

Baptiste Derrez – Marc-Antoine Doyon

# FLASHBACK

## ZOMBIE KIDZ

Ilustrado por Laure de Châteaubourg,  
Jennifer Mati, y Michel Verdu

APRENDE LAS REGLAS  
MIENTRAS JUEGAS



## ¡ESTO SE ESTÁ DESMADRANDO!

Apenas queda nada para el fin del mundo... Los zombis se han hecho con la escuela y están a punto de conquistar la Tierra. ¡Van a convertir a todo el mundo en **comesesos**!

Ya solo queda una esperanza: el Artilugio que la Pandilla ha inventado, ese que te permite viajar al interior de un recuerdo. Comprender el pasado es la clave para cambiar el futuro y salvar el mundo.

*Flashback* es un juego cooperativo de investigación basado en imágenes. En esta caja encontrarás una gran aventura que consta de 3 capítulos llamados Recuerdos. Debes resolver los Recuerdos si quieres salvar el planeta.

### CONTENIDO

80 cartas de  
Historia (grandes)

Recuerdo 1

Recuerdo 2

Recuerdo 3



cartas  
Especiales grandes

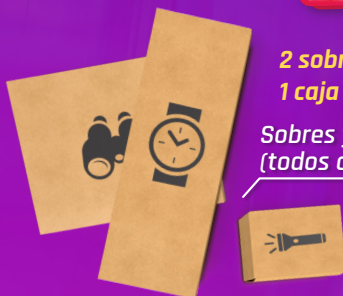


30 cartas  
Especiales (pequeñas)



2 sobres  
1 caja sorpresa

Sobres y caja  
(todos cerrados)



30'



7+



1-4

Scorpion  
Masqué

## OBJETIVO

Resuelve los Misterios que irás descubriendo a lo largo de cada Recuerdo con la ayuda de tu equipo.

## PREPARACIÓN

### Empieza a jugar al Recuerdo 1.

- Busca las cartas de Recuerdo numeradas del 01 al 20 (las que tienen el dorso amarillo) y ponlas bocabajo sobre la mesa formando un mazo.
- Deja las barajas de cartas Especiales grandes y pequeñas al alcance de todo el mundo.
- Deja los sobres en la caja.

Reúne a tu equipo alrededor de la mesa, lee la introducción del **Recuerdo 1** (pág. 3) y, a continuación, dale la vuelta a la carta 01 (la que tiene el símbolo ▶). ¡Esa es la primera carta del Recuerdo!

## CÓMO JUGAR

En *Flashback*, viajarás al interior de un Recuerdo. Cada Recuerdo es un segundo congelado en el tiempo y todo lo que ves en ese Recuerdo pertenece al pasado.



Aquí tienes la primera carta del primer Recuerdo.

### Cartas de Historia

Puedes pasar de un punto de vista a otro de todos los personajes que aparecen en la carta. Puedes ver lo que ve otro personaje, ya sea un zombi, un animal, ¡o incluso algunos objetos como las cámaras! Para ello, dale la vuelta a la carta que tenga el número del punto de vista que quieras ver.

Por ejemplo, si quieres ver lo que ve la chica del sombrero vaquero, dale la vuelta a la carta 05 y ponla bocarriba sobre la mesa. Poco a poco irás descubriendo todo el Recuerdo. **¡Pero no vayas a lo loco! Antes de darle la vuelta a una nueva carta, tómate tu tiempo para observar y comprender la escena o te perderás detalles muy importantes.**


### Cartas Especiales

A veces verás símbolos especiales. Encontrarás las cartas con esos símbolos repartidas entre las 2 barajas de cartas Especiales. Por ejemplo, si ves , dale la vuelta a la carta Especial pequeña marcada con un 01. No le des la vuelta a una carta Especial grande sin utilizar un Artilugio de acuerdo con sus reglas.



**ARTILUGIOS:** tarde o temprano te encontrarás con objetos ocultos que llamamos Artilugios. Los Artilugios tienen características muy particulares y te serán de ayuda en futuros Recuerdos. ¡Nunca abras un sobre sin pedir permiso!

## MISTERIOS

En el mazo de cartas Especiales encontrarás cartas con el símbolo . Estas cartas representan Misterios que resolver. Cuando descubras uno, léelo en voz alta a todo el mundo. A continuación, podéis debatir y formular cualquier tipo de teoría, si tenéis alguna, claro está. Puede que tengáis razón o puede que vuestras teorías sean erróneas... Es muy probable que no dispongáis de suficiente información para resolver los Misterios. Lo único que debéis tener en cuenta es que **no es necesario tener las respuestas de todo hasta el final de la partida.**

## FINAL DEL RECUERDO

Cuando le hayas dado la vuelta a todas las cartas de un Recuerdo (incluidas las cartas Especiales pequeñas y grandes), tendrás todo lo necesario para resolver los Misterios.

Relee cada Misterio y decidid vuestra respuesta final como equipo. Cuando decidáis la respuesta, mira las soluciones que encontrarás al final de este reglamento. Para cada respuesta correcta que tengáis, marca la casilla con el cerebro utilizando un bolígrafo o un lápiz. Si marcas todas las casillas, ¡enhorabuena! ¡Habréis jugado una partida perfecta!

¡Cuando volváis a jugar podéis pasar al siguiente Recuerdo!



### Recuerdo 1, introducción

Los zombis han conseguido entrar en el patio del cole y eso que los muros son muy altos. ¡Han atacado nuestro fuerte barco! ¡Tenemos que averiguar cómo han entrado y qué querían!



### Recuerdo 2, introducción

Ya casi es de noche y, después del ataque furtivo de los zombis, nos hemos retirado dentro del cole, donde hemos preparado un montón de trampas y hemos programado robots de defensa antes de escondernos... Pero ¡creo que nos hemos escondido demasiado bien! ¿Dónde está todo el mundo? ¿Y qué traman los zombis?



### Recuerdo 3, introducción

Hemos conseguido escapar del saqueo del cole por los pelos. Ahora ya no hay nadie. ¡Los zombis han escapado por un misterioso agujero y se están preparando para poner en marcha su plan! Tenemos el tiempo justo para entender lo que trama la cocinera zombi, pararle los pies, rescatar a Kid y poner fin al plan de los zombis.



## ¡QUE OS QUEDE CLARO!

- Este es un juego cooperativo. ¡Ayuda y acepta la ayuda de los demás!
- Podéis revelar todas las cartas cuyos números hayáis encontrado en otra carta ya visible en el orden que queráis.
- **¡Tomáoslo con calma!** Dedicad un rato a observar y comprender lo que estáis viendo antes de revelar otra carta. De lo contrario, os perderéis y tendréis problemas para resolver los Misterios.
- Cuando descubráis un Misterio seguramente no dispondréis de todas las piezas del puzzle para resolverlo. Aun así, es más que probable que tengáis parte de la respuesta. No os preocupéis si todavía no sabéis la respuesta en este momento.
- Al final del tercer Recuerdo, podréis descubrir nuevas maneras de jugar de nuevo.





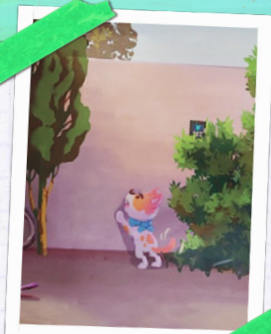
Querida Pandilla: os he estado observando desde el principio de vuestra aventura y habéis demostrado vuestra habilidad al detener el malvado plan de los zombis y salvar el mundo.

He dejado pistas por el camino que os llevarán hasta mi escondite secreto. Utilizad todos los Artilugios que encontréis para llegar hasta mí. Solo así podréis convencerme de una vez por todas de que estáis a la altura.  
¡Buena suerte!

Un amigo del futuro

## NUEVAS REGLAS

A partir de ahora, puedes utilizar todos los Artilugios de los 3 Recuerdos, así como algunas de las cartas con reverso azul, para encontrar elementos ocultos y resolver nuevos Misterios. Por ejemplo, puedes utilizar los Artilugios  y  en la carta 17 con el perro de la Pandilla. Puede que encuentres algo nuevo...



## EL TECLADO NUMÉRICO

Cada Misterio se corresponde con un número de este teclado.

Colorea los números que encuentres para obtener el símbolo correcto que abra la puerta. Cuando tengas el símbolo correcto, ¡dale la vuelta a la carta pequeña correspondiente!  
Ahora ya puedes resolver el Cuaderno misterioso.



1	33	7	45	54	12	99	11
5	97	27	87	3	20	67	14
85	96	21	6	42	17	71	89
79	49	13	56	63	2	65	48
30	37	8	40	4	9	50	26



# RECUERDO 1

## MISTERIO 1

¡Toma ya! ¡Qué guay! Estas son criaturas coleccionables de los «Monstruitos». Los números de las cartas donde se esconden estos Monstruitos son las respuestas a este Misterio.



## MISTERIO 2

¡Las ardillas de la banda musical se han largado y ahora están por todo el Recuerdo (cartas amarillas)! Pero hay 2 que no podréis encontrar. ¿Cuáles son? Coloread esos 2 números.

## MISTERIO 3

¿Dónde visteis por última vez un dardo y unos pines como estos? Buscad la carta en la que aparecen y trazad una línea que una los pines en el orden que os mostramos a continuación para encontrar la respuesta a este Misterio.



## FINAL

Habéis resuelto todos los Misterios del primer Recuerdo. ¡Ahora podéis descansar o lanzaros de cabeza y resolver todos los demás!

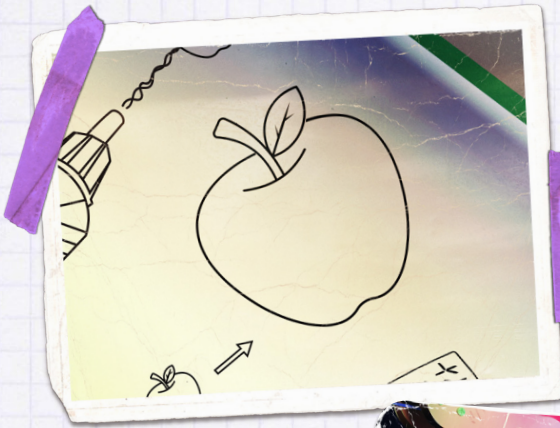
## SOLUCIONES

**Misterio 1**  
Carta 5: en la camiseta del zombi.  
Carta 17: en el pasado, dibujado con tiza en el suelo.  
Carta 13: en la máquina recreativa.  
**Misterio 2**  
Las ardillas 79 y 71 no están en el Recuerdo.  
**Misterio 3**  
Si conectas los pines de la carta en el orden correcto, obtienes el número 6.

# RECUERDO 2

## MISTERIO 1

¡3 Monstruitos más para la colección!

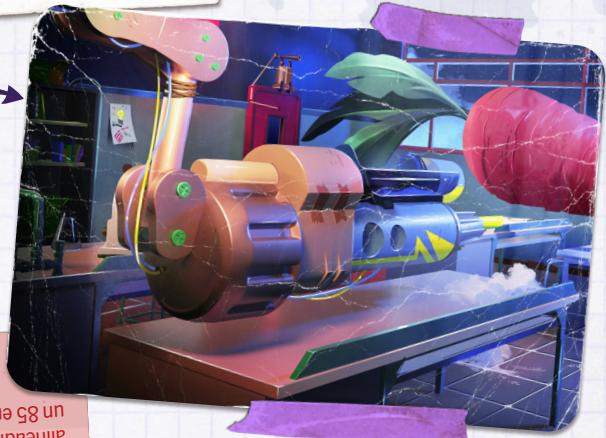


## MISTERIO 2

Escondi un número en algún lugar de un cuaderno abierto.

## MISTERIO 3

¡El segundo Recuerdo no tiene más secretos! Ya casi habéis terminado la aventura. Pero tranquilos, todavía tenéis todo un reto por delante.



## SOLUCIONES

Misterio 3  
Usad los Artillugios 1 y 3 en la carta 36 para descubrir una nueva pieza. Colocad la pieza central del Artillugio número 1 sobre la carta W y alineadla con los cables de color para descubrir un 85 en el hueco del Artillugio.

Misterio 2  
Utilizando el Artillugio número 3 en la carta 27 aparece el número 89.

Misterio 1  
Carta 21: en una mochila.  
Carta 26: en el robot.  
Carta 27: en la estantería.

## FINAL

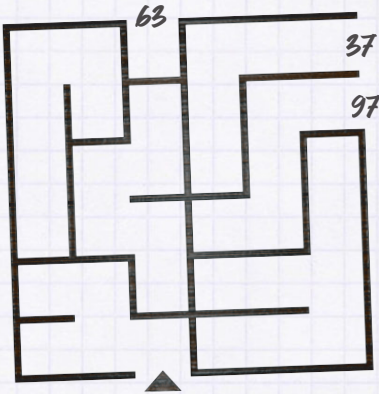
¡El segundo Recuerdo no tiene más secretos! Ya casi habéis terminado la aventura. Pero tranquilos, todavía tenéis todo un reto por delante.



# RECUERDO 3

## MISTERIO 1

A estas alturas se os podría considerar la Pandilla Caza-Monstruitos. ¡Ya sabéis qué tenéis que hacer!



## MISTERIO 2

Este laberinto está completamente bloqueado. Encuentra la versión codificada en el Recuerdo y utiliza el Artilugio adecuado para descifrarla y encontrar la única salida que tiene.

## MISTERIO 3

Había una pintura igual de rara en alguna parte, pero a mi me parecía un poco diferente...



## FINAL

Ahora deberíais tener todo lo necesario para darle la vuelta a la carta pequeña con el símbolo adecuado. Si vuestros cálculos son correctos, ¡os estaré esperando dentro!

Un amigo del futuro

## SOLUCIONES

- Misterio 1**  
Carta 42: en una caja.  
Carta 49: en la pared.  
Carta 48: cerca del cucharón.
- Misterio 2**  
Utilizando el filtro rojo del Artilugio número 2, mirad el laberinto de la carta 53. La única salida posible es la 97.
- Misterio 3**  
Si solapáis las pinturas, obtendréis el número 2.



# Las respuestas

Por cada respuesta correcta, marca la casilla con el cerebro. Si lográs marcar todos los cerebros, ¡habrás jugado una partida perfecta! ¡Enhorabuena!



¡Os esperan más enigmas!

¡Cuaderno misterioso,

¡Bien hecho! Ahora que habéis terminado la aventura principal, puedes abrir el

¡Viva! Gracias a vuestras habilidades de observación y análisis, ¡habéis frustrado los planes de la cocinera zombi! Se asustó tanto con el peliche que salió corriendo hacia las alcantarillas! Vuestro amigo entró en razón y tecleó el código correcto para anular el disparo del satélite. Bueno, no sé si era el correcto o no ya que ahora llueven tostadas de mermelada de fresa, pero ¿quién soy yo para quejarme?

Final

◀ ○ × → ← → ↑ ↑ ↑ ↓

La de la tubería amarilla de la derecha por que tiene mermelada de fresa.

4. Dispara un láser desde el satélite para convertir la Tierra en una enorme tostada.

3. Roba el diamante en su cómplice.

2. Hipnotiza al niño para que se convierta

1. Roba el juego de arcade.

Usando la llave invisible que se encuentran cerca de la estatua.

¡Burr! Una estatua que hicieron los ratones para divertirse asustando a la gente!

## Recuerdo 3

**Editor:** Christian Lemay

**Director creativo:** Manuel Sanchez

**Ilustraciones:** Laure de Châteaubourg, Jennifer Mati, Michel Verdu

**Diseño gráfico:** Sébastien Bizos, Émilie Côté, Fanny Saulnier, Karine Tremblay

**Traducción al inglés:** Matthew Legault

**Traducción al español:** Moisés Busanya

**Revisión:** Natalia Martínez Villarán



Financiamos la reforestación de todos los árboles utilizados en la producción de nuestros juegos.

Final

¡El chico que robó el diamante era nuestro amigo Kid! ¿Por qué está ayudando a los zombis? ¿Quizá sea un Miso-ferio para un futuro Recuerdo...? ¿Cuál fue tu trampa favorita? ¿Qué trampa habrías diseñado?

Un diamante de tropecientos aumentos. ¡Estaba en el láser de la clase de Ciencias!

Están rellenos de crema de queso apuesto- so. Una ballista teledirigida está a punto de reventar los globos.

La chica del sombrero de vaquero con el control remoto.

En su taquilla, la que está decorada con fotos de monopatines (carta 30).

Detrás de los libros de la biblioteca, se puede ver su sombra (carta 27).

de su taquilla (carta 35).

Bajo el escritorio de espuma, puedes reconocerlo por su esnorquel, como en la foto

Detrás de los globos, debajo de su hurón (carta 29).

## Recuerdo 2

No pudimos evitar la invasión y tuvimos que retirarnos al colegio. Por suerte, ahora sabemos qué buscaban los zombis... Eso era lo más importante. ¿Qué usarías tú para defenderte de los zombis si te rodean en el patio de tu cole?

Final

Para controlar un satélite que convierte a los zombis en tostadas.

Porque forman parte de una banda musical.

Una ardilla hipnotizada royó el cerrojo que la mantenían cerrada.

Para hipnotizar una ardilla.

Porque una maceeta que se cayó del alféizar de la ventana está obstruyendo la tubería.

Satando por encima con la ayuda de una cama elástica.

## Recuerdo 1

NO ABRIR - Cuaderno misterioso