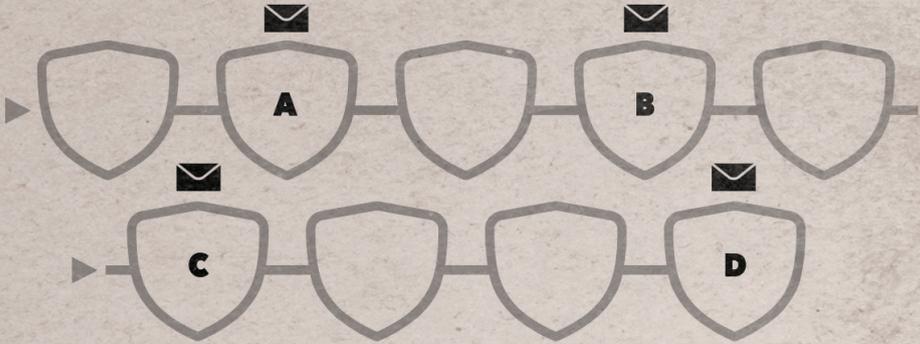


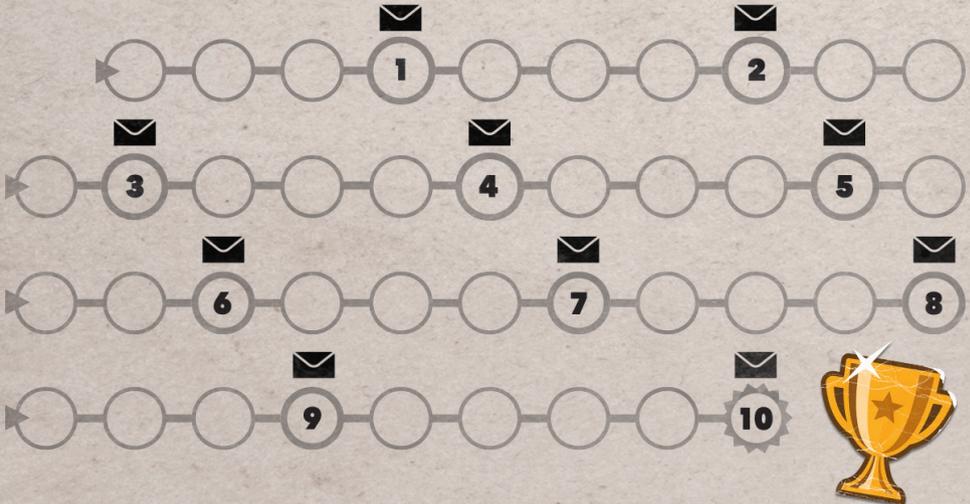
INSIGNIAS DE LOGROS

Pon **aquí** una  por cada grupo de Misiones que hayas marcado como cumplidas.



MEDIDOR DE PROGRESO

Pega **aquí** un  por cada partida jugada Y un  por cada Misión cumplida.



ZOMBIE TEENZ

EVOLUTION

ATENCIÓN

LA CAJA CONTIENE
VARIOS SOBRES.
¡NO LOS ABRAS HASTA
QUE PUEDas HACERLO!

scorpionmasque.com
#scorpionmasque



UNA VEZ EXPULSADOS DEL COLEGIO, LOS ZOMBIS SE HAN REFUGIADO EN LAS ALCANTARILLAS, SE HAN EXPANDIDO POR TODA LA CIUDAD Y HAN CAUSADO ESTRAGOS A SU PASO. HA LLEGADO LA HORA DE SALIR DE VUESTRO ESCONDITE... DEBÉIS ENCONTRAR LOS 4 INGREDIENTES NECESARIOS PARA PREPARAR EL ANTÍDOTO QUE DEVOLVERÁ A LOS ZOMBIS A SU FORMA HUMANA.



A LA VUELTA DE LA ESQUINA, EN UN CALLEJÓN OSCURO...

1

2

EN LAS ALCANTARILLAS, LOS ZOMBIS SE TRAEN ALGO ENTRE MANOS...

3

4

MIENTRAS TANTO, EN EL COLEGIO...

5

6

7

8

TODO IBA BIEN HASTA QUE...

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

REGLAMENTO

Zombie Teenz Evolution es un juego de **Annick Lobet** con ilustraciones de **NIKAO**.

Este juego es la secuela de *Zombie Kidz Evolution*, pero no lo necesitarás esa versión para jugar. *Zombie Teenz Evolution* es un juego especial: evolucionará y se volverá más variado con cada partida que juegues y con cada proeza que acometas.

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Zombie Teenz Evolution es un juego cooperativo: todos ganáis (¡o perdéis!) juntos frente a los zombis. Para ganar, tenéis que llevar las 4 Cajas de ingredientes al colegio antes de que los zombis asalten los 4 Edificios de la ciudad.

CONTENIDO Y PREPARACIÓN

- Coloca el **tablero de Ciudad** en el centro de la mesa.
- Coloca las **piezas de Edificio invadido** y el **dado Blanco** cerca del tablero. Deja el **dado Negro** en la caja del juego. No lo necesitarás por ahora.
- Forma una fila junto al tablero con 3 de las **Hordas de zombis** que quieras y en el orden que prefieras. Coloca la 4.^a Horda de zombis en la casilla con la Boca de alcantarilla de su color.

MODO FÁCIL

Si quieres hacer las partidas más fáciles, coloca la 4.^a Horda de zombis en la fila junto a las demás, de forma que no quede ninguna Horda sobre el tablero.

- Baraja las **cartas de Evento** y colócalas boca abajo formando un mazo junto al tablero. *En este momento de vuestra aventura, el mazo de cartas de Evento debe tener exactamente 6 cartas, numeradas del 1 al 6.*
- Coloca 1 **Caja de ingredientes** en cada uno de los Edificios que se encuentran en las 4 esquinas del tablero de Ciudad.
- Cada jugador elige a 1 **Héroe** y lo coloca en la casilla del Colegio en el centro del tablero.
- Elegid al jugador inicial.

PARTIDA A 2 JUGADORES

En una partida de 2 jugadores, coloca también 1 de los 2 Héroes restantes en la casilla del Colegio. Permanecerá allí durante toda la partida y actuará de receptor de las Cajas de ingredientes.

4 Cajas de ingredientes

1 tablero de Ciudad

1 dado Blanco

4 fichas de Héroe
(colócalas sobre las peanas)



4 piezas de Edificio invadido



6 cartas de Evento numeradas del 1 al 6
(las encontrarás bajo los sobres)

4 fichas de Horda de zombis



1 hoja con Pegatinas

10 sobres de Evolución*
(numerados del 1 al 10)

4 sobres de Logros
(marcados de la A a la D)

11 Peanas de plástico

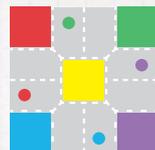
1 dado completamente Negro



*La lista completa de los componentes de cada sobre está disponible en www.scorpionmasque.com/zte.

DIVISIÓN DEL TABLERO Y ADYACENCIA ENTRE LAS CASILLAS

Presta atención al tablero; está dividido en 13 casillas delimitadas por líneas discontinuas: 8 casillas de Carretera de color gris (4 de ellas contienen Bocas de alcantarillas), 4 Edificios en las esquinas y el Colegio en el centro. **Dos casillas se consideran adyacentes si están separadas por una línea discontinua.** Esto significa que el Colegio y los Edificios de las esquinas **NO son adyacentes.**



DESCRIPCIÓN DE LA PARTIDA

① ACTIVACIÓN DE LOS ZOMBIS

Al comienzo de tu turno, **lanza el dado Blanco**.

Si el resultado de la tirada es ?:

Roba 1 carta de Evento y aplica sus efectos.

Si la carta muestra el icono de Basura , descártala; no volverás a necesitarla durante esta partida.

Si el mazo de robo se agota, vuelve a barajar los descartes para formar un nuevo mazo de robo. Antes de hacerlo asegúrate de que has retirado todas las cartas con el icono .

Si el resultado de la tirada es una cara con un color:    

Coloca la Horda de zombis de ese color en la casilla con la Boca de Alcantarilla de ese color.

Si la Horda de zombis ya se encuentra sobre el tablero, muévela una casilla hacia adelante siguiendo las pisadas.



CONSEJOS DE ESTRATEGIA

No olvidéis que el objetivo del juego es llevar las Cajas de ingredientes al Colegio. No perdáis demasiado tiempo persiguiendo a las Hordas de zombis que no supongan una gran amenaza, porque la partida se va a volver cada vez más difícil.

Los jugadores juegan sus turnos en sentido horario. En tu turno, debes seguir las siguientes fases en orden:

LOS ZOMBIS Y LOS EDIFICIOS

Tan pronto como una Horda de zombis entre en la casilla de un Edificio, invadirá el edificio y iconstruirá un trampolín para saltar hacia el siguiente Edificio!

Coloca la **pieza de Edificio invadido** del color de ese edificio sobre la casilla. La Horda de zombis se quedará en esa casilla por ahora, ipero estará lista para usar su trampolín!



Si una Horda de zombis que se encuentra **en una pieza de Edificio invadido tiene que avanzar,** o si una Horda de zombis **cae en una pieza de Edificio invadido,** rebotará inmediatamente hacia el siguiente Edificio en sentido horario hasta aterrizar en un Edificio que no tenga una pieza de Edificio invadido. Cuando esto ocurra, coloca una pieza de Edificio invadido en esa casilla y deja allí la Horda de zombis.

Si en algún momento los 4 Edificios están invadidos, la partida terminará y los jugadores habréis perdido.

2 ACCIONES DE HÉROE

Puedes realizar hasta **2 de las 3 acciones** que se muestran a continuación, y en el orden que prefieras. **Puedes incluso repetir una misma acción si quieres.**

También puedes elegir no hacer nada o realizar solo 1 acción.

MOVER

Mueve a tu Héroe a una casilla adyacente.



ATACAR A UNA HORDA DE ZOMBIS

Ataca a una Horda de zombis que se encuentre en la misma casilla que tu Héroe. Retira la Horda de zombis y colócala al final de la fila junto al tablero.



Puedes atacar a una Horda de zombis dentro de un Edificio, pero no puedes retirar fichas de Edificio invadido.

TRANSFERIR UNA CAJA DE INGREDIENTES

Transfiere 1 Caja de ingredientes entre tu Héroe y otro Héroe que se encuentre en una casilla adyacente.

- Si te encuentras en una casilla con una Caja de ingredientes, **puedes pasársela** a otro Héroe que se encuentre en una casilla adyacente.
- Si te encuentras en una casilla adyacente a otra que contiene a otro Héroe y una Caja de ingredientes, **puedes pasar** la Caja de ingredientes a tu casilla.



Debes cooperar con el resto de los jugadores: **no puedes Transferir una Caja de ingredientes tú solo.**

PARTIDA DE 2 JUGADORES

En una partida de 2 jugadores, siempre habrá un Héroe en el Colegio. Este Héroe «neutral» no puede realizar acciones. No jugará ningún turno. Solo se considera un Héroe a la hora de poder realizar la acción de Transferir una caja de ingredientes.

Las Hordas de zombis y los Edificios invadidos **no afectan al movimiento de las Caja de ingredientes.**

Cuando logrés llevar una Caja de ingredientes al Colegio, debéis celebrarlo todos con un choque de puños. ¡Esta regla es de suma importancia!!

Si las 4 Cajas de ingredientes se encuentran en la casilla del Colegio, la partida finalizará y los jugadores habrán ganado.

EJEMPLO DE UN TURNO



Es el turno de Iván.



1

Iván lanza el dado Blanco y sale la cara **verde**.

Como la Horda verde ya está en juego, la hace avanzar una casilla al Hospital. Como el Edificio YA ESTÁ INVADIDO, la Horda rebota al siguiente edificio, el Restaurante (morado). Este Edificio también está invadido, por lo que sigue avanzando a la Comisaría (azul), donde finalmente se para. **Iván** ahora coloca la pieza de Edificio invadido.



EVOLUCIÓN DEL JUEGO

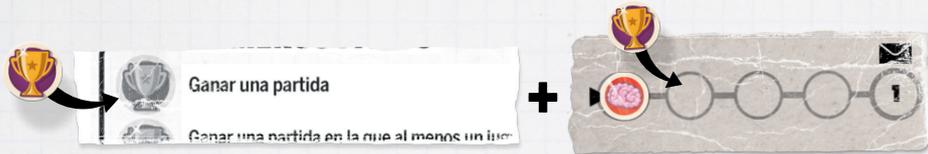
Cada vez que terminéis una partida, **independientemente de si habéis ganado o perdido**, coloca 1 pegatina de Cerebro en el Medidor de progreso que se encuentra en la cara trasera de este librito, empezando por la izquierda.



MISIONES

Más adelante en este reglamento encontrarás una lista de Misiones que os permitirán progresar más rápido. Al final de cada partida, **si habéis cumplido una Misión**, márcala como cumplida pegando **2 pegatinas de Trofeo**:

- Una de ellas en el espacio en la lista de Misiones (páginas 16-19)
- Y otra en el Medidor de progreso.



¡IMPORTANTE!

Al final de cada partida, aunque vuestras hazañas os permitan cumplir con los requisitos de varias Misiones, solo podréis marcar **1 Misión como cumplida**. Cada Misión solo puede cumplirse una sola vez.

Si habéis cumplido las 3 Misiones de un mismo Grupo de misiones, marca el Grupo como cumplido colocando **2 pegatinas de Insignia de logros**:

- Una de ellas en el espacio del Grupo de misiones
- Y la otra en el Medidor de logros.



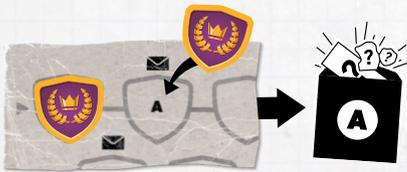
APERTURA DE UN SOBRE DE EVOLUCIÓN (DEL 1 AL 10)

Cuando pegues una pegatina en un espacio del Medidor de progreso que muestre un número, podrás abrir el sobre de Evolución con ese número.



APERTURA DE UN SOBRE DE LOGROS (DE LA A A LA D)

Cuando pegues una pegatina de Insignia de logros en un espacio que muestre una letra, podrás abrir el sobre de Logros con esa letra.



En los sobres encontrarás:

- Componentes adicionales del juego.
- Pegatinas de Reglas avanzadas (colócalas en la sección «Reglas Avanzadas»).
- Pegatinas de Nuevas misiones (pégalas en la sección «Misiones»).
- ¡Otras sorpresas!

ZOMBIE KIDZ EVOLUTION

Si tienes *Zombie Kidz Evolution*, ¡tenemos una sorpresa para ti! Visita la web www.scorpionmasque/zte y descubre cómo combinar los dos juegos en uno.

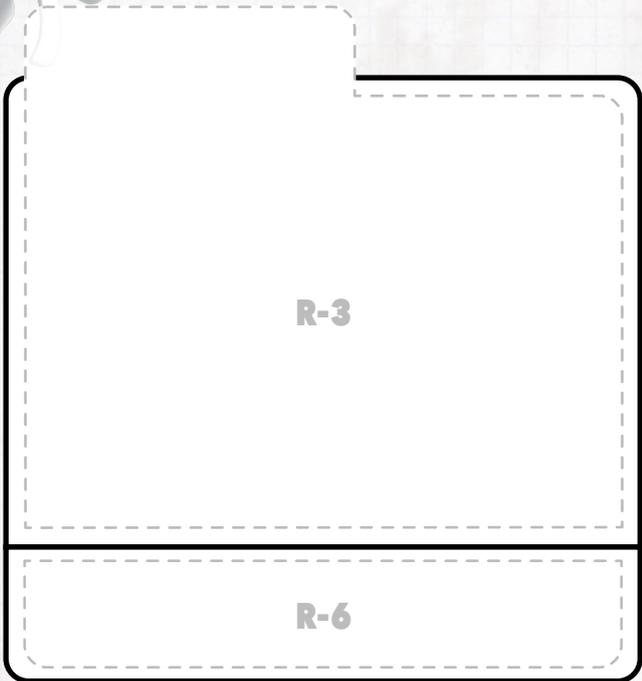
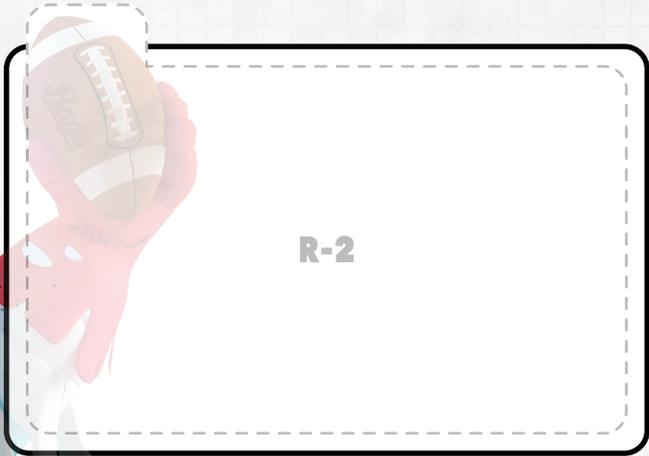


REGLAS AVANZADAS

En algunos sobres encontraréis nuevas reglas que harán el juego base más complejo. Si estas reglas os resultan demasiado difíciles, o si queréis jugar con alguien que no ha jugado nunca, no es necesario que las utilicéis. Simplemente podéis jugar con las reglas que más os gusten.

R-1





R-4

R-5

R-7



R-8

R-9

R-10

R-11

R-12

R-14

R-13

R-15

MISIONES

PRIMEROS PASOS



Ganar una partida.

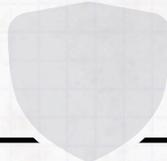


Ganar una partida en la que al menos un jugador usó la acción de **Transferir** dos veces en uno de sus turnos.



Ganar una partida en la que todos los jugadores utilizaron la acción de **Mover** dos veces en uno de sus turnos.

VETERANO



PRESTIGIO



Ganar una partida sin Edificios invadidos.

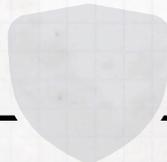


Ganar una partida entregando los ingredientes en exactamente este orden: Medicinas (Hospital), Dónuts (Comisaría), Kétchup (Restaurante), Palomitas (Salón recreativo).

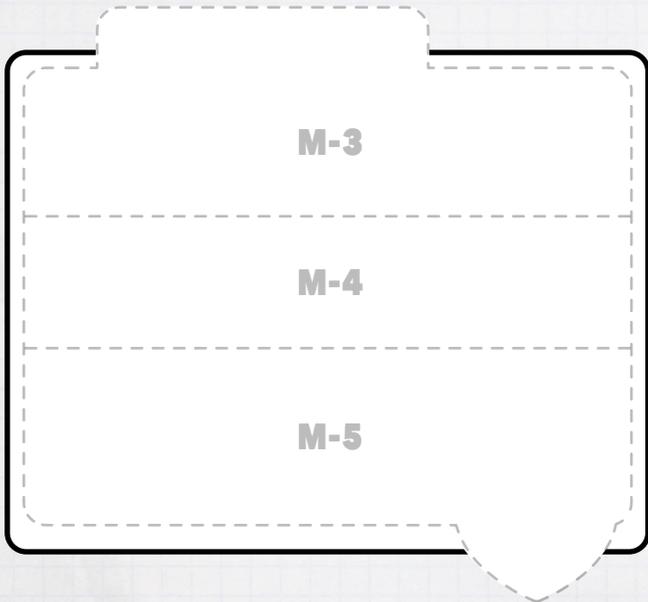
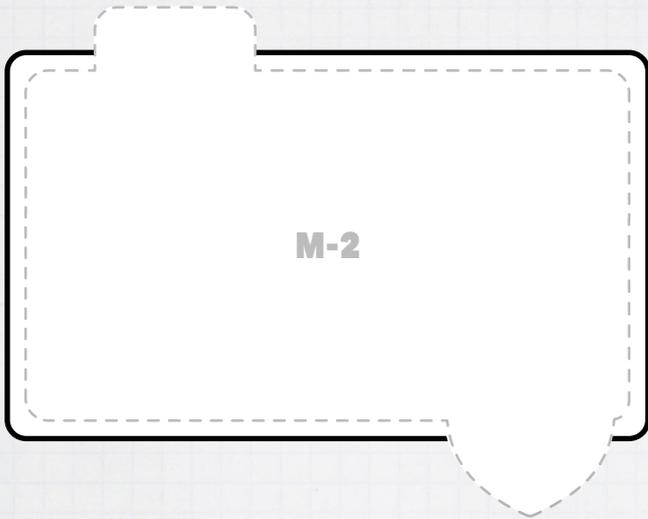


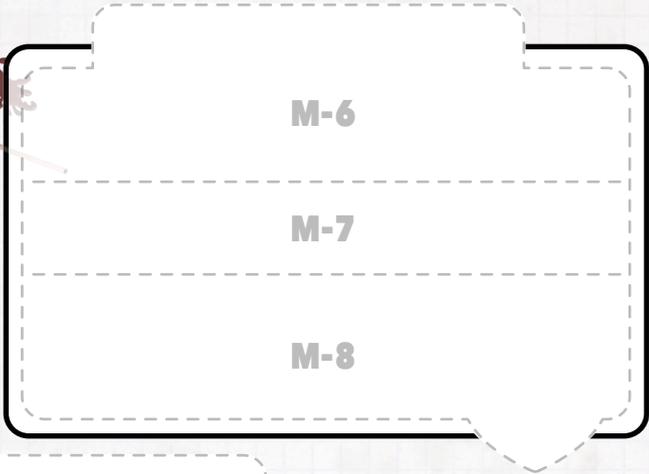
Ganar 3 partidas seguidas. Rellena uno de los círculos con lápiz cada vez que ganéis una partida y borra todos estén rellenos cada vez que la perdáis. ○○○

CURTIDO



M-1





M-6

M-7

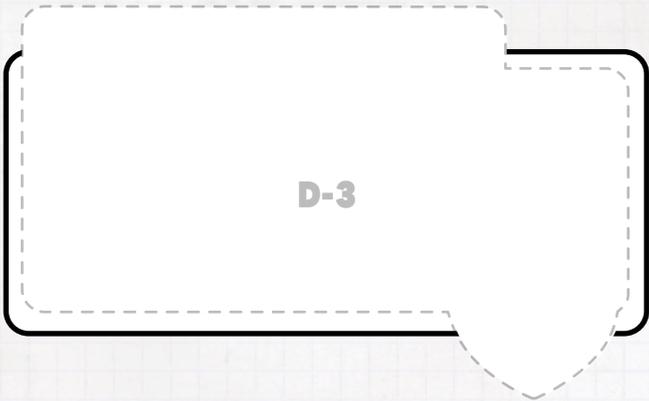
M-8



D-1



D-2



D-3

D-4



D-5

D-6

Editor: Christian Lemay
Director creativo: Manuel Sanchez
Ilustraciones: NIKAO
Tiras cómicas: Remy Tornior
Maquetación: Sébastien Bizos
Traducción al inglés: Matthew Legault
Revisión de traducción al inglés: Tina Wayland

Traducción al español: Cristóbal Morales Capita
Revisión de traducción al español: Aurora C. Mena
Jugadores de la beta: las familias The Brière, Lemay, Bérubé Lessard, Duchesne, Watts, Mir, Rochard, Renshaw, y Gagnon-Samson y todas las familias que se han pasado por nuestra oficina a probar la primerísima versión.



1 árbol cortado
=
1 árbol plantado

PASAPORTE



*Apellidos

*Nombre

*Fecha de tu primera partida

***Cada vez que juegues con alguien que no haya jugado nunca a este juego contigo, escribe aquí su nombre.**

(Esta sección solo se considera terminada para la Misión extra, cuando hayas escrito 5 nombres).

1

2

3

4

5

MISIÓN EXTRA

Quando hayas rellenado toda la información marcada con *, pega un Trofeo adicional en tu Medidor de progreso. Esta es una Misión independiente, así que podrás marcarla como cumplida a la vez que marcas otra.



P-1

P-2

P-4

P-3

P-5

Pon aquí una foto o un dibujo de ti.

***Ponle nombre a cada uno de los Héroes.**





