

ZOMBICIDE



LIBRO DE REGLAS

#1 COMPONENTES DEL JUEGO

9 MÓDULOS DE TABLERO (A DOBLE CARA)



71 MINIATURAS



6 SUPERVIVIENTES

16 CORREDORES



40 CAMINANTES

8 GORDOS

1 ABOMINACIÓN

110 MINI-CARTAS



42 CARTAS DE ZOMBI
62 CARTAS DE EQUIPO
6 CARTAS DE HERIDA

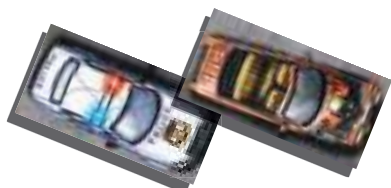
6 DADOS



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE SUPERVIVIENTE



4 FICHAS DE COCHE

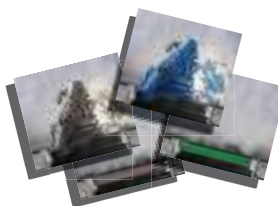


COCHE DE POLICÍA Y
COCHE DE MACARRA

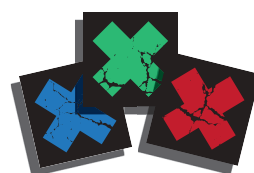
24 CONTADORES
DE AVANCE



12 FICHAS DE PUERTA



10 FICHAS DE
OBJETIVO



6 FICHAS DE APARICIÓN DE ZOMBIS



1 FICHA DE SALIDA



18 FICHAS DE RUIDO



1 FICHA DE
1ER JUGADOR





#3 PREPARACIÓN

- 1 ▶ Elige una misión.
- 2 ▶ Coloca los módulos de tablero.
- 3 ▶ Coloca las puertas, los Coches y los objetivos.
- 4 ▶ Pon aparte las cartas de Gemelas Malvadas, Escopeta de Mamá, Cóctel Molotov, Sartén y Herida. Reserva también una única carta de Hacha de bombero, Palanca y Pistola.
- 5 ▶ Crea un mazo con las cartas de Zombi y otro con las cartas de Equipo, y a continuación colócalos boca-abajo, cerca del tablero de juego.
- 6 ▶ Después, cada jugador elige a sus supervivientes:
1 jugador: 4 Supervivientes.
2 jugadores: 3 Supervivientes por jugador.
3 jugadores: 2 Supervivientes por jugador.
4 a 6 jugadores: 1 Superviviente por jugador.
- 7 ▶ Para cada Superviviente, coloca un contador en la primera casilla de la zona azul de la barra de Peligro, y otra en la primera Habilidad que corresponda.
- 8 ▶ Reparte al azar el Equipo inicial: un *Hacha de bombero*, una *Palanca* y una *Pistola*. Eso es todo, chicos; si hay más Supervivientes que armas iniciales, bueno, es una pena... A modo de consuelo, todos los demás reciben una *Sartén*.

#2 SOBREVIVE Y GANA

Zombicide es un juego cooperativo: los jugadores se enfrentan a los zombis, que son controlados por el propio juego. Cada jugador controla entre uno y cuatro supervivientes de una infección zombi. El objetivo del juego es sencillo: sobrevivir y completar los objetivos de la misión.

Los supervivientes matan zombis con cualquier cosa de la que puedan echar mano. ¡Si encuentran armas más grandes, pueden matar incluso más zombis! La buena noticia es que los zombis son lentos, estúpidos y predecibles. La mala es... ¡que hay un montón!

Puedes intercambiar Equipo, dar y recibir (o ignorar) consejos, ¡e incluso sacrificarte para salvar a la chica! Solo la cooperación te permitirá alcanzar los objetivos de cada misión. Matar zombis es divertido, pero en las misiones que se incluyen también deberás rescatar a otros supervivientes, limpiar zonas infectadas, encontrar comida y armas, e incluso dar un paseo en coche por una ciudad fantasma y muchas cosas más.

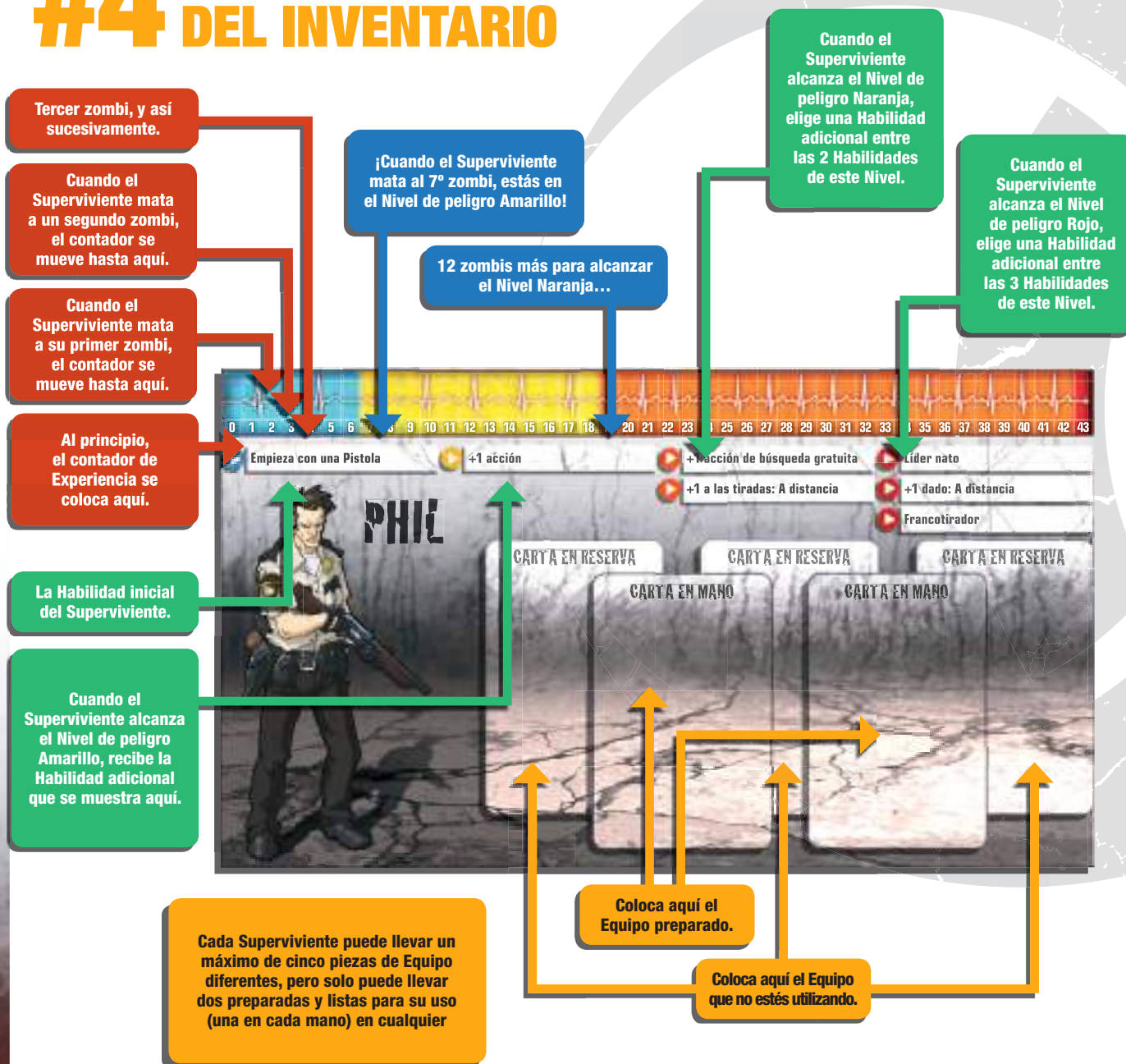
Después de que experimentes *Zombicide*, ¡tú también tendrás pesadillas en las que eres un superviviente!

MÓDULOS DE TABLERO

Los módulos están numerados para ayudarte a preparar las misiones.



#4 EXPLICACIÓN DEL INVENTARIO



Coloca las miniaturas de los Supervivientes elegidos en la Zona inicial que se indique en la misión.

Determina al primer jugador. *Zombicide* es un juego cooperativo: ¡no elijas al azar! El jugador elegido recibe la ficha de 1er jugador. ¡Seguís en el orden de las agujas del reloj!

Una vez que todos los jugadores hayan completado su turno, el primer jugador pasa la ficha de 1er jugador al compañero de la izquierda.

NUEVAS TARJETAS

Las tarjetas de identificación de Superviviente que hay en esta caja contienen información tanto en el anverso como en el reverso.

El anverso muestra a uno de los seis Supervivientes de la caja.

El reverso muestra una tarjeta de identificación en blanco. ¡Utilízalo para crear tus propios Supervivientes!

#5 DEFINICIONES ÚTILES

ACTOR

Un Superviviente o zombi.

ZONA

Dentro de un edificio, una Zona es una habitación.

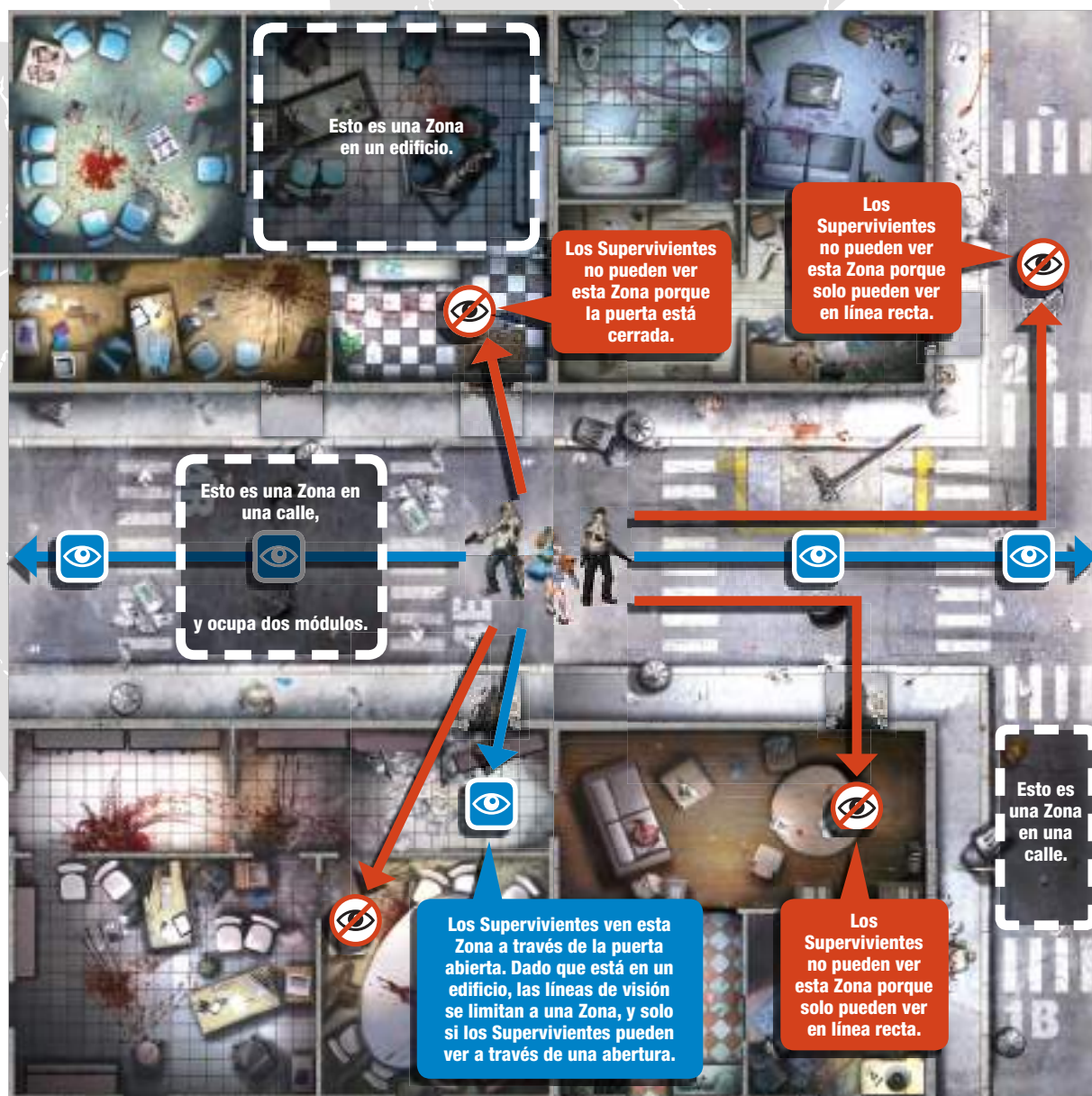
En la calle, una Zona es la parte entre dos pasos de peatones y las paredes de los edificios de dicha calle. Una Zona puede extenderse a lo largo de dos módulos, e incluso cuatro.

¿VES LO QUE YO VEO?

¿Cómo sé si un zombi me ve o si yo lo veo a él?

Dentro de un edificio, un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura con la Zona en la que se encuentra este. No obstante, su campo de visión está limitado a una distancia de una Zona. Si hay una abertura, las paredes no bloquean la línea de visión entre dos Zonas.

En las calles, los Actores ven en líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su campo de visión cubre todas las Zonas que pueda cruzar la línea antes de alcanzar una pared o el borde del tablero de juego.



MOVIMIENTO

Los Actores pueden moverse de una Zona a otra, siempre que la primera comparta al menos un borde con la de destino. Las esquinas no se toman en consideración; esto significa que los movimientos en diagonal no están permitidos.

En las calles, los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, es necesario cruzar una puerta para moverse desde un edificio hasta las calles y viceversa.

Dentro de un edificio, el movimiento de una Zona a otra es posible siempre que dichas Zonas estén unidas mediante una abertura. En dicho caso, ignora las paredes entre las dos Zonas.



¡SHHHH!

Disparar con un arma de combate a distancia o derribar una puerta con un arma de combate cuerpo a cuerpo hace ruido, y el ruido atrae a los zombis. Toda acción mediante la que se abra una puerta con un arma ruidosa o se dispare con un arma de combate a distancia (consulta la tabla "Armas ruidosas") produce una ficha de Ruido que debe colocarse en la Zona en la que el Superviviente resolvió la acción. Cada Superviviente también cuenta como una ficha de Ruido. ¡Sí, el mero hecho de respirar ya es ruidoso! Las fichas de Ruido se retiran al final del turno de juego, después del turno de los Zombis.

EJEMPLO: Ned el Loco abre una puerta con un Hacha de bombero. Es una forma ruidosa de abrir una puerta. Esto produce una ficha de Ruido. Más tarde, un zombi aparece en la Zona de Ned, quien lo derriba con dos hachazos más. El Hacha de bombero no es un arma de combate a distancia, con lo que no produce ruido. Hay dos "Ruidos" en esta Zona: la ficha que fue producida al abrir la puerta y el propio Superviviente.

En otra Zona, Amy la Gótica ejecuta tres acciones de disparo con sus dos Subfusiles. Aunque ha tirado seis dados, solo se colocan tres fichas de Ruido en su Zona: una por cada acción de disparo. Las fichas permanecen en la Zona en la que ella las produjo: no siguen a Amy cuando esta se mueve.

LOS ZOMBIS

Hay cuatro tipos de zombis:



Caminante. Apesta, es asqueroso y es lento. Eliminar a un Caminante proporciona 1 punto de experiencia.



Gordo. Grandes, hinchados y duros, estos zombis son difíciles de tumbar. Las armas que inflijan solo 1 punto de daño no les afectan... en absoluto. Todos los Gordos entran en juego junto a dos Caminantes, salvo en caso de separación del grupo (consulta "Turno de los zombis"). Matar a un Gordo proporciona 1 punto de experiencia.



Abominación. Mutada hasta resultar irreconocible, la Abominación es la peor pesadilla de los Supervivientes. Solo las armas que inflijan 3 puntos de daño o más pueden matar a este monstruo. Un Cóctel Molotov bien apuntado también servirá. Afortunadamente, solo hay una Abominación en el tablero de juego en cualquier momento. Si se saca una segunda Abominación, reemplázala por un Gordo y sus dos Caminantes. La Abominación aparece sola (posiblemente tras comerse a sus compañeros Caminantes). Acabar con una Abominación proporciona 5 puntos de experiencia.



Corredor. Excitados por algún motivo, estos tíos se mueven el doble de rápido que los Caminantes. Todos los Corredores tienen dos acciones mientras que el resto de zombis solo tienen una. Eliminar a un Corredor proporciona 1 punto de experiencia.

ARMAS RUIDOSAS

Muchas piezas de Equipo, como el Hacha de bombero, la Palanca o la Motosierra, te permiten abrir puertas además de eliminar zombis.



Las piezas de Equipo que te permiten abrir puertas tienen este símbolo.



Las piezas de Equipo que te permiten matar zombis tienen este símbolo.

La asociación de estos símbolos con uno de los siguientes determina si la pieza de Equipo produce una ficha de Ruido cuando lo utilizas para abrir una puerta o eliminar a un zombi:



Las piezas de Equipo que tienen este símbolo producen una ficha de Ruido.



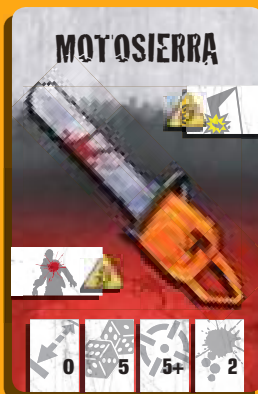
Las piezas de Equipo que tienen este símbolo son silenciosas y no producen fichas de Ruido.

HACHA DE BOMBERO



EJEMPLO 1: El Hacha de bombero puede abrir puertas y matar zombis. Produce una ficha de Ruido cuando es utilizada para abrir una puerta. Cuando la empleas para acabar con un zombi, no produce ninguna ficha de Ruido.

EJEMPLO 2: La Motosierra también puede abrir puertas y matar zombis. ¡Produce una ficha de Ruido cuando se utiliza para abrir una puerta Y TAMBIÉN cuando se emplea como arma de combate cuerpo a cuerpo para hacer filetes de zombi!



BARRA DE PELIGRO Y EXPERIENCIA

Por cada zombi que mate, un Superviviente gana un punto de experiencia y sube un grado en la barra de Peligro. Los objetivos de algunas misiones proporcionan más experiencia, así como eliminar a la Abominación.

Hay cuatro Niveles de peligro, que representan desde una ligera llovizna de zombis hasta una súbita inundación: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo. Es mucho mejor que no sepas lo que pasa en el Rojo...

Cuando un Superviviente obtiene siete puntos de experiencia, su Nivel de peligro es Amarillo y obtiene una cuarta acción, que puede ser utilizada de inmediato y en cada turno subsiguiente; es decir, obtiene en ese momento una acción adicional de forma permanente.

Cuando un Superviviente consigue 19 puntos de experiencia, se activa el Nivel de peligro Naranja y puede elegir entre las dos Habilidades alternativas que se indican en su tarjeta de identificación.

A los 44 puntos de experiencia, el Superviviente alcanza el Nivel de peligro Rojo y obtiene una Habilidad a elegir entre las tres disponibles a este Nivel.

Esta experiencia tiene un efecto secundario: cuando saques una carta de Zombi, ¡lee la línea que se corresponda con el Superviviente que haya alcanzado el Nivel de peligro más alto!

#6 TURNO DE LOS JUGADORES

El primer jugador activa a sus Supervivientes, uno detrás de otro. Cada Superviviente puede ejecutar tres acciones en el Nivel de peligro Azul. Estas aumentan a cuatro cuando el Superviviente alcanza el Nivel de peligro Amarillo.

Algunos Supervivientes disponen de una acción gratuita en el Nivel de peligro Azul. Las acciones gratuitas no cuentan para el total.

EJEMPLO: Amy la Gótica utiliza su acción de movimiento gratuita. Esto no cuenta como una de las acciones de su turno.

Las posibles acciones son:

MOVIMIENTO

El Superviviente se mueve de una Zona a otra, pero no puede moverse a través de las paredes exteriores de los edificios o de puertas cerradas. Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar una acción adicional por cada zombi presente.

EJEMPLO: Ned el Loco está en la misma Zona que dos Caminantes. Para abandonar esta Zona gasta una acción de movimiento, y dos acciones más (una por Caminante) para un total de tres acciones. Si hubiese habido tres zombis en su casilla, Ned habría necesitado cuatro acciones para moverse... ¡o la ayuda de otro Superviviente!



BUSCAR

Solo puedes buscar en Zonas que estén dentro de un edificio y en las que no haya zombis. El jugador coge una carta del mazo de Equipo. Un Superviviente solo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno, aunque se trate de una acción gratuita. Después de buscar, el Superviviente puede reorganizar libremente su Inventario, aunque no puede intercambiarlo con otros Supervivientes: ¡eso es otra acción!

Caso especial: Coches. Puedes buscar dentro de un Coche que haya en una Zona de calle sin zombis.

Solo puedes buscar una vez dentro de un Coche de macarra. Puede contener la Escopeta de Mamá o las Gemelas Malvadas. Algunas misiones pueden contener varios Coches de macarra. En tal caso, solo puede haber dentro de ellos las armas que todavía no hayan sido recogidas. Cuando ya no queden... ya no quedan.

Puedes buscar dentro de un Coche de policía más de una vez. Saca cartas hasta que encuentres un arma. Descarta las otras. Las cartas “¡Aaahh!” hacen que aparezca un zombi de la forma habitual e interrumpen tu búsqueda.

Puedes descartar cartas de tu Inventario para hacer sitio a nuevas cartas en cualquier momento.

ABRIR UNA PUERTA

Normalmente, las puertas están cerradas con llave. En ese caso, el Superviviente no puede abrir la puerta a menos que lleve en sus manos un arma de combate cuerpo a cuerpo que disponga de un símbolo de “Abrir una puerta”.



Símbolo de “Abrir una puerta”

Abrir la primera puerta de un edificio revela a todos los zombis que hay dentro. Señala cada Zona del edificio, una detrás de otra, sacando una carta de Zombi cada vez. Coloca la cantidad correspondiente de zombis en la Zona correcta (consulta “Turno de los zombis”).

REORGANIZAR EL INVENTARIO E INTERCAMBIAR OBJETOS CON OTRO SUPERVIVIENTE

Al coste de una acción, un Superviviente puede cambiar las armas que lleva en las manos. Simultáneamente, puede intercambiar cualquier cantidad de cartas con otro Superviviente que esté en la misma Zona. Este otro Superviviente puede reorganizar su propio Inventario “gratis”.

DISPARAR

El Superviviente utiliza un arma a distancia que lleve en las manos para disparar a una Zona que se encuentre dentro del alcance que se muestra en dicha arma (consulta “Combate”).

LUCHAR CUERPO A CUERPO

El Superviviente utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo que lleve en las manos para atacar a los zombis que estén en su Zona (consulta “Combate”).

ENTRAR EN UN COCHE O SALIR DE ÉL

El Superviviente entra en un Coche que esté en su Zona, o sale de él. Cambiar de asiento en el Coche también cuesta una acción. Las reglas específicas sobre los Coches se explican en el capítulo “Coches”.

COGER O ACTIVAR UN OBJETIVO

El Superviviente coge una ficha de “Objetivo” o activa un objeto que esté en la misma Zona que él. Los efectos de juego se detallan en la descripción de la misión.

¡HAZ ALGO DE RUIDO!

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

NO HACER NADA

El Superviviente no hace nada y acaba su turno prematuramente. En ese caso, las acciones restantes se pierden.

Una vez que todos los jugadores hayan completado su turno, el primer jugador le pasa la ficha de 1er jugador al compañero de la izquierda. Esta regla está copiada de la primera sección.

#7 TURNO DE LOS ZOMBIS

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Supervivientes, juegan los zombis. Nadie asume su papel: ya lo hacen ellos mismos. Durante el turno de los zombis, los jugadores resuelven las siguientes fases en este orden:

FASE 1 – ATACAR.

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente arrebatará, si es posible, una pieza de Equipo que el Superviviente esté transportando. El jugador que controle a dicho Superviviente elige el objeto y descarta su carta. El Superviviente recibe una carta de Herida, que se coloca en el lugar de la pieza de Equipo perdida. Cuando reordene el inventario de su Superviviente, el jugador puede mover esta carta de Herida

como si fuese de Equipo, pero no puede descartarla y reduce la cantidad de Equipo que el Superviviente puede llevar. Un Superviviente con dos cartas de Herida es eliminado y su Equipo se descarta. Si hay varios Supervivientes en la misma Zona, los jugadores comparten las Heridas del modo que prefieran. ¡Cooperar también implica compartir el dolor y el sufrimiento!

EJEMPLO: Un Caminante está en la misma Zona que dos Supervivientes e inflige una Herida durante el turno de los zombis. Los jugadores eligen qué Superviviente recibe la Herida y pierde Equipo. Por ejemplo, pueden decidir darle la Herida a un Superviviente que no lleva nada de Equipo. ¡También pueden decidir darle la Herida a un Superviviente que ya esté herido y poner fin a su miseria!

Los zombis luchan en grupo: todos los zombis de la misma Zona se unen al combate, aunque haya tantos que ello suponga un desperdicio de capacidad destructiva. ¡Frenesí hambriento!

EJEMPLO: Un grupo de siete Caminantes está en la misma Zona que un Superviviente. Los dos primeros Caminantes bastan para matar a la desafortunada víctima, pero el resto del grupo no hace nada más. ¡Hora de comer!

FASE 2 – MOVIMIENTO.

Los zombis que no hayan atacado durante la primera fase avanzan una Zona hacia un Superviviente al que puedan ver. Si ven más de un Superviviente en Zonas diferentes, avanzarán hacia el grupo más ruidoso. **RECUERDA:** Un Superviviente cuenta como una ficha de Ruido.

Si no ven a nadie, avanzarán hacia la Zona que contenga más fichas de Ruido.

Los zombis siempre se mueven siguiendo la ruta más corta. Si hay más de una ruta de la misma longitud, los zombis se dividen en grupos del mismo número para seguir todas las rutas posibles.

También se dividen si varias Zonas contienen el mismo número de fichas de Ruido. ¡Si es necesario, añade zombis para que todos los grupos contengan el mismo número! La Abominación nunca se divide. Los jugadores deciden la dirección en la que va.

EJEMPLO: Un grupo de 4 Caminantes, 1 Gordo y 3 Corredores avanza hacia un grupo de Supervivientes. Los zombis pueden tomar dos rutas de la misma longitud. Se dividen en dos grupos. 2 Caminantes van por un lado y los otros 2 van por el otro. El Gordo se une a uno de los dos grupos de Caminantes, ¡y se añade un segundo Gordo que se une al otro grupo! Los 3 Corredores también se dividen, dos por un lado y el otro con el otro grupo. Se añade otro Corredor al último grupo para que el grupo original pueda dividirse en dos grupos idénticos. Las cosas acaban de ponerse mucho más difíciles para los Supervivientes...

CORREDORES

Los Corredores tienen dos acciones. Después de la primera acción, repiten inmediatamente la fase 1 (Ataque) o, si no hay nadie a quien atacar, la fase 2 (Movimiento).

EJEMPLO 1: Al inicio del turno de los zombis, un grupo de tres Corredores está a una distancia de una Zona de un Superviviente. Llevan a cabo su primera acción. Dado que no hay nadie a quien puedan atacar en su Zona, utilizan una acción para moverse y alcanzar la Zona en la que está el Superviviente. Los zombis efectúan su segunda acción: puesto que están en la misma Zona que un Superviviente, atacan. Cada uno de los tres Corredores inflige una Herida al Superviviente.

EJEMPLO 2: Al inicio de un turno de los zombis, un grupo de tres Corredores está en la misma Zona que un Superviviente. Lo atacan con su primera acción, le infligen 3 Heridas y lo eliminan. Seguidamente, los zombis deben llevar a cabo una segunda acción: dado que no hay más Supervivientes en su Zona, avanzan una vez hacia la Zona más ruidosa.

3 – APARICIÓN.

Los planos de las misiones muestran los lugares de aparición de los zombis al final de cada turno: estas son las Zonas de aparición. Elige una Zona de aparición y saca una carta. Coloca la cantidad de zombis que se muestra en el color que corresponde al Nivel de peligro del Superviviente más experimentado que continúe en el juego (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Repite esta operación para cada Zona de aparición.

ATENCIÓN: Todos los Gordos están acompañados por Caminantes cuando aparecen, pero no cuando añades uno para equilibrar un grupo de zombis que se divide.

NOTA: Empieza siempre por la misma Zona de aparición y continúa siguiendo el orden de las agujas del reloj.

EJEMPLO: Wanda tiene 5 puntos de experiencia, y está en el Nivel de peligro Azul. Doug tiene 12, lo que lo sitúa en el Amarillo. A fin de determinar cuántos zombis aparecen en el juego, lee la línea amarilla que corresponde a Doug, el Superviviente más experimentado.

Si al menos un Superviviente ha alcanzado el Nivel de peligro Rojo, lee esta. ¡5 Caminantes! Cerebros...

Si el Superviviente más experimentado está en el Nivel de peligro Amarillo, aparecen 2 Corredores al sacar esta carta.

Si todos los Supervivientes siguen en el Nivel de peligro Azul, lee esta línea. ¡Uf!... Nada.

¡HORA DE PATEAR CULOS! #1	
¡AAAAAH!	5x
OH, OH	2x
PEOR	2x
¡UF!	0

En el Nivel de peligro Amarillo, todos los Corredores son activados de inmediato. Reciben las dos acciones habituales por esta activación.

En el Nivel de peligro Azul, no ocurre nada.

¡JUSTO CUANDO PENSABAS QUE LAS COSAS NO PODÍAN PONERSE PEOR! #40

TODOS LOS CORREDORES 1 TURNO ADICIONAL

TODOS LOS CORREDORES 1 TURNO ADICIONAL

TODOS LOS CORREDORES 1 TURNO ADICIONAL

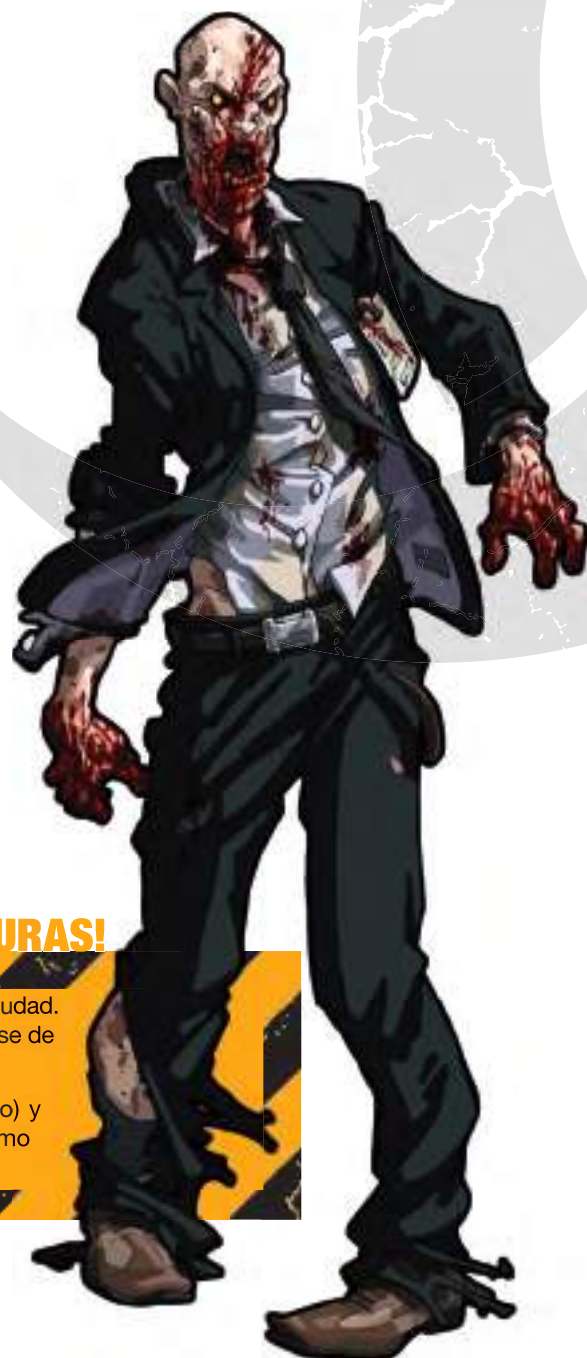
¡TODO BIEN!

Hay dos casos especiales: las cartas de “Activación adicional” y las cartas de “Alcantarilla”. En ninguno de ambos casos aparecen zombis en la Zona designada.

¡TANTOS ZOMBIS Y TAN POCAS MINIATURAS!

La caja de *Zombicide* contiene zombis suficientes para invadir una ciudad. No obstante, es posible que un jugador saque una carta durante la fase de Aparición y no haya bastantes miniaturas del tipo de zombi solicitado.

En ese caso, se colocan los zombis que queden (si queda alguno) y DESPUÉS todos los zombis del tipo requerido obtienen al mismo tiempo una activación adicional.



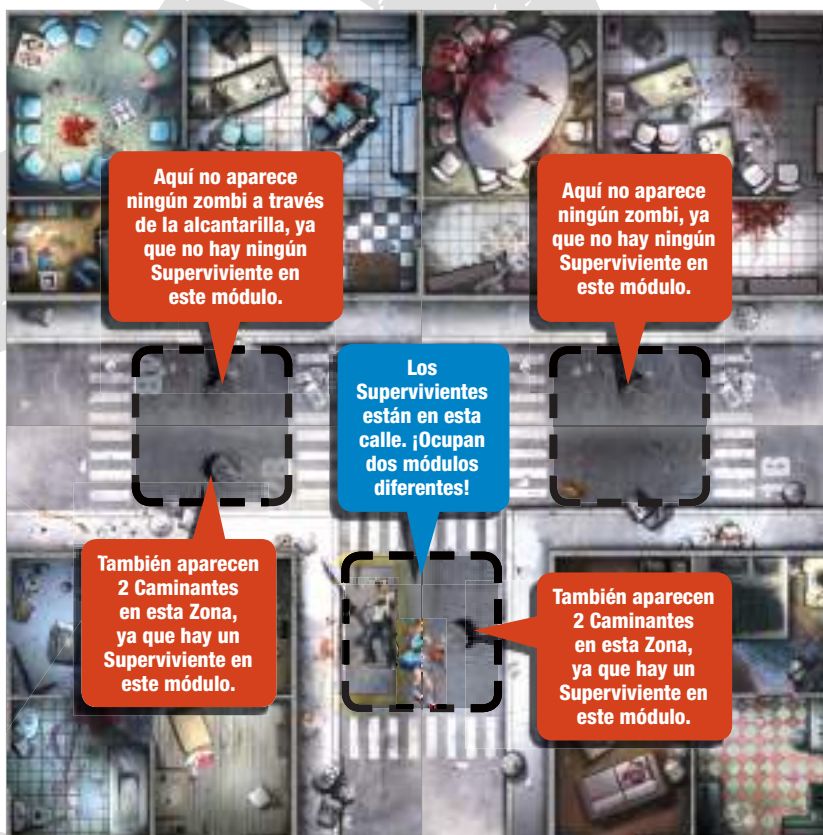
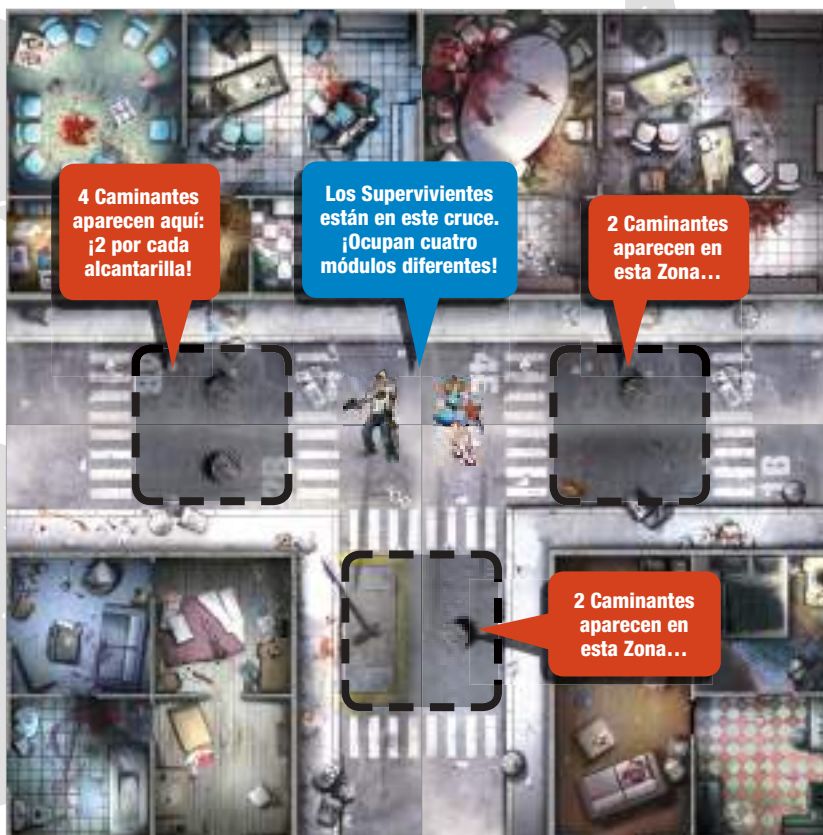
Cuando revelas una carta de “Activación adicional”, todos los zombies del tipo solicitado son activados una vez más (fases 1 y 2 del turno de los zombies, en la página 9). ¡Ten en cuenta que estas cartas no tienen efecto en el Nivel de peligro Azul!

Cuando sacas una carta de “Alcantarilla”, no aparece ningún zombi en la Zona designada. En cambio, coloca el número y la cantidad de zombies que se indican en todas las Zonas en las que aparezca una alcantarilla en el mapa, en todos los módulos en los que se encuentre al menos un Superviviente. Las invasiones a través las alcantarillas nunca ocurren en módulos vacíos de Supervivientes.



El Superviviente más experimentado alcanza el Nivel de peligro Amarillo: coloca 2 Caminantes por alcantarilla.

ATENCIÓN: El Nivel de peligro se determina a partir del Superviviente de mayor Nivel de peligro que quede en el juego. Si dicho Superviviente es eliminado, el Nivel de peligro desciende hasta el del segundo Superviviente más experimentado.



#8 COMBATE

LECTURA DE LAS CARTAS DE ARMA

PISTOLA

DOBLE: Si tienes una Pistola en cada mano, puedes usar ambas con una única acción (apuntando a la misma Zona).

RUIDOSA: Produce una ficha de Ruido al ser utilizada. Las armas Dobles producen una única ficha de Ruido por acción.

ALCANCE: El número mínimo y máximo de Zonas que puede alcanzar el arma. "0" significa que solo es de cuerpo a cuerpo.

DADOS: Tira tantos dados como este valor cuando gastes una acción para utilizar esta arma.

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

DAÑO: El daño infligido por cada éxito. Es obligatorio un valor de "2" para eliminar a los Gordos. Es obligatorio un valor de "3" para eliminar a la Abominación.

PALANCA

ABRE PUERTAS: Puede utilizarse para abrir puertas.

SILENCIOSA: No produce una ficha de Ruido cuando se emplea en combate cuerpo a cuerpo.

SILENCIOSA: No produce una ficha de Ruido cuando se emplea para abrir puertas.

DAÑO: El daño infligido por cada éxito. Es obligatorio un valor de "2" para eliminar a los Gordos. Es obligatorio un valor de "3" para eliminar a la Abominación.

DADOS: Tira tantos dados como este valor cuando gastes una acción para utilizar esta arma.

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

En una acción de combate, tira tantos dados como el valor de Dados del arma preparada que estás utilizando. Si el Superviviente activo tiene dos armas idénticas con el símbolo Doble, puede utilizar sus dos armas al mismo tiempo al coste de una única acción. Si estas armas son armas a distancia, solo pueden apuntar a la misma Zona.

EJEMPLOS: Doug lleva dos Subfusiles en las manos. El Subfusil tiene el símbolo Doble. Doug puede disparar ambos con una única acción. ¡Esto le permite tirar seis dados en una única tirada, puesto que el Subfusil tiene un valor de Dados de 3! Wanda lleva en las manos dos Machetes. Puede golpear con ambos a la vez, así que puede tirar dos dados por cada acción que emplee en atacar.

ARMAMENTO MEJORADO: RIFLE DE FRANCOTIRADOR Y CÓCTEL MOLOTOV

Pueden combinarse cartas de Equipo específicas en el Inventario de tu Superviviente para fabricar armamento mejorado. Las combinaciones no cuestan ninguna acción. Al combinarse, ocupan un único espacio en el Inventario de tu Superviviente. Cuando son fabricadas, las armas mejoradas pueden prepararse libre e inmediatamente.

Rifle de francotirador: Combina un Rifle y una Mira para conseguir un Rifle de francotirador. Pon la Mira bajo la carta del Rifle. Ahora puedes elegir tu objetivo cuando dispires con este Rifle.

Cóctel Molotov: Descarta una carta de "Botella de cristal" y otra de "Gasolina" y dale a tu Superviviente una carta de "Cóctel Molotov". El Cóctel Molotov no necesita valores de Dados, Precisión ni Daño. Simplemente, elimina todo lo que haya en la Zona a la que apuntes. Sí, incluso otros jugadores y la Abominación. Descártalo tras usarlo.

NOTA

Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión del arma representa un éxito. Cada éxito inflige a un único objetivo la cantidad de daño que se especifica en el valor de Daño del arma. Los Caminantes y los Corredores mueren con 1 punto de Daño. No obstante, se necesita un arma de Daño 2 o más para eliminar a un Gordo, y solo un arma de Daño 3 matará a una Abominación. No importa que obtengas seis éxitos con un arma que inflige 1 punto de Daño: un Gordo o una Abominación absorberán los impactos sin inmutarse.

EJEMPLO: Doug descarga sus dos Subfusiles sobre tres Caminantes que protegen a un Gordo y consigue 5 impactos. Los tres primeros barren con facilidad a los Caminantes. No obstante, el Gordo recibe las dos balas restantes sin que haya consecuencias: el Subfusil solo inflige 1 punto de Daño.

Wanda llega para acabar el trabajo con su Machete. Solo impacta una vez, ¡pero el Machete inflige 2 puntos de Daño, que son suficientes para matar a ese Gordo!

Si hubiera habido dos Corredores en lugar de un Gordo, un único impacto no habría eliminado a los dos; cada impacto con éxito solo puede acabar con un objetivo, y el daño restante sobra y se desperdicia.

CUERPO A CUERPO

Un Superviviente puede atacar a un zombi que esté en su propia Zona. Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión que muestra la carta del arma es un impacto exitoso. El jugador divide sus impactos como desee entre los posibles objetivos de la Zona.

EJEMPLO: Wanda ataca con sus Machetes gemelos a un grupo compuesto por un Caminante, un Corredor y un Gordo. Saca un y un , lo que significa dos impactos. Decide decapitar al Corredor y despedazar al Gordo, dejando al Caminante, el menos peligroso de los tres, para su próxima acción.

A DISTANCIA

Un Superviviente solo puede disparar a los objetivos que puede ver (consulta “¿Ves lo que yo veo?”).

Recuerda: Dentro de un edificio, la visión se limita a las Zonas que comparten una abertura, y solo a una distancia de una Zona.

El alcance de un arma se muestra con dos números en su carta, que representa el número de Zonas que puede cruzar de un disparo. El primero de los dos valores muestra el alcance mínimo. El arma no puede ser disparada en Zonas que estén a una distancia inferior al mínimo. En la mayoría de los casos, este es 0: el Superviviente puede disparar en la Zona en la que está.

El segundo valor muestra el alcance máximo del arma. Un arma no puede disparar a Zonas que estén más allá del alcance máximo.

Cuando una Zona sea elegida para un combate a distancia, ignora a todos los Actores que estén en las Zonas entre el tirador y el objetivo, es decir, los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas sin consecuencias para los otros Supervivientes o zombis.

EJEMPLO: El Rifle tiene un alcance de 1-3, lo que significa que con él puede dispararse a una distancia máxima de 3 Zonas, pero no puede utilizarse en la misma Zona en la que se encuentra el Superviviente. El Subfusil tiene un alcance de 0-1, lo que quiere decir que se puede disparar en la Zona de su propietario o a una Zona adyacente.

El Superviviente que dispara no elige libremente a los objetivos a los que alcanza con tiradas exitosas.

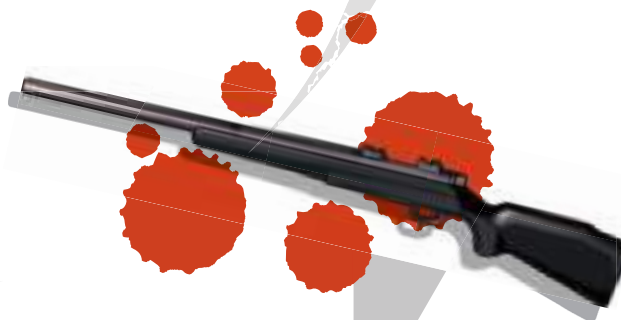
Los impactos se asignan en este orden:

- 1 - A los Supervivientes que estén en la Zona (excepto el tirador).
- 2 - A los Caminantes.
- 3 - A los Gordos o las Abominaciones.
- 4 - A los Corredores.

Los impactos son asignados hasta que todos los objetivos del grado de prioridad inferior han sido eliminados.

EJEMPLO: En la Zona de Doug hay otro Superviviente, Ned, cuatro Caminantes, un Gordo y dos Corredores. Sabiendo que es comida para zombis, ¡Doug va a llevarse con él a tantos como le sea posible! Tira seis dados (tres por cada Subfusil). Obtiene y . El Subfusil impacta con un y un , lo que significa que ha logrado 5 impactos. Ned recibe dos, que lo matan (con amigos como estos...). Los Caminantes son eliminados por los impactos restantes.

Doug dispara otra vez y saca y , tres impactos más. El último Caminante cae, pero los dos tiros restantes no dañan al Gordo, que escuda a los dos Corredores. El único modo de apuntar a los Corredores primero habría sido con un arma de combate cuerpo a cuerpo, que permite asignar impactos libremente.



COCHES

En algunas misiones hay Coches que se pueden conducir.

Meterse en un Coche cuesta una acción. Solo puedes meter-te en un Coche si la Zona en la que está no tiene zombis. Un Superviviente que se meta en un Coche elige asiento: el asiento del conductor o uno de los tres asientos de pasajeros; cambiar de sitio cuesta una acción. Un Coche con un conductor y tres pasajeros está lleno: ningún otro Superviviente puede entrar.

Cuando el Superviviente conductor es activado, este puede gastar una acción para mover el Coche una o dos Zonas. Esta acción no es un movimiento y no se ve sometida a los modifi-cadores al movimiento tales como una acción de movimien-to gratuita o movimiento incrementado, ni se ve afectada por desventajas relacionadas con las acciones de movimiento (ig-norando a los zombis que haya en la Zona del Coche).



RESUMEN DINÁMICO DE LA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL INVESTIGADOR

18 PUNTOS DE EXPERIENCIA




Phil está en el Nivel de peligro Amarillo. Un punto de experiencia más y llegará al Nivel de peligro Naranja. En ese momento, el jugador deberá elegir entre dos emocionantes Habilidades nuevas.

EQUIPO ADICIONAL

Phil fue herido en un momento anterior de la partida. La carta de Herida ocupa un espacio de Equipo. Otra Herida y Phil será eliminado. Por suerte, encontró una Máscara de hockey que puede descartar para evitar la próxima Herida. Phil también tiene algo de Gasolina que, combinada con botellas de cristal, puede utilizarse para fabricar un Cóctel Molotov. ¡Vamos, Abominación, arde!

ARMAS PREPARADAS

Rifle de francotirador y Hacha de bombero. Tras combinar un Rifle y una Mira, Phil tiene un inestimable Rifle de francotirador que le permite disparar a los Corredores entre las masas de Caminantes. En la otra mano, un Hacha de bombero con valor de Daño "2" permite que Phil se abra paso a través de las puertas y también de los Gordos.

Un Coche que entre en una Zona, salga de ella o la atraviese atropella a todo el que esté allí. El jugador que controla al conductor tira un dado por cada miniatura que haya en la Zona abandonada, atravesada o alcanzada por el Coche. Cada ,  o  inflige un punto de Daño y solo uno: es imposible atropellar a un Gordo o a una Abominación. Los impactos se asignan siguiendo el orden de prioridad, igual que en un ataque a distancia: primero los Supervivientes, después los Caminantes, luego los Gordos y las Abominaciones y por último los Corredores.

Es posible efectuar ataques cuerpo a cuerpo y disparar desde el interior de un Coche. Los zombis también pueden atacar a los Supervivientes que van en el Coche.

Los Coches no pueden conducirse por el interior de los edificios.

HABILIDADES

Cada Superviviente de *Zombicide* tiene Habilidades específicas cuyos efectos se describen en esta sección. En caso de conflicto con las reglas generales, las reglas de las Habilidades tienen prioridad.

Algunas de las siguientes Habilidades no están adjudicadas a ningún Superviviente de esta caja. Serán utilizadas por otros Supervivientes en el futuro. ¡Pruébalas con los Supervivientes que crees tú mismo!

Los efectos de las siguientes Habilidades y/o bonificaciones son inmediatos, y pueden utilizarse en el turno en el que son adquiridas; por ejemplo, si una acción provoca que un Superviviente suba de Nivel y obtenga una Habilidad, dicha Habilidad puede utilizarse inmediatamente si al Superviviente le quedan acciones (o puede llevar a cabo una acción adicional, si la Habilidad la concede).

+1 a las tiradas - A distancia: El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en combate a distancia. El resultado máximo siempre es 6.

+1 a las tiradas - Combate: El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en una acción de combate (cuerpo a cuerpo o a distancia). El resultado máximo siempre es 6.

+1 a las tiradas - Cuerpo a cuerpo: El Superviviente suma 1 al resultado de cada dado que lance en combate cuerpo a cuerpo. El resultado máximo siempre es 6.

+1 al alcance máximo: El alcance máximo del Superviviente con armas a distancia aumenta en 1.

+1 acción: El Superviviente tiene una acción adicional que puede utilizar como desee.

+1 acción de búsqueda gratuita: El Superviviente tiene una acción de búsqueda adicional. Esta acción solo puede ser utilizada para buscar.

+1 acción de combate gratuita: El Superviviente tiene una acción de combate adicional. Esta acción solo puede ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo o a distancia.

+1 acción de movimiento gratuita: El Superviviente tiene una acción de movimiento adicional. Esta acción solo puede ser utilizada como acción de movimiento.

+1 dado: A distancia: El Superviviente tira un dado adicional en combate a distancia.



+1 dado: Combate: El Superviviente lanza un dado adicional en combate (cuerpo a cuerpo o a distancia).





+1 dado: Cuerpo a cuerpo: El Superviviente lanza un dado adicional en combate cuerpo a cuerpo.

+1 Zona por movimiento: El Superviviente puede atravesar una Zona adicional cada vez que lleva a cabo una acción de movimiento. Esta capacidad se acumula con otros efectos de juego que aumentan el movimiento.

2 Zonas por acción de movimiento: Cuando el Superviviente gasta una acción para moverse, puede moverse una o dos Zonas en lugar de una.

Afortunado: El Superviviente puede volver a lanzar una vez todos los dados de cada acción. El nuevo resultado sustituye el anterior. Esta capacidad se acumula con los efectos de otras capacidades (por ejemplo, "Repetir 1 tirada por turno") y con el Equipo que permita repetir tiradas.

Aguanta la respiración: Esta capacidad puede utilizarse una vez por turno. El Superviviente obtiene una acción de búsqueda gratuita en cualquier Zona en la que haya matado a un zombi (incluso fuera de un edificio) durante ese mismo turno.

Ambidiestro: El Superviviente trata todas las armas de combate cuerpo a cuerpo y a distancia como si tuviesen el símbolo Doble    .

Cierrala: Al coste de una acción, el Superviviente puede cerrar una puerta abierta.



Destino: El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por turno, al revelar una carta de Equipo. Descarta esa carta y saca otra carta de Equipo.

Duro: El Superviviente ignora la primera Herida que recibe cada vez que es herido.

¿Eso es todo lo que tienes?: Cuando un Superviviente con esta Habilidad es herido, descarta una carta de Equipo pero no recibe una carta de Herida.





Empieza con un [Equipo]: El Superviviente empieza la partida con la pieza de Equipo mostrada. La carta de Equipo le es asignada obligatoriamente antes de empezar la partida.

Escurridizo: El Superviviente no gasta acciones adicionales cuando atraviesa una Zona en la que hay zombis.

Francotirador: El Superviviente elige libremente los objetivos de todas las acciones de combate a distancia.





Líder nato: Durante el turno del Superviviente, este puede otorgar una acción gratuita a otro Superviviente. Esta acción





debe utilizarse durante el próximo turno del destinatario; en caso contrario, se pierde.

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

Médico: Una vez por turno, el Superviviente puede eliminar una carta de Herida de un Superviviente que esté en la misma Zona que él. También puede curarse a sí mismo.

Ninja: El Superviviente no hace ruido. En absoluto. ¡Su presencia no cuenta como una ficha de Ruido, y su uso de piezas de Equipo o de armas tampoco produce fichas de Ruido!

¡Par conjuntado!: Cuando un Superviviente saque una carta de Arma con el símbolo Doble    , puede buscar inmediatamente una segunda carta del mismo tipo en el mazo de cartas de Equipo. Después, baraja el mazo.

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

Provisiones: El Superviviente puede llevar una carta de Equipo adicional.

Repetir una tirada por turno: Una vez por turno, el Superviviente puede volver a lanzar todos los dados relacionados con la resolución de una acción. El nuevo resultado sustituye el anterior. Esta capacidad se acumula con los efectos del Equipo que permita repetir tiradas.

Ruidoso: ¡Una vez por turno, el Superviviente puede hacer muchísimo ruido! Hasta el próximo turno de este Superviviente, se considera que esta Zona es la que tiene la mayor cantidad de fichas de Ruido de todo el mapa.

Si varios Supervivientes tienen esta capacidad, solo el último que la utilice aplicará sus efectos.

Tiro acrobático: Cuando el Superviviente tiene preparadas armas de combate a distancia Dobles, puede apuntar a objetivos que estén en Zonas diferentes con cada arma durante la misma acción.



RESUMEN DEL TURNO

(cortesía de tus supervivientes favoritos)

**LAS REGLAS DE JUEGO
PREVALECE
SOBRE ESTE
"RESUMEN
DEL TURNO".**

1 PRIMER TURNO DE JUEGO

Elige al primer jugador, que recibe la ficha de "1er jugador".

**CADA TURNO
EMPIEZA CON:**

2 TURNO DE JUEGO DE LOS SUPERVIVIENTES

(explicado por Ned)

**CUANDO TODOS LOS
JUGADORES HAN
TERMINADO:**

3 TURNO DE JUEGO DE LOS ZOMBIS

(según ha observado Josh)

4 FIN DEL TURNO

! ECOLOGÍA ZOMBI

(anotada por Amy)

PRIORIDAD DE APUNTADO

(definida por Phil)

El primer jugador juega con todos sus Supervivientes, uno tras otro, en el orden que prefiera. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador. Sigue el orden 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 elegirse varias veces.

- ✗ **MOVIMIENTO:** Muévete 1 Zona.
- ✗ **BÚSQUEDA:** Solo dentro de edificios. Saca una carta del mazo de Equipo (solo 1 búsqueda por turno y por Superviviente).
- ✗ **ABRIR UNA PUERTA:** Se requiere Equipo o una Habilidad especial.
- ✗ **REORGANIZAR INVENTARIO:** Es posible intercambiar Equipo con otro Superviviente (en la misma Zona).
- ✗ **COMBATE A DISTANCIA:** Se requiere tener preparada un arma de combate a distancia.
- ✗ **COMBATE CUERPO A CUERPO:** Se requiere tener preparada un arma de combate cuerpo a cuerpo.
- ✗ **ENTRAR DE UN COCHE Y SALIR DE ÉL** (si el escenario lo permite).
- ✗ **RECOGER UNA FICHA DE "OBJETIVO" O ACTIVAR UN OBJETO** (en la Zona del Superviviente).
- ✗ **HACER RUIDO:** Coloca una ficha de Ruido en tu Zona. Hay que tener ganas para arriesgarse a hacer eso, pero puede ser útil.
- ✗ **NO HACER NADA** (y vivir con ello).

Cuando todos los jugadores hayan terminado, el siguiente jugador recibe la ficha de "1er jugador" (siguiendo el orden de las agujas del reloj)

Resuelve las siguientes fases en el orden indicado.

1. ATAQUE

2. MOVIMIENTO ▶ ▶

- Solo se mueven los zombies que no han atacado. Los otros están de comilona.
- Los zombies priorizan a los Supervivientes visibles y después el ruido.
- Elige el camino más corto. En caso de ser necesario, divide los grupos y añade zombies para crear grupos equilibrados.

3. APARICIÓN ▶ ▶

- Activa siempre las Zonas de aparición en el mismo orden (el de las agujas del reloj).
- Nivel de peligro elegido = Nivel de peligro más elevado entre los Supervivientes activos.
- Cada Gordo entra con dos Caminantes.
- ¿No hay más minis del tipo especificado? ¡Todos los zombies del tipo especificado obtienen un turno adicional!

- Retira todas las fichas de "Ruido".

NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍNIMO PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Caminante	1	1	1
Corredor	2	1	1
Gordo (*)	1	2	1
Abominación	1	3	5

(*) Todos los Gordos entran con 2 Caminantes durante la fase de Aparición.

SUPERVIVIENTE ▶ CAMINANTE ▶ GORDO ▶ CORREDOR

La Abominación cuenta como un Gordo en lo concerniente al apuntado.



AVISO LEGAL: VARIOS ZOMBIS RESULTARON GRAVEMENTE HERIDOS POR DOUG Y WANDA DURANTE LA REDACCIÓN DE ESTAS ANOTACIONES.

