



ZOMBIS



DEVIR



Tu casa ya no es un lugar seguro, ¡están a punto de entrar en la habitación! Ha llegado la hora de improvisar y buscar a otros supervivientes que puedan ayudarte a salir con vida de esta locura. Cuidado, la horda zombi ha tomado las calles: ¿adónde puedes ir? Más vale que corras, solo tienes 15 minutos antes de que te atrapen.

GUÍA DE SUPERVIVENCIA

PRESENTACIÓN

Zombis 15' es un juego cooperativo para 2-4 jugadores en el que interpretaréis a un grupo de adolescentes que deben escapar de una horda zombi en menos de 15 minutos. Este juego está diseñado a modo de campaña con una serie de escenarios entrelazados, aunque también podéis jugarlos de manera independiente o incluso crear vuestras propias aventuras.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Comenzad escogiendo un escenario: si es vuestra primera partida, os recomendamos empezar por el primero. En esta guía encontraréis las reglas generales del juego, pero puede haber ligeras modificaciones según el escenario con el que juguéis.

debe situarse en el valor más alto de la escala de vida y los marcadores de munición/durabilidad, en los valores más altos de las armas y objetos que posea el jugador. Finalmente, cada jugador coloca su figura en la casilla de inicio.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida empieza al iniciarse la pista de audio. Comenzando por la persona que más recientemente haya comido algo crudo y prosiguiendo en sentido horario, los jugadores realizan su turno uno tras otro. Cada cierto tiempo el audio reproducirá un gruñido como indicación de que debéis incorporar nuevos zombis al tablero.

COMPONENTES

- Guía de supervivencia (reglamento)
- Con la muerte en los talones (campaña)
- 32 losetas de terreno con doble cara
- 1 CD
- 8 figuras de personaje
- 99 figuras de zombi + 1 de zombi alfa
- 8 tarjetas de personaje
- 1 caja de horda
- 25 marcadores de munición/durabilidad
- 15 marcadores de puntos de vida
- 56 cartas de búsqueda
- 48 cartas de zombi
- 18 cartas de equipo especial
- 33 cartas de escenario
- 40 fichas de búsqueda
- Otras fichas (alarma, coche, bidón de gasolina, candado, salida, -1 acción, A, B, C, D, helicóptero, ametralladora, munición y radio)



- Cada escenario os dirá:**
- La referencia de las losetas necesarias.
 - La disposición del mapa, de los zombis y de los elementos integrados en el escenario.
 - Los objetivos específicos.
 - Posibles reglas especiales.
 - La pista de audio asociada. Es posible regular el nivel de dificultad escogiendo una pista más sencilla o más compleja que la sugerida.

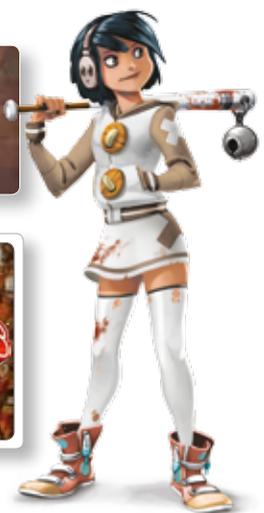
CONDICIONES DE VICTORIA

- Los jugadores ganan si cumplen el objetivo del escenario antes de que la pista de audio llegue a su fin.
- Los jugadores pierden si la pista de audio concluye antes de que cumplan el objetivo del escenario o si todos están a 0 puntos de vida.

OBJETIVO DEL JUEGO

Las condiciones de victoria y el nivel de dificultad varían según el escenario que estéis jugando. Para ganar la partida debéis sobrevivir a la horda y cumplir los objetivos propuestos antes de que la pista de audio llegue a su fin. Recordad que podéis jugar a Zombis 15' como si se tratara de una larga campaña compuesta por varios escenarios.

- **Preparad el escenario colocando las losetas adecuadas en el centro de la mesa según el patrón del mapa.** Luego, añadid los zombis necesarios en las ubicaciones que se especifiquen.
- **Preparad la horda inicial** colocando 3 zombis en la caja de horda. Dejad los zombis sobrantes junto al tablero a modo de reserva.
- **Barajad las cartas de búsqueda** y colocadlas boca abajo formando un mazo junto al tablero. Procurad que resulte fácilmente accesible para todos los jugadores y que haya un espacio libre junto a él para crear la pila de descarte.
- **Preparad el mazo de zombis.** Dejad a un lado las cartas de horda y dividid las cartas de zombi restantes en dos montones iguales. Barajad 4 cartas de horda en el primer montón y 4 cartas de horda en el segundo montón. Finalmente, colocad una de las mitades sobre la otra para crear el mazo con el que jugaréis. Colocad el mazo resultante boca abajo.
- **Cada jugador escoge un personaje** y recibe su tarjeta de personaje, su equipo inicial, su figura, 1 marcador de puntos de vida y los marcadores de munición/durabilidad necesarios. El marcador de puntos de vida



DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

En esta sección encontraréis una descripción de todos los componentes del juego.
Su uso se explica en páginas posteriores del reglamento.



• GUÍA DE SUPERVIVENCIA

¡La tienes en las manos!
Contiene toda la información que necesitáis para sobrevivir.



• 8 FIGURAS DE PERSONAJE



• 1 CD

Este CD contiene 3 pistas de audio que usaréis a lo largo de la campaña: la primera no tiene gruñidos, la segunda los tiene cada minuto y la tercera cada 40 segundos. El intervalo entre gruñido y gruñido depende del escenario.

Cada vez que escuchéis un gruñido, tendréis que robar 1 carta del mazo de zombis, coger tantas figuras como indique y colocarlas en la zona de tránsito de la loseta de terreno en la que se encuentra el personaje activo.

También escucharéis varias sirenas que indican el tiempo que os queda: una al comienzo de la partida y las restantes al cumplirse los 7, 10 y 14 minutos de juego.

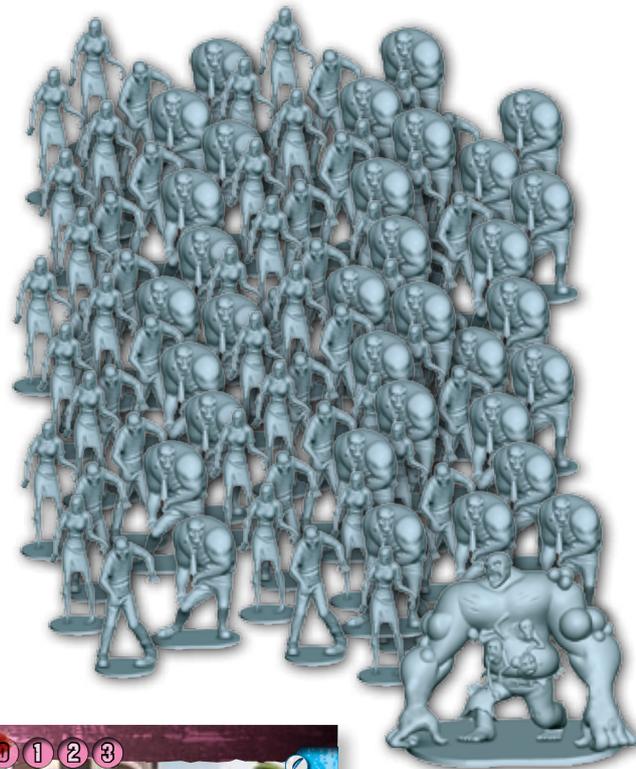
• CON LA MUERTE EN LOS TALONES

En este segundo libreto encontraréis una campaña de varias horas de duración dividida en escenarios de 15 minutos.



• 99 FIGURAS DE ZOMBI + 1 FIGURA DE ZOMBI ALFA

Todos los modelos se comportan de manera idéntica. El zombi alfa solo se emplea cuando la descripción del escenario así lo indique.



• 32 LOSETAS DE TERRENO CON DOBLE CARA

Usadlas para trazar un plano de California tras la epidemia zombi.



• 8 TARJETAS DE PERSONAJE





• 25 MARCADORES DE MUNICIÓN/ DURABILIDAD CON DOBLE CARA



Usad la cara  para las armas de fuego y la cara  para las armas cuerpo a cuerpo y los objetos. Estos marcadores se emplean para ilustrar los usos restantes del elemento al que están asociados. Comienzan siempre en el valor más alto de la escala y se desplazan a la izquierda a medida que se usan.



• 15 MARCADORES DE PUNTOS DE VIDA

Desplaza tu marcador de vida a la izquierda cada vez que pierdas 1 punto de vida, así podrás llevar el registro de la energía que te queda. Si en algún momento llegara a cero, no quedarás eliminado de la partida... pero no podrás moverte ni realizar acciones en tu turno.

• 1 CAJA DE HORDA

Colocad 3 zombis en la caja al comienzo del escenario y añadid el número de figuras necesario cada vez que un jugador haga ruido con un objeto o arma.



• 40 FICHAS DE BÚSQUEDA

Los jugadores obtienen las fichas de búsqueda a lo largo del escenario, ya que representan armas y objetos que encuentran en su camino. Algunas de estas fichas pueden cambiarse por cartas de equipo especial entre escenario y escenario.



• FICHAS DE ESCENARIO

Estas fichas se colocan en ubicaciones específicas de un escenario y resultan esenciales para ganar la partida. Algunas representan objetos asociados a una carta, que deberá colocarse en la tarjeta de personaje nada más conseguir la ficha correspondiente. También hemos añadido algunas fichas adicionales para futuros escenarios y para que podáis integrarlas en vuestras propias aventuras.



• 56 CARTAS DE BÚSQUEDA

Este mazo está compuesto por cartas de zombi y de equipo (armas y objetos ligeros).



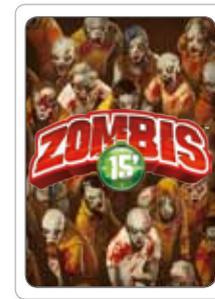
• 18 CARTAS DE EQUIPO ESPECIAL

Algunos escenarios te permiten conseguir equipo especial que te ayudará a sobrevivir.



• 33 CARTAS DE ESCENARIO

Todas las cartas de escenario son iguales por las 2 caras, así que no os costará reconocerlas. Representan objetos esenciales para jugar un escenario.



• 48 CARTAS DE ZOMBI

Cada vez que escuchéis un gruñido, debéis robar 1 carta del mazo de zombis y añadir al tablero tantas figuras como indique.

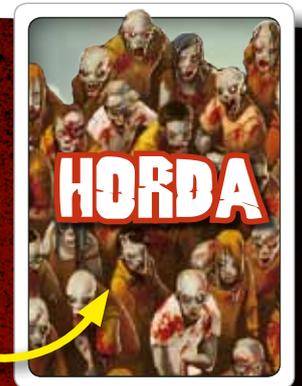
Letra: la letra indica el punto por el que aparecen los zombis en ciertos escenarios.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE ZOMBI

Cada vez que escuchéis un gruñido, debéis robar inmediatamente 1 carta del mazo de zombis:

- Si la carta muestra un número (1, 2, 3, 4), colocad esa cantidad de figuras en la zona de tránsito de la loseta en la que se encuentra el personaje activo.
- Si la carta muestra una horda, colocad todas las figuras de la caja de horda en la zona de tránsito de la loseta en la que se encuentra el personaje activo. Luego, añadid 3 zombis a la caja.

Evento: pueden desencadenar ciertos efectos en algunos escenarios.



DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE BÚSQUEDA

Cuando realizas una búsqueda rápida, puedes descubrir cartas de equipo o de zombi:

- Si es una carta de zombi, coloca el número de figuras indicado en la zona de búsqueda del personaje activo.
- Si es una carta de equipo, puedes cogerla o dejarla en la pila de descarte.



DESCRIPCIÓN DE LAS TARJETAS DE PERSONAJE

Puntos de vida: si no consigues esquivar a los zombis de tu zona, caes al suelo y pierdes 1 punto de vida. Cuando llegues a cero, quedarás inconsciente y no podrás realizar ninguna otra acción.

Carga máxima: cada casilla solo puede contener 1 carta. Si quieres cambiar un arma o un objeto ligero por otro nuevo, antes tendrás que retirar del juego el elemento que estás usando (lo que significa que el resto de jugadores no podrá recuperarlo). Los objetos pesados y las fichas de búsqueda pueden dejarse en la zona donde se encuentra tu personaje para que otro jugador los recoja más adelante.

Nombre

Habilidades especiales: cada personaje tiene sus ventajas y desventajas, por lo que te recomendamos que escojas uno que encaje con tu personalidad.

Equipo inicial: a no ser que el escenario indique lo contrario, comienzas la partida con estos elementos.



Espacio para objetos ligeros: las casillas azules solo pueden contener objetos ligeros.

Mochila: guarda aquí tus fichas de búsqueda. Si todas las casillas están ocupadas, puedes hacer un hueco retirando una ficha de la mochila y dejándola en la zona en la que te encuentras.

Espacio para armas: las casillas verdes solo pueden contener armas ligeras, mientras que las casillas bicolors pueden contener armas ligeras o pesadas.

Espacio para objetos pesados: los objetos pesados cubren parcialmente las cartas de arma para evitar que las uses por accidente mientras cargas peso. También puedes transportar a un personaje inconsciente si colocas su figura en esta casilla.

TARJETA DE PERSONAJE CON EQUIPO



DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS DE TERRENO

- Zona de búsqueda**
- Las zonas de búsqueda aparecen señaladas con una lupa y son el único lugar donde se puede conseguir equipo (armas y objetos). Tened cuidado con los zombis, ya que no todos estos lugares están abandonados.
- No se puede buscar fuera de una zona de búsqueda.
 - Algunas losetas no tienen zonas de búsqueda, lo que significa que no podréis buscar en ellas.



Zona de tránsito

Todo lo que no sea una zona de búsqueda se considera una zona de tránsito. Incluso si hay casas, los gruñidos que se escuchan en el interior os disuaden de registrarlas.

- Todos los zombis que aparecen después de oírse un gruñido se colocan en la zona de tránsito de la loseta en la que se encuentra el personaje activo (a no ser que el escenario indique lo contrario).

Número de loseta

Usaréis este número a modo de referencia cuando estéis preparando el escenario.

- La letra A indica el anverso de la loseta y la letra B, el reverso.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE EQUIPO

Tipo: el color y el icono sirven para diferenciar las armas y los objetos. También indican en qué casilla debe colocarse cada carta.

Número de usos: indica cuántas veces puedes usar un elemento de tu equipo (arma u objeto ligero) antes de que se vuelva inservible. El marcador de munición /durabilidad comienza en el valor más alto de la escala y se desplaza 1 casilla a la izquierda con cada uso.

Estas escalas siempre terminan en una casilla de o : cuando el marcador de munición/durabilidad llegue a ellas, no podrás volver a usar el arma para matar zombis. Sin embargo, aún te servirá para esquivarlos.

Si la escala de un objeto termina en una casilla de tendrás que retirarlo del juego cuando su marcador de durabilidad haya llegado a ella.

Nota: las armas de fuego pueden recargarse.



Nombre

Daño: indica el número de zombis que eliminas cada vez que usas esta carta.

Esquiva: indica el número de zombis que puedes esquivar al final del turno.

Ruido: indica si el arma hace ruido. Si es así, cada vez que la uses tendrás que añadir el número de zombis indicado a la caja de horda.

¿CÓMO SE JUEGA?

Comenzando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, cada jugador resuelve un turno completo en este orden:

1. ACCIONES DEL PERSONAJE
2. LOS ZOMBIS ATACAN
3. SIGUIENTE JUGADOR



1. ACCIONES DEL PERSONAJE

En tu turno, **tu héroe se convertirá en el personaje activo y podrá realizar hasta 4 acciones.**

No tienes por qué usarlas todas, pero ten en cuenta que perderás cualquier acción que no uses. Todas las acciones disponibles pueden realizarse una o más veces durante el mismo turno.

- **Acciones disponibles si no hay zombis en tu zona:**

- Moverte
- Buscar (si estás en una zona de búsqueda)
- Usar un objeto
- Coger o soltar un objeto pesado

- **Acciones disponibles si hay zombis en tu zona:**

- Pelear
- Usar un objeto
- Coger o soltar un objeto pesado

- **Acciones disponibles si has caído al suelo:**

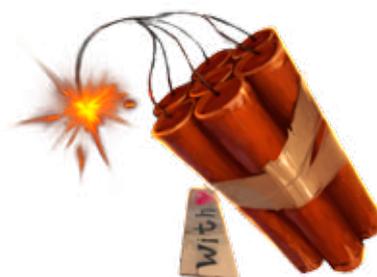
- Levantarte

Nota: una acción debe resolverse por completo antes de comenzar con la siguiente.

Para llevar la cuenta de las acciones que has realizado, te recomendamos contarlas en voz alta mientras las llevas a cabo.

Ejemplo: 1, me muevo. 2, disparo, mato tres zombis y añado un zombi a la caja de horda. 3, disparo, mato un zombi y añado otro a la caja de horda. 4, busco.

Consejo: el jugador a la derecha del personaje activo debería prestar atención a la resolución de las acciones para asegurarse de que no se cometen errores (no más de cuatro acciones, ajustar la munición, esquivar zombis, etc.). Mientras tanto, el jugador a la izquierda del personaje activo será el encargado de añadir zombis al tablero si se oye algún gruñido o se realiza una búsqueda desafortunada.



MOVERSE

No puedes moverte **si hay zombis en tu zona.**

Cada movimiento cuesta **1 acción.**

Solo hay 2 tipos de zona en el juego: zonas de tránsito y zonas de búsqueda.

Las zonas de búsqueda están delimitadas por una línea discontinua de color amarillo y aparecen señaladas con una lupa.

Si estás en una zona de tránsito, puedes:

- Moverte a la zona de tránsito de una loseta adyacente (conectada a tu loseta por una calle).
- Entrar en la zona de búsqueda de tu loseta.

Si estás en una zona de búsqueda, solo puedes moverte a la zona de tránsito de tu loseta.

BUSCAR

Solo puedes buscar en una zona de búsqueda que no contenga zombis en el momento de iniciar la acción.

Cada búsqueda cuesta **1 acción.**

Si estás en una zona de búsqueda, puedes:

- Realizar una búsqueda rápida.
- Roba 3 cartas del mazo de búsqueda.
- Añade a la zona de búsqueda tantos zombis como indiquen las cartas que acabas de robar.
- Coloca el equipo que quieras conservar en las casillas adecuadas de tu tarjeta de personaje.
- Deja las cartas de búsqueda que no hayas cogido (equipo y zombis) sobre la pila de descarte en el orden que quieras.

Nota: si el mazo de búsqueda está vacío, esta acción no se puede realizar.

Consejo: realizar una búsqueda rápida y dejar la cartas de equipo en la pila de descarte es la manera más segura de que tus compañeros puedan recuperarlas después.

Ejemplo: Snow realiza una búsqueda rápida equipada con una Escopeta a la que le queda un disparo. Encuentra un Rifle de asalto y dos cartas de zombi con valores 2 y 2, así que coloca 4 zombis en la zona de búsqueda en la que se encuentra. Como Snow decide quedarse con el Rifle de asalto, debe retirar la Escopeta del juego. Esto significa que terminará la acción rodeada por 4 zombis y con un flamante Rifle de asalto en las manos.

• Realizar una búsqueda a fondo:

- Recupera 1 carta de equipo a tu elección de la pila de descarte (pasa por alto cualquier carta de zombi que pudiera haber en ella).
- Retira del juego todas las cartas que hubiera encima del elemento que has recogido. No volverán a usarse en lo que queda de escenario.
- Si al final no recoges nada, las cartas de la pila de descarte siguen en juego pero habrás gastado la acción igualmente.

Ejemplo: la pila de descarte contiene las siguientes cartas (de arriba abajo):

Zombie 2
Machete
Zombie 2
Motosierra
Zombie 1

Josh realiza una búsqueda a fondo y recupera la Motosierra. Acto seguido, todas las cartas que había encima de ella se retiran de la partida: Zombie 2, Machete y Zombie 2. La única carta que seguirá en la pila de descarte es Zombie 1.

Consejo: este tipo de búsqueda es especialmente recomendable si no tienes armas o apenas te queda munición. Sin embargo, solo funcionará si tus compañeros han tenido el detalle de dejar algo de equipo en la pila de descarte.

FICHAS DE LLAVE

Las fichas de llave permiten abrir el acceso a una ubicación cerrada con un candado de su mismo color. Si no conseguís la llave del color adecuado, nadie podrá acceder a dicha localización.

Si un jugador tiene una llave y la usa para abrir un candado, tanto la llave como el candado se retiran del juego y la nueva ubicación pasa a estar disponible para todos los jugadores. Las llaves se usan de manera automática, por lo que no tendrás que gastar una acción para abrir el candado.

• Coger una ficha de búsqueda (Q) que haya en tu zona:

- Voltea una ficha de búsqueda que haya en tu zona y déjala boca arriba. Puedes añadirla a tu tarjeta de personaje o dejarla donde la has encontrado.
- Alternativamente, puedes coger una ficha de búsqueda en posesión de un personaje inconsciente que haya en tu zona.

Ejemplo: hay una ficha de búsqueda en la zona donde se encuentra Snow. El jugador decide cogerla, así que voltea la ficha, descubre una llave azul y la guarda en una de las casillas vacías en la mochila de su personaje.

ACLARACIONES SOBRE LAS BUSQUEDAS

- Si realizas una búsqueda, puedes reorganizar tu tarjeta de personaje y el equipo que contiene.
- El equipo siempre entra en juego con su munición o durabilidad al máximo.
- Si quieres recuperar una carta de equipo y no tienes sitio para dejarla, primero debes hacer un hueco en la casilla apropiada retirando del juego la carta que haya en ella. **NO LA DEJES EN LA PILA DE DESCARTE**, ya que tus compañeros no pueden recuperarla.
- Cuando retires una ficha de búsqueda de tu mochila, **NO LA SAQUES DEL JUEGO**. Déjala en la zona donde te encuentras, ya que tus compañeros pueden recuperarla más adelante.

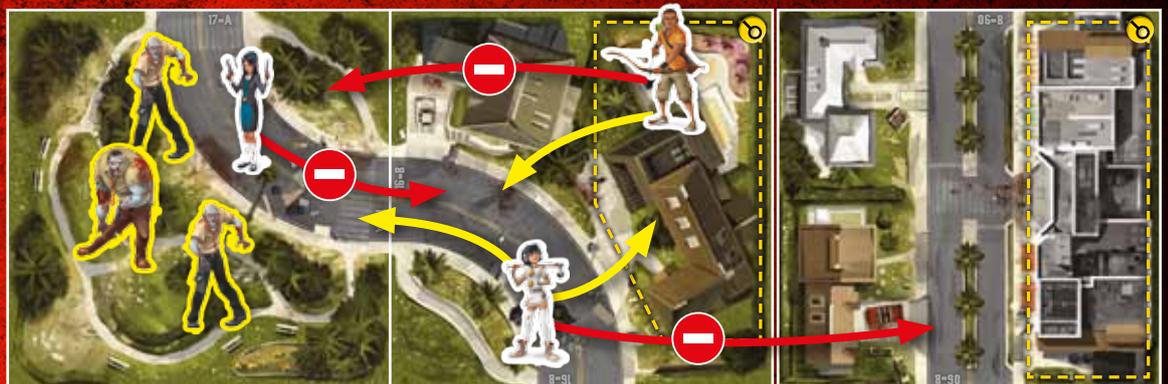
EJEMPLOS DE MOVIMIENTO

Las losetas 17-A y 16-B son adyacentes, ya que están conectadas por una calle.

Las losetas 16-B y 06-B no son adyacentes.



Si hay zombis en tu zona, no puedes moverte. Severity no puede moverse porque hay zombis en su zona.



Si estás en una zona de tránsito sin zombis, puedes moverte a la zona de tránsito de una loseta adyacente (conectada por una calle) o a la zona de búsqueda de tu misma loseta.

Snow puede reunirse con Severity en la loseta de la izquierda o encontrarse con Josh en la zona de búsqueda de su misma loseta. Sin embargo, no podrá moverse a la loseta de la derecha porque no es adyacente al no estar conectada por una calle.



Si estás en una zona de búsqueda sin zombis, puedes moverte a la zona de tránsito de tu misma loseta.

Josh puede volver a la zona de tránsito de su loseta, pero necesitaría una segunda acción de movimiento para reunirse con Severity. También puede seguir en su ubicación para realizar una búsqueda.

ARMAS DE FUEGO

Las armas de fuego se reconocen por las ilustraciones, así como por el símbolo  en el extremo izquierdo de su escala de munición.

- Cuando el marcador de munición  alcance la casilla  de un arma de fuego, no podrás volver a usarla para matar zombis hasta que la recargues. Sin embargo, aún te servirá para esquivarlos.

- Usa cartas de munición para recargar un arma de fuego.



ARMAS CUERPO A CUERPO

Las armas cuerpo a cuerpo se reconocen por las ilustraciones, así como por el símbolo  en el extremo izquierdo de su escala de durabilidad.

- Cuando el marcador de durabilidad  alcance la casilla  de un arma cuerpo a cuerpo, no podrás volver a usarla para matar zombis. Sin embargo, aún te servirá para esquivarlos.



Ejemplo: el Monopatín concede una bonificación permanente al jugador que lo tenga en su tarjeta de personaje (un movimiento gratuito por turno para cambiar de loseta). También puede usarse para eliminar 2 zombis usando 1 acción, tras lo cual el Monopatín se retiraría del juego).

COGER O SOLTAR UN OBJETO PESADO

Puedes coger o soltar un objeto pesado  en cualquier momento, incluso si hay zombis en tu zona.

Coger o soltar un objeto pesado cuesta 1 acción.

- **Coger un objeto pesado:**
 - Retira su ficha de la zona en la que te encuentras.
 - Coloca la carta correspondiente en tu tarjeta de personaje, cubriendo parcialmente tus armas en señal de que ahora solo puedes realizar acciones de movimiento.
 - Si quieres realizar cualquier otra acción, antes debes soltar el objeto pesado.
- **Soltar un objeto pesado:**
 - Retira la carta correspondiente de tu tarjeta de personaje. (Podrás volver a usar tus armas).
 - Coloca su ficha en la zona en la que te encuentras.

Nota: los personajes inconscientes se consideran objetos pesados (ver pág. 8).

PELEAR

A no ser que tu equipo indique lo contrario, solo puedes luchar contra los zombis que se encuentren en tu misma zona.

Cada ataque cuesta 1 acción.

Puedes usar los elementos de tu equipo tantas veces como quieras, siempre que aún tengas acciones disponibles y a la carta en cuestión le quede munición o durabilidad. Los personajes pueden atacar a los zombis que se encuentran en su misma zona de diversas maneras: disparando un arma de fuego, blandiendo un arma cuerpo a cuerpo, utilizando un objeto o incluso a puño pelado.

- **Usar un objeto o arma contra los zombis:**
 - Usa 1 acción para eliminar de tu zona a tantos zombis como indiques el daño de la carta que estás usando .
 - Desplaza el marcador de munición /durabilidad  1 casilla a la izquierda. Cuando un marcador llegue a la casilla  el arma correspondiente no podrá volver a usarse para matar zombis. Sin embargo, aún te servirá para esquivarlos. En caso de que se trate de un arma de fuego, es posible recargarla si encuentras munición.
 - Los objetos se retiran del juego cuando su marcador de durabilidad  llega a la casilla .
 - Los zombis eliminados se retiran del tablero y vuelven a la reserva.
 - Si el objeto o el arma que has usado hace ruido  = 1 o más), añade tantos zombis a la horda como indiques dicho valor (+1 si se ha usado en una loseta con una ficha de alarma .
- **Enfrentarse a los zombis a puño pelado:**

Si no tienes armas o no les queda munición/durabilidad (o prefieres no usar tu equipo), puedes enfrentarte a los zombis a puño pelado.

 - Pierdes 1 punto de vida y eliminas 1 zombi.

Nota: luchar a puño pelado no añade zombis a la horda.

USAR UN OBJETO

Puedes usar tus objetos /  en cualquier momento, incluso si hay zombis en tu zona.

Usar un objeto cuesta 1 acción, a no ser que el objeto en cuestión tenga efectos permanentes.

- **Usar un objeto:**
 - Desplaza su marcador de durabilidad  1 casilla a la izquierda. Cuando el marcador llegue a la casilla , el objeto quedará inservible y tendrás que retirarlo del juego.

Puedes conseguir ciertas piezas de equipo especial a medida que avanzas por los escenarios. Algunos de estos artículos tienen dos modalidades de uso: un efecto permanente que permanecerá activo mientras el personaje conserve la carta y un efecto de uso único que hará que la carta se retire del juego. No hace falta gastar 1 acción para beneficiarse de un efecto permanente, pero sí para acceder a su efecto de uso único.

LEVANTARSE

Si un personaje ha caído al suelo, no podrá hacer nada más hasta que se levante.

Levantarse cuesta 1 acción.

Si estás en el suelo, lo único que puedes hacer es levantarte. Esta acción puede llevarse a cabo aunque haya zombis en tu zona.

- **Levantarse:**
 - Coloca la figura de tu personaje en posición vertical: ya puedes volver a actuar con normalidad.

Recuerda: si un personaje está en el suelo, su habilidad para esquivar zombis es de 0.



OBJETOS LIGEROS

Los objetos ligeros se reconocen por las ilustraciones, así como por su color azul y el símbolo  en la esquina superior izquierda.



- Si encuentras un objeto con límite de usos, coloca un marcador de durabilidad en el valor más alto de la escala y desplázalo 1 casilla a la izquierda cada vez que lo uses.

Cuando el marcador llegue a la casilla  el objeto quedará inservible y tendrás que retirarlo del juego.

- Algunos objetos tienen efectos permanentes que no necesitan activación.

OBJETOS PESADOS

Los objetos pesados se reconocen por las ilustraciones, así como por su color rojo y el símbolo  en la esquina superior izquierda.



- Los objetos pesados no se retiran del juego cuando los quitas de tu tarjeta de personaje. En su lugar, deposítalos en la zona en la que te encuentras para que puedan recuperarse más adelante.

PERSONAJES INCONSCIENTES

Cuando pierdes tu último punto de vida, caes al suelo inconsciente: no podrás realizar más acciones ni revivir con un equipo de primeros auxilios hasta que concluya el escenario. Además, dejas caer cualquier objeto pesado que estuvieras transportando. Lo único que puedes hacer en estos momentos es ayudar a tus compañeros con la gestión del juego: colocar figuras en el tablero, robar cartas de zombi, etc.

No obstante, otro jugador puede transportarte hasta la casilla de salida como si fueras un objeto pesado (ver pág. 7). Si lo consigue, no perderás tu equipo ni tus fichas de

búsqueda de cara al siguiente escenario.

Atención: si te encuentras en la misma zona que un personaje inconsciente, puedes recuperar sus fichas de búsqueda (por ejemplo, unas llaves) pagando 1 acción por ficha. Sin embargo, bajo ningún concepto puedes recoger su equipo.

Excepción: un personaje inconsciente puede revivir con el Desfibrilador (ver pág. 10).



Si al final de tu turno hay algún zombi en la zona en la que te encuentras, debes comprobar si puedes esquivarlo. Esta regla se aplica incluso si has caído al suelo:

Suma el valor de esquiva (STOP) de la mejor arma de cada jugador en pie dentro de tu misma zona.



Ejemplo 1: el Bate de béisbol de Snow le permite esquivar a 3 zombis.

Ejemplo 2: si hay dos personajes en una misma zona, cada uno de ellos con un Bate de béisbol, podrán esquivar a 6 zombis.

- Si el total de zombis en tu zona es superior a la suma del valor de esquiva, caes al suelo (si no lo estabas ya) y pierdes 1 punto de vida. Desplaza tu marcador de vida 1 casilla a la izquierda.

Nota: el personaje activo es el único que sufre el ataque zombi.

- Si caes al suelo, tumba tu figura en la zona en la que te encuentras. No podrás realizar más acciones hasta que te levantes.

Ejemplo: hay 8 zombis en la zona de Snow (con un Bate de béisbol) y Severity (con un Hacha). Cuando los zombis atacan en el turno de Snow, la chica solo puede esquivar a 6 de ellos (3 por el Bate de béisbol y 3 por el Hacha). Snow cae al suelo y pierde 1 punto de vida. Severity sigue en pie, ya que no es su turno.

Recuerda: si un personaje está en el suelo, su habilidad para esquivar zombis es de 0.

Nota: si se oye un gruñido mientras los zombis están atacando, deberás recalcular el resultado de la esquiva para que incluya también a los nuevos enemigos.

3. SIGUIENTE JUGADOR

Tras resolver las acciones de tu personaje y el resultado del ataque zombi, comienza el turno del jugador sentado a tu izquierda. Debes decir "¡Tu turno!" para que pueda empezar a jugar.

Nota: si se oye un gruñido después del ataque zombi pero antes de decir "¡Tu turno!", deberás recalcular el resultado de la esquiva para que incluya también a los nuevos enemigos. A continuación, avisa al jugador de tu izquierda para que pueda empezar a jugar.

PISTAS DE AUDIO

Cada pista de audio reproduce un gruñido a ciertos intervalos establecidos. Cuando lo oigáis, robad 1 carta de zombi del mazo y añadid tantos zombis como se indiquen a la zona de tránsito de la loseta de terreno en la que se encuentra el personaje activo. Si sale una horda, en lugar de un número determinado de zombis, tendréis que añadir todos los que haya dentro de la caja de horda.

Nota: los zombis se colocan en la zona de tránsito de la loseta de terreno en la que se encuentra el personaje activo. Esto significa que estarás relativamente seguro cuando buscas, aunque tal vez te encuentres con un par de zombis desorientados.

LA HORDA

La caja de horda siempre comienza con 3 zombis.

- Cada vez que uses un objeto o arma, añade tantos zombis a la caja de horda como indique el símbolo de su carta.
- Añade 1 zombi adicional cuando tu equipo haga ruido en una loseta con una ficha de alarma (📢).
- Cuando robes una carta de horda, todos los zombis que hay en la caja se colocan en la zona de tránsito de la loseta de terreno en la que se encuentra el personaje activo.
- Tras colocar la horda en el tablero, añade 3 zombis de la reserva a la caja de horda para ir preparando la siguiente oleada.

Consejo: procura tener cuidado con las armas ruidosas y evita que la horda crezca de manera innecesaria. De lo contrario, tal vez no podáis terminar el escenario a tiempo.

FIN DE LA PARTIDA

Las condiciones de victoria varían dependiendo del escenario. Por regla general, un escenario se supera cuando todos los personajes (conscientes o inconscientes) alcanzan el objetivo antes de que concluya la pista de audio. De lo contrario, tendréis que volver a intentarlo.

CAMPAÑA

Este juego está diseñado para jugarse como una campaña: cualquier decisión que tomes en un escenario tendrá sus consecuencias en el siguiente.

Si los jugadores superan un escenario, tendrán que resolver la fase de control antes de comenzar el siguiente.

CONTROL

La fase de control tiene lugar entre dos escenarios de una misma campaña.

- **Recupera todos tus puntos de vida.**
- **Descarta las cartas de equipo especial** que haya en tu tarjeta de personaje.
- **Escoge tu equipo inicial:** puedes elegir entre el equipo inicial de tu personaje o el equipo que tienes en estos momentos con la munición (🔫)/durabilidad (🔥) que les quede. Independientemente de lo que escojas en este punto, no puedes conservar tus cartas de equipo especial.
- **Si tienes una bolsa de equipo,** puedes descartarla para conseguir una carta de equipo especial del mismo valor.



Las cartas de equipo especial se conservan durante un solo escenario. Aunque tengas más de una bolsa de equipo, solo podrás escoger una carta entre escenario y escenario. No obstante, puedes entregar las bolsas restantes a otros jugadores, descartarte de ellas o guardarlas para más adelante. En este último caso permanecen en tu tarjeta de personaje, pero ten en cuenta que estarán ocupando espacio y se perderán si fracasáis en el próximo escenario.

Cada carta de equipo especial es única. Es responsabilidad del grupo decidir cuáles cogéis.

ESCENARIO NO SUPERADO

Cuando los jugadores no superan un escenario, todas las bolsas de equipo se descartan. Tendréis que empezar de nuevo con vuestras armas y objetos iniciales.

EVENTOS

Estas reglas solo se aplican a partir del escenario 12 del libreto.

Mientras lucháis por sobrevivir, en ocasiones también tendréis que hacer frente a algún que otro evento desafortunado.

DESENCADENANTE

Cuando la carta de zombi que habéis robado muestre un símbolo de evento, debéis aplicar sus efectos independientemente de la zona en la que se encuentre el personaje activo.

DESCRIPCIÓN DE LOS EVENTOS



Pérdida de un objeto ligero: el personaje activo sufre un ataque de pánico y pierde un objeto ligero: retira del juego una carta de objeto ligero que se encuentre en su tarjeta de personaje. En caso de no tener objetos ligeros, el evento no se resuelve.



Ataque sorpresa: el personaje activo pierde 1 punto de vida si se encuentra solo en una zona.



Estallido zombi: el personaje activo coloca 5 zombis en la zona de tránsito de una loseta adyacente a su elección.



Terror: si se encuentra en una zona de búsqueda, el personaje activo cae presa del pánico y huye hacia las calles. Desplaza su figura hacia la zona de tránsito de la loseta en la que se encuentra. Si el personaje activo ya está en una zona de tránsito, este evento no se resuelve.

PARTIDAS DE 2 O 3 JUGADORES

PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Cada jugador escoge 2 personajes. El primer jugador resuelve el turno completo de uno de ellos y después el del siguiente, tras lo que el segundo jugador tomará el relevo. El orden en el que se resuelven los personajes siempre debe ser el mismo.

Recordad que debéis avisar cuando concluya el turno de un personaje, bien sea diciendo "¡Mi turno!" (si los dos personajes están controlados por la misma persona) o "¡Tu turno!" (si el jugador que controla los personajes es diferente). Esta regla es especialmente importante a la hora de resolver los gruñidos que pueden escucharse tras un ataque zombi.

Los jugadores no pueden transferir cartas de equipo entre sus personajes.

Ejemplo: Sabrina juega con Josh y Severity; e Isabelle, con Will y Snow. En su primer turno Sabrina empieza jugando con Josh seguido de Severity e Isabelle empieza jugando con Will seguido de Snow. Por lo tanto: Sabrina realiza el turno de Josh (acciones, ataque de los zombis y dice "¡Mi turno!"), después continúa con Severity (realiza sus acciones y el ataque de los zombis) y le cede el turno a Isabelle diciendo "¡Tu turno!". Isabelle realiza el turno de Will (acciones, ataque de los zombis y dice "¡Mi turno!"), después continúa con Snow (realiza sus acciones y el ataque de los zombis) y finalmente dice "¡Tu turno!" para que Sabrina vuelva a jugar.

PARTIDAS DE 3 JUGADORES

Cada jugador escoge 1 personaje y obtiene 5 acciones por turno en lugar de 4. El resto de las reglas se mantiene invariable.

CONSEJOS PARA NOVATOS

Debido a la tensión del momento muchos jugadores cometen errores en sus primeras partidas. Esta lista contiene las confusiones más habituales:

- **Una acción tiene que resolverse por completo antes de empezar con la siguiente.** Por ejemplo, al realizar una búsqueda rápida, no es posible eliminar zombis con un arma que estás a punto de retirar del juego. Lo primero es decidir qué cartas de equipo quieres coger de la búsqueda, luego podrás enfrentarte a los zombis con tu siguiente acción.
- **Tras robar una carta de horda y colocar las figuras de la caja en el tablero, recuerda que debes añadir 3 nuevos zombis a la caja de horda.**
- **Cuando un personaje no consigue esquivar a los zombis que hay en su zona, cae al suelo y pierde 1 punto de vida.**
- **Si un personaje tiene 0 puntos de vida, queda inconsciente y no puede realizar más acciones en lo que queda de escenario. No obstante, aún puede ser revivido con el Desfibrilador. En este caso, volverá a la partida con 1 punto de vida.**
- **Resuelve todas tus acciones y comprueba que puedes esquivar a los zombis antes de decir "¡Tu turno!".** Por ejemplo, un jugador no puede dar por concluido su turno si aún está resolviendo su última acción de búsqueda.
- **Recuerda que cedes el testigo al siguiente jugador diciendo "¡Tu turno!".** El resto del grupo no debería tener que recordártelo.
- **Antes de comenzar un escenario, revisa las ventajas y desventajas de tu personaje** para evitar situaciones imposibles (por ejemplo, que Vance lleve un arma de fuego o que Sai Fon realice una búsqueda a fondo).
- **En ciertos escenarios es posible que un jugador acabe con solo 3 acciones por turno.** Si esto llegara a pasar, coloca una ficha de "-1 acción" en la tarjeta del personaje para no olvidarlo.
- **Si un jugador no se levanta durante su turno** y es incapaz de esquivar a los zombis (ni siquiera con la ayuda de sus compañeros), perderá 1 punto de vida cuando los zombis ataquen.
- **Josh, Severity, Sai Fon y Snow** son los personajes más fáciles de controlar. Si encuentras alguna dificultad durante la partida, prueba a cambiar de personaje.

PARTIDAS RÁPIDAS

Si quieres echar una partida rápida sin necesidad de jugar toda una campaña, aquí tienes algunas orientaciones para crear tus propios escenarios:

- **Coloca una loseta como loseta de inicio en la mesa.** A continuación, usa entre 17 y 20 losetas para trazar un camino que lleve hasta la loseta de salida.
- **Coloca 3 zombis en cada loseta**, excepto en la de inicio.
- **Coloca 3 zombis en la caja de horda.**
- Los jugadores comienzan con su **equipo inicial**.
- Recuerda que **el mazo de búsqueda está compuesto** por cartas de zombi y de equipo.
- **Creá el mazo de zombis** con las cartas de zombi de valor 1, 2, 3 y 4. Baraja y divide el mazo en 2 pilas de tamaño similar. A continuación, baraja 4 cartas de horda en cada mitad y coloca una de las mitades sobre la otra.
- **Dependiendo de las veces que hayas jugado, también puedes añadir** fichas de búsqueda (llaves, mochilas, etc.), losetas sin zonas de búsqueda y eventos en cartas de zombi con valores 1, 2, 3 o 4 (dependiendo del nivel de dificultad). No obstante, te recomendamos completar la campaña que se incluye en esta caja antes de añadir estos elementos.
- Finalmente, escoge el **nivel de dificultad**:
 - **Normal:** usa la pista de 15 minutos con gruñidos cada 60 segundos.
 - **Difícil:** usa la pista de 15 minutos con gruñidos cada 40 segundos.
 - **Experto:** usa la pista de 15 minutos con gruñidos cada 40 segundos. Los personajes empiezan con 1 punto de vida menos.

¡Esperamos que te diviertas!



DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO ESPECIAL



Si estás jugando una campaña, al final de cada escenario puedes cambiar una bolsa de equipo por una carta de equipo especial del mismo valor.

El efecto permanente del equipo se aplica mientras tengas esa carta en la tarjeta de personaje. Si la retiras del juego, el efecto se pierde inmediatamente.



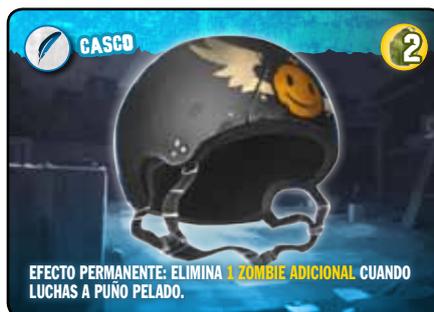
CARNE PODRIDA: usa la Carne podrida para realizar 1 acción de búsqueda o movimiento si hay 1 zombi en tu misma zona.



DESFIBRILADOR: usa el Desfibrilador para revivir a un personaje que esté inconsciente en tu misma zona. El jugador vuelve a la partida con 1 punto de vida y tendrá que levantarse con la primera acción de su turno.



AMULETO: usa el Amuleto para descartar una carta de zombi en tu próxima búsqueda rápida.



CASCO: mientras tengas el Casco, puedes eliminar 1 zombi adicional si luchas a puño pelado. Sigues perdiendo 1 punto de vida como consecuencia del combate.



DINAMITA: si estás en una zona de tránsito, usa la Dinamita para eliminar 3 zombis en la zona de tránsito de una loseta adyacente.



BEBIDA ENERGÉTICA: usa la Bebida energética para obtener 3 acciones adicionales que debes usar este mismo turno.



CÓCTEL MOLOTOV: usa el Cóctel Molotov para eliminar 4 zombis en tu misma zona.



ESCUDO IMPROVISADO: mientras tengas el Escudo improvisado, puedes esquivar 3 zombis adicionales de los que te permite tu arma. Si estás en el suelo, tu valor de esquiva sigue siendo de 0.



CAJA DE GALLETAS: usa la Caja de galletas para recuperar 1 punto de vida y obtener 2 acciones adicionales que debes usar este mismo turno. No puedes superar tu máximo de puntos de vida.



CUCHILLA: usa la Cuchilla como un arma para eliminar 1 zombi en tu misma zona.



FUEGOS ARTIFICIALES: si estás en una zona de tránsito, usa los Fuegos artificiales para desplazar hasta 3 zombis de tu misma zona a la zona de tránsito de una loseta adyacente.



GATO: usa el Gato para no robar carta de zombi con el siguiente gruñido.



GRANADA DE HUMO: usa la Granada de humo para salir de una zona de tránsito aunque haya zombis en ella. Además de la acción para usar este objeto, tienes que usar otra acción para poder moverte.



HAMBURGUESA: usa la Hamburguesa para recuperar 1 punto de vida. No puedes superar tu máximo de puntos de vida.



MONOPATÍN: mientras tengas el Monopatín, dispones de 1 acción de movimiento adicional por turno para desplazarte de una loseta a otra. Puedes usar el Monopatín una sola vez para eliminar 2 zombis, tras lo que tendrás que descartarlo del juego.



MUNICIÓN EXPLOSIVA: cuando uses un arma de fuego puedes cargarla con munición explosiva. Si disparas de este modo, destruye el arma después del disparo y aumenta su daño en 3.



PERRO: mientras tengas el Perro, puedes esquivar a 1 zombi adicional del que te permite tu arma. Si estás en el suelo, tu valor de esquivas sigue siendo de 0. Puedes usar el Perro una sola vez para eliminar a 2 zombis, tras lo que tendrás que descartar esta carta del juego.



TAPA DE LA BASURA: mientras tengas la Tapa de la basura, puedes esquivar 2 zombis adicionales de los que te permite tu arma. Si estás en el suelo, tu valor de esquivas sigue siendo de 0.



©2014 IELLO. Todos los derechos reservados.
IELLO - 309 BD des Technologies 54710
Ludres, France
www.iellogames.com • www.iello.info



309 BD des Technologies
54710 Ludres, France
www.iellogames.com



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Roselló, 184 6^o1^a
08008 Barcelona
www.devir.es

CRÉDITOS

Autores: Guillaume Lémetry y Nicolas Schlewitz

Responsables de la línea:

Cédric Barbé y Patrice Boulet

Director del proyecto: Gabriel Durnerin

Embalaje: ORIGAMES

Coordinación, revisión y planificación:

Guillaume Gille-Naves

Dirección artística: Igor Polouchine

Ilustraciones: Biboun (portada, personajes y zombis), Alexey Yakovlec (equipo), Anthony Wolff (losetas) e Igor Polouchine (iconos).

Música: Eros Cartechimi

Efectos de sonido y edición: Igor Polouchine

De la presente edición

Producción editorial: Xavier Garriga

Traducción: Maite Madinabeitia

Adaptación gráfica: Antonio Catalán

AGRADECIMIENTOS

Los autores quieren expresar su agradecimiento a sus respectivas esposas, Sabrina e Isabelle, quienes amablemente han participado en innumerables tardes de pruebas y han contribuido con valiosas ideas a lo largo de todo el proceso. Este juego también es suyo.

Asimismo, quieren dar las gracias a sus fuentes de inspiración: George Romero, Max Brooks, Valve, Shaun y a todos aquellos que de un modo u otro han contribuido al género zombi.

En este apartado tampoco podrían faltar nuestros numerosos probadores: Loïc "Confluencia Descartes", Philippe "enemigo jurado", Hatem Allani, Marc Aubert, Sarah Bergere, Laurent Bianchi, David Bogaert, Jean Philippe Bogaert, Maud Bogaert, Freddy Bohic, Adeline Chamming's, Jean-Pierre Cherel, Erwan Colomb, Anthony Cordier, Patricia Dru, Gabriel Durnerin, Richard Ferrari, Sandrine Ferrari, Nicolas Freydt, Mickaël Garcin, Guillaume Gilles-Naves, Loïc Gonnot, Fabien Gridel, Thomas Guyomard, Vivien Laperrouze, Anne Lasseur, Isabelle Lémetry, Cyrille Leroy, Charles Lesage, Serge Magnin, Fabien Magron, Jérôme Marrec, Grégoire Manuel, Mathieu Michalet, Benoît Montarnal, Nathanaël Oppgwall, Christel Perin, Olivier Perin, Igor Polouchine, Florent Pulluard "JmZ", Delphine Rieu, Olivier Rieu, Corentin Risselin, François Rouzé, Thomas Russier, Sabrina Schlewitz, Reyda Seddiki, Frédéric "Fraifrai" Souchon, Delphine Tartar, Cédric Vidal, Arnaud Witschger, así como Trichey Ludopole (Lyon).

RESUMEN DEL TURNO

Cada turno se divide en 3 fases, que deben resolverse en el orden descrito:

1 ACCIONES DEL PERSONAJE (4)

Tu personaje tiene 4 acciones. Si llevas un objeto pesado , SOLO podrás realizar acciones de movimiento. Si quieres tener acceso al resto de opciones, antes tendrás que usar 1 acción para soltar el objeto pesado.

SI NO HAY ZOMBIS EN TU ZONA

Acciones de movimiento:

- Desplázate a una loseta adyacente
- Entra o sal de una zona de búsqueda

Acciones de búsqueda:

- **Búsqueda rápida:** roba 3 cartas del mazo de búsqueda
- **Búsqueda a fondo:** recupera 1 carta de la pila de descarte
- **Coge una ficha de búsqueda** 

INDEPENDIEMENTE DE SI HAY ZOMBIS EN TU ZONA

- **Lucha** contra los zombis usando un arma  
- **Lucha** contra los zombis **a puño pelado:** eliminas 1 zombi y pierdes 1 punto de vida
- **Usa** un objeto ligero 
- **Coge o deja** un objeto pesado 

2 LOS ZOMBIS ATACAN

Si hay zombis en tu zona, te atacan. Calcula tu valor de esquiva  sumando el valor de esquiva de la mejor arma que tenga cada personaje en pie en tu misma zona.

Si el resultado es igual o mayor que el número de zombis que hay en tu zona, consigues esquivarlos. Si el resultado es menor que el número de zombis que hay en tu zona, no consigues esquivarlos: caes al suelo y pierdes 1 punto de vida.

Si tienes 0 puntos de vida, quedas inconsciente y no puedes hacer nada más durante el resto del escenario.

3 SIGUIENTE JUGADOR

Cuando concluya tu turno, debes decir "¡Tu turno!" para que el jugador a tu izquierda pueda empezar a realizar el turno de su personaje.

