuestras provisiones de alimentos no durarán mucho. Hemos decidido armarnos e ir a explorar las casas de los alrededores. No podemos volver con las manos vacías.

Módulos necesarios: 1V, 2V, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V y 9R.

OBJETIVOS

Encontrar suministros para el refugio. En primer lugar, hay que completar estos dos requisitos:

- Cada Superviviente debe recoger al menos una ficha de Objetivo (ver reglas especiales). Si esta condición ya no puede cumplirse (por ejemplo, si un mismo Superviviente recoge demasiados Objetivos), los jugadores pierden la partida.
- Reunir 3 cartas de comida (Saco de arroz, Comida enlatada o Agua) entre todos los Supervivientes, sin importar cómo estén repartidas entre ellos.

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

- Aportar nuestro granito de arena. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. La ficha se deposita sobre el panel de control del Superviviente; no ocupa ningún espacio de su inventario y tampoco puede intercambiarse.
- iQuien lo encuentra, se lo queda! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.









NANGE WAS A

M2 - ZONA Y

Difícil / 60 minutos

Los vivos pierden terreno. Los núcleos de resistencia caen uno tras otro y nuestra radio, que no paraba de emitir mensajes, ahora guarda silencio. Debemos marcharnos. Los zombis crecen en número y nuestras provisiones escasean.

Mataría por algo de pasta de dientes.

Módulos necesarios: 1V, 2V, 3V, 4R, 5V, 6R, 7V, 8V y 9R.

OBJETIVOS

Fuga armada. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- **1 Armas para la peña**. El grupo debe tener tantas armas de macarra como Supervivientes (hasta el número de armas de macarra disponibles).
- **2 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.

- Nunca imaginé que echaría esto de menos. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Herramientas del oficio. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.









M3 - LAS 24 HORAS DE CIUDAD ZOMBI

Intermedia / 90 minutos

Hay una gran residencia a la vista. Los edificios no parecen estar muy deteriorados, y parece que algunos coches aún pueden correr. La despensa tiene que estar llena, porque da la impresión de que no hay saqueadores por aquí. No tardamos mucho en comprender por qué: la zona está plagada de zombis. Los anteriores habitantes no pudieron oponer resistencia. Antes de explorar, tenemos que hacer limpieza.

Sueño con un chicle.

Módulos necesarios: 1V, 2V, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V y 9V.

2V	8V	9V
7R	3R	6R
1V	5V	4V

OBJETIVOS

iA todo gas! Al menos 1 Superviviente debe alcanzar el nivel de Peligro Rojo.

- Coches y armas. Los Coches se pueden conducir (ver página 31).
- El **Coche de macarra** contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Al buscar dentro de un **Coche de policía**, roba cartas hasta que encuentres un arma. Todas las demás cartas robadas se descartan. Las cartas «iAaahh!» hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.
- Esto me lo guardo para luego. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- iVamos a reventarlos! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.





M4 - DISPARO A LA CARRERA

Intermedia / 90 minutos

Nuestro nuevo refugio no es lo bastante seguro. Los zombis no dejan de venir. No podemos dormir, y algunos de nosotros empezamos a perder la cabeza. Tiene que haber un nido por aquí, probablemente en la zona de oficinas cercana a la entrada del metro. Hasta que esta amenaza sea neutralizada, seremos atacados continuamente.

Me vendría bien un nuevo par de zapatos de mitalla.

Módulos necesarios: 3V, 4V, 5R, 6V, 7R y 8V.

OBJETIVOS

Asegurar las entradas principales del refugio. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 Reventar los coches para bloquear los accesos. Usad los Coches para destruir las Zonas de aparición rojas y trasladar sus correspondientes fichas a la Zona de aparición inicial (ver reglas especiales). Si este requisito ya no se puede cumplir, los jugadores pierden la partida.
- **2 Incendiar el último acceso**. Arrojad un Cóctel molotov a la Zona de aparición inicial.

- Trueno sobre ruedas. Los Coches se pueden conducir (ver página 30).
- El **Coche de macarra** contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Al buscar dentro de un **Coche de policía**, roba cartas hasta que encuentres un arma. Todas las demás cartas robadas se descartan. Las cartas «¡Aaahh!» hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.
- iApuntad al depósito! Se pueden efectuar ataques a distancia dirigidos expresamente contra los Coches. En estos casos se ignora el orden de prioridad de blancos, y sólo se necesita 1 impacto para que el Coche explote. Al explotar, se resuelve el efecto de un Cóctel molotov en esa Zona y luego se quita la ficha del Coche (junto con la Caja de macarra que pudiera tener encima). Cuando se revienta un Coche de este modo en una Zona de aparición roja, la correspondiente ficha de Aparición roja se traslada a la Zona de aparición inicial.
- **El vivo al bollo**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- iÉsa es mi nena! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

5R	7R
4V	3V
6V	87





M5 - LA GRAN CIUDAD

Difícil / 90 minutos

Los zombis son peligrosos, pero puede que no sean la magor amenaza. Siempre tenemos que encontrar nuevos recursos, comida, armas, munición y, por encima de todo, refugios seguros. Aquí estamos, en el centro de la ciudad, un cementerio de cemento y cristal. Los grandes bloques de oficinas están definitivamente infestados. Sin embargo, si tenemos suerte, puede que encontremos medios para sobrevivir unos días más. Recordad, no debemos abrir más de una puerta al mismo tiempo ni hacer demasiado ruido. De lo contrario, itendremos a todos los zombis de la ciudad encima en cuestión de minutos!

Ager soñé con beicon. Sólo beicon.

Módulos necesarios: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V y 9R.

OBJETIVOS

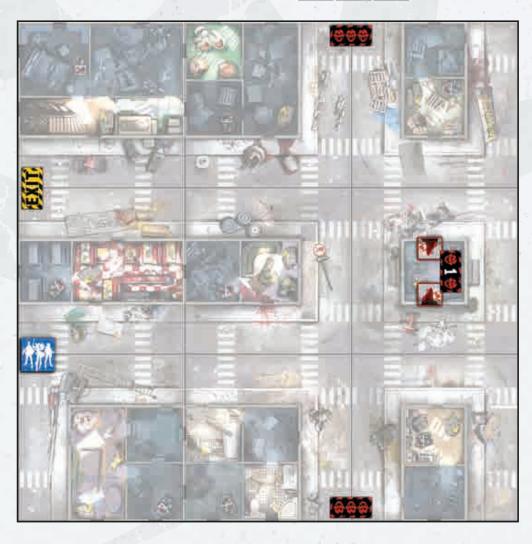
Purgar la gran ciudad. Completad ambos requisitos:

- · Abrir todos los edificios.
- Recoger como mínimo 5 Objetivos. Al menos 1 de ellos debe ser de un color distinto al rojo (ver reglas especiales). **Luego** todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.



- Preparación de la partida.
- Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo. iEl grupo debe recoger al menos 1 de ellos para ganar la partida!
- Las Puertas del módulo 9R ya están abiertas. En este módulo no se coloca una ficha de Objetivo ni tampoco una Caja de macarra.
- ¿Beicon? Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Beicon a base de potencia de fuego superior. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

8V	1V	7R
4R	5R	9R
2V	3V	6R



M6 - LA HUIDA

Difícil / 90 minutos

Durante las primeras horas de la infección, todo el mundo corrió a los centros comerciales para conseguir comida. Un gran error. Los lugares públicos estaban atestados de zombis. Hemos llegado a uno de estos centros de la periferia. Hasta ahora, todo el que ha entrado no ha hecho sino incrementar el número de infectados. Hoy nos toca a nosotros superar el miedo a las multitudes. Hemos acabado lo que nos quedaba de provisiones. No tenemos elección... pero tenemos experiencia y trabajo en equipo.

Necesito un arma más grande... y papel higiénico.

Módulos necesarios: 1V, 4V, 5R, 6V, 8V y 9R.

OBJETIVOS

Saldos letales. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- **1 Conseguir comida**. El grupo debe reunir 6 cartas de comida (Saco de arroz, Comida enlatada y Agua) entre todos, repartidos de cualquier manera entre sus inventarios y los maleteros de los Coches (ver reglas especiales).
- **2 Escapar en los coches**. Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida montados en los Coches. Un Coche puede escapar a través de esta Zona al final del turno de su conductor, siempre y cuando no haya zombis en ella. Si este requisito ya no se puede cumplir, los jugadores pierden la partida.

• REGLAS ESPECIALES

- Éste no es como el coche de tus padres. Los Coches se pueden conducir (ver página 31).
- El **Coche de macarra** contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Al buscar dentro de un **Coche de policía**, roba cartas hasta que encuentres un arma. Todas las demás cartas robadas se descartan. Las cartas «iAaahh!» hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.
- Guarda la comida en el maletero. Usando 1 acción, un Superviviente puede guardar cartas de comida en un Coche situado en su misma Zona. Retira cualquier cantidad de cartas de comida del inventario del Superviviente y colócalas sobre la ficha del Coche. Estas cartas no ocupan asientos, se mueven junto con el Coche y pueden volver a trasladarse al inventario de un Superviviente siguiendo el mismo procedimiento.
- **Ojo con la fecha de caducidad**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.

• iEstán de oferta! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

5R

4V





M7 - CARNICERÍA

Difícil / 45 minutos

Mientras todo se venía abajo, hubo un accidente en la planta de energía nuclear. Antes de desaparecer, las autoridades ingresaron a un gran número de los técnicos de la planta de energía en un ala del hospital bajo cuarentena. Debemos asegurarnos de que esa gente se quede encerrada allí para siempre, especialmente si están infectados. ¿El motivo? Porque hay algo peor que un zombi: un zombi radiactivo.

Me pregunto a dónde han ido todos los perros.

Módulos necesarios: 3V, 4V, 6V y 8V.

OBJETIVOS

Impedir que los zombis escapen. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- **1 Asegurar los edificios**. Todas las fichas de Aparición de zombis deben reunirse en la Zona de aparición inicial (ver reglas especiales).
- **2 Encerrarlos y tirar la llave**. Arrojad un Cóctel molotov a la Zona de aparición inicial.

Los jugadores pierden la partida si un zombi comienza su activación estando en una de las Zonas resaltadas.

- Preparación de la partida.
- Coloca 3 fichas de Ruido en cada una de las Zonas resaltadas. Estas fichas son permanentes y no se retiran durante la fase final. Los jugadores pierden la partida si un zombi comienza su activación estando en una de estas Zonas resaltadas.
- Hay Puertas abiertas en los módulos 4V y 8V. Al finalizar la preparación de la partida, aparecen zombis en ambos edificios como si esas Puertas se acabasen de abrir.
- iTodo despejado por aquí! Un Superviviente situado en una Zona de aparición en la que no haya ningún zombi puede gastar 1 acción para neutralizarla. La ficha de Aparición se traslada a la Zona de aparición inicial.
- ¿Alguien quiere calcetines limpios? Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- iAnda, mira! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.









M8 - POLICÍA ZOMBI

Difícil / 30 minutos

Matamos a un zombi que había sido el alcalde de esta ciudad. Llevaba un fax del jefe de la policía en el que se explicaba cómo alcanzar un escondrijo seguro, unas viejas instalaciones subterráneas que habían sido convertidas en un búnker y que estaban cerca de la comisaría. Al parecer contiene una armería, provisiones de alimentos e incluso una ducha. Este búnker sería el refugio perfecto para nosotros. Sin embargo, su entrada se controla a distancia y el distrito está infestado de zombis. Ésta es una misión peligrosa, pero merece mucho la pena.

Lo que no te mata hoy podría hacerlo mañana.

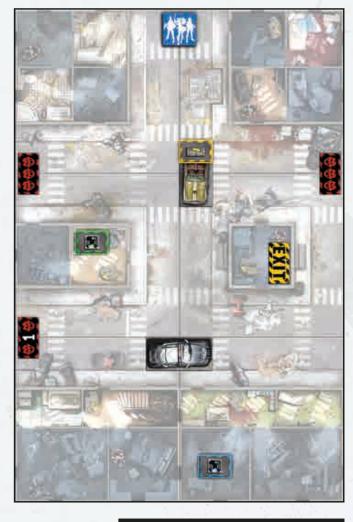
Módulos necesarios: 3V, 4V, 5V, 6R, 8V y 9R.

OBJETIVOS

Llegar al búnker. Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- **1 Encontrar los controles remotos**. Recoged los Objetivos azul y verde.
- **2 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.

- **Preparación de la partida**. Coloca los Objetivos azul y verde en las zonas indicadas.
- **Nunca tengo bastante**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- El búnker está cerrado. El edificio que contiene la Zona de salida no puede abrirse hasta que se hayan recogido los Objetivos azul y verde.
- Juguemos a policías y ladrones. Los Coches se pueden conducir (ver página 31).
- El **Coche de macarra** contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Al buscar dentro de un **Coche de policía**, roba cartas hasta que encuentres un arma. Todas las demás cartas robadas se descartan. Las cartas «iAaahh!» hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.
- iArriba las manos! Es broma. Ahora muere. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.







M9 - LA FUERZA DA LA RAZÓN

Intermedia / 60 minutos

Hemos encontrado un refugio, y tenemos provisiones suficientes para alimentar a un pequeño ejército. También hay una radio que aún funciona. Gracias a ella, hemos encontrado otro grupo de supervivientes en la periferia de la ciudad. Están indefensos y rodeados de zombis. No hay razón para creer que esto sea una trampa. Unidos, prevaleceremos. Hagamos nuevos amigos.

Hoy he encontrado hilo dental. Es como si fuera Navidad.



OBJETIVOS

• **Rescatar a vuestros nuevos amigos**. Encontrad a los tres Acompañantes para ganar la partida (ver página 33).

REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida**. Mezcla el Objetivo verde con los Objetivos rojos y colócalos boca abajo.
- Hay un amigo en mí. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Recoger el Objetivo verde no tiene ningún efecto adicional.
- Recoger un Objetivo rojo proporciona también un Acompañante al Superviviente (ver página 33). Coge una tarjeta de identificación al azar de entre las que no se estén usando para esta misión. El Superviviente se convierte en su Líder.
- Cuidado con el cierre de seguridad. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Arsenal siniestrado. El Coche de policía NO PUEDE conducirse. Al buscar dentro de él, roba cartas hasta que encuentres un arma. Todas las demás cartas robadas se descartan. Las cartas «¡Aaahh!» hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.



3V



NANGER WAS

M10 - PEQUEÑA CIUDAD

Fácil / 30 minutos

Vuelta a lo básico. Estamos explorando la zona circundante en círculos concéntricos cada vez más amplios alrededor de nuestro escondrijo. Han pasado varias semanas desde el comienzo de la infección y la población zombi ha alcanzado su valor más alto. Lo que podría parecer una misión rutinaria es en realidad una ordalía en la que el más mínimo error podría ser fatal.

Me alegro de haber dejado de fumar, porque tanta carrera me mataría.

Módulos necesarios: 1R, 2V, 5R y 7R.

OBJETIVOS

Saquear el barrio. Completad estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida.

• Recoged los 4 Objetivos.

- · Recoged las 4 Cajas de macarra.
- Conseguid un Cóctel molotov.

- iHe encontrado la cena! Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Un sueño hecho realidad. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.









M11 - LA ZANJA

Intermedia / 30 minutos

Tenemos hambre, ha empezado a llover y está anocheciendo. Tres buenos motivos para volver al refugio lo antes posible. La ruta más corta pasa justo por la Zanja, la calle más vieja y estrecha de por aquí. Tenemos que atravesarla para volver a casa!

No olvidéis mirar a izquierda y derecha antes de cruzar.

Módulos necesarios: 2R, 4R, 7V y 9V.

OBJETIVOS

Cruzar la Zanja. Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella **ni tampoco haya Abominaciones sobre el tablero.**

- Preparación de la partida.
- El grupo empieza con 2 Acompañantes (ver página 33), elegidos y repartidos entre los Supervivientes como los jugadores prefieran.
- Coloca 1 Abominación en la Zona indicada. Esta Abominación no se moverá hasta que haya una ruta despejada hacia los Supervivientes.
- **Recógelo, que para algo nos servirá**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- iMenuda herramienta de limpieza! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- ¿No ponía ahí «NO ABRIR»? Los Coches de macarra NO PUEDEN conducirse. Cada uno de ellos contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.







M12 - SINIESTRO TOTAL

Intermedia / 60 minutos

Que sea el apocalipsis zombi no significa que no se pueda socializar e invitar a los amigos para almorzar. Cuando ya casi era la hora, oímos el chirrido de unos neumáticos a la vuelta de la esquina y luego se produjo un fuerte estrépito. Acudimos tan rápido como nos fue posible y descubrimos que su coche se había empotrado contra un muro con tanta fuerza que había acabado dentro del edificio. Ahora es siniestro total. Todos nuestros colegas están vivos, pero heridos; no podrán moverse sin ayuda. Debemos buscar botiquines por los alrededores para remendarlos, así podrán ponerse en pie y escapar. ILos zombis también han oído el choque!

Parece que pasaron por encima de un zombi con pinchos. No sé si el seguro les va a cubrir eso.

Módulos necesarios: 1R, 2R, 6R, 7V, 8R y 9V.

OBJETIVOS

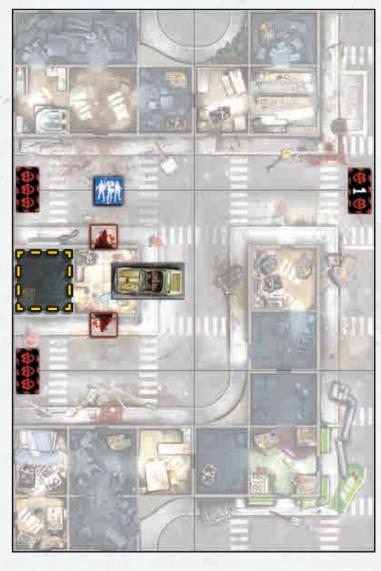
Rescatar a los Supervivientes heridos. Los 6 Supervivientes heridos que hay en el módulo 8R deben convertirse en Acompañantes (ver página 33) para ganar la partida. Esto se consigue llevándoles 6 botiquines, representados por los Objetivos de color rojo (ver reglas especiales).

Si un zombi se activa estando en la misma Zona que los Supervivientes heridos, los jugadores pierden la partida.

REGLAS ESPECIALES

- Preparación de la partida.
- Hay Puertas abiertas en el módulo 8R.
- Coge 6 miniaturas de Supervivientes que no lleve ningún jugador y colócalas en la Zona resaltada; pon aparte sus tarjetas de identificación. Estos Supervivientes heridos no pueden realizar acciones y tampoco tienen inventarios, pero sí cuentan como fichas de Ruido.
- **Botiquines**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. También proporciona a dicho Superviviente un botiquín. La ficha de Objetivo se coloca sobre el panel de control del Superviviente; no ocupa ningún espacio de su inventario, pero puede intercambiarse como cualquier carta de Equipo.

Usando 1 acción, un Superviviente puede soltar una ficha de Objetivo rojo de su inventario en la Zona de los Supervivientes heridos. A continuación, uno de los Supervivientes heridos (elegido por el jugador) se convierte en su Acompañante (ver página 33).



- Cajas de armas. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- **Vehículo siniestrado**. El Coche no puede conducirse ni tampoco se puede buscar en él.

9V	1R
8R	6R
7V	2R



M13 - CALLES DE FUEGO

Intermedia / 45 minutos

Hemos divisado una inmensa horda de zombis que viene directamente hacia nuestro refugio. Eliminarlos no supondría un problema, pero podríamos tardar días. iPor otro lado, oírlos durante toda la noche nos volvería locos! Lo mejor es que obstrugamos el acceso y desviemos el caudal de infectados en otra dirección. Y para conseguirlo, nuestra mejor baza es el fuego.

iA quemar!

Módulos necesarios: 1R, 2V, 3V, 4V, 6R y 7V.

OBJETIVOS

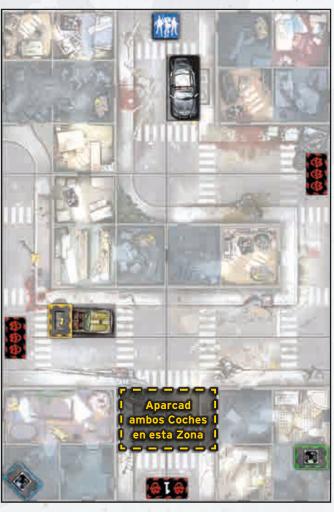
Desviar la horda zombi. Cumplid estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 Incendiar las vías de acceso laterales. Arrojad un Cóctel molotov en cada Zona de aparición roja para trasladar su correspondiente ficha de Aparición a la Zona de aparición inicial (ver reglas especiales).
- **2 Bloquear la carretera y prender fuego a los coches.** Conducid ambos Coches hasta la Zona resaltada y aparcadlos en ella.

- **Preparación de la partida**. El Objetivo azul está en el módulo 2V, y el Objetivo verde está en el módulo 3V.
- Cortafuegos (más o menos). Si se arroja un Cóctel molotov a una Zona de aparición roja, su ficha de Aparición se traslada a la Zona de aparición inicial.
- **Bébetelo por tu cuenta y riesgo**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Si se trata del Objetivo azul o verde, el Superviviente también recibe un Cóctel molotov. La ficha de Objetivo se considera equivalente a una carta de Cóctel molotov y puede utilizarse de la misma manera.
- Arsenales. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Potencia diésel. Los Coches se pueden conducir (ver página 31).
- El **Coche de macarra** contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Al buscar dentro de un **Coche de policía**, roba cartas hasta que encuentres un arma. Todas las demás cartas robadas se descartan. Las cartas «iAaahh!» hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.







M14 - EL RESTAURANTE DE JESSE

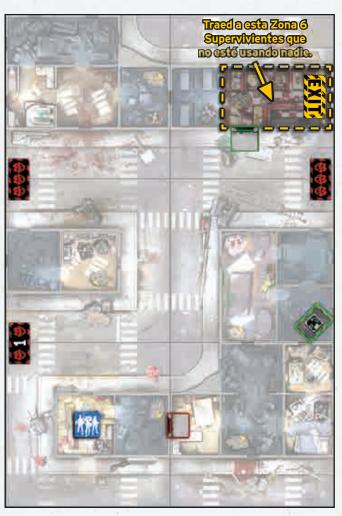
Intermedia / 45 minutos

Estábamos explorando una zona residencial cuando vimos a un niño que agitaba una bandera desde la azotea de un edificio de una sola planta. Wanda conoce bien el sitio: es el Restaurante de Jesse. Hace un par de años estuvo trabajando allí. El propietario, Jesse, es un tío cauteloso y había mandado instalar puertas reforzadas para proteger su negocio y a sus empleados. Ahí dentro hay gente, y no pueden salir. De Jesse no hay ni rastro.

El niño no parecía ir armado. Esperemos que no haya ningún infectado dentro.

Módulos necesarios: 2V, 4R, 6R, 7V, 8R v 9V.

9V	4R
6R	2V
8R	7V



OBJETIVOS

Llegar hasta los Supervivientes. Reclutad a todos los Acompañantes (ver página 33) y luego reuníos todos en la Zona de salida, sin que haya ningún zombi en ella. Si un solo Superviviente es eliminado (incluidos los que empiezan en el módulo 4R), los jugadores pierden la partida.

- Preparación de la partida.
- Hay una Puerta cerrada entre los módulos 7V y 8R.
- El Objetivo verde está en el módulo 2V.
- Hay una Puerta verde en el módulo 4R.
- Coge 6 miniaturas de Superviviente que no lleve ningún jugador y colócalas en la Zona de salida; son los Acompañantes que han de reclutarse.
- **Habitaciones cerradas**. La Puerta que separa los módulos 7V y 8R conduce a una parte aislada del interior del edificio. Ambas partes se consideran edificios independientes en lo que respecta a la aparición de zombis (pero sólo en ese aspecto).
- Hasta aquí llegó Jesse. Las Puertas del edificio formado por los módulos 4R y 9V no pueden abrirse de ninguna manera, a excepción de la Puerta verde, que sólo podrá abrirse cuando se haya recogido el Objetivo verde.
- **Bollería fina**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Armas secretas. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.





M15 - UNIDOS RESISTIREMOS

Intermedia / 45 minutos

Creímos que sería buena idea probar algo nuevo, como separarnos para saquear un barrio de lo más acogedor a fin de tardar lo menos posible: entramos, ponemos el lugar patas arriba y salimos en menos de quince minutos. Pero nooo, tuvimos que distraernos con las maravillas que encontramos allí. Una bola de luces de discoteca tirada en el suelo, un juguete de esos que chillan cuando lo aprietas, alguna que otra risita entre dientes, y cuando quisimos darnos cuenta ya teníamos encima a los zombis.

Debemos reagruparnos en el edificio más seguro que encontremos. ¡Ya mismo!

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R 7R, 8V y 9R.

OBJETIVOS

Saquear el barrio. Cumplid estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida:

- Reclutar a todos los Acompañantes (ver página 33).
- Recoger todos los Objetivos y Cajas de macarra que hay en el edificio compuesto por los módulos 3V y 8V.

Si algún Superviviente es eliminado (incluidos los Acompañantes), los jugadores pierden la partida.

- **Preparación de la partida**. Coloca 2 Supervivientes aleatorios en cada Zona inicial. Luego los jugadores eligen 3 de esos pares como sus propios Supervivientes. Los demás se convierten en Acompañantes que pueden reclutarse.
- iContinuad la lucha! Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Juguetes nuevecitos. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



1R	2R	8V
4R	9R	3V
7R	5R	6R



M16 - UN REFUGIO PRECARIO

Intermedia / 45 minutos

En las últimas semanas hemos pasado la noche en muchos sitios distintos, y casi ninguno era del todo seguro. Pues bien, eso puede cambiar en breve, porque hemos encontrado un edificio con un montón de puertas reforzadas que parece haberse mantenido casi intacto desde que empezó todo este follón. Y digo «casi» porque algunas de las puertas están dañadas. Supongo que la culpa la tiene esa abominación que hemos visto rondando por aquí. No dejo de soñar en las maravillas que nos aguardan ahí dentro.

iA lo mejor hasta consigo habitación propia durante unas cuantas noches!

Módulos necesarios: 1V, 2V, 3V y 4V.

OBJETIVOS

Ganaros el refugio. Cumplid estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 Atrancar las puertas rotas (ver reglas especiales).
- **2 Asegurar el interior**. Eliminad a todos los zombis que queden dentro del edificio.

REGLAS ESPECIALES

- Preparación de la partida.
- Hay fichas de Puerta en los módulos 2V, 3V y 4V.
- Coloca 1 Abominación en la Zona indicada.

4V	2V
3V	1V



- Puertas rotas. Las Puertas no se pueden abrir de ninguna manera, a excepción de las 4 Puertas que se colocaron sobre el tablero durante la preparación de la partida. Estas fichas representan Puertas rotas:
- Los Supervivientes no necesitan cartas de Equipo que abran Puertas (ver página 13) para abrir estas Puertas.
- Los zombis ignoran estas Puertas a la hora de trazar una ruta hacia su Zona de destino. Incluso pueden atravesarlas sin coste alguno durante su activación; en tal caso, la Puerta queda abierta inmediatamente.
- Las reglas habituales se siguen aplicando: la primera vez que se abra una Puerta, se resolverá una aparición de zombis.
- Barricadas. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Estas fichas representan martillos, clavos y tablas de madera, todo el material necesario para atrancar las Puertas rotas. Cada ficha de Objetivo recogida se deposita sobre el panel del Superviviente; no ocupa ningún espacio de su inventario y puede intercambiarse como si fuera una carta de Equipo.

Usando 1 acción, un Superviviente puede soltar una ficha de Objetivo de su inventario en una Zona que contenga una Puerta rota (siempre que no haya zombis en ella). La ficha de Puerta se retira del tablero; ha quedado atrancada y ya no podrá abrirse de ninguna manera.

• Abrir en caso de emergencia. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



M17 - LA RUINA

Difícil / 60 minutos

Había un bloque de viviendas protegidas cerca del centro de la ciudad. Tenía un nombre así en plan oficial, pero nosotros lo llamamos la Ruina. Allí vivían unos cuantos tipos duros que se daban bastante maña matando zombis y habían reunido a un grupo de personas bajo su protección. Como era de esperar, también atrajeron a un número cada vez mayor de zombis hambrientos deseosos de hincar el diente a toda esa carne que se había guardado sola en el interior. La comunidad se negó a abandonar la urbanización, y al final acabó sucumbiendo. Ahora no es más que un osario infestado de zombis de todas las formas y tamaños. Se huele y se oye a varios barrios de distancia. Así es la Ruina.

Y ya no podemos contenernos más. iLa tentación es demasiado fuerte!

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7V, 8R y 9R.

OBJETIVOS

Despejar la Ruina. El edificio formado por los módulos 7V, 5V y 4V es la Ruina. Una vez abierto, los jugadores ganan la partida en cuanto no quede ningún zombi dentro.

- Las Puertas del apocalipsis. Para poder abrir las Puertas de la Ruina, un Superviviente debe haber alcanzado como mínimo el nivel de Peligro Naranja.
- Esto lo necesito pero ya. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- ¿Ya ha llegado el Día del Juicio Final? iAh, pues sí! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

7V	5V	4 V
2R	9R	6R
8R	1R	3R





M18 - EL FINAL DEL CAMINO

Difícil / 60 minutos

Oímos a lo lejos unos cuantos disparos, luego vimos un par de destellos en el cielo y todo quedó en silencio de nuevo. Con eso nos bastó para equiparnos y salir a investigar. Encontramos dos coches de macarra: tenían el depósito vacío y los habían abandonado a toda prisa. Había gominolas en los asientos. Aquí se había estado escondiendo gente, seguramente incluso niños. Tenemos que salvarlos. Pero más vale que nos demos prisa, porque este barrio es de los chungos.

Sobre todo desde que llegamos nosotros.

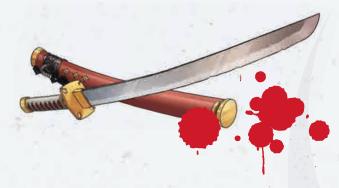
Módulos necesarios: 1R, 2R, 3V, 4R, 6V y 7R.

OBJETIVOS

Salvar a los supervivientes. Recoged todos los Objetivos.

- **Preparación de la partida**. Mezcla 6 Objetivos rojos, el Objetivo azul y el Objetivo verde. Luego coloca al azar 6 de ellos en los lugares correspondientes del tablero, boca abajo. Deja apartados los 2 restantes sin mirarlos.
- **Date prisa, que vienen**. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Recoger un Objetivo rojo proporciona también un Acompañante al Superviviente (ver página 33). Coge una tarjeta de identificación al azar de entre las que no se estén usando para esta misión. El Superviviente se convierte en su Líder.
- La Zona de aparición azul se vuelve activa en cuanto se recoja el Objetivo azul.
- La Zona de aparición verde se vuelve activa en cuanto se recoja el Objetivo verde.
- ¿Pium? No. iPIUM! Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Depósitos secos. Los Coches de macarra NO PUEDEN conducirse. Cada uno de ellos contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

4R	7R
1R	2R
6 V	3V







M19 - AMIGOS DEL ALMA

Difícil / 45 minutos

Cada vez bajan más las temperaturas y vamos a necesitar provisiones para sobrevivir a las noches venideras. Como ya hemos saqueado este sitio, habrá que buscar más a fondo. Los alrededores están infestados de zombis que no nos dejarán en paz mucho tiempo. Pero tenemos un as en la manga: hemos venido con unos amigos para asegurarnos de que no pasamos nada por alto mientras registramos el barrio. Aunque hay una pega: solamente han accedido a venir si les dejamos participar en la matanza. Eso significa que, en algún momento, vamos a tener que cederles nuestros equipos y armas. En fin, a veces la vida es dura.

Módulos necesarios: 2R, 3V, 4R, 6V, 7R y 9V.

OBJETIVOS

Echar un segundo vistazo. Los jugadores ganan la partida en cuanto se cumplan estos dos requisitos:



- Todos los dúos de Supervivientes han intercambiado sus papeles (ver reglas especiales).
- Hay un arma de macarra en el panel de control de cada Superviviente (siempre que haya suficientes armas de macarra).

- Preparación de la partida.
- Cada Superviviente empieza la partida con un Acompañante reclutado (ver página 33). Ambos forman un dúo de Supervivientes. Los jugadores pueden formar los dúos como prefieran, pero una vez decididos ya no podrán separarse. En esta partida está prohibido intercambiar Acompañantes.
- Hay una ficha de Objetivo en el Coche de macarra.
- Me toca a mí. Sólo un Superviviente que haya alcanzado el nivel de Peligro Amarillo (o superior) puede recoger Objetivos. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Luego se intercambia la tarjeta de identificación del Líder por la de su Acompañante, quien pasa a ser el nuevo Líder (y el antiguo Líder es ahora su Acompañante). Las cartas de Equipo, puntos de Adrenalina y Heridas se conservan tal cual. Cada dúo de Supervivientes sólo puede recoger 1 ficha de Objetivo durante la partida.
- Armas más grandes. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Un cacharro lleno de regalos. El Coche de macarra NO PUEDE conducirse. Contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.





M20 - JUERGA ZOMBI

Difícil / 45 minutos

Hospitales, centros comerciales, comisarías... muchos sitios atrajeron a la gente con una falsa sensación de seguridad durante las primeras horas de la invasión, pero al final acabaron convertidos en cementerios comunitarios. Ahora cuesta mucho registrar estos sitios debido a la ingente cantidad de zombis que hay en ellos. El mejor modo de deshacerse de la amenaza consiste en un divertido método que hemos bautizado como «juerga zombi»: atraer a tantos no muertos como podamos hasta un sitio concreto y, una vez allí, exterminarlos a todos. Bueno, aquí tienes tu invitación. ¿Ya te has vestido para la ocasión? ¿Te has equipado bien? ¿Te has mentalizado? iPues a divertirnos!

Módulos necesarios: 1R, 3V, 5V, 6V, 7R y 8R.



OBJETIVOS

Exterminar la horda de zombis. Deben cumplirse estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida:

- Recoger todos los Objetivos.
- Vaciar la reserva de zombis (ver reglas especiales).

REGLAS ESPECIALES

- Preparación de la partida.
- Mezcla los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- En el módulo 6V hay una Puerta azul y una ficha de Aparición azul.
- En el módulo 5V hay una Puerta verde y una ficha de Aparición verde.
- iBienvenido a la fiesta! Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Los Objetivos azul y verde proporcionan también un Acompañante al Superviviente (ver página 33). Coge una tarjeta de identificación al azar de entre las que no se estén usando para esta misión. El Superviviente se convierte en su Líder.
- Aquafiestas. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- ¿Os lo estáis pasando bien? Las Puertas azul y verde se abren con normalidad. La Zona de aparición azul se activa en cuanto se haya abierto la Puerta azul. La Zona de aparición verde se activa en cuanto se haya abierto la Puerta verde.

En cuanto se abra una de las dos Puertas que no son rojas, los zombis que se eliminen dejan de colocarse en la reserva del juego. iEsto significa que los restantes zombis recibirán activaciones adicionales con más frecuencia, ya que cada vez quedarán menos miniaturas! Vaciar la reserva es uno de los requisitos para ganar la partida.



M21 - SERVICIO DE MUDANZAS

Difícil / 60 minutos

Ya llevamos una temporada en esta ciudad y hemos tenido ocasión de arramblar con todo lo que hemos considerado oportuno. Eso significa que hemos acaparado un montón de material. La mayoría son suministros para la supervivencia. Otros no tanto, pero nos da lo mismo. Utensilios domésticos, muebles, cosas bonitas en general... todo está embalado y listo para la mudanza. Pesa un quintal, pero para eso tenemos un estupendo coche de macarra.

Y ya vienen los zombis...

¿Te has fijado en que no he dicho «por desgracia»?

Módulos necesarios: 1V, 2V, 3V, 7R, 8R y 9R.

OBJETIVOS

Empezar la mudanza. Cumplid estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 Cargar todos los Objetivos en el Coche de macarra (ver reglas especiales).
- **2 Largaros de aquí.** Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella. El Coche puede hacer lo mismo al final del turno del conductor (junto con sus pasajeros y con todas las fichas de Objetivo que lleve).

• REGLAS ESPECIALES

- **Preparación de la partida**. Mezcla el Objetivo azul entre los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- iMás vale que nos demos prisa! La Zona de aparición azul se vuelve activa en cuanto se recoja el Objetivo azul.
- Equipaje pesado. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Representan cajas muy pesadas que deben cargarse en el Coche de macarra. La ficha de Objetivo se deposita sobre el panel de control del Superviviente; no ocupa

8R	3V
9R	7R
2V	1V



ningún espacio de su inventario y puede intercambiarse como si fuera una carta de Equipo.

- Mientras un Superviviente tenga al menos 1 ficha de Objetivo sobre su panel de control, cada acción de movimiento que realice le costará 2 acciones (en vez de 1) y no podrá usar habilidades relacionadas con el movimiento.
- Usando 1 acción, el Superviviente puede soltar una ficha de Objetivo de su inventario sobre el Coche de macarra si se encuentra en su misma Zona y no hay zombis en ella. Las penalizaciones al movimiento no se aplican al Coche de macarra.

ATENCIÓN: Al ocupar un asiento del Coche no se guardan automáticamente las fichas de Objetivo que se lleven encima.

- Valor sentimental (y algo más). Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Caballos de potencia. El Coche de macarra se puede conducir (ver página 31). Contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



NA NA WAY

M22 - VOLUMEN BRUTAL

Difícil / 45 minutos

Se avecina tormenta, y no hemos terminado de explorar este barrio. Tenemos que volver al refugio cuanto antes. No es coña. iCaer enfermo cuando todos los médicos de los alrededores quieren matarte complica mucho las cosas! Atraer a todos los zombis hasta nuestra posición es una opción arriesgada, pero es la única que nos queda si queremos saquear este sitio lo antes posible. Así que se nos ha ocurrido una idea: buscarnos unos buenos altavoces y subir el volumen a tope durante unos instantes, el tiempo suficiente para que los zombis se vengan arriba y acudan a por nosotros. La pregunta es, ¿qué música les ponemos a unos zombis?

iDeath metal!

Módulos necesarios: 1R, 3R, 4R, 5V, 8V y 9V.

OBJETIVOS

Animar el barrio. Cumplid estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 Recoger todos los Objetivos (ver reglas especiales).
- **2 Volver a casa**. Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

- iArriba todo el mundo! Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Cuando se recoge el Objetivo verde, también se abren todas las Puertas cerradas del tablero y se resuelve una aparición de zombis en todos los edificios cerrados que se hayan abierto de este modo.
- Cajas para los pipas. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



5V	4R	9V
8V	3R	1R



M23 - LA CALLE MERCY

Intermedia / 45 minutos

Los supervivientes no podemos estarnos quietos ni un momento. ¿Sabes por qué? Cuando a los zombis no les queda nada que destruir, dejan de gemir y todo se vuelve muy silencioso. Para nosotros, el silencio significa la derrota y la muerte. ¡Jamás dejamos de hacer ruido!

Por eso nos preocupan nuestros vecinos, los que montaron su refugio en la calle Mercy. Hace tiempo que no tenemos noticias suyas, no es normal. Tenemos que averiguar si nuestros colegas están bien.

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R, 6R, 7V y 9V.

OBJETIVOS

Rescatar a vuestros compañeros Supervivientes. Encontrad 4 Acompañantes.

- **Preparación de la partida**. Mezcla los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ¿Hay alguien ahí? Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja.
- Recoger un Objetivo rojo proporciona también un Acompañante al Superviviente (ver página 33). Coge una tarjeta de identificación al azar de entre las que no se estén usando para esta misión. El Superviviente se convierte en su Líder.
- iRecoger los Objetivos azul o verde desencadena un encuentro desafortunado! Roba una carta de Zombi y úsala para resolver una aparición en la Zona del Superviviente (ignorando los Avances impetuosos).
- **Tesoros perdidos**. Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.







M24 - VELOCIDAD DE EMBESTIDA

Difícil / 60 minutos

Sin los sustentos necesarios, la civilización se desmorona. No nos dimos cuenta, pero nuestro refugio había sufrido más daños de los que creíamos. Mientras probábamos un generador, se declaró un incendio que quemó la mayoría de nuestras provisiones. El fuego lo apagamos, pero la situación es aún peor: el alboroto ha atraído a todos los zombis de los alrededores. Tenemos que huir tan rápido como sea posible antes de que nos arrollen. Podríamos coger los coches que hay aparcados fuera.

Y no nos vamos a ir sin armas, claro. iMe siento desnudo sin mi pistola!

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R y 9R.

OBJETIVOS

Abrirse paso. Cumplid estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

- 1 Conseguir tantas armas de macarra como Supervivientes (hasta la cantidad que permitan las armas de macarra disponibles).
- 2 Abrocharos los cinturones. En una misma ronda de juego, arrojad sendos Cócteles molotov en las dos Zonas de aparición que no son la inicial y luego escapad a través de esas Zonas con todos los Supervivientes montados en Coches. Un Coche (junto con su conductor y los pasajeros) puede escapar a través de cualquiera de estas Zonas al final del turno del conductor, siempre y cuando no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

- Preparación de la partida. Mezcla los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- ¿Quieres fuego? Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Los Objetivos azul y verde proporcionan también al Superviviente un Cóctel molotov, que puea de descartes (como mazo de Equipo, lue-
- carra otorga un arma estén disponibles) al reorganizar su inven-
- ducir (ver página 31).

roba cartas hasta que as robadas se descarezca un Caminante de

ز			porcionan tami de cogerse del prefiera el juga go deberá bara	mazo de Equ dor). Si la ca	uipo o d	le la pila	3
	6		Obsequios de de macarra al Superviviente de tario sin coste a	eatoria (de e que la recoja.	entre la	s que e	е
			Autos locos.	Los Coches s	se pued	en cond	ι
			Al buscar denti encuentres un tan. Las cartas la forma habitu	arma. Todas «iAaahh!» h	las dem acen qu	ás carta e apare	3
	X						
				3V	6R	8R	
)		9R	7R	4R	
				1R	2R	5R	
1							
	•						











macarra



Coche de policía (se puede conducir)



M25 - EL MOLOTURBO DE NED

Difícil / 90 minutos

Como Ned solía decir, «cuando la esperanza y las oraciones no bastan, la respuesta está en la CIENCIA».

Pues hoy necesitamos a Ned. Volvimos de la última misión con un invitado no deseado: una abominación mutante nos pisaba los talones. Esta monstruosidad es inmune a todo, y los cócteles molotov no hacen más que ralentizarla brevemente. Así que hemos venido a visitar a Ned, seguidos de cerca por nuestra acosadora. Nuestro viejo amigo está dispuesto y capacitado para ayudarnos, pero antes necesita de ciertos ingredientes. iCuánto ajetreo!

Módulos necesarios: 1R, 2R, 4V, 7R, 8R y 9R.

OBJETIVOS

Una solución especial para una situación especial. Cumplid estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:



- **1 Reunir todos los ingredientes**. Conseguid un Cóctel molotov, el Objetivo azul y el Objetivo verde, y llevádselo todo a Ned (que está en el módulo 9R).
- 2 Matar a la superabominación. Para ello tenéis que utilizar el Moloturbo de Ned.

- Preparación de la partida.
- Mezcla los Objetivos azul y verde entre los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- Hay una Puerta abierta en el módulo 9R.
- **Para esta misión se utiliza una sola Abominación**. Coloca su miniatura en la Zona indicada.
- **Coloca a Ned en la Zona indicada.** Si algún jugador quiere controlar a Ned, sustitúyelo por cualquier otro Superviviente que no haya sido elegido para esta misión. Las reglas de esta misión asociadas a Ned se aplicarán a este Superviviente en su lugar.
- La superabominación. Cada vez que sea eliminada, la Abominación volverá a colocarse en la Zona de aparición inicial. El único modo de eliminarla permanentemente (y ganar así la partida) consiste en utilizar el Moloturbo de Ned (ver más adelante).
- Productos químicos con nombres raritos. Cada Objetivo otorga 5 puntos de Adrenalina al Superviviente que lo recoja. Los Objetivos azul y verde proporcionan también al Superviviente un ingrediente de la receta de Ned. La ficha de Objetivo se deposita sobre el panel de control del Superviviente; no ocupa ningún espacio de su inventario y puede intercambiarse como si fuera una carta de Equipo.

2R	4V
7R	9R
8R	1R



- ¿El ingrediente secreto? iNo es amor! Ned no es un personaje jugable, aunque sí se considera un Superviviente. Sin embargo, no es un Acompañante. Los jugadores pierden la partida si algún zombi entra en su Zona (iojo con las cartas «¡Aaahh!» si vais a buscar en su Zona o abrir la Caja de macarra que hay en ella!).
- Cualquier Superviviente puede usar 1 acción para soltar un ingrediente (un Cóctel molotov, la ficha de Objetivo azul o la ficha de Objetivo verde) en la Zona de Ned. Una vez soltados, estos ingredientes ya no pueden recuperarse.
- Cuando los 3 ingredientes estén en la Zona de Ned, se descartan ambas fichas de Objetivo y Ned entrega la carta del Cóctel molotov a un Superviviente que esté en su Zona (a elección de los jugadores). Este Superviviente puede reorganizar su inventario sin coste alguno. Esta carta de Cóctel molotov representa el Moloturbo de Ned. Se usa de la misma manera que un Cóctel molotov normal, pero es la única arma que puede matar definitivamente a la superabominación.
- ¿Eso es experimental? Cada Caja de macarra otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- Reyes de la carretera. Los Coches de macarra pueden conducirse (ver página 31). Cada uno de ellos contiene una sola arma de macarra. Colócale encima una ficha de Caja de macarra. Esta Caja otorga un arma de macarra aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.



#15 HABILIDADES

Cada Superviviente de *Zombicide* tiene habilidades específicas cuyos efectos se describen en esta sección. 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 El Superviviente tiene una acción adicional que puede utilizar como desee.
- +1 acción de [tipo] gratuita El Superviviente tiene 1 acción adicional del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo, a distancia, movimiento o búsqueda). Esta acción sólo puede ser utilizada para llevar a cabo una acción de ese tipo.
- +1 al Alcance máximo El Alcance máximo del Superviviente con armas a distancia aumenta en 1.
- **+1 al Daño: [Acción]** El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el tipo de acción especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia).
- +1 a las tiradas: [Acción] El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). El resultado máximo siempre es 6.
- +1 dado: [Acción] El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas al realizar acciones del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate con armas Dobles del tipo especificado.
- +1 Zona por movimiento Cuando el Superviviente gasta 1 acción para moverse, puede recorrer 1 ó 2 Zonas en lugar de 1 sola. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.
- 2 cócteles son mejores que 1 Cada vez que el Superviviente descarte un Cóctel molotov para efectuar una acción de combate a distancia, lanza un dado. Si obtienes

 o más, la carta del Cóctel molotov puede ponerse en la Mochila del Superviviente sin coste alguno. El resultado de este dado no puede alterarse ni repetirse de ningún modo.
- 6 en el dado: +1 al Daño [acción] Suma 1 al Daño del arma que utilice el Superviviente por cada 6 que obtenga al realizar una acción del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). Los efectos de juego que permitan volver a lanzar dados deben aplicarse antes de determinar la bonificación al Daño conferida por esta habilidad.

6 en el dado: +1 dado de [acción] - Puede lanzarse un dado adicional por cada 6 obtenido en una acción del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). El jugador seguirá tirando dados mientras obtenga un 6 en ellos. Los efectos de juego que permitan volver a lanzar dados deben aplicarse antes de lanzar los dados adicionales conferidos por esta habilidad.

A mano - Todas las cartas de Equipo que estén en el inventario del Superviviente se consideran equipadas en sus Manos.

[Acción]: Daño 2 - Las armas del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia) que utilice el Superviviente y cuyo Daño sea 1 se consideran de Daño 2.

Acometida - El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste alguno una vez en cada uno de sus turnos. Se moverá un máximo de 2 Zonas hasta una Zona que contenga al menos 1 zombi. Las reglas normales de movimiento se siguen aplicando. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Acorazado: [Tipo de zombi] - El Superviviente ignora todas las Heridas que provengan del tipo de zombi especificado (por ejemplo, «Acorazado: Caminante» protegería contra todos los Caminantes).

Afortunado - Por cada acción que realice el Superviviente, su jugador puede volver a lanzar una vez más todos los dados. El nuevo resultado sustituye al anterior. Esta habilidad se acumula con los efectos de las cartas de Equipo que permitan repetir tiradas.

Aguanta la respiración - El Superviviente roba 1 carta de Equipo (solamente del mazo de Equipo de la caja básica) cada vez que el último zombi de su Zona sea eliminado, ya sea por el propio Superviviente, por otro Superviviente o por algún efecto de juego. Esta habilidad funciona en cualquier Zona, incluidas las de calle, y puede utilizarse varias veces en un mismo turno. Esto NO se considera una acción de búsqueda.

Ambidiestro - El Superviviente trata todas las armas como si tuviesen el símbolo Doble.

Arma improvisada: A distancia - El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos para efectuar un ataque a distancia gratuito usando las siguientes puntuaciones de combate. Los demás modificadores al combate a distancia (como los de otras habilidades, por ejemplo) se siguen aplicando.



Arma improvisada: Cuerpo a cuerpo - El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos para efectuar un ataque cuerpo a cuerpo gratuito usando las siguientes puntuaciones de combate. Los demás modificadores al combate cuerpo a cuerpo (como los de otras habilidades, por ejemplo) se siguen aplicando.



Ataque y retirada - El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin ningún coste, justo después de resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia que resulte en la eliminación de al menos 1 zombi. A continuación puede efectuar una acción de movimiento gratuita. El Superviviente no necesita gastar acciones adicionales para realizar esta acción de movimiento gratuita si hay zombis en su misma Zona.

Bárbaro - Al resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del arma o armas de combate cuerpo a cuerpo que esté utilizando por el número de zombis que se encuentren en su Zona. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: Cuerpo a cuerpo, se siguen aplicando.

Búsqueda: 2 cartas - Roba 2 cartas cuando lleves a cabo una acción de búsqueda con el Superviviente.

Carga súbita - El Superviviente puede usar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción, puede moverse un máximo de 2 Zonas hasta una Zona donde haya zombis dentro del Alcance de alguna de las armas a distancia que tiene equipadas. A continuación, obtiene 1 acción de combate a distancia gratuita. Se aplican las reglas de movimiento habituales.

Defensa doméstica - El Superviviente no se ve limitado a Alcance 0-1 cuando traza líneas de visión a través de Zonas de edificio.

Destino - El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por turno, al revelar una carta de Equipo que haya robado. Descarta esa carta y roba otra carta de Equipo del mismo mazo.

Disparo a bocajarro - El Superviviente puede efectuar acciones de combate a distancia en su misma Zona, sin importar cuál sea su Alcance mínimo. Cuando dispara a Alcance O, el Superviviente elige libremente los blancos y puede matar a cualquier tipo de zombi (sin importar las capacidades especiales que puedan tener). Sus armas a distancia siguen teniendo que infligir el Daño necesario para matar a sus objetivos. El fuego amigo se ignora.

Distribuidor - Al resolver el paso de aparición de la fase de los zombis, roba tantas cartas de Zombi como el número de Zonas de aparición que estén activas. Mira esas cartas, asigna 1 a cada Zona de aparición activa y resuelve la aparición de los zombis indicados.

Duro - El Superviviente ignora la primera Herida infligida por un ataque zombi (en la fase de los zombis) y también debido al fuego amigo (a consecuencia de una acción de combate a distancia efectuada por otro Superviviente).

Empieza con 2 PA - El Superviviente empieza la partida con 2 puntos de Adrenalina.

ATENCIÓN: Los Supervivientes que poseen esta habilidad no pueden utilizarse como Acompañantes.

Empieza con [X] de Vida - El Superviviente empieza la partida con la cantidad indicada de Vida. Esta cifra es su puntuación básica de Vida.

ATENCIÓN: Los Supervivientes que poseen esta habilidad no pueden utilizarse como Acompañantes.

Empujón - El Superviviente puede utilizar esta habilidad, sin coste, una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que esté a Alcance 1 del Superviviente. Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada. Todos los zombis que se encuentren en la misma Zona que el Superviviente son desplazados a la Zona seleccionada. Esto no es un movimiento.

Ensañamiento: [Acción] - El Superviviente añade 1 dado a las tiradas de las acciones consecutivas del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). Esta bonificación es acumulativa y se aplica hasta el final del turno del Superviviente. La bonificación se pierde si el Superviviente realiza otro tipo de acción.

EJEMPLO: Un Superviviente con la habilidad Ensañamiento: A distancia gasta su primera acción para efectuar un ataque a distancia con una Pistola (1 dado). Con su segunda acción decide volver a realizar un ataque a distancia, lo cual añade 1 dado más a su tirada (2 dados). La tercera acción la gasta para moverse, por lo que pierde la bonificación acumulada del Ensañamiento.

Escurridizo - El Superviviente no tiene que gastar acciones adicionales cuando realiza una acción de movimiento para salir de una Zona en la que hay zombis. También ignora a los zombis cuando realiza acciones de movimiento (incluidas las que le permitan recorrer varias Zonas, como por ejemplo al usar la habilidad Esprintar).

¿Eso es todo lo que tienes? - Esta habilidad puede utilizarse cada vez que el Superviviente vaya a recibir Heridas. Se anula 1 Herida por cada carta de Equipo que se descarte del inventario del Superviviente.

Esprintar - El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción de movimiento, el Superviviente puede recorrer 2 ó 3 Zonas en vez de 1. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Evasión - Cada vez que aparezcan zombis a Alcance O-1 (y antes de resolver cualquier posible Avance impetuoso), el Superviviente puede realizar inmediatamente una acción de movimiento gratuita. No necesita gastar acciones adicionales para llevar a cabo este movimiento aunque haya zombis en su misma Zona. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por cada carta de Zombi que se robe.

Experto en armas dobles - El Superviviente dispone de una acción de combate gratuita mientras tenga equipadas armas Dobles. Esta acción solamente puede usarse con las armas Dobles equipadas.

Forzar entrada - El Superviviente no necesita cartas de Equipo para abrir Puertas. Tampoco hace ruido cuando utiliza esta habilidad. Sin embargo, el resto de requisitos siguen siendo obligatorios (como recoger un determinado Objetivo para poder abrir Puertas). Por último, el Superviviente dispone de una acción adicional que sólo puede usar para abrir Puertas.

Francotirador - El Superviviente puede elegir libremente los blancos de todas sus acciones de combate a distancia. El fuego amigo se ignora.



Fuego automático - Al resolver uná acción de combate a distancia, el Superviviente puede sustituir el número de dados del arma o armas de combate a distancia que esté utilizando por el número de zombis que se encuentren en la Zona a la que dispara. Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: A distancia, se siguen aplicando.

Hermano de batalla: [Efecto] - El Superviviente puede usar esta habilidad cada vez que esté en la misma Zona que otro Superviviente. Mientras permanezca activa, todos los Supervivientes de esa Zona (incluido el que posee la habilidad) se beneficiarán de la habilidad o efecto de juego indicado. Esta habilidad no se aplica a los Acompañantes.

Líder nato - Durante el turno del Superviviente, éste puede otorgar 1 acción gratuita a otro Superviviente, que podrá utilizarla como desee. Esta acción debe utilizarse inmediatamente, luego se reanuda el turno del Superviviente que ha usado Líder nato.

Maestro de la espada - El Superviviente trata todas las armas de combate cuerpo a cuerpo como si tuvieran el símbolo Doble.

Mano firme - El Superviviente puede ignorar a otros Supervivientes de su elección cuando falle con una acción de combate a distancia. Esta habilidad no se aplica a los efectos de juego que lo maten todo en una Zona (como por ejemplo un Cóctel molotov).

Medicina de campaña - El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción,

puede moverse un máximo de 2 Zonas hasta una Zona que contenga al menos 1 Superviviente. Luego puede curar 1 Herida a cualquier Superviviente que se encuentre en la Zona de destino (incluido él mismo). Se aplican las reglas de movimiento habituales. La Medicina de campaña puede usarse incluso aunque ninguno de los Supervivientes que estén en la Zona de Destino haya sufrido Heridas.

Médico - Esta habilidad se utiliza gratuitamente en cada fase final. El Superviviente, así como todos los demás Supervivientes que estén en su misma Zona, pueden curarse 1 Herida (mínimo O Heridas). El Superviviente gana 1 PA por cada Herida que cure de este modo.

Par conjuntado - Cuando el Superviviente lleve a cabo una acción de búsqueda y robe una carta de Equipo con el símbolo Doble, puede buscar inmediatamente una segunda carta del mismo tipo en el mazo de cartas de Equipo y quedarse con ella. Después, baraja el mazo.

Pasar desapercibido - El Superviviente no puede ser golpeado por el fuego amigo (pero los Cócteles molotov sí le afectan). Se ignora a este Superviviente cuando se dispara contra la Zona en la que se encuentra.



Pistolero - El Superviviente trata todas las armas de combate a distancia como si tuvieran el símbolo Doble.

Provisiones - El Superviviente puede llevar hasta 2 cartas de Equipo adicionales. Estas cartas se colocan junto a su panel de control, pero se considera que las lleva en la Mochila.

Provocación - El Superviviente puede utilizar esta habilidad, sin coste, una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona situada como mucho a 2 Zonas de distancia y hacia la que haya una ruta despejada (es decir, que no esté bloqueada por paredes ni Puertas cerradas). No se necesita línea de visión. Todos los zombis que se encuentren en la Zona seleccionada reciben inmediatamente una activación adicional e intentarán alcanzar por todos los medios al Superviviente que los provoca. Los zombis provocados ignoran al resto de Supervivientes: no los atacarán, e incluso los pasarán de largo si fuera necesario para alcanzar al Superviviente que los ha provocado.

Puede buscar más de una vez - El Superviviente puede buscar varias veces en un mismo turno, gastando 1 acción por cada búsqueda.

Recarga gratuita - El Superviviente puede recargar armas recargables (Escopeta de mamá, Recortada, etcétera) sin ningún coste.

Reflejos de combate - Cada vez que aparezcan zombis a Alcance O-1 (y antes de resolver cualquier posible Avance impetuoso), el Superviviente puede realizar inmediatamente una acción de combate gratuita contra ellos. Con esta acción se pueden eliminar más zombis de los que hayan aparecido. Las acciones de combate a distancia deberán dirigirse igualmente contra la Zona en la que hayan aparecido los zombis. El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por cada carta de Zombi que se robe.

Regeneración - Durante cada fase final, la Vida del Superviviente se restablece a su valor máximo.

Salto - El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción, puede moverse 2 Zonas ignorando todo lo que haya en la Zona intermedia (salvo paredes y Puertas cerradas). Las habilidades relacionadas con el movimiento (como +1 Zona por movimiento o Escurridizo) se ignoran, pero las penalizaciones al movimiento (como que haya zombis en la Zona de inicio) se aplican.

Saqueador - El Superviviente puede realizar acciones de búsqueda en cualquier Zona de edificio y calle. Se aplican las reglas normales de búsqueda (por ejemplo, sigue sin ser posible buscar en Zonas donde haya zombis).

Sed de sangre: [Acción] - El Superviviente puede usar esta habilidad una vez en cada uno de sus turnos. Gastando 1 acción, podrá moverse un máximo de 2 Zonas hasta una Zona que contenga al menos 1 zombi. A continuación, obtiene 1 acción gratuita del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). Se aplican las reglas de movimiento habituales.

Segador: [Acción] - Esta habilidad puede utilizarse cuando se asignen impactos al resolver una acción del tipo especificado (combate, cuerpo a cuerpo o a distancia). 1 de esos impactos puede eliminar gratuitamente a 1 zombi adicional del mismo tipo que esté en la misma Zona. Con esta habilidad sólo se puede eliminar 1 único zombi adicional por acción. El Superviviente obtiene la Adrenalina otorgada por este zombi adicional.

Socorrista - El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste una vez en cada uno de sus turnos. Selecciona una Zona que contenga al menos 1 zombi y 1 Superviviente situada a Alcance 1 de tu Superviviente. Ambas Zonas deben compartir línea de visión y una ruta despejada. Los Supervivientes de tu elección que estén en la Zona seleccionada son arrastrados hasta la Zona de tu Superviviente sin penalizaciones. Esto no es una acción de movimiento. Un Superviviente puede rechazar el rescate y quedarse en la Zona seleccionada si su jugador así lo prefiere.

Superfuerza - El valor de Daño de las armas de combate cuerpo a cuerpo de este Superviviente es de 3.

Táctico - El turno del Superviviente puede resolverse en cualquier momento de la fase de los jugadores, antes o después del turno de cualquier otro Superviviente. Si varios Supervivientes se benefician de esta habilidad al mismo tiempo, los jugadores pueden resolver sus turnos en el orden que prefieran.

Vínculo zombi - El Superviviente juega un turno adicional cada vez que se roba una carta de Activación adicional del mazo de Zombis (pero no si se trata de un Avance impetuoso). Este turno se resuelve antes que la activación adicional de los zombis. Si hay más de un Superviviente con esta habilidad, los jugadores deciden el orden de juego de sus Supervivientes.

#16 INDICE

Abominación1	7, 18, 30
Acciones 8, 19	9, 27, 30
Acompañantes	33
Activación de zombis	23
Actor	9
Adrenalina, puntos de	15
Aparición de zombis	25
Armas	12
Armas de macarra	22, 32
Armas ruidosas	13
Asignar impactos	28
Ataque de zombis	23
Avance impetuoso	26
Buscar	19
Caja de macarra	32
Cambiar de asiento en un Coche	30
Caminante	17
Coche (ataque)	31
Coche (entrar y salir)	30
Cóctel molotov	17, 29
Combate	21

Combate cuerpo a cuerpo	21
Conducir un Coche	31
Contenido del juego	4
Corredor	17
Dados	13, 27
Daño	13, 17, 27
Doble (armas)	27
Equipo	12, 29
Equipo inicial	6
Fase de los jugadores	19
Fase de los zombis	23
Fase final	8
Fuego amigo	28, 31
Fusil de francotirador	29
Ganar y perder la partida	8
Bruto	17
Habilidades	63
Hacer ruido	22
Heridas	
Impacto	27
Intercambiar Equipo	21
Inventario	16
Línea de visión	10
Misiones	36

Movimiento (acción)	19
Movimiento de los zombis	24
Niños	
No hacer nada	22
Número de jugadores	5
Peligro, nivel de	15
Precisión	13, 27
Preparación de la partida	6
Primer jugador	7
Prioridad de blancos	28
Puertas	19
Quedarse sin zombis	26
Recarga	29
Recoger un Objetivo	22
Reglas básicas	9
Reorganizar el inventario	21
Resumen del juego	8
Ruido	14, 22
Separación de zombis	24
Tarjeta de identificación	7, 15
Zombis (tipos)	17, 18
Zona	
Zona oscura	20, 33

CRÉDITOS

Movimiento11

DISEÑO DEL JUEGO:

Combate a distancia.....21

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

DESARROLLO:

Fábio CURY

PRODUCCIÓN:

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

ILUSTRACIONES:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Saeed JALABI, 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

DIRECCIÓN ARTÍSTICA:

Mathieu HARLAUT

LOCALIZACIÓN:

EDGE STUDIO

TRADUCCIÓN:

Juanma Coronil

EDITOR:

David PRETI

© 2020 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 — www.asmodee.es — www.asmodee.cl 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.

A RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO A

CADA RONDA EMPIEZA CON:

01 - FASE DE LOS JUGADORES

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.

- **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.

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