

# LIBRO DE INSTRUCCIONES



HAY MOMENTOS EN QUE SOBREVIVIR DEPENDE DE UNA ELECCIÓN: LUCHAR O HUIR.

# AMANECER ZOMBIS

UN JUEGO DE PERE VALERO Y RAMÓN VARGAS. ILUSTRADO POR ALBA ARAGÓN

games   
for gamers



# INTRODUCCIÓN

Ya han pasado un par de días desde que tu hermano fue al pueblo más cercano a por provisiones y no volvió.

No podías creer al guardabosque cuando te alertó de un extraño brote, ¿Las personas transformándose en monstruos? Intentabas convencerle para que te acercara al pueblo y él a ti de que fuerais a un refugio, cuando apareció una chica. A primera vista, te pareció una excursionista extraviada en el bosque, algo desaliñada y errática, pero al acercarse, algo en ella te alarmó. Casi sin darte cuenta se echó encima del guardabosque y le mordió la garganta.

Llevado por el pánico huiste, sin mirar atrás, hasta llegar a tu tienda pero no era un sitio lo bastante seguro. Fue entonces cuando te diste cuenta de la gravedad de la situación.

Lo que prometía ser una acampada tranquila se está convirtiendo en una pesadilla, no te queda comida, estás incomunicado y sin vehículo.

A partir de ahora tendrás que elegir muy bien tus movimientos. ¿Buscarás ayuda? ¿Estará bien tu hermano? ¿Necesitarás armas? ¿Cómo llegarás a un refugio?

Lo que es seguro es que algo terrible está pasando y pronto lo averiguarás...

## RESUMEN Y CONCEPTOS BÁSICOS

AMANECEER ZOMBI es un juego competitivo de 1 a 4 Jugadores que controlan a un grupo de Personajes supervivientes. Los jugadores también controlan a los Zombis o adversidades que afectan a sus Oponentes.

### JUEGO DE INTERACCIÓN

Este es un juego de mucha interacción donde continuamente estarás jugando, sea tu Turno o no.

Hay una serie de acciones que solo podrás realizar en tu Turno, pero el resto las podrás hacer en cualquier momento interrumpiendo a tus Oponentes, sea su Turno o no.

El texto de las cartas prevalece ante el de las reglas.

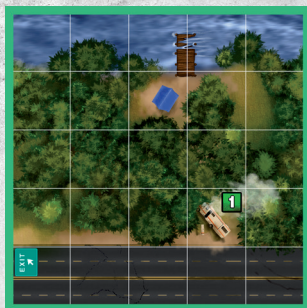
## COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 Libro de instrucciones.
- 1 Ficha de Jugador Inicial.
- 24 Cartas de Estación (6 de cada estación)
- 24 Cartas de Personaje (Pj).
- 4 Fichas de Grupo (1 de cada color).
- 4 Zonas de mapa inicial / Tienda de campaña.
- 12 Zonas de Mapa.
- 100 Cartas de Acción.
- 8 Cartas de Objeto Especial.
- 32 Cartas verdes de Objeto.
- 32 Cartas azules de Objeto.
- 28 Cartas de Misión.
- 20 Cartas de Habilidad.
- 40 Fichas de Puntos de Experiencia (Px).
- 80 Fichas de Registrado (20 de cada color).
- 20 Cartas de Daño.
- 20 Dados negros.
- 10 Dados blancos.



# DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES

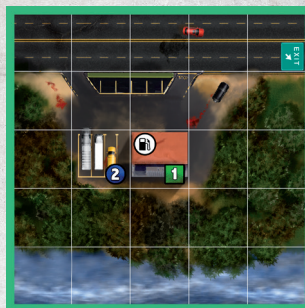
- 1 Libro de instrucciones
- 1 Ficha de Jugador Inicial: Indica el Jugador que empieza la Ronda.
- 24 Cartas de Estación (6 de Primavera, 6 de Verano, 6 de Otoño y 6 de Invierno). Sirven para contabilizar la duración de la partida y añaden un efecto a cada Ronda.
- 24 Cartas de Personaje (Pj): Supervivientes que componen los Grupos controlados por los Jugadores. Cada Personaje tiene su propia habilidad.
- 4 Fichas de Grupo (1 de cada color): Ficha que marca la ubicación del Grupo en las Zonas de Mapa.
- 4 Zonas de Mapa Inicial / Tienda de campaña: Losetas de 5x5 casillas con una Tienda de Campaña del color de cada Jugador. Desde esta casilla empieza su aventura cada Grupo.
- 12 Zonas de Mapa: Resto de losetas que componen el tablero de juego. Cada una tiene un margen de color que indica su tipo de terreno. Amarillo es Campo, Verde es Bosque y Gris es Ciudad.



Zona de Mapa Inicial (azul)



Zona de Campo



Zona de Bosque



Zona de Ciudad

- 80 Cartas de Acción: Hay de tres tipos:



Zombis:

Sirven para atacar a un Grupo de Supervivientes.



Vehículos:

Sirven para que un Grupo tenga movimiento adicional.



Eventos:

Afectan a otras cartas o a los Jugadores.



Las Cartas de Acción pueden ser jugadas aplicando su texto o ser descartadas para: Mover al Grupo hasta dos casillas, Huir de un combate o Registrar una Localización.





- 8 Cartas de **Objetos Especiales**: Objeto inicial con el que empieza cada Grupo.
- 30 Cartas **verdes de Objeto**: Se obtienen al Registrar una Localización de color verde, donde es más probable encontrar comida y medicamentos.
- 30 Cartas **azules de Objeto**: Se obtienen al Registrar una Localización de color azul, donde es más probable encontrar armas y combustible.
- 24 Cartas de **Misión**: Tareas que deben realizar los Jugadores para conseguir los Puntos de Victoria que indica la Carta.
- 20 Cartas de **Habilidad**: Habilidades que mejoran a los Personajes.
- 40 Puntos de **Experiencia (Px)**: Se emplean para adquirir Habilidades o Huir de un combate sin tener que Descartar Cartas de Acción.
- 80 Fichas de **Registrado** (20 de cada color): Indica que una Localización ya ha sido registrada.
- 20 Cartas de **Daño**: Heridas que reciben los Personajes. La obtención de la cuarta carta de Daño en un Personaje conlleva su muerte.
- 30 **Dados** (10 blancos y 20 negros): Dados blancos: Utilizados para resolver Ataques o Efectos de los Personajes. Dados negros: Utilizados para resolver Ataques de los Zombis.













# ICONOS


Hay una serie de Iconos en algunas Cartas. Estas cartas pueden afectar a otras de su mismo tipo.

Las Cartas con los iconos **Mecánico** , **Eléctrico** , **Combustible**  y **Munición**  se pueden girar o enderezar por otras cartas de su tipo que así lo indiquen.

Ej. Una carta de Vehículo que ha sido girada (utilizada), se puede enderezar con una carta de Objeto de tipo Combustible.


- Los Objetos con el icono **Medicamentos**  o **Comida**  pueden Descartar un Daño (del mismo tipo) de un Pj.
- Los Objetos con el icono **Ligero**  NO ocupan espacio de carga. El Pj podrá cargar los que quiera.
- El número inscrito en el Icono **Trofeo Zombi**  indica los Puntos de Trofeo Zombi que se obtienen al ganar el Combate.
- El icono Un Jugador  indica que la carta aplica su efecto en el modo de Juego para 1 Jugador. Ver sección “Reglas para 1 Jugador”.
- El número inscrito en el icono Punto de Victoria  indica los Puntos de Victoria que se obtienen por esta Carta.
- Las casillas con estos Iconos   son Localizaciones. El número inscrito en estos Iconos indica la cantidad de Objetos que se revelan al Registrar la Localización. El color indica el Mazo de donde se tomarán las Cartas de Objeto.
- En algunas Zonas de Juego aparecen los siguientes Iconos:

Estos iconos representan Localizaciones especiales donde se pueden realizar misiones.

- El Icono de Salida de Autopista  indica que estas Casillas se consideran adyacentes entre si, incluidas las de los Mapas del resto de Jugadores.
- Estos Iconos indican que tipo de **Zombi Especial** hay activo en la Zona de Mapa.



Cuando se juega una carta Zombi del tipo indicado contra un Grupo en esta zona, se aplica el Efecto extra encuadrado en la carta ya que se considera que en esta zona hay en juego otro Zombi del mismo tipo.

- Las cartas con el icono  pueden retirarse del juego durante las primeras partidas e incluirse en partidas expertas.



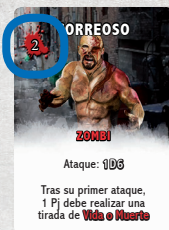
# ZOMBIS ESPECIALES

Hay 5 tipos de Zombis Especiales. Enfermeros, Policías, Payasos, Obreros y Militares. Cuando se Juega en un mismo combate el segundo o tercer Zombi del mismo tipo se activa su efecto especial. El texto de este efecto esta encuadrado en la carta. El primer Zombi Especial jugado NO activará su Efecto Especial.

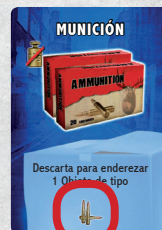
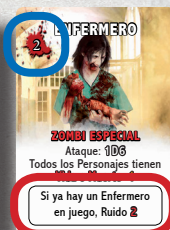
## EJEMPLOS DE CARTAS



Descripción de los efectos de las cartas de Acción.



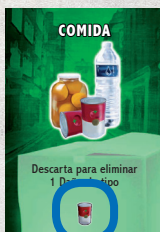
- Puntos de Trofeo Zombi.
- Efecto especial.



Descartar una munición Endereza un Arma con ese icono.



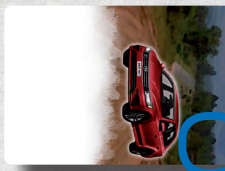
Descartar Combustible Endereza un Objeto con ese Icono.



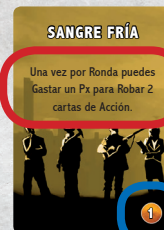
Descartar Comida o Medicamentos permite Descartar estos Daños.



Modificadores negativos a las tiradas de "Vida o Muerte"



Misión: Si se cumple el objetivo del texto se consiguen los Puntos de Victoria de la parte inferior derecha.



Adquirir una habilidad otorga 1 Punto de Victoria al Grupo y la ventaja descrita en el texto.



# OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir la mayor cantidad de Puntos de Victoria al final de la partida. Esto se consigue mediante la adquisición de Habilidades, finalizar Misiones y Registro de Localizaciones en distintas Zonas de Mapa. La muerte de Personajes del Grupo supone la pérdida de Puntos de Victoria.

# PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Se reparten las **Zonas de Mapa Inicial** entre los Jugadores (1 por jugador). Las colocarán frente a ellos formando su primera zona de juego. Las **Zonas de Mapa Inicial** sobrantes se retiran del Juego.

2. Se reparte la misma cantidad de **Zonas de Mapa** a cada jugador.

2 jugadores: 1 Zona de Mapa Inicia y 6 Zonas de Mapa por jugador.

3 jugadores: 1 Zona de Mapa Inicia y 4 Zonas de Mapa por jugador.

4 jugadores: 1 Zona de Mapa Inicia y 3 Zonas de Mapa por jugador.

Cada Jugador coloca junto a su **Mapa de Inicio** estos Mapas.

Las Zonas de Mapa deben colocarse unas junto a otras y siempre coincidiendo sus 5 casillas de alguno de sus lados. Se colocan del modo que mejor convenga al Jugador y **no** es necesario que coincidan casillas de carretera o casillas de agua.



Colocación **correcta** según la imagen.



Colocación **incorrecta** de las Zonas de Mapa.

3. Se coloca la Ficha de Grupo del color que corresponda en la casilla de "**Tienda de Campaña**".

4. Se barajan por separado los mazos Personajes, Objetos Especiales, Objetos Verdes, Objetos Azules, Daños, Acciones, Misiones y Habilidades. Se colocan los mazos en un lugar accesible para todos los Jugadores.

5. Se toman aleatoriamente y sin leerlas 2 cartas de cada Estación y se forma el mazo del siguiente modo: 2 cartas de Invierno en el fondo del Mazo, sobre ellas las 2 de Otoño, encima las 2 de Verano y por último en la parte superior del mazo las 2 de Primavera.

## REGLA ESPECIAL PARA 3 JUGADORES

Para partidas a 3 Jugadores se toman 2 cartas de cada estación excepto de invierno que se tomarán 3. Por tanto en el modo a 3 Jugadores se juegan 9 Rondas.



6. Se reparten, al azar, 2 Personajes, 1 Objeto Especial, 6 cartas de Acción y 5 Misiones a cada Jugador.

- Se elige uno de los Personajes y se descarta el otro devolviéndolo al fondo del mazo de Personajes (en adente Pj). El Pj. escogido se coloca cerca de la zona de juego de cada jugador equipado con el Objeto Especial.
- Cada jugador elige 3 de las 5 misiones. Las 2 descartadas van al fondo del mazo de misiones. Las misiones son secretas y se colocan boca abajo en la mesa.

7. El Jugador Inicial será quien lleve más tiempo vivo, se le entregará la Ficha de Jugador Inicial y será el primero en jugar su Turno. El orden del Juego será en el sentido de las agujas del reloj.

## RONDA DE JUEGO

1. **Reponer la mano:** Los jugadores recibirán cartas de Acción, hasta completar sus manos con 6 cartas.

2. **Revelar Estación:** El Jugador Inicial, revelará la carta superior del Mazo de Estación y leerá su efecto. Este efecto permanecerá activo hasta el final de la Ronda.

3. **Turnos de los Jugadores:** en su propio turno, el jugador puede hacer lo siguiente:

- Mover (jugando, descartando acciones y/o utilizando Vehículos).
- Registrar una Localización.
- Adquirir Habilidades gastando Puntos de Experiencia (Px).

Además en cualquier momento, cualquier Jugador sea o no su Turno, puede hacer lo siguiente:

- Jugar una carta de Acción afectando a un Grupo de Supervivientes de otro jugador o a su Grupo.
- Activar el efecto de un Objeto, Personajeo Habilidad.
- Huir con su Grupo de un combate (descartando cartas de Acción o un Px)
- Intercambiar Objetos entre los Personajes del Grupo.
- Completar misiones.

4. **Fin de Ronda:** Cuando todos los Jugadores han finalizado su Turno y declaran que no juegan más Acciones, finaliza la Ronda.

En ese instante, el Jugador con más Puntos de Trofeo Zombi recibe un Px adicional.

La Ficha de Jugador Inicial pasa al jugador de la izquierda y empieza la siguiente Ronda.

## DESARROLLO DE UNA RONDA

1. **Reponer la mano:** Los jugadores recibirán cartas de Acción, hasta completar sus manos con 6 cartas.

2. **Revelar Estación:** El Jugador Inicial, revelará la carta superior del Mazo de Estación y leerá su efecto. Este efecto permanecerá activo hasta el final de la Ronda.



**3. Turnos de los Jugadores:** en su propio turno, el jugador puede hacer lo siguiente:



**IMPORTANTE:** Tras cada Acción realizada por un Jugador en su Turno, sus Oponentes tienen la opción de jugar una o más cartas en respuesta. En el caso de que más de un Oponente quiera jugar acciones, el orden de preferencia será en sentido de las agujas del reloj partiendo del Jugador activo.

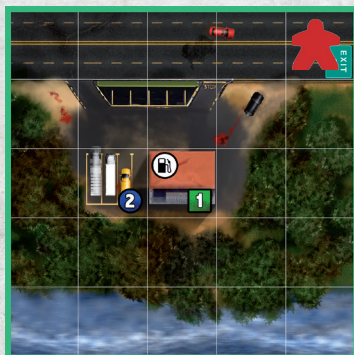
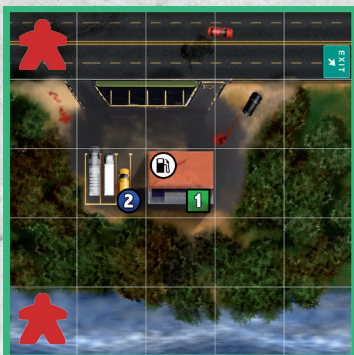
• **Mover.**

Se pueden mover hasta 2 casillas Descartando una carta de Acción. El movimiento es entre casillas adyacentes a la posición del Grupo. El movimiento debe ser ortogonal y no atravesar o finalizar en casillas de Agua.

Las casillas con el Icono “Salida de Autopista” se consideran adyacentes entre si, y se podrá mover entre ellas.

**IMPORTANTE:** Nunca se podrá estar en la misma casilla que otro Grupo aunque se podrá mover a través de ella.

Movimiento  
ortogonal  
correcto



Movimiento  
en diagonal  
incorrecto

• **Registrar una Localización.**

Se puede Buscar en una Localización Descartando una carta de Acción. Por cada carta de Acción Descartada se revelan tantas cartas de Objeto como indique el Número inscrito en el Icono de la Localización.

En las Localizaciones con este Icono  se revelaran cartas de este mazo.

En las Localizaciones con este Icono  se revelaran cartas de este mazo.

Los Objetos encontrados se van colocando visibles en la mesa y entran en juego enderezados, pero no se podrán usar o equipar hasta que finalice la Búsqueda y se coloque la ficha de Registrado.

Se puede Registrar repetidamente la misma Localización mientras se Descarten cartas de Acción, acumulando los objetos encontrados en la mesa.

Antes de descartar cada Acción para Registrar, los Oponentes tienen la oportunidad de Jugar cartas contra el Grupo.



Cuando se decide no Registrar más, se anuncia, se marca la Localización con una Ficha de Registrado del color del Grupo, se recibe un Px y los objetos que no se puedan usar o equipar se descartan.

El Jugador no podrá Registrar una Localización que contenga una Ficha de Registrado de su color.

Excepción: Los Supervivientes encontrados aplican su efecto inmediatamente al revelarse. Otorgan Misiones o se unen al Grupo antes de que cualquier Oponente pueda interrumpir con sus Acciones.



#### **IMPORTANTE:**

En caso de combate en esa Localización **NO** se podrá tomar ni utilizar ningún objeto encontrado por el momento. Una vez se derrota a los Zombis y se decide no seguir Buscando y colocar la ficha de Registrado, tomaremos tantos objetos como espacios de carga tengamos disponibles y, si es posible, utilizar el resto en ese momento.

Si se abandona la Localización, ya sea voluntariamente o por tener que Huir, se marca la Localización con una Ficha de Registrado y se recibe un Px. Al Huir, el Grupo puede llevarse **uno solo** de los objetos que hayan encontrado en la Localización, el resto se descartan.

#### • **Adquirir Habilidades.**

Durante su Turno, un Jugador que quiera adquirir habilidades, tomará 2 cartas de Habilidad de la parte superior del mazo de Habilidades, elegirá una de ellas pagando los Px correspondientes y devolverá la otra a la parte inferior del mazo de Habilidades. La Habilidad Escogida se asigna a uno de los Pjs. del Grupo.

Mientras se tengan Px suficientes para pagar el coste de las Habilidades, esta acción se puede repetir tantas veces como se quiera.

**Coste de las Habilidades:** Adquirir la primera Habilidad del Grupo cuesta 1 Px, la segunda 2 Px, la tercera 3 Px y así sucesivamente.

**NOTA:** Cuando un Personaje muere o se Descarta, sus Habilidades van a la Pila de Puntos de Victoria y dejan de contabilizar para la adquisición de las sucesivas.

EJ. Si el Jugador tiene 3 Habilidades en la Pila de Puntos de victoria y ninguna en los Pjs activos, la siguiente Habilidad que se adquiriera volverá a costar 1 Px.

Además en cualquier momento, cualquier Jugador sea o no su Turno, puede hacer lo siguiente:

#### • **Jugar una carta de Acción**

Las cartas de Acción pueden afectar a un Grupo de otro jugador o a su propio Grupo. Se aplica el texto de la Carta y se Descarta (Excepción: Los Vehículos pueden permanecer en juego sin descartarse).

**1.- Poner en Juego Vehículos:** se juegan colocándolos enderezados sobre la mesa cerca del Grupo. A partir de este momento ya no se considera una carta de la mano del Jugador, ni se considera una carta de Acción.

Para utilizar un Vehículo se Gira la carta y se aplica su efecto. Cada Grupo sólo puede tener un vehículo y permanece en juego hasta que es sustituido por otro. El vehículo sustituido va al Mazo de Descarte.

La capacidad de transportar Personajes con los vehículos es limitada. Si un Grupo de 3 Personajes tienen una motocicleta, no la podrán utilizar, aunque no están obligados a Descartarla. Pueden mantenerla hasta que crean oportuno.

Cuando el Jugador declara una nueva acción ya no se puede cancelar un movimiento con Vehículo efectuado anteriormente.



## NOTA:

Aunque se puede poner en juego un Vehículo en cualquier momento, su movimiento solo se puede utilizar durante el propio Turno.

La interrupción del movimiento con Vehículo por alguna carta de Acción puede producirse en cualquier punto del trayecto a elección del Jugador que interrumpe dicho movimiento.

**2.- Jugar Cartas de Movimiento Especial:** estas cartas permiten un movimiento extra al jugarlas.

**3.- Jugar cartas de la Mano con sus Efectos:** se muestra la carta anunciando su título y sobre que Objetivo se aplican sus efectos.

**4.- Jugar Zombis:** cuando se juegan estas cartas contra un Grupo Objetivo se inicia un Combate que se resolverá inmediatamente.



**IMPORTANTE:** Tras cada Acción realizada por un Jugador en su Turno, sus Oponentes tienen la opción de jugar una o más cartas en respuesta. En el caso de que más de un Oponente quiera jugar Acciones, el orden de preferencia será en sentido de las agujas del reloj partiendo del Jugador activo.

• **Atacar a otro Grupo:** Descartar una carta de Acción estando en una casilla adyacente al Grupo de un Oponente permite atacar al mismo.

• **Activar el efecto de un Objeto, Personaje o Habilidad:** Se aplica el texto de la carta. Algunos Objetos se Giran una vez usados y se enderezan cuando lo indica el texto de la carta y otros permanecen girados hasta que sean enderezados por el efecto de otras cartas. Ejemplo: Descartarse de Baterías para enderezar un Coche.

### • Huir de un Combate

Descartar una carta de Acción o gastar un Px durante un combate permite Huir y finalizar el combate.

Se descartan los Zombis y el Grupo es desplazado a una casilla adyacente a elección del Oponente que ha iniciado el combate.

Antes de lanzar los dados de un ataque que no sea Ataque Inicial, se puede Huir.

Siempre se puede Huir gastando un sólo Px. incluso de un "Acceso Bloqueado"

**NOTA:** Al Huir de una Localización, solo se podrá tomar un Objeto encontrado, el resto se descartarán.

**ACCESO BLOQUEADO:** Cuando un Grupo queda bloqueado por los efectos de esta carta, puede lanzar un dado para Desbloquear. Si obtiene un 6+ podrá Huir, de lo contrario deberá luchar hasta el final del Combate.

### • Intercambiar Objetos entre los Personajes del Grupo.

Se pasa un Objeto de un Personaje a otro.



## INTERCAMBIO DE OBJETOS

El intercambio de objetos puede producirse entre Personajes vivos o entre un Personaje y la Localización donde hay Objetos encontrados (del Pj a la mesa o viceversa)

Los objetos conservan el estado en que se encuentran al intercambiarse: Girados o Enderezados.

Ejemplo: Si una Pistola esta Girada y la dejamos en la mesa, continuará Girada. Si la recogemos de nuevo se mantendrá Girada.

**NOTA:** La Transferencia de Objetos entre Personajes puede realizarse durante un Combate antes de lanzar los dados de cualquier fase de ataque.

### • Completar misiones.

Cuando se cumplen las condiciones descritas en la carta de Misión, se muestra a los demás Jugadores y se coloca en la Pila de Puntos de Victoria.

Cuando se completa una Misión que requiere Descartar algún Personaje, sus habilidades van a la Pila de Puntos de Victoria.

Las Misiones de "Limpiar una Localización" se declaran antes de intentar cumplirlas y si no se consiguen realizar en ese momento se Descartan y se Roba una nueva Misión.

Cuando un Jugador ha completado todas sus Misiones, toma una nueva.

## DESCARTE DE PERSONAJES

Los Personajes Descartados por el Efecto de una Misión o una Habilidad (por ejemplo la Habilidad del Predicador) vuelven al mazo de Personajes barajandose y susHabilidades, si las tuvieran, van a la Pila de Puntos de Victoria del Jugador.

**Fin del Turno:** Cuando el Jugador Activo no quiere realizar más Acciones finaliza su Turno. El Turno pasa al siguiente Jugador.

**4. Fin de Ronda:** Cuando todos los Jugadores han finalizado su Turno y declaran que no juegan más Acciones, finaliza la Ronda. En ese instante, el Jugador con más Puntos de Trofeo Zombi recibe un Px adicional.

### Obtener Px por Trofeos Zombi:

Cada jugador suma el valor de los Zombis que ha eliminado en la Ronda. El Jugador (o Jugadores en caso de empate) con la puntuación más alta recibe un Px extra. Los Trofeos Zombi de todos los Jugadores se descartan una vez contabilizados.

El Jugador Inicial pasa a ser el que estaba a la izquierda del anterior y recibe la ficha de Jugador Inicial.

## COMBATE

El combate se compone de **Ataques, Ataques a distancia y Ataques Iniciales.**



Un Combate se puede iniciar de dos maneras:

- 1.- Cuando uno o varios de los Jugadores juegan una o más cartas de Acción de tipo “**Zombi**” contra un Grupo.
- 2.- Cuando dos Grupos coinciden en casillas adyacentes y uno de ellos descarta una Acción para iniciar un Combate.

Un Combate se divide en **Fases** de ataque. En cada fase los Oponentes lanzarán los dados simultáneamente. Estas fases de ataque continuarán hasta que uno de los Grupos sea eliminado o Huya.

### **Ataque:**

Los Zombis atacan con tantos D6 como su carta indica y, cada carta Zombi extra, añade sus dados al Combate. Los Zombis consiguen un impacto por cada “6” logrado en las tiradas, tras aplicar modificadores.

Cada impacto añade una carta de Daño a un Personaje del Grupo atacado, a elección del Jugador que controla el Grupo. Si un Personaje recibe la cuarta carta de Daño muere inmediatamente si no es cancelada o evitada por algún medio (Ej Medicamentos).

**NOTA:** si alguna Carta Zombi tiene un Efecto, éste se aplica hasta el final del Combate.

El Grupo de Personajes ataca con 1D6 más 1D6 por Personaje en el Grupo. Los Pjs consiguen un impacto por cada resultado de “5 ó 6” logrado en las tiradas, tras aplicar modificadores. Cada impacto del Grupo elimina un dado del Ataque Zombi.

Mientras quede algún Dado Zombi, cualquier jugador puede añadir más Cartas Zombi al combate añadiendo los correspondientes dados al ataque Zombi.

Los ataques son simultáneos y el combate finaliza en el momento en que todos los dados Zombi son eliminados o los Personajes han muerto o huido. Solo cuando el Jugador elimina todos los Dados Zombi, se queda las cartas Zombi como Trofeo.

Si alguien juega una carta Zombi tras ese momento, se inicia un nuevo combate.

### **Ataque a Distancia:**

El Ataque a Distancia se realiza sin respuesta por parte del Oponente. En caso de que el Oponente también realice Ataque a distancia, éstos serán simultáneos.

Este Ataque a Distancia puede finalizar por los siguientes motivos:

1. Se eliminan a todos los oponentes (Zombis o Personajes).
2. Los oponentes huyen finalizando el combate.
3. Se produce un Ataque Inicial del Oponente por lo que el combate pasa a ser simultáneo (cuerpo a cuerpo).
4. No quedan armas a distancia Enderezadas.



### **ARMAS A DISTANCIA USADAS CUERPO A CUERPO:**

Si usamos Armas a Distancia en un combate cuerpo a cuerpo los dados del arma sustituyen al Dado de combate del Personaje que la lleva.

Ej. 2 Personajes atacando y uno de ellos equipado con un Fusil lanzarán 5 Dados: 1 Dado del Grupo + 1 dado del Pj desarmado + 3 dados del Pj equipado con el Fusil.

### **Ataque Inicial:**

El ataque Inicial se realiza una sola vez y antes que cualquier otro Ataque y sin respuesta por parte del Grupo o del Zombi. Una vez resuelto se procede con los ataques simultáneos (cuerpo a cuerpo).

Si durante un combate se juega una nueva carta con Ataque Inicial, se resuelve este ataque y continúa el combate.

**NOTA:** Recuerda que un Ataque Inicial no impide el uso de Armas a Distancia, pero estos tendrán respuesta simultánea por parte del Oponente, ya que ahora se estará combatiendo cuerpo a cuerpo.

### **COMBATE ENTRE GRUPOS:**

Descartar una carta de Acción estando en una casilla adyacente al Grupo de un Oponente permite atacarlo. El combate será a distancia o cuerpo a cuerpo dependiendo de las Armas de cada Grupo.

Si ambos Grupos tienen armas a distancia los ataques serán simultáneos hasta que alguno se quede sin armas Enderezadas o decidan pasar al cuerpo a cuerpo. Si un Pj muere, el Oponente puede quedarse sus objetos. Los que no quieren o pueda equipar se Descartan. Si uno de los Grupos decide Huir, el combate finaliza normalmente.

**RUIDO:** En estos combates no se aplica el Ruido. Ver Sección "Ruido".

**NOTA:** Se puede Negociar, ofrecer Objetos, a cambio de que un Oponente no te ataque.





## **RUIDO:**

El efecto "Ruido: X" indica el número de cartas que hay que revelar del Mazo de Acción. De estas cartas, las que sean Zombis inician un combate o se añaden al combate en curso. El resto de cartas reveladas, que no sean Zombis, se descartan sin efecto.

El Ruido se aplica una sola vez por carta, pero es acumulativo con otras cartas de Ruido.

El Ruido de cada arma se aplica una sólo vez por Combate.

## **Ejemplos de Ruido:**

Si se utiliza un Fusil se aplica su efecto de Ruido una sola vez, pero si durante el combate usamos otra arma con efecto Ruido, este se activará también. Si alguno de los Zombis revelados tiene Ruido, también se aplicará.

Si se utiliza un Hacha para Desbloquear se desencadena su efecto Ruido. Si se revela algún Zombi, se inicia un combate.

## **DAÑOS:**

Cada vez que un Grupo recibe un Daño, se revela una carta del mazo de Daños. El Jugador que controla el Grupo coloca el Daño a su elección a uno de sus Personajes. Acumulando 4 cartas de Daño el Personaje muere.

Algunas cartas de Daño pueden eliminarse durante el Juego con Medicamentos o Comida. Los Daños que se pueden eliminar con Comida contienen el Icono... X ...mientras que las que se pueden eliminar con Medicamentos contienen el Icono... X ...

El Daño "**Mordisco**" no puede ser eliminado por Comida o Medicamentos.

## **VIDA O MUERTE:**

Algunos de los Daños tienen el texto "**Vida o Muerte**" seguidos de un número negativo.

Este efecto se activa con algunas cartas de Acción. Ej. la carta "**¿Te duele?**" la "**comida en mal estado**" etc. El Personaje Objetivo deberá lanzar 1D6 por la carta de Daño "Vida o Muerte" con el valor negativo más alto.

Si el resultado obtenido, tras restar este valor negativo da como resultado cero o menos, el Personaje muere.

Ej. Un Personaje tiene 3 Daños: Uno de "Hambre" sin valor negativo, otro de "Corte" con un valor de -1 y uno de "Fractura" con un valor de -3. Un Oponente juega una Acción de "¿Te duele?" contra este Personaje, por lo que el Objetivo deberá lanzar un dado y restar el valor de la "Fractura".

Si el resultado es 3 o menos el Personaje morirá.



## MUERTE DE PERSONAJES

Un Personaje muere por cualquiera de las siguientes circunstancias:

1. Acumula 4 Daños.
2. No supera una tirada de Vida o Muerte.

Los Personajes muertos, junto con sus cartas de Habilidad van a la pila de Puntos de Victoria.

Los Objetos que llevaba pueden repartirse entre los demás Personajes del Grupo si los pueden equipar. Excepto en los combates entre Grupos. Ver sección "Combate entre Grupos". El resto se Descartan.

Cuando muere o se descarta el último Personaje de un Grupo todos sus Objetos y Vehículo van a los correspondientes mazos de descarte. Se mantienen las cartas de Misión sin completar, los Puntos de Experiencia y los Trofeos Zombi.

Se entrega un nuevo Personaje y un nuevo Objeto Especial.

Finalmente, se sitúa la ficha de Grupo en la casilla de la "tienda de campaña" de su color o en cualquier Localización que tenga un marcador de Registrado de su color y el Jugador puede seguir jugando normalmente.

### Ejemplo de Combate 1:

Tenemos al Pandillero con una "**Pistola**" y unos "**Medicamentos**" y 4 cartas de Acción en la mano del Jugador. Al entraren una Localización Descarta una carta para buscar y encuentra "**Gasolina**" (ahora tiene 3 cartas en la mano).

Otro Jugador le Juega una carta "**Trio**" por lo que si quiere seguir registrando debe luchar.

Utiliza la "**Pistola**" y al ser un Arma a distancia los zombis no pueden atacarlo aún.

Lanza 3 Dados y obtiene un 2, 5 y 6 por lo que elimina 2 dados Zombis.

Al hacer Ruido con la pistola se revelan 2 cartas de Acción y una de ellas es una pareja de zombis por lo que se añaden 2 dados Zombis al combate.

Ahora que ha Girado la **pistola** ha de luchar cuerpo a cuerpo. Zombis (Jugador Oponente) y Pandillero (Grupo del Jugador) lanzan los dados simultáneamente. El resultado es: Pandillero 3 y 5 y Zombis 2, 3 y 6. Se retira un Dado zombi y al Pandillero se le añade un daño, en este caso es una "**Infección**".

El Jugador descarta los "**Medicamentos**" para eliminar el daño. Se vuelven a lanzar los Dados y el resultado es: 5 y 5 para el Pandillero y 2 y 4 para los Zombis por lo que se retiran todos los dados Zombis y el Grupo ha ganado el Combate. Ahora el Jugador se queda como Trofeo los Zombis y sigue Registrando la Localización.

### Ejemplo de Combate 2:

En el siguiente ejemplo el Pandillero equipado con un **Fusil**, y el Niño equipado con una **Pistola**, y con **Munición**, declaran que van intentar realizar la Misión "**Limpia el Hospital Central**".

Se toman 4 dados Zombis y se Revelan 4 Cartas de Acción (2 por Pj.), de estas, 2 son Zombis. El Zombi **Sigiloso** hará un Ataque Inicial de 3D6 de inmediato y posteriormente añadirá 1D6 a los 4 dados de la Misión.



El resto de cartas de Acción reveladas se Descartan.

Primero se resuelve el Ataque Inicial del Zombi **Sigiloso** con un resultado de 2, 4 y 6. Se Añade un Daño al Grupo. El jugador que controla el Grupo decide colocárselo al Pandillero.

Seguidamente se resolverán los Ataques cuerpo a cuerpo (al haber recibido un Ataque Inicial las armas ya no se pueden usar como Ataque a Distancia)

El Grupo lanza 1D6 + 3D6 de la **Pistola** + 4D6 del **Fusil**. Los Zombis lanzan 5D6.  
El resultado es: 2, 3, 3, 5, 5, 6, 6 y 6 para el Grupo y 1, 2, 3, 5 y 6 para los Zombis.  
Se Añade un Daño al Grupo. El jugador que controla el Grupo decide colocárselo al Niño.

Con los 5 impactos se eliminan todos los dados Zombis, pero el combate no ha finalizado ya que ahora se ha de resolver el Ruido.

Al utilizar la “**Pistola**” y el “**Fusil**”, (ambas con Ruido 2) se revelan 4 cartas de Acción.

Una de las cartas reveladas es “**en pareja**” por lo que 2D6 se añaden al combate.

El Niño Descarta la “**Munición**” para enderezar la “Pistola”.

En esta Fase de Ataque el Grupo lanza 1D6 + 1D6 del Pandillero + 3D6 de la Pistola. Los Zombis lanzan 2D6.

El resultado es: 1, 1, 3, 5 y 6 para el Grupo y 3 y 4 para los Zombis.

NOTA: Aunque la “Pistola” tiene Ruido 2, este no se aplica ya que el Ruido de cada Arma solo aplica una vez por combate.

Con los 2 impactos se eliminan todos los dados Zombis y el Grupo ha ganado el Combate. Ahora el Jugador se queda como Trofeo los Zombis y logra completar la Misión.

## FIN DE PARTIDA Y PUNTOS DE VICTORIA

El Juego transcurre a lo largo de 8 Rondas (2 Rondas por Estación). 9 Rondas a 3 Jugadores.

Al término de la última Ronda, la Partida finaliza. Todas las Habilidades de los Personajes supervivientes van a la Pila de Puntos de Victoria. El resto de cartas y Personajes Supervivientes se Descartan.

### Contabilizar Puntos de Victoria:

Cada Jugador suma un punto por cada Zona de Mapa que contenga al menos una Ficha de Registrado de su color. También suma los Puntos de su Pila de Puntos de Victoria y resta un Punto por cada Personaje “muerto” en ella.

El Jugador con mayor puntuación gana la partida.



En caso de empate se resolverá en este orden:

- 1 Mayor número de Puntos de Experiencia sin gastar.
- 2 Mayor número de Fichas de Registrado en las Localizaciones del mapa.
- 3 Menos Personajes muertos.
- 4 Más Localizaciones Registradas en Zonas de mapa de Oponentes.
- 5 Más Misiones cumplidas.

Si persiste el empate, los Jugadores empatados son Ganadores.

## REGLAS PARA 1 JUGADOR

En esta modalidad de juego se elegirá el color del Grupo deseado y se montará el mapa del siguiente modo:

Colocaremos la Zona de mapa Inicial (Tienda de Campaña) en un extremo. Las Zonas de mapa las iremos colocando formando columnas de 3 boca abajo y sin mirarlas. La última Zona de mapa se colocará en el extremo opuesto a la Tienda de campaña. (1)

Después se revelarán sin modificar el modo en que aparezcan por lo que **no** se podrá conformar el mapa al gusto del Jugador. (2)

El Jugador tomará 5 cartas de misión que deberá haber cumplido antes de finalizar su último Turno.

**NOTA:** Las Misiones, "Ofrenda", "Explorador" y "Fuego purificador" se retiran del Juego en solitario.

El mazo de Estaciones se compondrá de 8 cartas, 2 por estación y serán los 8 Turnos que se jugarán.





El jugador tomará un Personaje, un Objeto Especial y 6 cartas de Acción.

Con las que podrá hacer lo siguiente:

Descartar para mover hasta 2 casillas  
Descartar para Huir.  
Utilizar los Efectos de dicha carta.

En esta modalidad jugará como lo haría normalmente pero sin tener Oponentes a los que lanzar cartas de efectos negativos o Zombis. Se reciben Puntos de Experiencia y se pueden adquirir Habilidades.

Cada vez que Registre en una Localización Robará tantas cartas del mazo correspondiente como indique el número inscrito en ella, pero además revelará el mismo número de cartas del Mazo de Acción. Las cartas que sean Zombis lo atacarán.

Además las cartas con el icono **“Un Jugador”** lesafectarán en estas Localizaciones si son reveladas:

**¿Te duele?** - Si alguno de los Personajes de su Grupo tiene una herida de “Vida o Muerte” el Jugador deberá Realizar la tirada correspondiente.

**Haces Ruido** - al Revelar esta carta se deberán revelar tantas cartas del Mazo de Acción como sean necesarias y las que sean Zombis atacan al Grupo o se añaden al combate.

**Acceso Bloqueado** - si se revela esta carta no se podrá Huir del combate.

Cuando el Jugador termina sus cartas de Mano o no quiere seguir jugando termina el Turno.

**Si durante la Partida todos sus Personajes del Grupo mueren, el Jugador Pierde la Partida.**

## **DIFICULTAD Y TIEMPO DE JUEGO**

Para jugar partidas más largas se pueden aumentar los Turnos añadiendo más Cartas de Estación.

También se pueden Jugar los 8 Turnos habituales, pero siendo estos los 4 de Otoño y los 4 de Invierno que son los que entrañan más dificultad. (Para 3 Jugadores: 1 de Verano, 4 de Otoño y 4 de Invierno).



# TERMINOLOGÍA

**CARTA ENDEREZADA:** Carta preparada para usarse.

**CARTA GIRADA:** Carta utilizada, no puede usarse

**CARTAS EN LA MANO O MANO DE CARTAS:** Conjunto de Cartas de Acción que se dispone para utilizar en los Turnos de los Jugadores.

**D6:** Dado de seis caras. Va precedido por un número que indica la cantidad de dados a lanzar.

**DESCARTAR UNA CARTA:** colocar una carta en el Mazo de Descarte correspondiente.

Ejemplos: Cuando a un Jugador le juegan la carta "Agotado" pierde dos cartas de su mano descartándolas. Cuando un Jugador (en su Turno) utiliza una carta de Acción para mover una o dos casillas.

**DESCARTE O MAZO DE DESCARTE:** Conjunto de cartas de un mismo tipo apiladas boca arriba.

**ENDEREZAR UNA CARTA:** Cambiar la posición de una carta dejándola preparada para usarse de nuevo.

**GIRAR UNA CARTA:** Cambiar la posición de una carta como muestra la siguiente imagen para indicar que ha sido activado o cancelado su efecto.

**Grupo:** Conjunto de Personajes de cada Jugador.

**JUGAR UNA CARTA:** Aplicar los efectos descritos en una carta.

- Efectos de cartas como "¿Te duele?" o "Avería" se ejecutan al momento y se descartan mientras que un vehículo jugado puede utilizarse mas adelante.

**JUGAR UN VEHÍCULO:** Girar la carta para aplicar su efecto.

**MAZO DE CARTAS:** Conjunto de cartas de un mismo tipo apiladas boca abajo.

**PILA DE PUNTOS DE VICTORIA:** Conjunto de cartas que se contabilizan para determinar el vencedor del Juego. Se compone de: Misiones completadas, Habilidades adquiridas y/o Personajes que han muerto.

**Pj:** Personaje.

**PONER EN JUEGO UN VEHÍCULO:** Mover esta Carta de la Mano a la mesa dejándolo listo para utilizarlo en nuestro Turno.

**Px:** Punto de Experiencia.

**REVELAR UNA CARTA:** poner una carta de un mazo boca arriba en la mesa.

**ROBAR UNA CARTA:** Tomar una carta de un mazo a la mano del Jugador.



**Ronda:** Conjunto de Turnos de todos los Jugadores así como la preparación para su desarrollo y desenlace.

**Turno:** Sección de la Ronda donde cada Jugador utiliza sus cartas.

## **DUDAS Y ACLARACIONES**

### **JUGAR ZOMBIS**

**¿Puedo Jugar Zombis a otros Grupos mientras estoy combatiendo?**

Sí, pero esos combates se resolverán después de Finalizar tu combate.

### **Acceso Bloqueado:**

**¿Puedo Huir cuando me han jugado esta carta y me atacan Zombis?**

Sí, si se supera una tirada de Desbloquear o se Gasta un Px.

### **Pistola de Señales:**

**¿Puedo usar la Pistola de Señales para atraer Zombis sobre mi Grupo?**

Sí.

**¿Puedo Usar la Pistola de Señales para eliminar los Zombis de una misión de “Limpiar una Localización”?**

Sí.

### **Vehículo:**

**¿Puedo poner en juego un Vehículo en cualquier momento?**

Sí, pero sólo lo podrás jugar en tu Turno.

### **Intercambio de Objetos entre Grupos:**

**¿Se puede Negociar con un Oponente?**

Sí, siempre que lo que se intercambie sean objetos.



**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE**

**PUBLICIDAD**







