RIO Z JANEIRO

EXPANSIÓN DE CAMPAÑA PARA ZOMBICIDE

REGLAS Y MISIONES

CAPÍTULOS

- **CONTENIDO** 2
- **BIENVENIDOS A RÍO** 4
- **REGLAS AVANZADAS** 4
  - EQUIPO AVANZADO 4
  - DADOS DE A POR TODAS 5
    - A por todas 5
    - Mantenimiento del equipo 6
  - FUERA DE COMBATE Y MUERTE 6
    - Sufrir Heridas 7
  - APARICIONES SORPRESA 7
  - ZONAS ESTRECHAS 8
    - Tirones de zombis 8
  - PAREDES FINAS 9
  - NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO 9
    - Estadio de Maracaná 9
    - Parques 9
    - Zonas marítimas 9
- **REGLAS DE CAMPAÑA** 10
  - HOJA DE CAMPAÑA 10
    - Barra de PEC 11
    - Habilidades de campaña 11
    - Acciones extra 11
    - Equipo mantenido 11
    - Logros de campaña 12
  - CARTAS DE OBJETIVO 12
    - Preparación 12
    - Coger una carta de Objetivo 14
    - Logros, palabras clave y Acompañantes 14
- **CAMPAÑA DE RIO Z JANEIRO: EL CARNAVAL DE LOS MUERTOS** 15
  - M1 - SANGRE Y SAMBA 15
  - M2 - «¡ROCINHA, EL LUGAR MÁS SEGURO DEL MUNDO!» 16
  - M3 - LA PROFESORA LUANA, SUPONGO 17
  - M4 - EL CUERPO PIDE MARCHA 18
  - M5 - UNA NOCHE EN EL ESTADIO 20
  - M6 - «LA PRÓXIMA VEZ HAY QUE VENIR PREPARADOS» 21
  - M7 - «¡MAYDAY! ¡MAYDAY!» 22
  - M8 - CARRETERA Y MANTA 23
  - M9 - COPA, COPACABANA 24
  - M10 - NO ABANDONAMOS A NADIE 25
- **HABILIDADES NUEVAS** 27
- **CRÉDITOS** 27
- **RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO** 28

#01 CONTENIDO

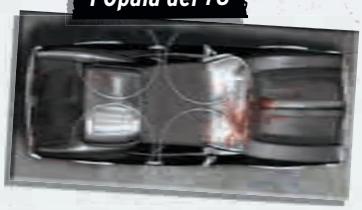
6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN

1 BLOC DE HOJAS DE CAMPAÑA

24 hojas

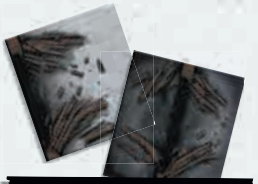
12 FICHAS

1 Opala del 78



3 Apariciones sorpresa

2 Portones



6 Paredes derribadas

97 CARTAS DE OBJETIVO

7 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)

66 CARTAS DE EQUIPO

1 de referencia

6 de Equipo inicial avanzado

47 de Equipo avanzado

12 de Arma épica

12 MINIATURAS

6 Supervivientes

Ney · Eliete · Steven · Doña Cacilda · Vivi · MC Jordim

30 CARTAS DE HERIDA

6 Zombis

4 Caminantes · 1 Bruto · 1 Corredor

6 DADOS DE A POR TODAS

#02 BIENVENIDOS A RIO

Todos los años, millones de turistas de todos los rincones del mundo visitan Río de Janeiro, Brasil, para disfrutar de su carnaval. Río ofrece playas soleadas, alegres ritmos de samba, calles coloridas y hermosas vistas tanto en el mirador del Cristo Redentor como a pie de calle, en el barrio de Copacabana.

Pero el carnaval de este año presenta una inesperada novedad: una plaga zombi que ha atrapado a esos millones de personas en una ciudad infestada sin ninguna escapatoria. Nadie sabe cómo ha empezado, pero quizá tengamos una oportunidad para ponerle fin.

Demostraremos que Río sigue siendo un lugar maravilloso incluso en pleno fin del mundo.

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

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

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

Las nuevas reglas incluyen también el mazo de Heridas, un nuevo tipo de cartas que simulan las diversas lesiones que pueden sufrir los Supervivientes, así como una nueva ficha de Aparición que permite colocar zombis en lugares únicos. ¡Disfrutad de vuestra estancia en Río!

Zombicide : Rio Z Janeiro es una expansión para *Zombicide : 2ª edición*.

#03 REGLAS AVANZADAS

Las reglas avanzadas que se describen en este capítulo están pensadas para mejorar las partidas de *Zombicide* con nuevas mecánicas de juego. Se utilizan todas en la campaña *El carnaval de los muertos* (página 15), pero también pueden servir para amenizar misiones individuales.

EQUIPO AVANZADO

Dos cosas están claras: los brasileños son muy creativos y saben cómo defenderse. Estos trastos no se encuentran en cualquier parte.

Los distintos mazos de Equipo avanzado utilizan las nuevas reglas de A por todas y el mantenimiento de armas. Se utilizan en sustitución de los mazos de Equipo correspondientes de la caja básica.

Zombicide: Rio Z Janeiro incluye nuevos dados y cartas de Equipo que utilizan las reglas especiales de A por todas. Estos componentes sustituyen las cartas de Equipo, Equipo inicial y Arma épica de *Zombicide 2ª edición*, ya que ahora vienen con las puntuaciones de A por todas y Mantenimiento que se describen en la página siguiente. **Para usarlas, basta con reemplazar los mazos correspondientes por sus contrapartidas avanzadas.**

! PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

Si los jugadores ya están familiarizados con las reglas de campaña descritas en las expansiones *Washington Z.C.* o *Fort Hendrix*, pueden pasar directamente a consultar las reglas introducidas como novedad en *Rio Z Janeiro*:
- Sufrir Heridas (página 7)
- Apariciones sorpresa (página 7)
- Zonas estrechas (página 8)
- Tirones de zombis (página 8)
- Paredes finas (página 9)
- Nuevos módulos de tablero (página 9)
- **IMPORTANTE:** Las armas de macarra se denominan ahora «armas épicas».

DADOS DE A POR TODAS

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

• A POR TODAS

Durante un apocalipsis zombi, o aprendes a improvisar o puedes darte por muerto. Lo mismo se aplica a tus armas. Ese fusil tan chulo aún sirve para aporrear cabezas cuando se le acaben las balas.

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

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

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

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

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

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

***EJEMPLO 1:** Vivi decide ir A por todas con una Tabla de madera. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 1 dado de A por todas. La jugadora coge los tres dados y hace una tirada con Precisión 3+. Los dados normales arrojan los resultados y , lo que supone 1 éxito. El no es un Roto, ya que se ha obtenido en un dado normal. El dado de A por todas es un , lo que suma 1 éxito. El resultado final del ataque es de 2 impactos.*

***EJEMPLO 2:** Ney decide ir A por todas con una Escopeta. Con esta arma se tiran 2 dados normales y 2 dados de A por todas. El jugador coge los cuatro dados y hace una tirada con Precisión 4+. Los dados normales arrojan resultados de y , lo que supone 2 éxitos. Los dados de A por todas generan y , lo que suma 1 éxito y 1 Roto. El resultado final del ataque es de 3 impactos y 1 Roto. Todos los éxitos se asignan siguiendo el procedimiento habitual, y luego se descarta la Escopeta.*

***EJEMPLO 3:** Steven decide ir A por todas con dos Subfusiles, y además tiene 1 carta de Montones de balas en su inventario. Cada una de estas armas tira 3 dados normales y 3 dados de A por todas. El jugador coge todos los dados para el uso doble de ambas armas, lo que hace un total de 6 dados normales y 6 dados de A por todas, con una Precisión de 5+. Los dados normales arrojan los resultados , , , , y , lo que supone 1 éxito. Los dados de A por todas generan , , , , y +, lo que suma 2 éxitos y 3 símbolos de Roto. Como los dados de A por todas no se pueden volver a tirar bajo ningún concepto, una vez resuelta la acción de combate a distancia ambos Subfusiles se pierden debido a los 3 resultados de Roto. ¡No obstante, el jugador puede utilizar los Montones de balas de Steven para volver a tirar los 6 dados normales por si obtuviera mejores resultados!*

• MANTENIMIENTO DEL EQUIPO

Encontrar material en buenas condiciones en las calles de Río no es precisamente fácil, así que cuida bien de tus cosas. Y no me refiero sólo a las armas: la comida y las medicinas son igual de importantes. Procura no desperdiciar nada.

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

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

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

• **Si se obtiene al menos 1 símbolo de Roto**, la carta de Equipo se descarta. Se ha estropeado de algún modo antes de empezar la próxima misión y se ha perdido.

• **Si no se obtiene ningún símbolo de Roto**, la carta de Equipo se conserva. El Superviviente empezará la siguiente misión con esa carta en su inventario; se le asigna de forma automática durante la preparación de la partida, además del Equipo inicial que reciba normalmente. Luego el jugador puede reorganizar su inventario como mejor le parezca antes de empezar la partida.

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

***EJEMPLO:** Ney termina una misión con una Motosierra (Mantenimiento 5), un Machete (Mantenimiento 3), un par de Recortadas (Mantenimiento 4) y una carta de Montones de cartuchos (sin valor de Mantenimiento).*

• La carta de Montones de cartuchos no tiene puntuación de Mantenimiento, por lo que se descarta inmediatamente.

• Se tiran 5 dados de A por todas por la Motosierra: , , , y +. Un solo símbolo de Roto basta para perder el arma, por lo que se descarta sin más.

• Se tiran 3 dados de A por todas por el Machete: , y . Ningún símbolo de Roto. Ney podrá conservar el Machete para la próxima partida.

• Se tiran 4 dados de A por todas por la primera Recortada: , , y . Ningún Roto. La primera Recortada también se conserva.

• Se tiran 4 dados de A por todas por la segunda Recortada: , , y . ¡2 símbolos de Roto! La Recortada se ha perdido, por lo que debe descartarse.

FUERA DE COMBATE Y MUERTE

Mírame a los ojos y escucha bien lo que te digo: no vuelvas a hacer eso. Puede que la próxima vez no tengas tanta suerte.

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

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

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

• Si el Superviviente que está fuera de combate es recogido, su miniatura se coloca sobre su propio panel de control. El Superviviente no ha muerto, pero ya no podrá jugar hasta la próxima misión.

• Si el Superviviente que está fuera de combate **no** es recogido, ha **muerto** definitivamente y su miniatura se retira del tablero. Luego hay que comprobar los objetivos de la misión; es posible que se pierda la partida si muere algún Superviviente. El Superviviente muerto deja de estar disponible durante el resto de la campaña.

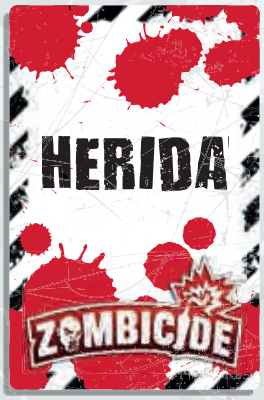
***IMPORTANTE:** Tomad nota de los Supervivientes que hayan muerto para aseguraros de no volver a utilizarlos en la misma campaña.*

El jugador que llevaba al Superviviente muerto puede escoger otro Superviviente para la próxima misión, empezando con una hoja de campaña nueva. Al escoger otro Superviviente se pierden todas las cartas de Equipo, PEC, acciones extra y habilidades de campaña (ver página 11). **Los logros de campaña, por otra parte, se transfieren del Superviviente muerto a su sucesor.**

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

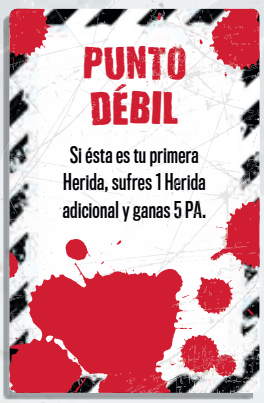
• SUFRIR HERIDAS

En este tipo de situaciones es imposible no lastimarse de alguna manera. Pero que no te muerdan: eso sí hay que evitarlo a toda costa.

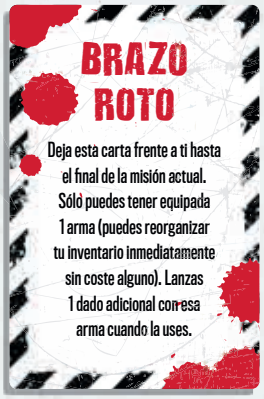


Por cada Herida que sufra un Superviviente, también debe robar inmediatamente una carta del mazo de Heridas y aplicar sus efectos.

El Superviviente pierde 1 de Vida como es habitual, a menos que se indique otra cosa en el enunciado de la carta. La mayoría imponen efectos adicionales que pueden ser positivos o negativos (a excepción de la carta «Herida leve», que no tiene ningún efecto adicional). Si un Superviviente sufre más de 1 Herida, debe leer y aplicar el efecto de la primera carta de Herida antes de robar y resolver la siguiente.



EJEMPLO 1: *Ney está en la Zona de un Superviviente que acaba de fallar una tirada de ataque a distancia, y sufre 1 Herida a consecuencia del fuego amigo. Roba la carta «Punto débil» del mazo de Heridas, por lo que sufre 1 Herida adicional y gana 5 puntos de Adrenalina.*

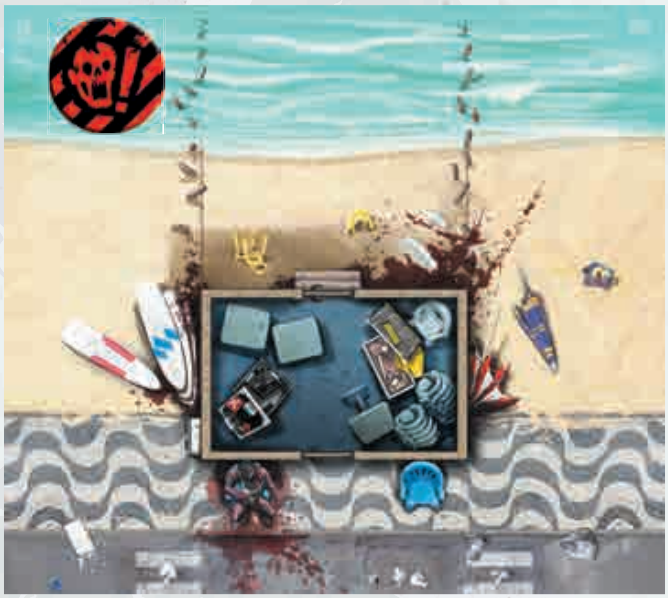


EJEMPLO 2: *Un grupo formado por 2 Caminantes se activa en la misma Zona que MC Jordim. El jugador roba 1 carta del mazo de Heridas por cada Herida sufrida. La primera carta es un «Brazo roto»; el jugador la sitúa junto a su panel de control y luego reorganiza su inventario para quedarse con una sola arma equipada. La carta de la segunda Herida es una «Herida leve», por lo que no ocurre nada más.*

APARICIONES SORPRESA

Los zombis tienen una curiosa tendencia a congregarse en grupos numerosos, pero no es raro ver algún que otro individuo solitario emergiendo del mar de muertos o asomando por un espacio estrecho. A veces estas sorpresas resultan mortales.

En algunas misiones se colocan fichas de Aparición sorpresa en Zonas específicas durante la preparación de la partida.



Cada vez que se robe una carta con un icono de Aparición sorpresa al realizar una acción de búsqueda o recoger una carta de Objetivo, antes de aplicar el efecto de esa carta (si lo tiene) los jugadores deben resolver inmediatamente la aparición de tantos Caminantes como iconos en cada Zona que contenga una ficha de Aparición sorpresa. Si no hay ninguna de estas fichas sobre el tablero, simplemente no tiene lugar la aparición sorpresa. Este efecto debe resolverse incluso aunque la carta robada se descarte luego. Los iconos de Aparición sorpresa que estén en cartas de Equipo o Arma épica robadas por cualquier otro motivo que no sea una acción de búsqueda se ignoran sin más.

La Tubería de hierro tiene un icono de Aparición sorpresa. Por tanto, cada vez que se robe una Tubería de hierro mediante una acción de búsqueda, aparece inmediatamente 1 Caminante en cada Zona que contenga una ficha de Aparición sorpresa.

ZONAS ESTRECHAS

Las favelas de Río se construyen sin ningún tipo de planificación. Es habitual que haya espacios muy estrechos entre edificios por los que apenas cabe una persona (y eso si es delgadita).

Algunas de las Zonas que hay en los módulos de tablero de *Rio Z Janeiro* se consideran estrechas. Se trata de Zonas de calle comprendidas entre edificios que contienen unas casillas circulares denominadas «sitios».

El número de sitios disponibles en una Zona estrecha limita la cantidad de Actores que puede haber en ella. Cada sitio sólo puede estar ocupado por un único Actor.

Al entrar en una Zona estrecha, un Actor puede ocupar un sitio vacío dentro de esa Zona (no importa cuál). Un Actor ubicado en un sitio no bloquea las líneas de visión de otros Actores. Tampoco bloquea sus movimientos, siempre y cuando quede un sitio libre disponible en esa Zona.

Un Actor no puede entrar en una Zona estrecha si todos sus sitios están ocupados. Antes de la activación de zombis, todo zombi que esté adyacente a una Zona estrecha pega un tirón (ver sección siguiente).

No se puede buscar en Zonas estrechas. Tampoco pueden entrar Coches en ellas.

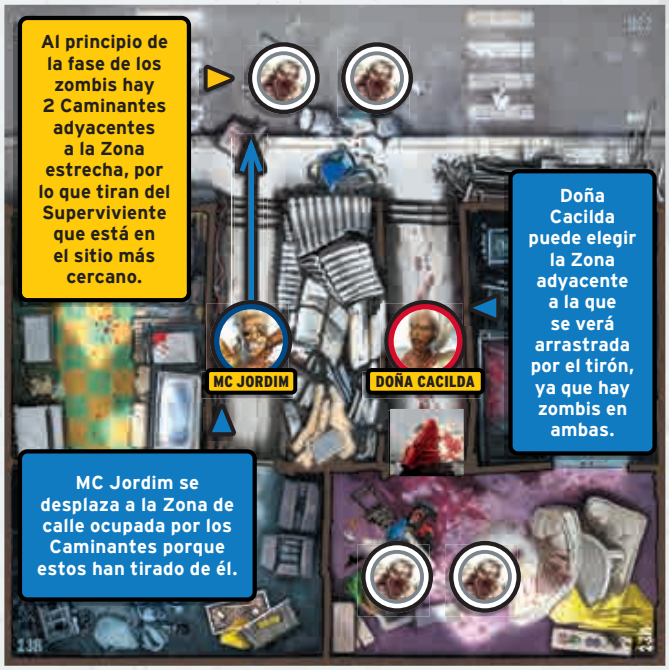
Las Zonas estrechas se consideran obstruidas en lo que respecta a las Abominaciones. No podrán entrar en ellas ni trazar recorridos que las atraviesen, pero sí efectuarán tirones como cualquier otro zombi.

TIRONES DE ZOMBIS

Las callejuelas de las favelas forman un verdadero laberinto, y a menudo es imposible saber lo que tienes detrás. Procura no despistarte o te agarrarán desde donde menos te lo esperes.

Al comienzo de la fase de los zombis, antes de que se active ninguno, todos los zombis tirarán de los Supervivientes que estén en Zonas estrechas adyacentes y los arrastrarán hasta sus Zonas. Esto no cuenta como acción de los zombis.

Cada zombi sólo puede tirar de 1 Superviviente. Si hay varios zombis en Zonas adyacentes a una Zona estrecha, o si hay varios Supervivientes en una Zona estrecha, los jugadores deciden el orden en que se resuelve cada tirón.



PAREDES FINAS

En las favelas, muchas viviendas se construyen con los materiales que se tienen a mano. Es bastante fácil abrirse paso a golpes a través de estos tabiques, pero hacerlo conlleva un riesgo: si se rompen demasiadas paredes, el edificio entero podría venirse abajo.

Las paredes finas pueden derribarse realizando una acción con cualquier carta de Equipo que abra puertas. No es necesario hacer ninguna tirada: basta con colocar una ficha de Pared derribada encima de la pared fina. La ficha de Pared derribada cuenta como una abertura en lo que respecta al movimiento y la línea de visión.

Realizar esta acción cuenta como abrir una puerta, de modo que puede producir 1 ficha de Ruido según el arma que se haya utilizado.

En cada módulo de tablero sólo puede haber 1 Pared derribada. Si se derriba una pared fina que separa 2 módulos distintos, cuenta como derribada para ambos módulos.

NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO

• ESTADIO DE MARACANÁ

Escaleras: Las Escaleras conectan el nivel del suelo con las Gradas. A todos los efectos, se tratan como si fuesen Puertas abiertas.

Gradas: Las Gradas del estadio cuentan como Zonas de edificio **en las que no se puede buscar**, y están delimitadas por líneas.

• PARQUES

Los Parques se consideran Zonas oscuras **en las que no se puede buscar**. Un Parque bloquea la línea de visión. Se puede entrar en él desde cualquier Zona adyacente que no esté separada por una pared.

• ZONAS MARÍTIMAS

En estas Zonas de agua (en los módulos de tablero de playa) no pueden entrar ni zombis ni Supervivientes. Los zombis que aparezcan en una Zona marítima siempre se moverán para alejarse de ella.

#04 REGLAS DE CAMPAÑA

Las reglas de campaña que se describen en este capítulo completan las reglas básicas y avanzadas de *Zombicide* para su uso específico en la campaña *El carnaval de los muertos* (página 15).

HOJA DE CAMPAÑA

> Todo superviviente tiene una historia que contar, y no siempre estará relacionada con los horrores del apocalipsis zombi. A veces, el recuerdo de un pasado mejor es lo único que nos empuja a seguir adelante. Estas cosas nos hacen más fuertes. Nos recuerdan para qué luchamos.

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

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

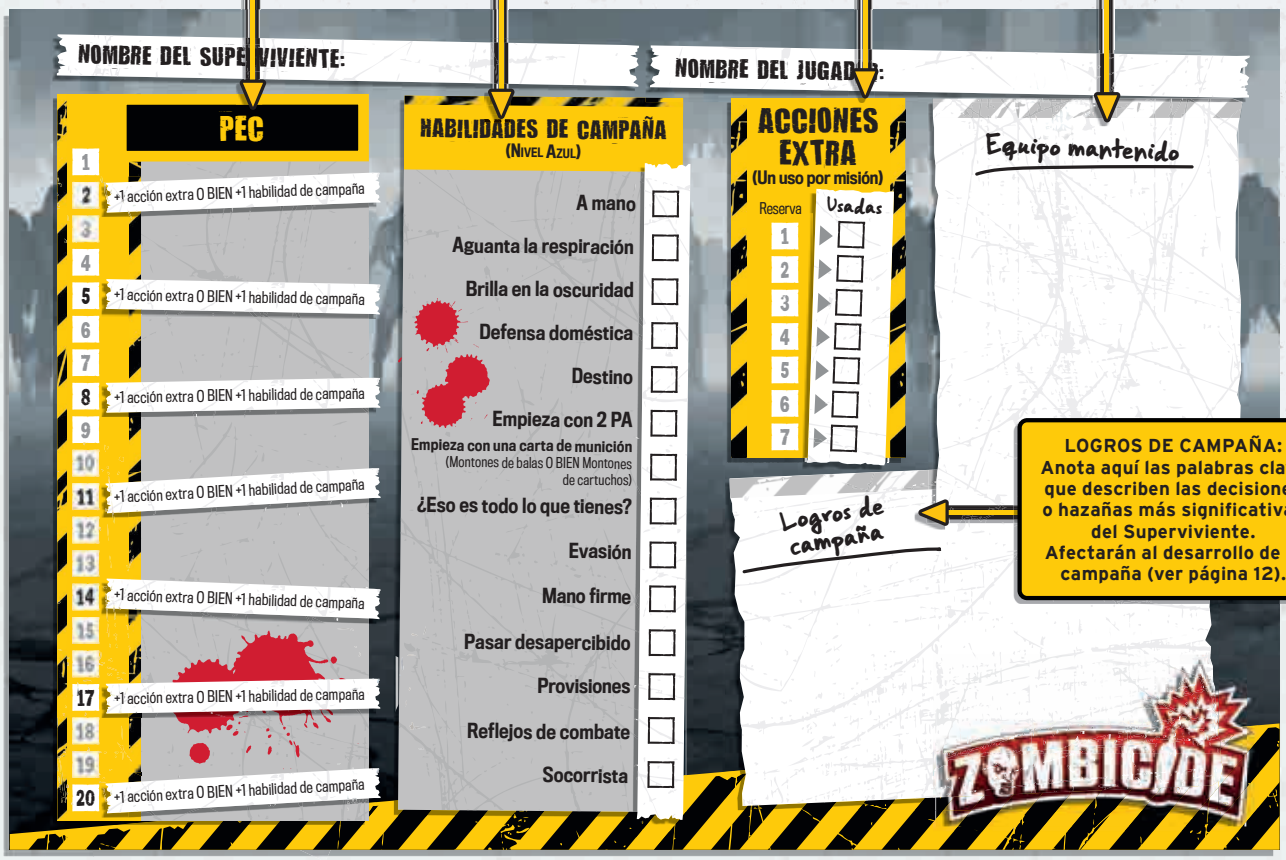
A continuación se explican las distintas secciones que componen la hoja de campaña.

BARRA DE PEC: Marca las casillas a medida que tu Superviviente gane PEC. Cada vez que alcanzas uno de los hitos indicados, tu Superviviente recibe una acción extra o una habilidad de campaña (ver página 11).

HABILIDADES DE CAMPAÑA: Cada vez que tu Superviviente gane una habilidad de campaña, elige una de la lista y marca la casilla correspondiente (ver página 11).

ACCIONES EXTRA: Cada vez que tu Superviviente gane una acción extra, marca una casilla de la reserva. Son acumulativas, pero cada una de ellas solamente se podrá usar una vez por misión (ver página 11).

EQUIPO MANTENIDO: Anota aquí las cartas de Equipo que tu Superviviente ha logrado conservar para la siguiente misión (ver página 11).



LOGROS DE CAMPAÑA: Anota aquí las palabras clave que describen las decisiones o hazañas más significativas del Superviviente. Afectarán al desarrollo de la campaña (ver página 12).

• BARRA DE PEC

Cada Superviviente puede ganar un máximo de 2 PEC en cada misión:
• 1 por llegar al nivel de Peligro Naranja por primera vez durante la misión.
• 1 por llegar al nivel de Peligro Rojo por primera vez durante la misión.

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

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

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

Los PEC se ganan durante el transcurso de las misiones: las recompensas por alcanzar los hitos se reciben inmediatamente y pueden utilizarse en el mismo turno en el que se obtienen. Cada hito permite escoger entre dos recompensas posibles: una acción extra o bien una habilidad de campaña.

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

• HABILIDADES DE CAMPAÑA

> Ninguno de nosotros podía imaginar que acabaríamos así. Es verdad que todos nos preguntamos en alguna ocasión qué pasaría si de repente las calles se llenasen de zombis... pero nunca nos lo tomamos en serio. Parecía algo descabellado. Y fíjate ahora: es como si llevásemos toda la vida haciendo esto.

El Superviviente gana una habilidad de campaña que deberá elegir de la lista marcando la casilla correspondiente.

A partir de ese momento, el Superviviente siempre recibirá la habilidad escogida en el nivel Azul, además de las otras habilidades de nivel Azul que ya posea. Puede utilizarla inmediatamente. Algunas habilidades de campaña son nuevas; su descripción puede encontrarse en la página 27.

EJEMPLO: *El jugador que lleva a MC Jordim opta por la habilidad de campaña Socorrista. A partir de ahora, MC Jordim tiene las habilidades Brilla en la oscuridad y Socorrista como habilidades de nivel Azul. ¡Incluso puede usar Socorrista inmediatamente!*

• ACCIONES EXTRA

> No sé bien cómo explicarlo, pero a veces, cuando sientes que estás al límite, que te puede el cansancio y temes que te fallen las fuerzas... no lo hacen. Sigues adelante. Y la próxima vez que te sientes a punto de desfallecer... ¡sorpresa! Una vez más, sigues adelante.

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

Esta recompensa puede escogerse más de una vez a lo largo de la campaña. Rodea con un círculo la cantidad correspondiente en la columna «Reserva» de la sección de acciones extra. Cada vez que el Superviviente gaste una acción extra, marca **con un lápiz** una casilla de la columna «Usadas» hasta que llegues a la cantidad señalada como «Reserva». El Superviviente puede utilizar varias acciones extra en un mismo turno.

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

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

• EQUIPO MANTENIDO

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

• LOGROS DE CAMPAÑA

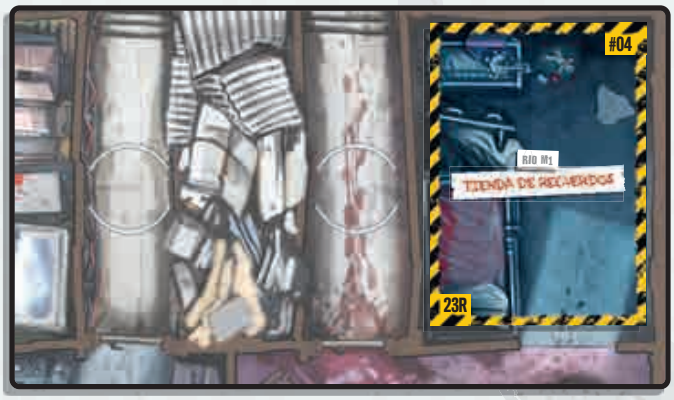
A lo mejor de aquí sale una historia estupenda para otro día.

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

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

CARTAS DE OBJETIVO

¿Alguna vez te has sentido como una parte esencial de algo más importante? Ahí fuera hay gente que depende de nosotros, así que es nuestro deber esforzarnos al máximo, dar toda la guerra posible y vivir para ver un día más.



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

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

• PREPARACIÓN

Cada misión de campaña tiene su propio repertorio de cartas de Objetivo que se juntan para formar un **conjunto de Objetivos**.

Hay que cerciorarse de coger las cartas adecuadas para la misión escogida y colocarlas siguiendo las instrucciones de preparación. **Para facilitar los preparativos de la partida, en las cartas de Objetivo aparecen los números de los módulos de tablero en los que deben colocarse.**

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

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

Estas cartas son Notas. Pueden cogerse y leerse durante el transcurso de la partida, en función de la situación o las decisiones tomadas con las cartas de Objetivo. Por ejemplo, la carta de Objetivo #06 podría plantear una elección entre dos opciones, y cada una de estas opciones se explica en la Nota correspondiente (la #1 o bien la #2).

• COGER UNA CARTA DE OBJETIVO

Las cartas de Objetivo colocadas en Zonas se recogen del mismo modo que las fichas de Objetivo convencionales. Si están sobre Puertas, se recogen al abrirse dichas Puertas.

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

Siempre que se recoge una carta de Objetivo, se lee su enunciado en voz alta para que todo el grupo disfrute del momento, y luego se aplican los efectos de juego descritos en ella. En estas descripciones, la expresión «el Superviviente» alude al Superviviente que ha recogido la carta de Objetivo. Algunas cartas pueden suscitar un debate si el grupo ha de tomar una decisión. ¡*Zombicide* es un juego cooperativo!

A menos que se especifique lo contrario, las cartas de Objetivo se descartan una vez resueltos sus efectos. Algunas requieren que se dejen «boca arriba»: en tal caso, deben colocarse boca arriba en la misma Zona en la que se recogieron, o bien junto al tablero, para recordar que sus efectos aún permanecen en vigor. Las habilidades de los Supervivientes no se aplican al producirse el efecto de una carta de Objetivo.

***EJEMPLO 1:** Cuando una carta de Objetivo provoca la aparición de un zombi, los Supervivientes que estén en esa Zona no podrán usar habilidades como Reflejos de combate, Evasión y similares.*

***EJEMPLO 2:** Cuando una carta de Objetivo requiera que un Superviviente robe una carta, éste no podrá usar habilidades como Destino, Búsqueda: 2 cartas y similares.*

• LOGROS, PALABRAS CLAVE Y ACOMPAÑANTES

Hay cartas de Objetivo que permiten anotar logros en las hojas de campaña de los jugadores (ver página 10). Algunas de estas cartas tienen también palabras escritas en mayúsculas que establecen algún tipo de relación de tipo narrativo con otras cartas de Objetivo.

***EJEMPLO:** Ney recoge una carta de Objetivo. El jugador lee en voz alta el enunciado y descubre que se trata de un nuevo Acompañante al que deciden prestar ayuda. Sigue las instrucciones de la carta y lee la Nota #3, en la que se explica cómo los Supervivientes podrían obtener un logro al final de la misión. ¡Quizá este logro les resulte útil en el futuro!*

Los Acompañantes siempre se descartan al final de cada misión de campaña, a menos que se indique lo contrario en una carta de Objetivo específica o en los preparativos de una misión.

#05 CAMPAÑA DE RIO Z JANEIRO
EL CARNAVAL DE LOS MUERTOS

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

M1 – SANGRE Y SAMBA

Intermedia / 45 minutos

¡Estamos de carnaval! Nos conocimos ayer en una fiesta a bordo de un yate privado en el que pasamos parte del día y toda la noche. Atracamos en el puerto justo a tiempo de ver salir el sol. Bueno, más que atracar en realidad encallamos, pero tampoco nos preocupemos por los detalles. En la playa había un tío con una camiseta de flores. Cuando fuimos a preguntarle qué estaba pasando, ¡nos atacó! Y no es que fuese hasta las trancas, ¡es que estaba muerto! ¿Qué ha ocurrido en Río mientras nosotros estábamos de juerga? Hay un montón de gente que camina dando tumbos, y no precisamente en uno de esos bloquinhos que desfilan por las playas de la ciudad. Son zombis, un bloco de muertos. A lo lejos se oye el traqueteo de armas automáticas, posiblemente desde Rocinha. Tiene sentido que las favelas, al estar construidas a cierta altura y surcadas por callejuelas estrechas, sean el lugar ideal para refugiarse durante un apocalipsis zombi. Además, si hay gente armada será porque siguen vivos, ¿no? Así que nos vamos para allá, buscando armas y equipo por el camino. Este carnaval será memorable. ¡Esperemos que no sea también el último!

Módulos necesarios: **6R, 7V, 23R, 24V, 25R** y **28R**.

• OBJETIVOS

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

1 – Reunir las provisiones. Coged todas las cartas de Objetivo.

2 – Llegar a Rocinha. Alcanzad la Zona de la 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 3 Supervivientes en cada Zona inicial.

• **Si os queréis reír, primero me tenéis que hacer reír a mí.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:

– No se puede buscar en esta Zona.

– No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

M2 – «ROCINHA, EL LUGAR MÁS SEGURO DEL MUNDO»

Intermedia / 60 minutos

Por fin hemos llegado a Rocinha, y seguimos de una pieza. Esto es un laberinto de callejones estrechos, viviendas destartaladas y paredes de colores vivos engalanadas para el carnaval.

«Actualmente viven más de cien mil personas en Rocinha, considerada la favela más grande de Río de Janeiro». Eso decía el folleto turístico que cogimos de un tenderete. Lo que significa que estará hasta los topes de zombis. Bueno, al menos estamos más seguros aquí que no al descubierto en las playas. ¿No?

Los disparos de armas automáticas se oyen ahora más cerca. Si están tan bien preparados como suenan para esta crisis, haríamos bien en encontrarlos rápido y ayudarles en todo lo que podamos antes de que la situación se vuelva... insostenible.

Módulos necesarios: **22R, 23R, 24R, 25R, 26R** y **27R.**

• OBJETIVOS

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

1 – Explorad Rocinha. Coged todas las cartas de Objetivo.

2 – ¡Largaos! Llegad a la Zona de la 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

• **¡No aguantará!** La Zona de aparición verde sólo recibe 1 zombi del tipo indicado por cada carta robada (si sale una Abominación, se sustituye por un Bruto). En cualquier momento en el que haya 5 zombis en la Zona de aparición verde, se retiran las fichas de Portón y se sustituye la ficha de Aparición verde por una ficha de Aparición roja.

• **Aguafiestas.** Los Portones bloquean el movimiento de zombis y Supervivientes, pero a través de ellos se puede atacar a los zombis con armas a distancia.

• **La seguridad es lo primero.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, no se podrá buscar en ella.

M3 – LA PROFESORA LUANA, SUPONGO

Intermedia / 60 minutos

Nos adentramos en el corazón de Rocinha, sin dejar de dar vueltas a las palabras del soldado moribundo. «Buscad a la profesora Luana. Tiene una cura para la plaga...». Unas palabras por las que merecía la pena morir, y que sin duda nos ayudan a mantener viva la esperanza. ¿Pero cómo vamos a dar con ella en un sitio como éste? Hay literalmente miles de recovecos en los que ocultarse, por no mencionar a los muertos vivientes que salen hasta de debajo de las piedras. Como no los frenemos de algún modo, antes del amanecer estaremos todos gimiendo igual que ellos.

¡Os lo juro, el año que viene vemos el carnaval por la tele!

Módulos necesarios: **6R, 23R, 24R, 25R, 26R** y **27R.**

• OBJETIVOS

Completad estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida:

• **No pasarán**. Llevad el Opala a la ubicación señalada (✖) y prendedle fuego.

• **¡El carnaval no dura para siempre!** Destruid la Zona de aparición inicial.

• **¿Una cura? ¿En serio?** Encontrad a la profesora Luana.

• REGLAS ESPECIALES

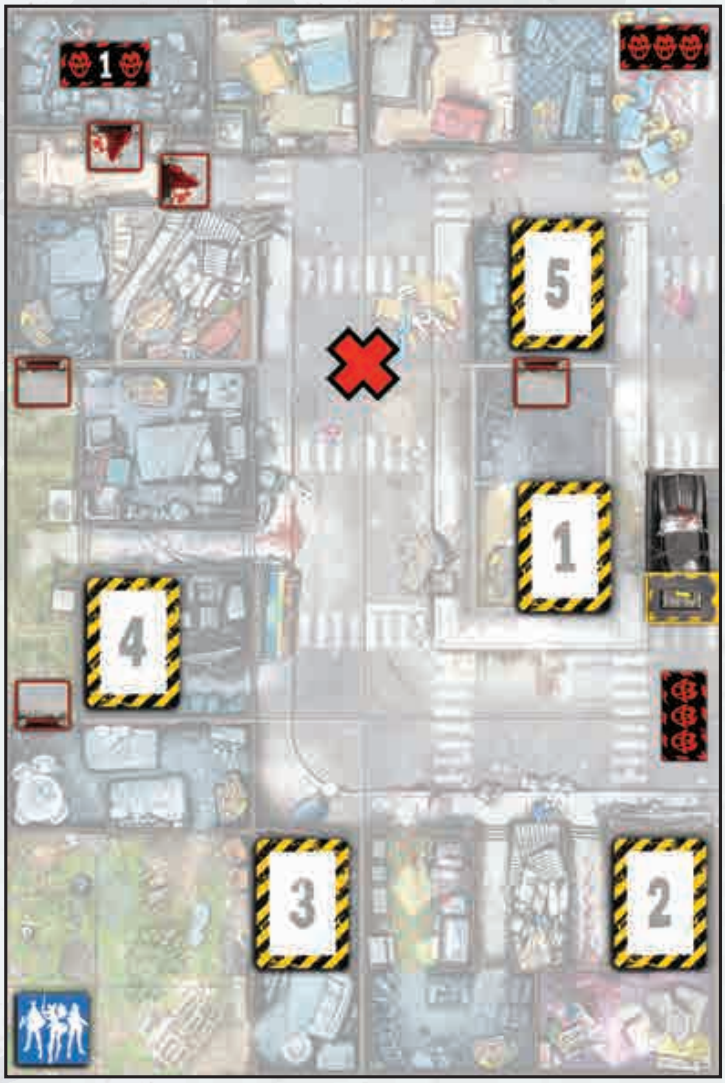
• **Preparación de la partida.** Si ningún Superviviente tiene el logro «Frenar la invasión», se roba inmediatamente 1 carta de Zombi para cada Zona de aparición. En el módulo 27R no hay carta de Objetivo.

• **Mira, esto nos vendrá muy bien.** Dentro del Opala hay 1 arma épica. Una vez que se haya recogido, ya no se podrá buscar en él.

• **Arde, bonito, arde.** Cuando el Opala esté en la Zona señalada, cualquier Superviviente que esté en una Zona adyacente puede gastar 1 acción para prenderle fuego. Coloca 3 fichas de Ruido permanentes sobre el Opala y elimina a todos los Actores que estén en su misma Zona. Esta acción bloquea la Zona; ningún Actor podrá entrar en la Zona bloqueada ni trazar línea de visión a través de ella.

• **Abríos paso.** La Zona de aparición inicial puede destruirse usando un Cóctel molotov.

• **¡Cuidado!** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
– No se puede buscar en esta Zona.
– No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.



M4 - EL CUERPO PIDE MARCHA

Intermedia / 120 minutos

Tenemos que escapar de Rocinha para ir a la base militar instalada en el estadio de Maracaná, donde se guardan los datos de la investigación de la profesora Luana.

Va a ser un viaje movidito. Tampoco podemos hacer otra cosa, aparte de confiar en ella. Por ahora nos centraremos en este plan.

Para llegar al estadio, primero hay que salir de la favela. De todos modos, estaba demasiado concurrida para nuestro gusto. Para colmo, aún se oye a alguien cantando samba por las calles y atrayendo a los zombis como la miel a las abejas. ¿Es que la peña no se entera de que el carnaval ha terminado antes de tiempo este año?

Con la cantidad de zombis que se interponen en nuestro camino, solamente nos queda una salida: ¡habrá que cometer un zombicidio!

Módulos necesarios: **2V, 3V, 6R, 9R, 22R, 23R, 26R** y **27R**.

• OBJETIVO

Completad este requisito para ganar la partida:

• **Vestidos para la ocasión**. Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida junto con la profesora Luana y el Opala. Si los Supervivientes que van dentro del Opala tienen al menos 4 armas épicas, todos los Supervivientes reciben 1 PEC y el logro «El Opala negro».

• REGLAS ESPECIALES

• **Invasión en curso.** Roba 1 carta de Zombi para cada Zona de aparición después de preparar la partida. Si algún Superviviente tiene el logro «Frenar la invasión», roba 6 cartas de Zombi y elige 1 de ellas para cada Zona de aparición. Las demás cartas se descartan.

• **Vehículo de batalla.** Dentro del Opala hay 1 arma épica. Una vez que se haya recogido, ya no se podrá buscar en él.

• **¡Nos faltan piezas!** Algún imbécil ha robado la batería y vaciado el depósito del Opala; sin esos componentes, el Coche no es más que un pedazo de chatarra inservible (aunque sigue molando igual). Los Supervivientes necesitan una BATERÍA nueva y COMBUSTIBLE para poder conducir el Opala. Encontrarán ambos en distintas partes del escenario.

• **Portón.** Los Actores no pueden pasar a través del Portón. Cualquier Superviviente que tenga la LLAVE DEL PORTÓN puede eliminarlo gastando 1 acción en su misma Zona para retirar ambas fichas del tablero. Se puede atacar a los zombis a través del Portón utilizando armas a distancia. El Portón se destruirá en cuanto haya al menos 5 zombis adyacentes a él. Una vez destruido, el camino quedará despejado.

• **Armas especiales.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
- No se puede buscar en esta Zona.
- No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

9R	3V
6R	23R
26R	27R
2V	22R

Zona inicial de los Supervivientes

Zonas de aparición

Zona de salida

2x

Portón

9x

Cajas de arma épica

Puerta cerrada

Opala (puede conducirse)

8x

Cartas de Objetivo

2x

Notas

M5 - UNA NOCHE EN EL ESTADIO

Intermedia / 60-90 minutos

El estadio de Maracaná es uno de los más grandes del mundo. Y ahora es también el último bastión en Río contra los muertos vivientes. Las luces siguen encendidas, lo que significa que dentro aún queda gente con vida. Mientras deambulamos por las calles del vecindario, caemos en la cuenta de que no es la fortaleza inexpugnable que nos habíamos imaginado. Está sitiado por una legión de zombis, y a juzgar por el número de soldados muertos que yacen desperdigados por los alrededores, la situación es crítica. Se impone un cambio de planes: tenemos que entrar, recuperar los datos y salir. La profesora conoce otro refugio que podría ser el último recurso.

Módulos necesarios: **2V, 7R, 23R, 25V** y **26R**.

• OBJETIVOS

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

1 - Encontrar la tarjeta de acceso. Los Supervivientes deben encontrar la TARJETA DE ACCESO para abrir el Portón.

2 - Querer es poder. 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.

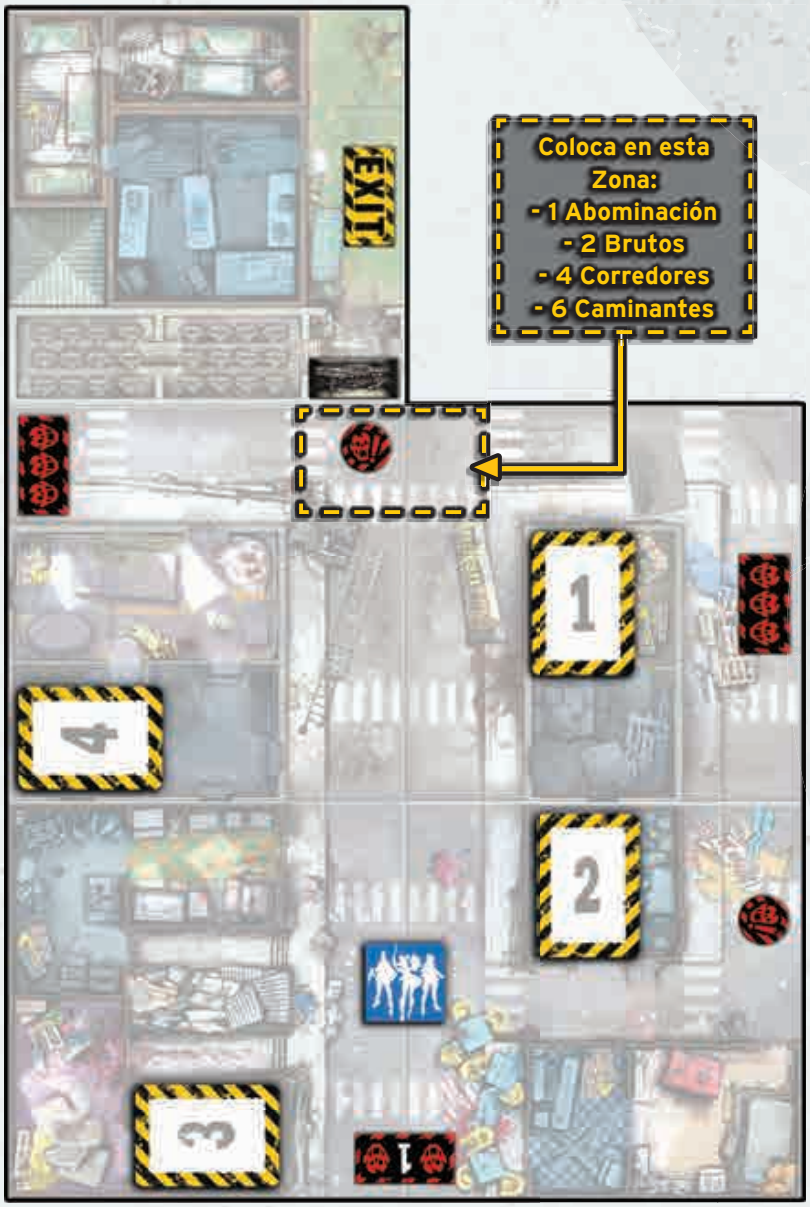
• REGLAS ESPECIALES

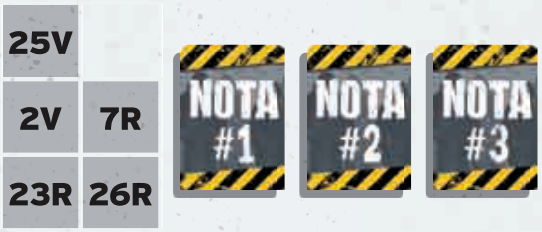
• **Preparación de la partida.** Coloca 1 Abominación, 4 Corredores, 2 Brutos y 6 Caminantes en la Zona señalada. No se activarán durante la primera fase de los zombis.

• **Buscar la tarjeta de acceso.** El Portón bloquea el movimiento de todos los Actores, pero se puede atacar a los zombis a través de él usando armas a distancia. Un Superviviente que tenga la TARJETA DE ACCESO puede gastar 1 acción en la Zona del Portón para retirar la ficha del tablero.

• **Barrio saqueado.** En el módulo 25V no hay carta de Objetivo ni Caja de arma épica.

• **¡Cuidado!** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
- No se puede buscar en esta Zona.
- No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.





M6 – «LA PRÓXIMA VEZ HAY QUE VENIR PREPARADOS»

Intermedia / 90 minutos

Por fin lo hemos logrado. Entramos en el Maracaná. Dentro del estadio se montó una base militar provisional para resistir contra los muertos vivientes, pero está claro que algo salió mal. El interior es un hervidero de zombis, y vamos muy apurados de tiempo. Aquí se guardaba el mejor equipamiento y se refugiaba el personal mejor preparado, y pese a ello... Si las cosas están tan feas aquí, no me quiero imaginar cómo estará el resto de la ciudad.

Tenemos que encontrar lo que venimos a buscar. Y para ello primero habrá que contener las oleadas de zombis que no paran de llegar.

Es hora de otro zombicidio.

Módulos necesarios: **25V, 26V, 27V** y **28V**.

• OBJETIVOS

Completad estos requisitos en cualquier orden para ganar la partida:

• **Copiar los datos**. Encontrad el ordenador de la profesora Luana y recuperad los datos que contiene su disco duro.

• **Despejar el estadio.** Hallad un modo de obstruir todas las entradas del estadio, retirando las fichas de Aparición y eliminando a todos los zombis que queden dentro.

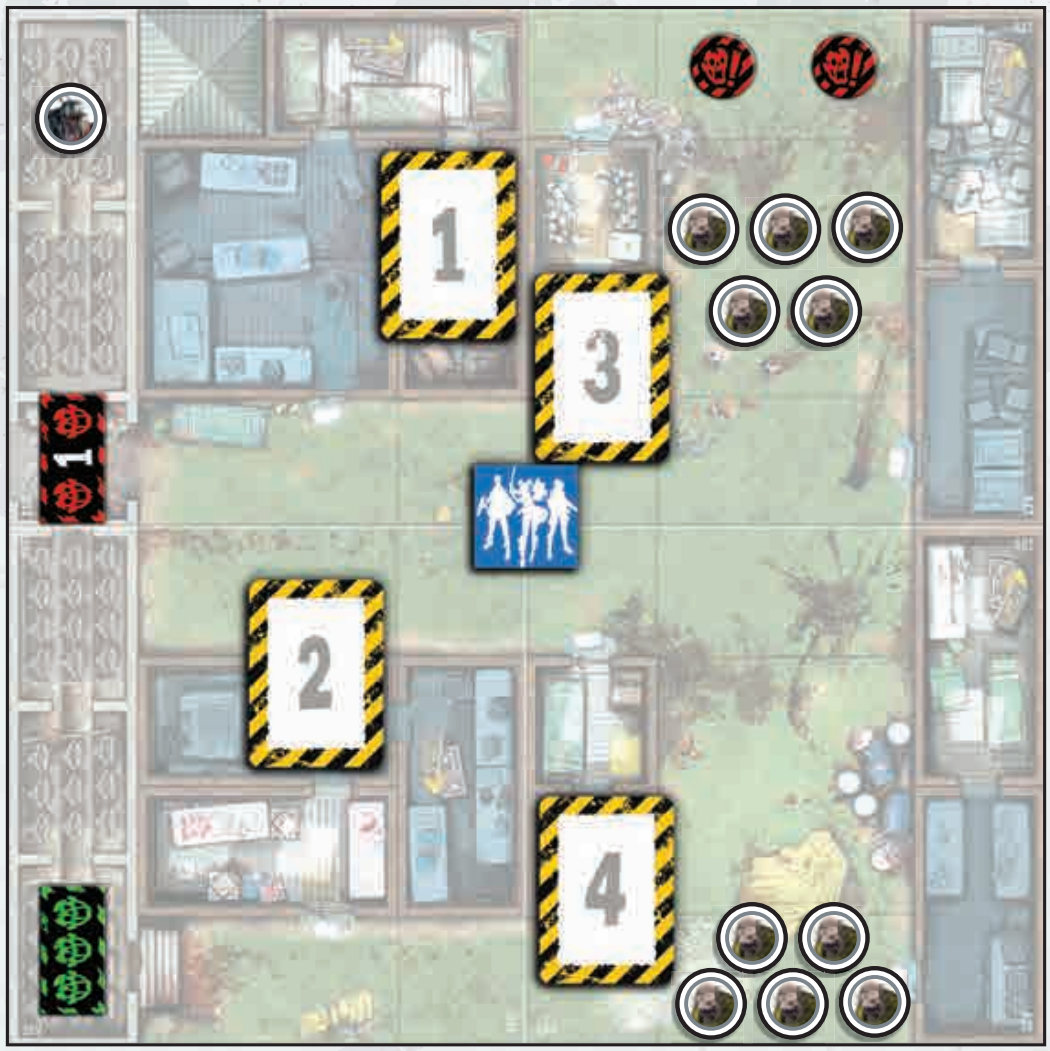
• REGLAS ESPECIALES

• **Preparación de la partida.** Coloca los Caminantes (10) y la Abominación en las Zonas señaladas.

• **Apariciones dobles.** Se roban siempre 2 cartas de Zombi para la Zona de aparición verde.

• **Protocolo militar.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, no se podrá buscar en ella.

25V	27V
26V	28V



M7 – «¡MAYDAY! ¡MAYDAY!»

Difícil / 90 minutos

> «Ahora que ya tenemos los datos, puedo cumplir mi parte del trato. Hay un laboratorio secreto en Ilha Grande; allí es donde debemos llevar el disco duro. La isla es un refugio seguro, está rodeada de agua y no hay modo de llegar a ella a pie. Si consigo avisar a los amigos que tengo allí, podemos quedar en algún sitio para que nos recojan. En el estadio hay una sala de radio que aún tiene corriente. Tan sólo hay que...»

> La profesora Luana no termina la frase: todas las luces del estadio parpadean y finalmente se apagan. Estamos a oscuras, y oímos a los zombis acercarse.

Módulos necesarios: **5V, 23R, 25V, 26V, 27V** y **28V**.

• OBJETIVOS

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

1 – Restablecer la corriente. Se ha producido un cortocircuito en las casas vecinas que ha dejado sin corriente toda esta manzana. Coged las cartas de Objetivo #01 y #02 para dar con el modo de solucionarlo.

2 – Buscar una radio. Encontrad la sala de radio para que la profesora Luana pueda contactar con Ilha Grande.

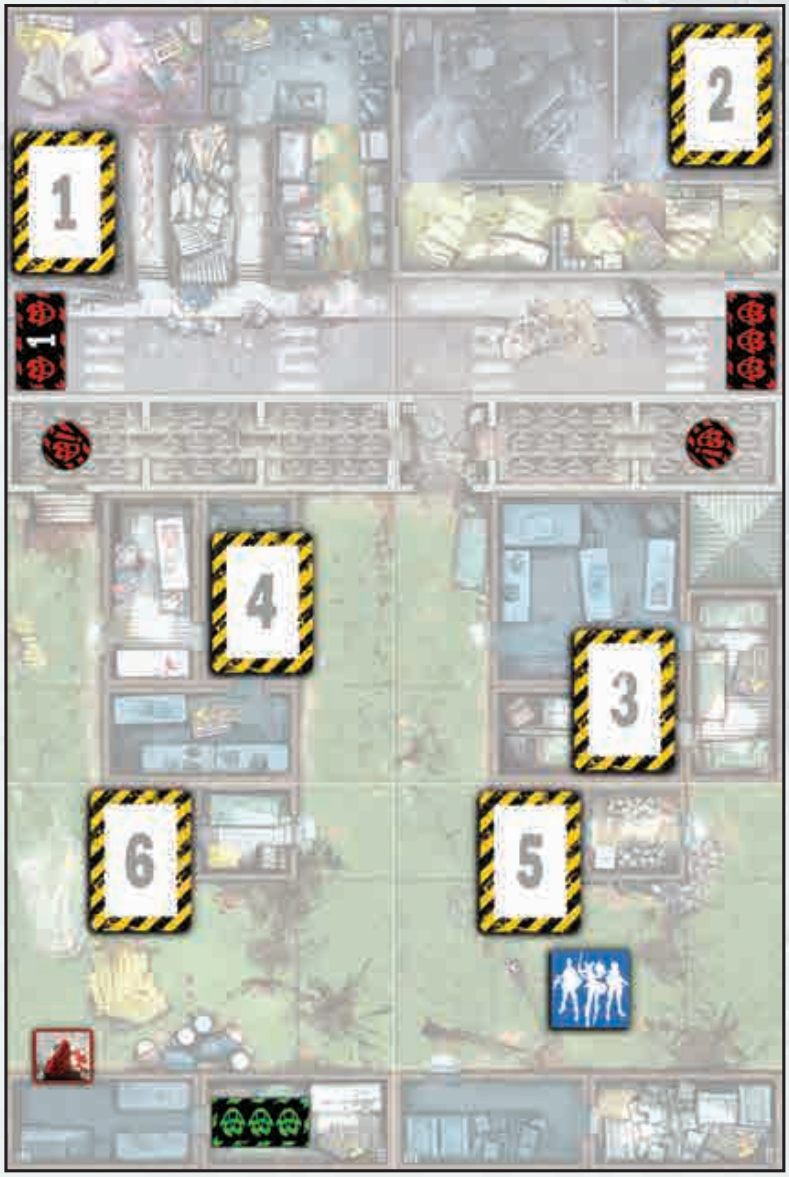
• REGLAS ESPECIALES

• **Preparación de la partida.** Roba 1 carta de Zombi para cada Zona de aparición.

• **Cortadles el paso.** Utilizad un Cóctel molotov para destruir la Zona de aparición verde, bloqueando así el túnel de acceso. Una vez hecho esto, todos los Supervivientes ganan 5 PA.

• **La profesora Luana llama a casa.** El Líder de Luana debe gastar 1 acción en la sala de radio para que la profesora efectúe la llamada.

• **¡Id con cuidado!** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, no se podrá buscar en ella.



23R	5V
26V	25V
28V	27V

M8 - CARRETERA Y MANTA

Difícil / 60 minutos

> Maracaná ha caído, pero no hay tiempo para lamentarse. Tenemos que volver a la playa de Copacabana, donde empezó todo hace ya tanto tiempo (¿o han sido sólo unas horas?). El problema es que no hay forma de llegar a pie. Necesitamos un vehículo, y de los buenos.

> Me gusta el olor de la gasolina por la mañana. ¡Huele a victoria!

Módulos necesarios: **1V, 2V, 3V, 4V, 6R** y **23V**.

• OBJETIVOS

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

1 - Preparar el coche. Si algún Superviviente tiene el logro «El Opala negro», lee inmediatamente la Nota #4. De no ser así, lee la Nota #5. Los Supervivientes deben encontrar las LLAVES DEL OPALA y un BIDÓN DE GASOLINA.

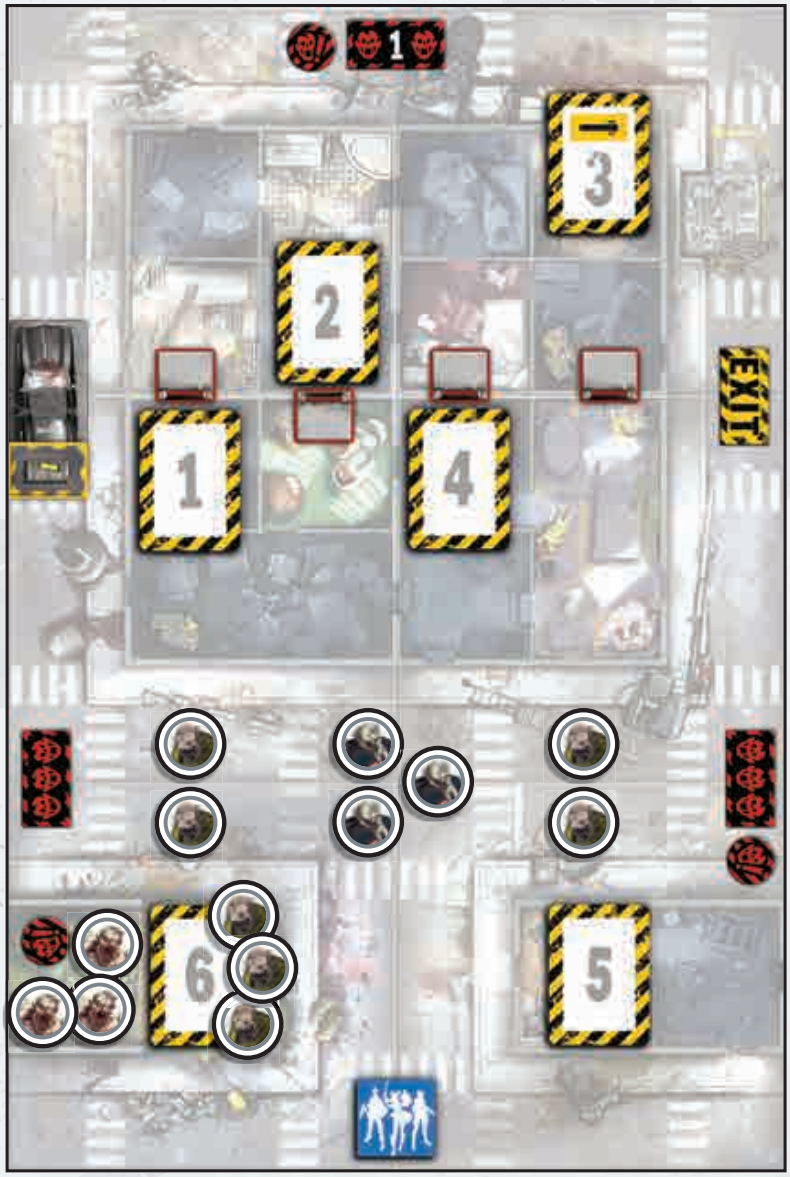
2 - Volver a la playa. Todos los Supervivientes deben llegar a la Zona de salida junto con la profesora Luana y el Opala. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre y cuando no haya zombis en ella.

• REGLAS ESPECIALES

• **Preparación de la partida.** Coloca los Caminantes (7), Corredores (3) y Brutos (3) en los lugares señalados.

• **Movimientos cautelosos.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
- No se puede buscar en esta Zona.
- No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.

3V	4V
1V	2V
23V	6R



M9 - COPA, COPACABANA

Difícil / 90 minutos

22V	28R
3R	4R
6V	5V

Zona inicial de los Supervivientes

6x Cajas de arma épica

Puertas cerradas

3x Aparición sorpresa

Caminante

Zonas de aparición

6x Cartas de Objetivo

3x Notas

Llegamos a la playa de Copacabana tras una carrera de infarto por las calles de Río. Cuesta admitirlo, pero incluso ahora la ciudad sigue ofreciendo un paisaje espectacular. Ya sólo hemos de reunirnos con el equipo de rescate. Su mensaje no fue muy claro, pero tenemos un punto de encuentro y ahora comprendemos por qué sólo disponemos de una oportunidad para ser evacuados.

El cielo está encapotado y barrunta lluvia. Se nos viene encima la madre de todos los temporales. Luchar contra los zombis empapados de pies a cabeza no entraba en nuestros planes para el resto del día.

Módulos necesarios: **3R, 4R, 5V, 6V, 22V** y **28R**.

OBJETIVOS

Completad este requisito para ganar la partida:

• **Alcanzar el punto de encuentro**. Un Superviviente debe coger la carta de Objetivo #06 y buscar el modo de dejar atrás todo este follón.

REGLAS ESPECIALES

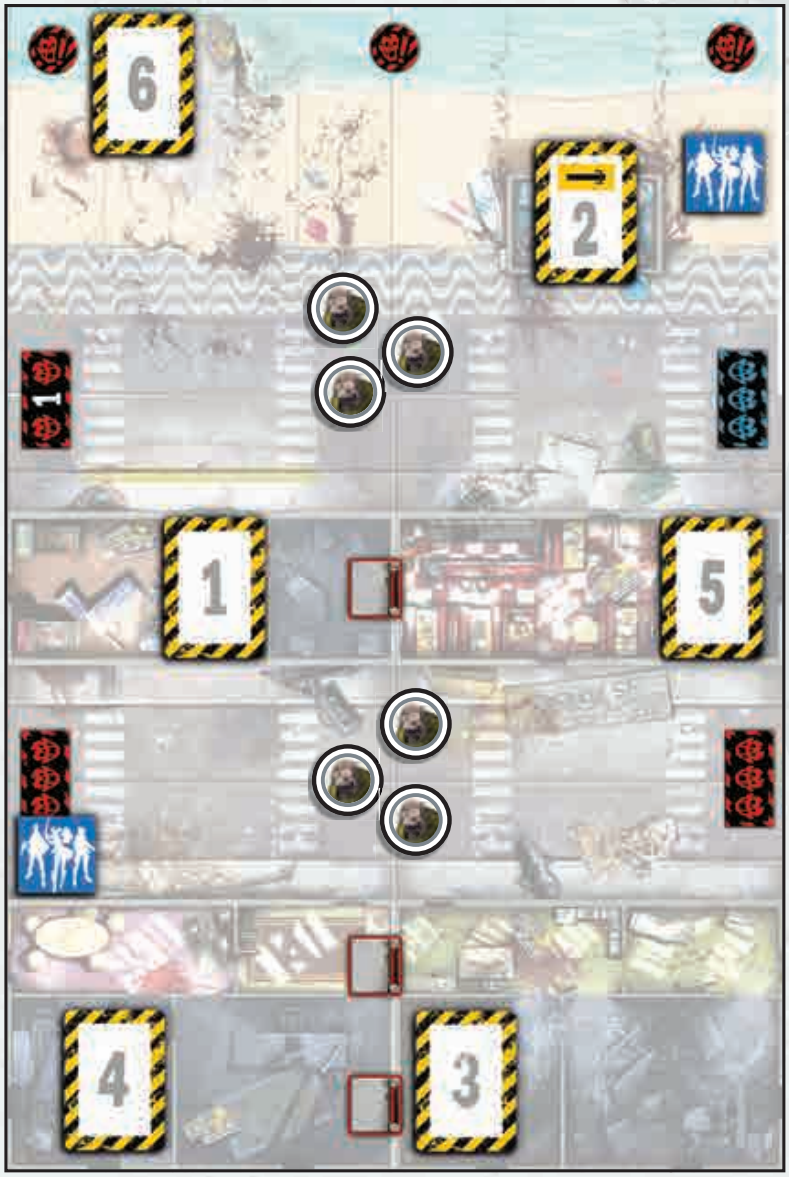
• **Preparación de la partida.** Coloca los Caminantes (6) en los lugares señalados. Los Supervivientes deben empezar esta misión repartidos equitativamente entre las dos Zonas iniciales.

• **Vamos a lo que vamos.** Los Supervivientes sólo podrán coger una nueva carta de Objetivo después de llegar al punto de encuentro y recoger la carta de Objetivo #06.

• **Aparición azul.** La Zona de aparición azul permanecerá inactiva hasta que aparezca una Abominación. Esta Abominación debe colocarse en la Zona de aparición azul. Roba una nueva carta para resolver la aparición original. A partir de este momento, la Zona de aparición azul se vuelve activa y se trata como una Zona de aparición normal.

• **Objetivo oculto.** La carta de Objetivo #05 sólo puede ser revelada por un Superviviente que lleve la RADIO TÁCTICA. Hay que encontrarla primero.

• **Despacito y buena letra.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
- No se puede buscar en esta Zona.
- No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.



M10 - NO ABANDONAMOS A NADIE

Muy difícil / 120 minutos

La tormenta es implacable, caen chuzos de punta. La visibilidad es prácticamente nula. Cuando llegamos al sitio donde se suponía que iba a estar el barco, la lluvia cesó durante un instante y no vimos a la teniente Francisca por ninguna parte. Quizá se haya desorientado a causa del temporal.

— No debe de andar muy lejos — dijo la profesora Luana —. No podemos irnos sin ella. Ya han muerto demasiadas personas, y se ha jugado la vida para rescatarnos. No abandonamos a nadie.

Estamos de acuerdo. Aparte de que no sabemos cómo pilotar una lancha con este tiempo.

Módulos necesarios: **1V, 3V, 5V, 6V, 8R, 22V, 23V, 24V** y **28R**.

28R	24V	22V
6V	1V	23V
5V	3V	8R

• OBJETIVOS

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

1 - Encontrar a la teniente Francisca. Tiene que haberse refugiado en algún lugar cercano.

2 - Encontrar la dichosa lancha. Los Supervivientes deben hallar un modo de abandonar la ciudad y llegar a Ilha Grande sanos y salvos junto con la profesora Luana y la teniente Francisca.

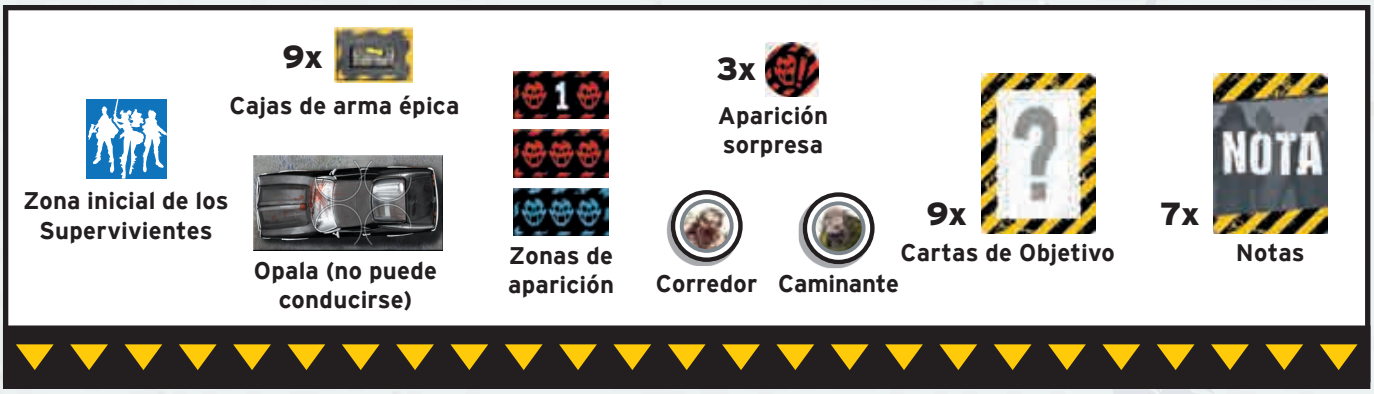
• REGLAS ESPECIALES

• **Preparación de la partida.** Coloca los Caminantes (4) y los Corredores (4) en los lugares señalados. Hay 2 ubicaciones iniciales para los Supervivientes; debe colocarse al menos 1 Superviviente en cada ubicación.

• **Los atrae el ruido.** La Zona de aparición azul no está activa (por ahora).

• **Coche averiado.** El Opala no puede conducirse ni se puede buscar en él.

• **Si os queréis reír, primero me tenéis que hacer reír a mí.** Mientras haya una carta de Objetivo en una Zona, deben aplicarse las siguientes reglas:
- No se puede buscar en esta Zona.
- No se puede coger la Caja de arma épica de esta Zona.


9x
Cajas de arma épica
Zona inicial de los Supervivientes
Opala (no puede conducirse)
Zonas de aparición
3x
Aparición sorpresa
Corredor
Caminante
9x
Cartas de Objetivo
7x
NOTA
Notas

#06 HABILIDADES NUEVAS

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

Bendecido – Todos los demás Supervivientes que se encuentren en la misma Zona que éste pueden volver a lanzar 1 de sus dados una sola vez durante su turno en la fase de los jugadores. Este efecto se suma al de la habilidad Afortunado, así que un Superviviente con ambas habilidades podría volver a lanzar dos veces un mismo dado.

Bien pertrechado – El Superviviente empieza con 1 carta de Montones de balas o de Montones de cartuchos que deberá tomar del mazo de Equipo.

Brilla en la oscuridad – El Superviviente ignora las Zonas oscuras y lanza 1 dado adicional cuando ataca desde o hacia una Zona oscura.

Buena vista – Cuando el Superviviente realiza una acción de búsqueda, roba 3 cartas y elige 1 (las demás se descartan). El efecto de las cartas de ¡AAAHH! debe aplicarse incluso aunque no se hayan elegido de este modo.

Golpe doble – El Superviviente recibe 1 acción de combate a distancia gratuita cada vez que efectúa un ataque cuerpo a cuerpo con éxito.

Luchador de capoeira – El Superviviente siempre se considera equipado con la siguiente arma de combate cuerpo a cuerpo:

El Superviviente no necesita ninguna carta de Equipo para abrir puertas y gana 1 acción gratuita para abrir puertas en cada turno.

Planificador – Este Superviviente siempre decide quién recibe la ficha de Primer jugador en la fase final.

CRÉDITOS

BASADO EN UN DISEÑO ORIGINAL DE:
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT y David PRETI

DISEÑO:
Fel BARROS y Fabio TOLA

DESARROLLO:
Toi VON GLEHN y Rodrigo SONNESSO

TRAMA DE LA CAMPAÑA:
Umberto PIGNATELLI

PRODUCCIÓN:
Marcela FABRETI (jefa), Thiago ARANHA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN y Gregory VARGHESE

ILUSTRACIONES:
Marcelo ECO, David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS y Saeed JALABI

DISEÑO GRÁFICO:
Fabio de CASTRO (jefe), Marc BROUILLON y Louise COMBAL

DISEÑO DE ESCULPIDO:
Vincent FONTAINE

ESTUDIO DE ESCULPIDO:
BigChild Creatives

COORDINADOR DE ESCULTORES:
Hugo Gómez BRIONES

ESCULPIDO DE MINIATURAS:
Jesús Ruiz LÓPEZ y Eugenia Suárez NÚÑEZ

RENDERIZADOS:
Edgar RAMOS

CORRECCIÓN DE TEXTO:
Hervé DAUBET y Jason KOEPP

DIRECCIÓN ARTÍSTICA:
Mathieu HARLAUT

EDITOR:
David PRETI

PRUEBAS DE JUEGO:
Leandro "Zombie" AGUIAR, Letícia GOES, Karen LOPES, Mario NICOLETTI, Marcelo "Jack Explicador" PEGADO y Guilherme VASCONCELOS

TRADUCCIÓN:
Juanma Coronil

Dedicado con afecto a la memoria de Christiano Santos.

RESUMEN DE LA RONDA DE JUEGO

El jugador que tenga la ficha de Primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.
Cada Superviviente tiene 3 acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en una misma activación.

CADA RONDA EMPIEZA CON:

01 – FASE DE LOS JUGADORES

- **MOVIMIENTO:**
Muévete 1 Zona (gastando acciones adicionales si hay zombis en la Zona de origen).
- **BÚSQUEDA (UNA VEZ POR TURNO):**
Sólo en una Zona de edificio libre de zombis. Roba 1 carta del mazo de Equipo. Si has buscado en una Caja de arma épica, coge 1 carta del mazo de Armas épicas.
- **ABRIR UNA PUERTA:**
Usa una carta de Equipo para abrir una Puerta en tu Zona. No se requiere ninguna tirada.
ATENCIÓN: *Las Puertas abiertas ya no pueden volver a cerrarse.*
- **REORGANIZAR/INTERCAMBIAR EQUIPO:**
Puedes reorganizar las cartas de tu inventario como quieras. Al mismo tiempo, también puedes intercambiar cualquier número de cartas de Equipo con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Este otro Superviviente también puede reorganizar su inventario sin coste alguno.
- **ACCIÓN DE COMBATE:**
Cuerpo a cuerpo: Hay que tener equipada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
A distancia: Hay que tener equipada un arma de combate a distancia.
- **RECOGER O ACTIVAR UN OBJETIVO** en la Zona del Superviviente.
- **HACER RUIDO:** Se coloca 1 ficha de Ruido en la Zona del Superviviente.
- **NO HACER NADA:** Todas las acciones restantes se pierden.

CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAN TERMINADO:

02 – FASE DE LOS ZOMBIS

PASO 1: ACTIVACIÓN

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

- **ATAQUE:**
Todo zombi que se encuentre en una Zona ocupada por Supervivientes atacará. El ataque de un zombi siempre tiene éxito y no requiere ninguna tirada.
- **MOVIMIENTO:**
Los zombis que no hayan atacado usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Supervivientes.
ATENCIÓN: *Los Corredores disponen de 2 acciones, por lo que pueden atacar dos veces, atacar y moverse, moverse y atacar, o moverse dos veces.*

PASO 2: APARICIÓN

Las fichas de Aparición de zombis que hay en el mapa de la misión indican los lugares en los que aparecen zombis al final de cada fase de los zombis. Estos lugares son las Zonas de aparición.
• La **Zona de aparición inicial** es siempre la primera en la que aparecen zombis.
• Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (siguiendo el sentido de las agujas del reloj y empezando por la Zona de aparición inicial).
• Los zombis que aparecen dependen del **nivel de Peligro más elevado** de entre todos los Supervivientes (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo).

03 – FASE FINAL

• Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido.
• La ficha de Primer jugador se entrega al jugador de la izquierda. Comienza una nueva ronda de juego.

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

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

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