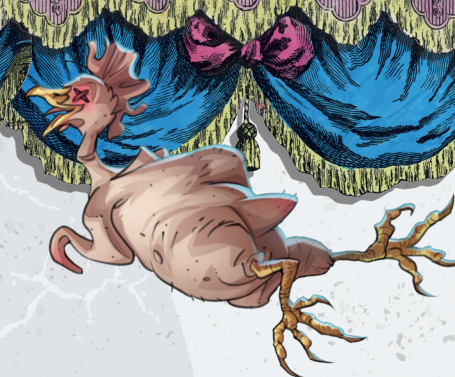


MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

UNA EXPANSIÓN MUY CHORRA

Y ahora algo completamente diferente



#01 SUPERVIVIENTES

Los nuevos Supervivientes poseen una habilidad exclusiva de nivel Azul, cuyo efecto se describe en el reverso de su tarjeta de identificación.

EL LEÑADOR

- **Empieza con un Hacha de bombero.**
- **La canción del leñador:** Una vez durante tu turno, después de haber realizado una acción, puedes cantar el estribillo de la canción del leñador («I'm a lumberjack and I'm OK, I sleep all night and I work all day!») e invitar a otro jugador a que te haga de coro («He's a lumberjack and he's OK, he sleeps all night and he works all day!»). Si lo hace, puede realizar inmediatamente la misma acción que tú sin coste alguno. Después el Leñador reanuda su turno.

Cuando decimos «cantar», no nos referimos simplemente a hablar en voz alta. Hay que ponerle ganas, entonar bien la melodía y gesticular. Si no os sabéis la letra o el inglés no es vuestro fuerte, podéis tararearla, ¡pero con entusiasmo!

EL CORONEL

- **Esto es una tontería:** Una vez en cada fase de los zombis, puedes exclamar «¡Parad! Esto es una tontería». Luego elige un zombi que esté a Alcance 1; ese zombi no podrá realizar acciones de movimiento durante la actual fase de los zombis.

Lo suyo es gritarlo con aire pomposo y un marcado acento británico.

EL CABALLERO DEL POLLO

- **Empieza con un Pollo muerto.**
- **Juzgado por el pollo:** Una vez en cada fase de los jugadores, si un Superviviente que esté dentro de tu línea de visión no obtiene ningún impacto al efectuar una acción de combate, puedes moverte inmediatamente a la Zona ocupada por ese Superviviente (ignorando a todos los enemigos) e infligirle 1 Herida a menos que descarte 1 carta de Equipo.

Juzgar a otro jugador como se merece es imperativo para el éxito del caballero. Se recomienda encarecidamente utilizar un pollo de goma para atizar al jugador en la cabeza (con cariño, que tampoco somos unos bestias) cuando falle su ataque. De hecho queríamos incluir un pollo de goma en la caja de la expansión, pero los de producción son unos cutres y no nos dieron permiso.

ARTHUR EWING

- **Empieza con 2 Mazos ratoniles.**
- **Ratones musicales:** Al comienzo de tu turno, si ya hay una ficha de Ratón sobre el tablero, ponla boca arriba (si está boca abajo) y muévela hasta 2 Zonas en cualquier dirección, ignorando la presencia de zombis. De no ser así, coge 1 ficha de Ratón que no se esté usando y colócala boca arriba en cualquier Zona situada a Alcance 1. Durante su turno, cualquier Superviviente que esté en la misma Zona que una ficha de Ratón boca arriba puede efectuar un ataque cuerpo a cuerpo gratuito. Después se pone boca abajo la ficha de Ratón. Sin embargo, si el Superviviente no obtiene ningún impacto en su tirada de ataque, en vez de eso la ficha de Ratón se retira de la partida.



Boca arriba



Boca abajo

Ningún ratón ha resultado dañado al diseñar esta expansión.

ARTHUR NUDGE

- **¿Me entiendes?:** Una vez durante tu turno, puedes insinuar una acción cualquiera mientras le das codazos a un jugador que esté sentado a tu lado, le guiñas y le preguntas «¿Me entiendes? ¿Me entiendes?». Ese jugador puede realizar inmediatamente esa acción. Después Arthur Nudge reanuda su turno.

Procura dar codazos con insistencia, pero sin pasarte, que tampoco es plan de hacer daño. Mientras seas lo bastante pesado y tu insinuación no quede del todo clara, el jugador podrá realizar la acción. Ojo porque es el jugador que lleva a Arthur Nudge quien elige la acción. ¡Nada de jugadores alfa!

EL PECIFICADOR

- **Empieza con un Pescado enorme.**
- **Me estoy enfadando:** Empiezas con 4 de Vida. Cada vez que recibas fuego amigo y tengas equipado un Pescado enorme, eliminas automáticamente 1 zombi que esté en tu Zona por cada impacto de fuego amigo que hayas recibido.

El pecificador tiene mucha paciencia. Por suerte, cuando arrea uno de sus truchazos, ningún Superviviente acaba en el río.



#02 ENEMIGOS

CARTAS DE SPAM

Para introducir SPAM en tus partidas, basta con añadir las 2 cartas de Zombi SPAM al mazo de Zombis, las 2 cartas de Abominación SPAM al mazo de Abominaciones, las 2 cartas de Equipo SPAM al mazo de Equipo y las 2 cartas de Arma épica SPAM al mazo de Armas épicas.

Cada vez que se robe una carta de SPAM, todos los jugadores deben hablar usando la palabra «SPAM» en lugar de sustantivos (recordamos lo que es un sustantivo, ¿no?). Este efecto permanece en vigor hasta el comienzo de la siguiente fase de los zombis. Si algún jugador infringe esta regla, se activan todos los Caminantes del tablero. Después de robar una carta de SPAM, debe robarse otra carta del mismo mazo.



«Creo que voy a moverme dos SPAM hasta donde está el SPAM. Luego usaré mi última SPAM para atacar con el SPAM. Con sacar cinco SPAM ya debería bastar. ¡Y con los SPAM que consiga, desbloquearé una nueva SPAM!».

CAMINANTES ABSURDOS

Para introducir a los Caminantes absurdos en tus partidas, basta con añadir las 6 cartas de Caminante absurdo al mazo de Zombis. Se usan para resolver la aparición de zombis de la manera habitual. Los Caminantes absurdos siguen el orden de prioridad de blancos y reciben activaciones adicionales como si fueran Caminantes normales.



Acciones: 1

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 1

Adrenalina obtenida: 1 punto

Regla especial: Cuando los Caminantes absurdos de una misma Zona vayan a moverse, tira un dado para determinar cómo lo hacen:

- 1: Se **alejan** 1 Zona de su objetivo.
- 2-5: Avanzan un máximo de 2 Zonas hacia su objetivo.
- 6: Avanzan un máximo de 3 Zonas hacia su objetivo.

LA INQUISICIÓN ESPAÑOLA

Para introducir la Inquisición española en tus partidas, basta con añadir las 2 cartas de Zombi de la Inquisición española al mazo de Zombis, las 2 cartas de Equipo de la Inquisición española al mazo de Equipo y las 2 cartas de Arma épica de la Inquisición española al mazo de Armas épicas. Todas ellas generan la aparición de zombis del mismo modo que una carta de Zombi convencional. Las miniaturas de la Inquisición española siguen el orden de prioridad de blancos y reciben activaciones adicionales como si fueran Brutos normales.

Acciones: 1

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 2

Adrenalina obtenida: 1 punto

Regla especial: Cuando se roba una carta de la Inquisición española de cualquier mazo, se resuelve la aparición correspondiente al nivel de Peligro actual. Cuando aparecen, se activan inmediatamente a menos que **todos** los jugadores griten «¡Nadie se espera a la Inquisición española!» en menos de un segundo.

Aclaración: Si algún jugador anda despistado y no reacciona a tiempo gritando en cuanto se robe la carta, la Inquisición española se activa de inmediato. Los demás son libres de protestar por su falta de espíritu de equipo.



La Inquisición española tiene 2 formas distintas de irrumpir en la partida.

ABOMINACIONES

Para introducir estas Abominaciones en tus partidas, basta con añadir las cartas correspondientes al mazo de Abominaciones.



ABUELITAS DEL INFIERNO

Acciones: 2

Heridas que causan: Especial

Para eliminarlas: Daño 2 por cada Abuelita del Infierno

Adrenalina obtenida: 5 puntos a todos los Supervivientes cuando la última Abuelita del Infierno sea eliminada

Regla especial: Las Abuelitas del Infierno son una Abominación compuesta por 4 miniaturas. Cuando aparecen, también ha de colocarse la ficha de Té en la misma Zona que el Superviviente más alejado de ellas. Al activarse, las Abuelitas del Infierno nunca realizan acciones de ataque; en vez de eso, se mueven todas hacia la ficha de Té. Cada vez que entren o salgan de una Zona, infligen Daño 2 a un Actor presente en dicha Zona, siguiendo el orden de prioridad de blancos (empezando por los Supervivientes). Si las Abuelitas del Infierno alcanzan la ficha de Té, se retiran del tablero tanto la ficha como sus miniaturas, y luego todos los zombis que haya sobre el tablero reciben una activación.

LORO NO MUERTO



Acciones: 3

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: No puede eliminarse de ninguna manera

Adrenalina obtenida: Ninguna. A menos que se consiga demostrar que está muerto del todo.

Regla especial: Al comienzo de la fase de los zombies, tira un dado:

1-4: «¡Está descansando!». El Loro no muerto no se activa. Se queda ahí, tumbado patas arriba.

5-6: «¡Zas!». El Loro no muerto se activa con normalidad.

PIANISTA DESNUDO



Acciones: 1

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 3

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Regla especial: Si empiezas tu turno dentro de tu línea de visión, cierra los ojos. Debes jugar todo tu

turno con los ojos cerrados. Cuando termine tu turno, puedes volver a abrirlos.

SARDINERO DANZARÍN



Acciones: 1

Heridas que causa: 1

Para eliminarlo: Daño 3

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Regla especial: El Sardinero danzarín se mueve 2 Zonas con cada acción de movimiento. Si un Superviviente empieza su turno en la misma Zona que el Sardinero danzarín, debe gastar su primera acción para desplazarlo a una Zona adyacente en la que haya otro Superviviente, si es posible. De no ser así, se ignora esta regla.

EL PIE



Acciones: 1

Heridas que causa: 2

Para eliminarlo: Daño 3

Adrenalina obtenida: 5 puntos

Regla especial: Cada vez que un Superviviente saque 2 o más al realizar una acción de combate, se coloca El pie en su misma Zona. El pie inflige Daño 1 a todos los Actores que se encuentren en esa Zona. Después,

todos esos Actores se mueven a una Zona adyacente (escogida por los jugadores). Esta regla especial puede ignorarse si uno de los Supervivientes de la Zona objetivo descarta una carta de Equipo que pueda considerarse un «objeto puntiagudo».



#03 CARTAS DE EQUIPO



PESA DE 16 TONELADAS

Gasta una acción para coger 6 dados, extender la mano a unos treinta centímetros de altura sobre el tablero y dejarlos caer. Todo Actor cuya miniatura sea derribada es eliminado inmediatamente. Luego descarta esta carta.



EL CHISTE MÁS GRACIOSO QUE SE HAYA ESCUCHADO JAMÁS

Cuando coincidan en la misma Zona 3 Supervivientes equipados con sendas cartas de El chiste más gracioso que se haya escuchado jamás, cualquiera de ellos puede gastar 1 acción en su propio turno para eliminar a todos los demás Actores que estén situados a Alcance 1 (a menos que se tapen los oídos). Luego los 3 Supervivientes descartan esta carta.

Diseño y desarrollo: Fabio TOLA, Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO y Toi VON GLEHN

Diseño gráfico: Louise COMBAL

Ilustraciones: Dany ORIZIO y Tarek MOUTRAN

© 2024 Python (Monty)

Pictures Limited

Y AHORA UNA MISIÓN COMPLETAMENTE INESPERADA

Difícil / 6 Supervivientes / 90 minutos

¡El circo ambulante de los Monty Python está en la ciudad! Las Abuelitas del Infierno quieren tomarse una tacita de té, y habrá que contar el chiste más gracioso que sepamos si queremos resolver el dilema del loro. ¡Arreando!

Componentes necesarios: **Zombicide 2ª edición, Monty Python's Flying Circus.**

Módulos necesarios: **1R, 4R, 5R, 6R, 7R y 8R.**

• OBJETIVOS

¡Dar descanso eterno al loro! Completad estos requisitos en el orden indicado para ganar la partida:

1 - Eliminar al Loro no muerto.

2 - 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.

- Mezcla los Objetivos azul y verde con los Objetivos rojos y colócalos todos boca abajo.
- Coloca 6 Caminantes y 1 Bruto en las Zonas señaladas del tablero.
- Coloca todas las Abuelitas del Infierno y la ficha de Té en las Zonas señaladas del tablero.
- Coloca El pie en la Zona señalada del tablero.
- En esta misión solamente se usan las Abominaciones incluidas en las expansiones de *Monty Python's Flying Circus*.
- Añade las cartas de Zombi de los Caminantes absurdos al mazo de Zombis y barájalo.
- Añade las cartas de la Inquisición española a sus respectivos mazos y barájalos.

	6x 	1x 
Zona inicial de los Supervivientes	Caminantes	Bruto
6x 		4x 
Cajas de arma épica	El pie	Abuelitas del Infierno
	6x 	
Ficha de Té	Objetivos (5 PA)	
	4x 	1 
Zona de salida	Zonas de aparición	

- **El chiste.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PA al Superviviente que lo recoja. Dicho Superviviente roba inmediatamente del mazo de Equipo una carta de El chiste más gracioso que se haya escuchado jamás. Luego se baraja el mazo.

- **Peso pesado.** El Superviviente que recoja el Objetivo verde roba una carta de Pesa de 16 toneladas del mazo de Equipo. Luego se baraja el mazo.

- **Esto es un exloro.** Cuando se recoja la ficha de Objetivo azul, se coloca el Loro no muerto en la Zona de aparición inicial.

- **iHola, Polly!** El Loro no muerto puede eliminarse usando El chiste más gracioso que se haya escuchado jamás.

- **Cajas de SPAM.** Cada Caja de arma épica otorga un arma épica aleatoria (de entre las que estén disponibles) al Superviviente que la recoja. Luego puede reorganizar su inventario sin coste alguno.

7R	8R	
1R	5R	4R

