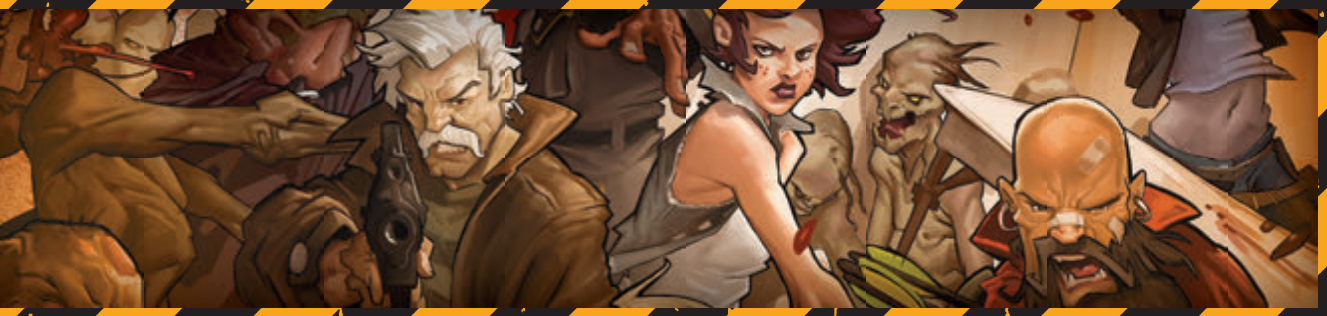
ZOMBICIDE TEMPORADA 3
RUE MORGUE
ZOMBICIDE
REGLAS Y MISIONES



#1 CONTENIDO 3
#2 SOBREVIVE Y GANA 5
#3 PREPARACIÓN 6
#4 RESUMEN DEL JUEGO 6
#5 LOS FUNDAMENTOS 7
Definiciones útiles 7
Línea de visión 7
Movimiento 8
Lectura de una carta de Equipo 8
Equipo que rompe puertas, mata zombis y hace ruido 8
Ruido 9
Experiencia, nivel de Peligro y habilidades 10
Inventario 11
Los zombis 12
#6 FASES DE LOS JUGADORES 15
Movimiento 15
Buscar 15
Abrir una puerta 15
Aparición en edificios 15
Reorganizar tu Inventario
e intercambiar Objetos con otro Superviviente 16
Combate a distancia 16
Combate cuerpo a cuerpo 16
Coger o activar un Objetivo 16
¡Hacer algo de ruido! 16
Acciones con Helicóptero 16
No hacer nada 19
#7 FASE DE LOS ZOMBIS 19
Paso 1 – Activación 19
Ataque 19
Movimiento 20
Jugar los Corredores 20
Jugar la Abominación Bomba A 21
Paso 2 – Aparición 21
Activaciones adicionales, Camas y Alcantarillas 23
Quedarse sin miniaturas 25
#8 COMBATE 26
Cuerpo a cuerpo 27
A distancia 27
Orden de prioridad de blancos 28
Armamento improvisado 28
#9 LOCALIZACIONES ESPECIALES 29
Módulos del hospital 29
Módulos del campamento y Tiendas 30
Helicóptero estrellado 31
Desencadenantes de eventos 32
Helipuerto y Escaleras 34
#10 ACCIONES DE EQUIPO 35
#11 MODO COMPETITIVO 39
#12 HABILIDADES 40
#13 MISIONES 45
Tutorial #1 – Aprendiendo a volar
Fácil / 6+ Supervivientes / 60 minutos 45
Tutorial #2 – Huele a espíritu de equipo
Fácil / 6+ Supervivientes / 60 minutos 46
M01 – A por gasolina
Fácil / 6+ Supervivientes / 60 minutos 47
M02 – Sin salida
Fácil / 6+ Supervivientes / 90 minutos 48
M03 – El precio del progreso
Intermedia / 6+ Supervivencia / 90 minutos 49
M04 – Migajas
Intermedia / 6+ Supervivientes / 90 minutos 50
M05 – El laboratorio improvisado
Intermedia / 6+ Supervivientes / 60-90 minutos 51
M06 – El depósito de cadáveres
Difícil / 6+ Supervivientes / 120 minutos 52
M07 – El almacén
Difícil / 6+ Supervivientes / 120 minutos 53
M08 – La muerte de los siete velos
Difícil / 6+ Supervivientes / 150 minutos 55
M09 – Nosocomefobia
Difícil / 6+ Supervivientes / 180 minutos 56
M10 – Un mundo en llamas
Difícil / 6+ Supervivientes / 90 minutos 57
M11 – El hambre de los lobos
Modo Competitivo 59
M12 – Callado como una tumba
Modo Competitivo 60
#14 PARA JUGADORES VETERANOS 61
Orden de prioridad de blancos ampliado 61
Equipo y Temporadas anteriores 61
#15 ÍNDICE 62

#1 CONTENIDO

9 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)

12 MINIATURAS Y TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE SUPERVIVIENTE

JANE OSO JAMES TRAVIS

JOE CATHY MADDIE LAURIE

PARKER DAN LOUISE TERRY

80 MINIATURAS DE ZOMBIS

40 CAMINANTES DESCARNADOS

8 GORDOS DESCARNADOS

16 CORREDORES DESCARNADOS

1 ABOMINACIÓN BOMBA A

15 REPTADORES

8 DADOS

12 INDICADORES DE EXPERIENCIA

11 CARTAS DE TIENDA

ADMINISTRATIVA X1
NORMAL. X9
ENFERMERÍA X1

155 MINICARTAS

86 CARTAS DE EQUIPO

- ¡Aaahh! x6
- AK-47 . . . . . x2
- Arco x4
- Bate con clavos x1
- Botella de cristal x3
- Chaleco antibalas x6
- Cóctel Molotov. x3
- Cuchillo x4
- Escopeta. x2
- Escopeta de cañón doble . x2
- Espada x3
- Gasolina x3
- La Guillotina x1
- Hacha de bombero x4
- Mac-10 . . . . . x4
- Máscara de hockey x1
- Maza urbana x4
- Mira. x2
- Montones de munición (ligera). x4
- Montones de munición (pesada) x4
- Motosierra x2
- MP5 . . . . . x4
- Palanca. x4
- Pistola. x4
- Recortada x4
- Rifle. x2
- Sable x3

48 CARTAS DE ZOMBI (#145 A #192)

12 CARTAS DE HERIDA

9 CARTAS DE ACCIÓN DE EQUIPO

- ¡Cargad! x3
- ¡Disparad! x3
- ¡Moveos! x3

92 FICHAS

PUERTA

- Azul. x1
- Neutral x9
- Rosa x1

DESENCADENANTE DE EVENTO X6

PUNTO DE SALIDA X1

PRIMER JUGADOR. X1

HELIPUERTO X1

HELICÓPTERO/ HELICÓPTERO ESTRELLADO X1

RUIDO X24

OBJETIVOS

- Rojo/azul x1
- Rojo/rosa x1
- Rojo/rojo. x8

CONTADOR DE HABILIDAD. X24

LOCALIZADOR DE APARICIÓN X6

ESCALERAS. X1

APARICIÓN DE ZOMBIS

- Roja/azul x1
- Roja/rosa x1
- Roja/roja. x4

PORRAS Y SARTENES

El juego *Zombicide Temporada 1* incluye Sartenes como parte de las cartas de Equipo iniciales. En *Zombicide Temporada 2: Prison Outbreak* fueron sustituidas por Porras.

Si posees ambos juegos, reparte Porras como parte del Equipo inicial. Si no hay bastantes cartas de Equipo inicial, reparte también Sartenes.

#2 SOBREVIVE Y GANA

Ha pasado un par de meses desde el brote zombi. Nuestro mundo ha cambiado. La civilización, la ley, las fronteras... Todas esas cosas pertenecen al pasado. La humanidad y los zombis están enzarzados en una guerra hacia la extinción.

Los zombis siguen merodeando y gimiendo por doquier, pero la mayoría se han vuelto flacos por la carencia de presas. Estos infectados se han convertido en pesadillas andantes que se tambalean por ciudades fantasmas.

Tras las primeras semanas frenéticas la resistencia se volvió firme, y muchos equipos de supervivientes se hicieron un nombre.

Por supuesto, tuvimos que adaptarnos. El modo en que vivíamos, trabajábamos y pensábamos es un recuerdo vago. Ahora todos somos supervivientes, vestidos y entrenados como tales.

Además, estamos igual de hambrientos que los zombis. Las provisiones son escasas, y hemos explorado y esquilmado todas las zonas, excepto las más peligrosas.

Y no todos somos dignos de confianza. Algunos supervivientes cruzan la delgada línea roja. Se despojan de todos sus valores y se convierten en monstruos. Si no entiendes lo que quiero decir, lo harás muy pronto.

Zombicide es un juego cooperativo en el que los jugadores se enfrentan a hordas de zombis, que son controlados por el propio juego. Cada jugador controla entre uno y seis supervivientes de una infección zombi. El objetivo del juego es sencillo: completar los objetivos de la misión y vivir para ver un nuevo día.

Las buenas noticias: los zombis son lentos, estúpidos y predecibles. La mala noticia: ¡hay un montón!

Los Supervivientes matan zombis con cualquier cosa de la que puedan echar mano. ¡Si encuentran armas más grandes, pueden matar incluso más zombis!

Puedes intercambiar Equipo, dar y recibir (o ignorar) consejos, ¡e incluso sacrificarte para salvar a la chica! Sin embargo, solo mediante la cooperación podrás alcanzar los objetivos de la misión y sobrevivir. Matar zombis es divertido, pero también deberás rescatar a otros Supervivientes, limpiar zonas infestadas, encontrar comida y armas y muchas cosas más.

Después de pasar por *Zombicide*, tu grupo de juego será el equipo de exterminio de zombis definitivo.

RUE MORGUE: UN JUEGO INDEPENDIENTE Y UNA EXPANSIÓN

Zombicide: Rue Morgue está diseñado para utilizarse como un juego independiente. Sin embargo, sus componentes son plenamente compatibles con el juego *Zombicide* original y con *Zombicide: Prison Outbreak*, así como con las expansiones *Angry Neighbors* y *Toxic City Mall*. ¡Combínalos y explora nuevas formas de cazar zombis!

Puede que algunas de las reglas que se describen aquí difieran de las anteriormente publicadas. Las reglas aquí descritas tienen preferencia.

NOTA: Los jugadores veteranos de otros juegos de *Zombicide* pueden encontrar información actualizada en la página 61.

#3 PREPARACIÓN

1. Elige una misión.
2. Coloca los módulos de tablero.
3. Coloca las Puertas, los Objetivos y todas las fichas indicadas en la misión.
4. Forma de 1 a 4 equipos. Cada jugador se une a un equipo y escoge de 1 a 6 Supervivientes con los que jugar. Un equipo puede tener varios jugadores. Los jugadores se sientan alrededor de la mesa en el orden que deseen, ya sea agrupando a los jugadores de cada equipo o bien dispersándolos. Cada equipo debe tener el mismo número de Supervivientes. Debes tener un total de entre 6 y 12 Supervivientes. **Para los nuevos jugadores, se recomienda un único equipo de 6 Supervivientes.**
5. Pon aparte todas las cartas de Chaleco antibalas, La Guillotina, Cóctel Molotov, Bate con clavos y Herida. Reserva también todas las cartas de Arco, Palanca y Hacha de bombero.
6. Cada equipo recibe una única carta de Arco, Palanca y Hacha de bombero, y asigna cada una de ellas a un Superviviente. Reparte las cartas sobrantes de Arco, Palanca y Hacha de bombero al azar ente los Supervivientes desarmados, hasta que cada Superviviente tenga al menos un arma. Si las habilidades iniciales del Superviviente indican algún arma de inicio, la coge ahora, independientemente del Equipo inicial que se acaba de distribuir. Coloca todas las cartas de Arco, Palanca y Hacha de bombero junto a las demás cartas de Equipo.
7. Baraja por separado las cartas de Zombi y Equipo, crea dos mazos con ellas y colócalos boca abajo, cerca del tablero de juego.
8. Coloca las miniaturas de los Supervivientes elegidos en la Zona inicial que se indique en la misión.
9. Cada jugador coloca las tarjetas de identificación de sus Supervivientes frente a él. Después, coloca un indicador de experiencia en la primera casilla de la zona azul de la barra de Peligro y un contador de Habilidad en la primera habilidad que corresponda.
10. Determina quién será al primer jugador y dale la ficha de 1er jugador. *Zombicide* es un juego cooperativo: ¡no elijas al azar!

#4 RESUMEN DEL JUEGO

Zombicide se desarrolla a lo largo de una serie de turnos de juego, que se componen de las siguientes fases:

Fase de los Jugadores

Empieza con su turno el jugador que tenga la ficha de 1er jugador, activando sus Supervivientes de uno en uno, en el orden que elija. Inicialmente, cada Superviviente puede realizar tres acciones por turno, aunque algunas habilidades (y acciones de equipo, consulta la página 44) pueden permitir acciones adicionales conforme avanza la partida. Los Supervivientes usan sus acciones para matar zombis, moverse por el mapa, y realizar otras tareas para cumplir con los diferentes objetivos de la misión. Algunas acciones hacen ruido, ¡y el ruido atrae a los zombis!

Una vez que un jugador ha activado todos sus Supervivientes, el jugador sentado a su izquierda empieza su turno, activando sus Supervivientes del mismo modo.

Cuando todos los jugadores han completado sus turnos, termina la fase de los jugadores.

La fase de los jugadores se explica en mayor profundidad en el Capítulo #6 (consulta la página 15).

Fase de los Zombis

Todos los zombis del tablero se activan y gastan una acción para atacar a un Superviviente que haya junto a ellos o, si no tienen a quién atacar, moverse hacia los Supervivientes. Los Corredores tienen dos acciones, así que pueden atacar dos veces, atacar y mover, mover y atacar, o mover dos veces.

La fase de los zombis se explica en mayor profundidad en el Capítulo #7 (consulta la página 19).

Una vez que los zombis han realizado sus acciones, aparecen nuevos zombis en todas las Zonas de aparición activas del tablero.

Fase Final

Se retiran del tablero todas las fichas de Ruido, y el jugador que tiene la ficha de 1er jugador se la entrega al jugador sentado a su izquierda. Comienza una nueva ronda.

Ganar y Perder

Los jugadores pierden la partida si todos los Supervivientes son horriblemente masacrados y eliminados del juego. Algunas misiones se pueden perder si se cumplen ciertas condiciones, como por ejemplo dejar a alguien atrás.

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando todos los objetivos de la misión han sido cumplidos. *Zombicide Temporada 3: Rue Morgue* es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan si se cumplen los objetivos de la misión.

#5 LOS FUNDAMENTOS

Definiciones Útiles

Actor: Un Superviviente o un zombi.

Zona: Dentro de un edificio, una Zona puede ser una habitación o, en pasillos largos, un área definida por marcas en el suelo. En la calle, una Zona es el área entre dos pasos de peatones y las paredes de los edificios de dicha calle. Una misma Zona puede extenderse a lo largo de dos módulos, e incluso cuatro.

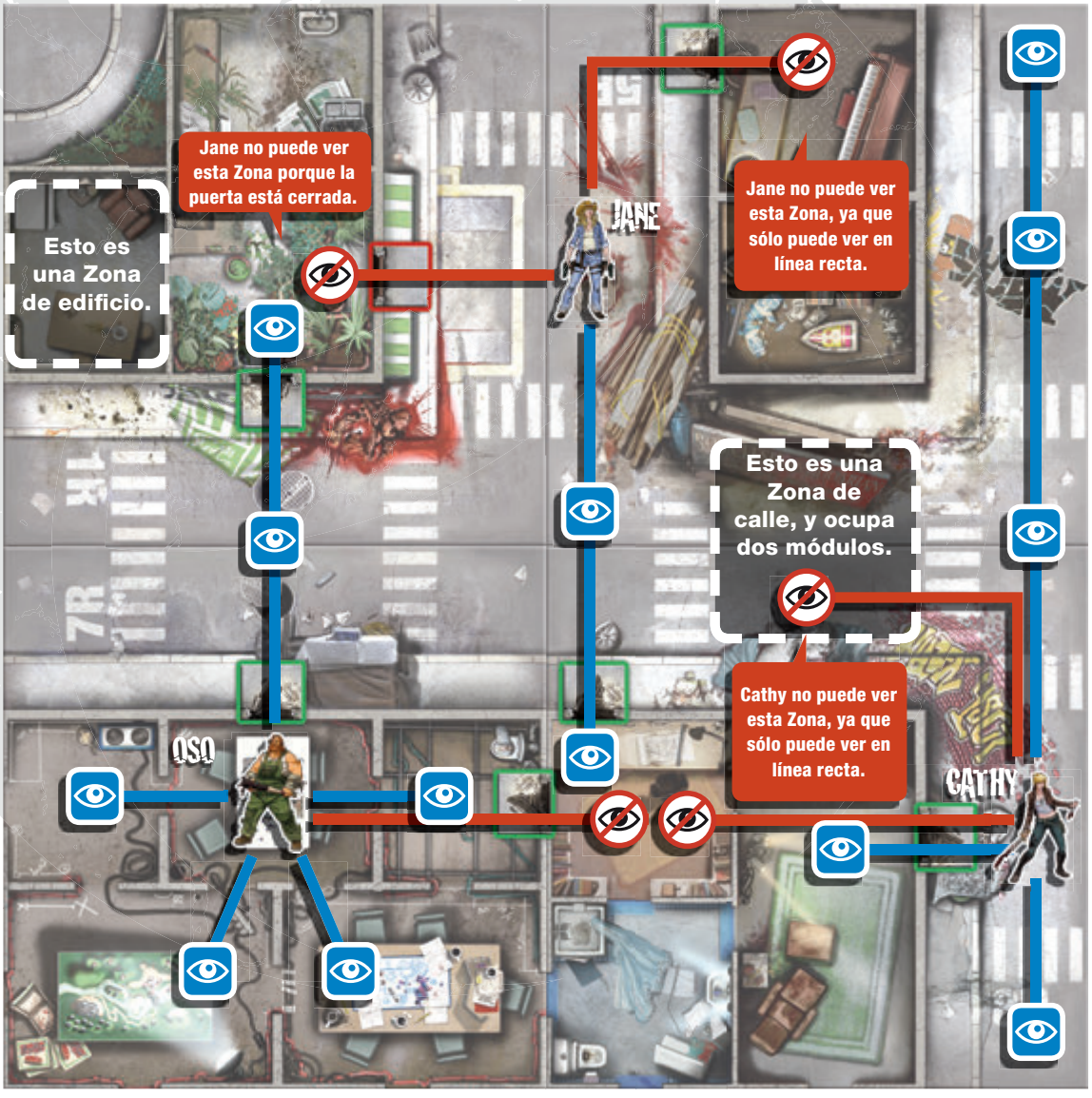
Línea De Visión

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

En la calle y en pasillos interiores, los Actores ven en líneas rectas que discurren paralelamente a los bordes del tablero. Los Actores no pueden ver en diagonal. Su línea de visión cubre tantas Zonas como la línea pueda continuar antes de llegar hasta una pared o hasta el borde del tablero.

Dentro de un edificio, un Actor ve todas las Zonas que compartan una abertura con la Zona ocupada actualmente por el Actor. Si hay una abertura, las paredes no bloquean la línea de visión entre dos Zonas. Sin embargo, la línea de visión de un Actor está limitada a una Zona de distancia.

Nota: Si el Superviviente está mirando desde un edificio hacia la calle o viceversa, la línea de visión puede atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta, pero solo una Zona dentro del edificio. Los pasillos interiores se consideran calles a efectos de determinar la línea de visión.



MOVIMIENTO

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

En las calles (y pasillos interiores), los movimientos de una Zona a otra no tienen restricciones. Sin embargo, los Actores deben cruzar una puerta para moverse desde un edificio hasta la calle (o pasillo interior) y viceversa.

Dentro de un edificio, los Actores pueden moverse de una Zona a otra siempre que dichas Zonas estén unidas mediante una abertura. La posición de la miniatura en la Zona y la disposición de las paredes no importan, siempre que las Zonas compartan una abertura.

LECTURA DE UNA CARTA DE EQUIPO

EQUIPO QUE ROMPE PUERTAS, MATA ZOMBIS Y HACE RUIDO

Muchas cartas de Equipo, como el Martillo de carpintero, el Hacha de bombero y la Motosierra, te permiten abrir puertas además de eliminar zombis.

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

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

Cada uno de estos símbolos está acompañado de un segundo símbolo que alude al ruido, y define si la acción correspondiente es ruidosa o no. ¡El ruido atrae a los zombis!

Esta acción es ruidosa y produce una ficha de Ruido.

Esta acción no es ruidosa y no produce ninguna ficha de Ruido.

EJEMPLO 1 – El Hacha de bombero:

EJEMPLO 2 – La Motosierra:

CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Hay dos tipos de armas en *Zombicide*.

- **Las armas cuerpo a cuerpo** tienen un valor de Alcance de «0», y por lo tanto sólo pueden utilizarse en la misma Zona en la que se encuentre el Superviviente. Se usan con acciones de combate cuerpo a cuerpo.

Ejemplos: Palanca, Hacha de bombero, etcétera.

- **Las armas a distancia** tienen un valor de Alcance máximo de «1» o mayor. Se usan con acciones de combate a distancia. Atacar a Alcance 0 con un arma a distancia sigue siendo una acción de combate cuerpo a cuerpo.

Ejemplos: Pistola (Alcance 0-1), Rifle (Alcance 1-3), etcétera.

CARTA DE ARMA CUERPO A CUERPO

CARTA DE ARMA A DISTANCIA

RUIDO

Disparar con un arma de fuego o derribar una puerta hace ruido, y el ruido atrae a los zombis. Toda acción mediante la que se abra una puerta con un arma ruidosa o se ataque con un arma ruidosa produce una ficha de Ruido.

- Coloca esta ficha en la Zona en la que el Superviviente resolvió la acción. La ficha permanecerá en la Zona en la que fue producida, aunque el Superviviente se mueva.
- Una sola acción no puede producir más que una única ficha de Ruido, independientemente de los dados que se lancen, los impactos que se logren, o de que se empleen dos armas a la vez.
- Las fichas de Ruido siempre se retiran del tablero en la fase final (consulta la página 6).

NOTA: Cada miniatura de Superviviente también cuenta como una ficha de Ruido. ¡Sí, no hay manera de que estén calladitos!

EJEMPLO: Dan gasta una acción para abrir una puerta con un Hacha de bombero. Es una forma ruidosa de abrir una puerta. Esto produce una ficha de Ruido. A continuación, ataca a un zombi en su Zona, derribándolo de un par de hachazos. El Hacha de bombero es un arma que mata silenciosamente, así que esta acción no produce ruido. Sin embargo, quedan dos «Ruidos» en esta Zona: la ficha que fue producida al abrir la puerta y la propia miniatura de Dan.

En otra Zona, Parker ejecuta dos acciones de combate a distancia con su MP5. Aunque ha tirado seis dados, sólo se colocan dos fichas de Ruido en su Zona, una por cada acción de ataque a distancia. Las fichas permanecen en la Zona en las que ella las produjo; no siguen a Parker cuando ésta se mueve.

EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

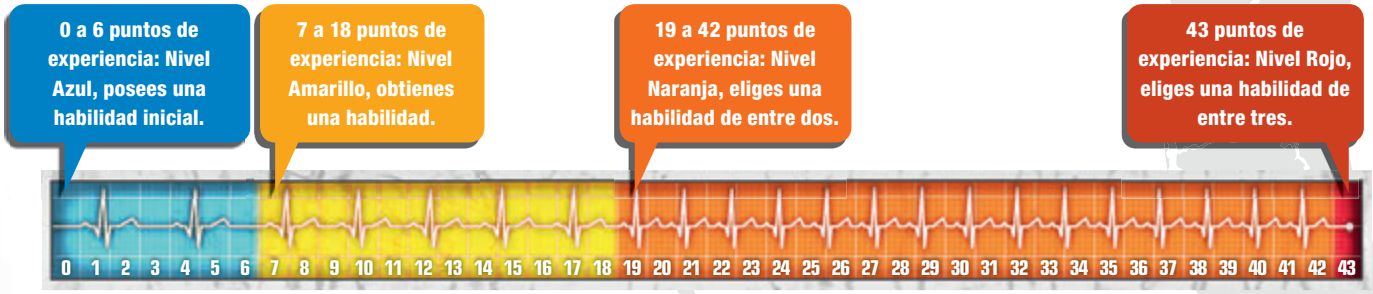
Por cada zombi que mate, un Superviviente gana un punto de experiencia y sube un grado en la barra de Peligro. Los objetivos de algunas misiones proporcionan más experiencia, así como eliminar Abominaciones.

Hay cuatro niveles de Peligro, que representan desde una lenta afluencia de zombis hasta una súbita inundación: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo.

En cada nivel de Peligro, el Superviviente obtiene una nueva habilidad que le será de ayuda en su misión (consulta Habilidades, página 40). Las habilidades se suman al aumentar el nivel de Peligro: en el nivel Rojo, tu Superviviente tendrá cuatro habilidades.

- Cuando un Superviviente alcance 7 puntos de experiencia, su nivel de Peligro pasa a ser Amarillo, y obtiene una nueva habilidad.
- Cuando un Superviviente consigue 19 puntos de experiencia, se activa el nivel de Peligro Naranja, y puede elegir una de las dos habilidades que se indican en su tarjeta de identificación.
- A los 43 puntos de experiencia, el Superviviente alcanza el nivel de Peligro Rojo y obtiene una de las tres habilidades disponibles en este nivel.

No obstante, 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 (consulta Aparición de zombis, página 21). **Cuanto más fuerte sea tu Superviviente, más zombis aparecerán.**

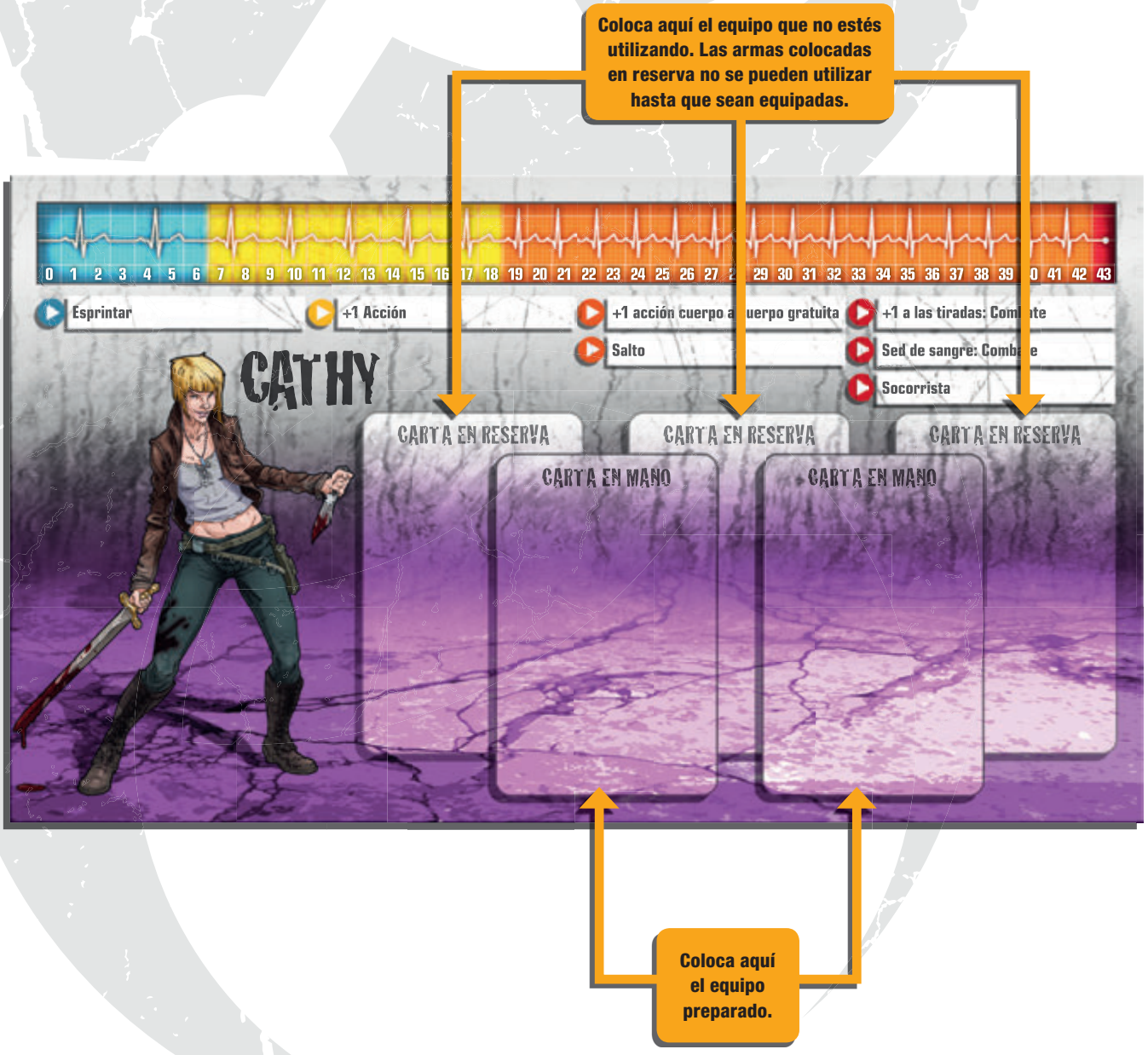


INVENTARIO

Un Superviviente puede transportar un máximo de cinco cartas de Equipo, pero solo puede tener dos de ellas preparadas y listas para usarse (una en cada mano) en un momento dado.

Mientras que todas las armas deben encontrarse en una mano para poder ser utilizadas (ya sea para atacar o para abrir una puerta), otros objetos, como las cartas Chaleco antibalas, Máscara de hockey y Montones de munición, siempre están activos, incluso cuando están en los espacios de reserva.

Puedes descartar cartas de tu Inventario sin ningún coste para hacer sitio a nuevas cartas en cualquier momento (incluso durante el turno de otro jugador). En el caso de que varios jugadores quieran descartar cartas, lo harán en el orden de activación de jugadores, empezando por el primer jugador y continuando con el jugador que esté sentado a su izquierda, y así sucesivamente.



LOS ZOMBIS

Ha pasado tiempo desde el brote inicial. Los supervivientes evolucionaron, igual que los zombis. Hemos matado a muchos, pero no a los suficientes, y algunos han envejecido. Los zombis antiguos obtienen una apariencia salvaje y un instinto cazador sumamente acentuado. Llamamos a estos zombis antiguos Descarnados; en primer lugar porque su hambre perpetua los ha hecho más delgados, y en segundo lugar porque tienen un aspecto realmente terrorífico.

Sin embargo, no sólo ha mutado su apariencia. Los Descarnados pueden sobrevivir durante meses sin comer nada, y no necesitan todos sus órganos para seguir activos. Por ello, algunas heridas ya no serán mortales para ellos. Aun partido en dos, un Descarnado sigue pudiendo perseguirte. Llamamos a estos agresivos restos Reptadores, por motivos obvios. Los reptadores pueden esconderse en cualquier sitio y tenderte una emboscada, y ofrecen menos superficie a la que apuntar. Malditos sean.

Zombicide: Rue Morgue presenta a los zombis Descarnados. Si no se los mata en condiciones, pueden convertirse Reptadores partidos por la mitad y seguir persiguiendo a los Supervivientes hasta que reciban el golpe de gracia.

Las cartas de Zombi Descarnado se distinguen fácilmente por el logotipo de la parte superior izquierda, su color de fondo y las siluetas de Descarnados en cada nivel de Peligro. ¡No pases por alto estas características si las mezclas con cartas de Zombi de otras cajas de *Zombicide*!

1- Cada vez que mueran zombis Descarnados pueden aparecer Reptadores. Tras retirar a los zombis Descarnados, sean del tipo que sean (Caminantes, Gordos o Corredores), y tras obtener los puntos de experiencia por las muertes, añade un Reptador por cada «1» obtenido en la tirada de ataque. Si dispones de los dados de *Zombicide,* el «1» es sustituido por una cabeza de zombi. Lee directamente los resultados de los dados: las habilidades de +1 a las tiradas no tienen ningún efecto en la aparición de Reptadores. Los Descarnados que sean eliminados sin que haya ninguna tirada de ataque, como en el caso de un Cóctel Molotov que mate automáticamente todo lo que haya en la Zona objetivo, no producirán Reptadores.

Un ataque no puede producir más Reptadores que los Descarnados que mate.

Si posees otras cajas de *Zombicide,* sólo los Descarnados pueden convertirse en Reptadores.

EJEMPLO 1: Oso dispara con su MP5 (3 dados, Precisión 4+) a una Zona que contiene un único Descarnado, sacando ⚅, ⚀, y ⚀. El ⚅ es un éxito y mata al Caminante Descarnado. Sin embargo, como hay dos ⚀, un Reptador lo sustituye. No obstante, sólo se colocará un único Reptador en el tablero, ya que un ataque no puede producir más Reptadores que los Descarnados que mate.

EJEMPLO 2: Blandiendo su Motosierra (5 dados, Precisión 5+), Joe ataca a tres Caminantes Descarnados que se hallan en su Zona. Obtiene ⚅, ⚄, ⚅, ⚃, y ⚀. Cada resultado de 5 o más elimina a un Caminante Descarnado. Por lo tanto, dos Caminantes Descarnados son eliminados y retirados del tablero, y Joe gana 2 puntos de experiencia.

Sin embargo, dado que Joe ha matado al menos a un Descarnado, los jugadores comprueban la tirada y descubren un único ⚀. Un Reptador es colocado en la Zona. Uno de los Caminantes Descarnados ha muerto para siempre, pero el otro sigue vivo en la forma de un Reptador.

PASO 1: ¡Ataque con Motosierra! Joe saca ⚂, ⚄, ⚄, ⚃ y ⚀ con una Precisión de 5+. Obtiene dos éxitos (⚂ y ⚄) y un único 1.

PASO 2: Los dos éxitos significan que se retiran dos miniaturas de Caminante Descarnado.

PASO 3: Tras retirar a ambos Caminantes Descarnados, añade un Reptador, ya que salió un ⚀ en la tirada.

2- Todos los Reptadores son iguales, sin importar qué tipo de zombi (Caminante, Gordo o Corredor) fueran antes.

3- Los Reptadores ocupan el último lugar en el Orden de prioridad de blancos (consulta la página 28).

4- Si posees otras cajas de *Zombicide,* escoge tus blancos en el caso de que compartan el mismo Orden de prioridad de blancos. Esto se aplica a las combinaciones de zombis Descarnados y zombis Normales y a las combinaciones de Reptadores y Perros zombis.

EJEMPLO 1: Cathy dispara con una Escopeta (2 dados, Precisión 4+) en una Zona ocupada por un Caminante Descarnado y un Caminante Normal, obteniendo ⚄ y ⚀. Como los dos son Caminantes, ambos tienen el mismo Orden de prioridad de blancos. Cathy ha conseguido un impacto y mata a cualquiera de ellos. Sin embargo, si escoge al Caminante Descarnado, éste se convertirá en un Reptador, dado que la tirada obtuvo un ⚀.

EJEMPLO 2: Más tarde, Cathy dispara con su Escopeta en una zona ocupada por un Caminante Descarnado y un Gordo Normal, sacando ⚂ y ⚃. Los Caminantes van antes que los Gordos en el Orden de prioridad de blancos en los combates a distancia, así que mata al Caminante Descarnado. Afortunadamente, éste no se convierte en un Reptador, pues no ha habido ningún ⚀ en la tirada.

EJEMPLO 3: Finalmente, Cathy dispara con su Escopeta en una Zona ocupada por un Caminante Descarnado, un Caminante Normal y un Caminante Tóxico, y obtiene ⚄ y ⚄. ¡Dos impactos! Los zombis Tóxicos van antes que los Zombis Descarnados y los Normales en el Orden de prioridad de blancos, así que el Caminante Tóxico es eliminado en primer lugar. El segundo impacto puede matar o bien al Caminante Descarnado o al Caminante Normal, dado que ambos tienen el mismo Orden de prioridad de blancos.

Los Zombis Descarnados y los Reptadores no son transformados en Zombis Tóxicos por la Abominación Tóxica (consulta la expansión *Toxic City Mall*).

Si eres un jugador nuevo o quieres enseñar a jugar a nuevos jugadores, tal vez prefieras ignorar las reglas de los Reptadores. Eso hará que el juego sea un poco más fácil y permitirá que todo el mundo se concentre en lo fundamental.

En esencia, hay tres tipos de zombis Descarnados: Caminantes Descarnados, Gordos Descarnados y Corredores Descarnados. También están los Reptadores. Muy de vez en cuando, te cruzarás en el camino de una temible Abominación Bomba A. Será mejor que aprendas sus fortalezas y debilidades antes de ir a por ellos. ¡Conoce a tu enemigo!

Los Caminantes Descarnados, las Abominaciones Bomba A y los Reptadores pueden gastar una única acción cada vez que se activan. Los Corredores Descarnados pueden gastar dos acciones.

CAMINANTE DESCARNADO

El tipo más común y numeroso de zombi. No los subestimes. Si empiezas a pensar que quizá haya demasiados, es que ya es demasiado tarde.

Daño mínimo para ser destruido: Daño 1

Puntos de experiencia: 1 punto

GORDO DESCARNADO

Grandes, hinchados y duros, estos zombis son difíciles de tumbar. Sólo las armas potentes pueden dañarlos. Su presencia atrae a los zombis comunes, y van acompañados por una escolta de Caminantes Descarnados.

Daño mínimo para ser destruido: Daño 2

Puntos de experiencia: 1 punto

Regla especial: Todos los Gordos Descarnados entran en juego junto a dos Caminantes Descarnados, salvo en caso de separación del grupo (consulta Fase de los zombis, página 20).

CORREDOR DESCARNADO

Los Corredores Descarnados son ágiles, rápidos y mortíferos. Pueden alcanzarte y despedazarte en un segundo, y se esconden instintivamente detrás de sus colegas Caminantes y Gordos.

Daño mínimo para ser destruido: Daño 1

Puntos de experiencia: 1 punto

Reglas especiales: Todos los Corredores Descarnados tienen dos acciones por turno (consulta Jugar los Corredores, página 20).

ABOMINACIÓN BOMBA A

¡Saluda al rey de los zombis! Estas bestias son inmunes a todo excepto a los Cócteles Molotov. Además, tienen unos brazos extremadamente largos que les permiten agarrarte desde lejos, y la fuerza necesaria para levantar a cualquiera. Afortunadamente, estas bestias son bastante escasas.

Daño mínimo para ser destruida: Cóctel Molotov

Puntos de experiencia: 5 puntos

Reglas especiales:

- **Sustitución.** Si no puedes colocar una Abominación Bomba A porque te falta la miniatura, coloca en su lugar un Gordo Descarnado y su escolta de dos Caminantes Descarnados.
- **Inmunidad.** Una Abominación Bomba A solo puede ser eliminada mediante efectos que destruyan a todos los Actores de la Zona objetivo, como el Cóctel Molotov (o el Lanzallamas de la expansión *Toxic City Mall*). Dado que una Abominación Bomba A carece de umbral de Daño, los efectos de juego que permiten cambiar o ignorar un tipo de zombi (como la habilidad Disparo a bocajarro o el Arma ultrarroja especial de Nico) no tienen ningún efecto.
- **Agarre.** Al final de cada uno de sus turnos, la Abominación Bomba A agarra a todos los Supervivientes que se hallen en todas las Zonas adyacentes a ella. Todos los Supervivientes agarrados son arrastrados a la Zona de la Abominación Bomba A sin ninguna penalización. Esto no es una acción de movimiento. El Agarre puede obligar a un Superviviente a atravesar barricadas (consulta *Angry Neighbors* y *Toxic City Mall*) y vallas, así como a salir de un coche, de un agujero o de una torre de observación (consulta *Prison Outbreak*). Si posees varias Abominaciones Bomba A y tu Superviviente es apresado por varios Agarres simultáneos, escoge cuál de ellos agarra a tu Superviviente.

REPTADOR

Los Reptadores son lo que pasa cuando los zombis Descarnados se niegan a morir. Son simplemente mitades de zombi que se arrastran intentando matarte. Debido a que son blancos pequeños, a menudo es difícil darles desde lejos.

Daño mínimo para ser destruido: Daño 1

Puntos de experiencia: 1 punto

Reglas especiales: Los Reptadores ocupan el último puesto en el Orden de prioridad de blancos (consulta la página 28).

#6 FASE DE LOS JUGADORES

Empezando por el jugador que tenga la ficha de 1er jugador, cada participante en la partida activa a todos sus Supervivientes uno detrás de otro, en el orden que elija. Cada Superviviente puede ejecutar tres acciones en el nivel de Peligro Azul, sin contar las acciones gratuitas que puedan concederle su habilidad del nivel de Peligro Azul o alguna acción de equipo.

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, vallas o puertas cerradas. Si hay zombis en la Zona que el Superviviente intenta abandonar, deberá gastar una acción adicional por cada zombi presente. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente, incluso si este tiene una habilidad que le permita atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento (o la habilidad Escurridizo, consulta la página 40).

EJEMPLO 1: Jane está en la misma Zona que dos Caminantes Descarnados. Para abandonar esta Zona gasta una acción de movimiento, y dos acciones más (una por Caminante Descarnado) para un total de tres acciones. Si hubiese habido tres zombis en su Zona, Jane habría necesitado cuatro acciones para moverse.

EJEMPLO 2: En el nivel Azul, Cathy se encuentra junto a una Zona que contiene un zombi, y a continuación se mueve. Aunque normalmente su habilidad Esprintar le permitiría moverse un máximo de tres Zonas, su acción de movimiento termina en la Zona del zombi.

BUSCAR

Sólo puedes buscar en Zonas que estén dentro de un edificio (salvo en los pasillos interiores), y solo si no hay zombis en ellas. El jugador coge una carta del mazo de Equipo. A continuación, puede colocarla en el Inventario del Superviviente o descartarla inmediatamente. **Un Superviviente solo puede llevar a cabo una única acción de búsqueda por turno, aunque se trate de una acción adicional de carácter gratuito.** Después de buscar, el Superviviente puede reorganizar gratuitamente su Inventario.

- Recuerda que puedes descartar cartas de tu Inventario sin ningún coste para hacer sitio a nuevas cartas en cualquier momento.
- Si el mazo de Equipo se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas, a excepción de las cartas de Chaleco antibalas, La Guillotina, Cóctel Molotov y Bate con clavos, para crear un nuevo mazo.

ABRIR UNA PUERTA

Para abrir una puerta, un Superviviente necesita tener en la mano un arma de combate cuerpo a cuerpo que disponga de un símbolo de «Abrir una puerta». **No se necesita ninguna tirada, únicamente gastar una acción.**

Recuerda colocar una ficha de Ruido en la Zona si el Superviviente utiliza un arma ruidosa (consulta Lectura de una carta de Equipo, página 8).

APARICIÓN DE ZOMBIS EN LOS EDIFICIOS

Abrir la primera puerta de un edificio revela a todos los zombis que hay dentro de sus habitaciones (un único edificio abarca todas las habitaciones que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero). Señala cada Zona del edificio, una detrás de otra en el orden que elijas, y saca una carta de Zombi para cada Zona. Coloca el número y el tipo de zombis correspondientes en la Zona indicada (consulta Fase de los zombis - Aparición, página 21).

- Si sacas una carta de Activación adicional, ejecuta inmediatamente la acción indicada en la carta.
- Si sacas una carta de Cama o de Alcantarilla (consulta la página 24-25), añade inmediatamente los zombis a la Zona correspondiente.
- Algunos efectos de juego permiten que una puerta abierta vuelva a cerrarse. Si más tarde se abre otra vez, ello no activará una nueva aparición de zombis.
- Cuando el mazo de Zombis se acabe, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.

Las fichas de Desencadenante pueden alterar el modo en que aparecen los zombis. Si ves una en un módulo del tablero, consulta primero la página 32.

Reorganizar tu inventario e intercambiar objetos con otro superviviente

Al coste de una acción, un Superviviente puede reorganizar las cartas de su Inventario del modo que desee. Simultáneamente, puede intercambiar cualquier cantidad de cartas con un único Superviviente que esté en la misma Zona. Este otro Superviviente puede reorganizar su propio Inventario sin coste alguno.

Una acción de intercambio no tiene por qué ser justa. Puedes cambiarlo todo por nada, si ambas partes están de acuerdo.

Combate a Distancia

El Superviviente utiliza un arma de combate a distancia que lleve en las manos para disparar a una única Zona que se encuentre dentro del Alcance que se muestra en la carta de dicha arma (consulta Combate, página 26). En *Zombicide*, los disparos se realizan contra las Zonas, no contra los Actores. Esto es especialmente importante para el Orden de prioridad de blancos (consulta la página 28).

Recuerda que utilizar un arma de combate a distancia a Alcance 0 sigue siendo una acción de combate a distancia.

Combate 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, página 26).

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.

¡Hacer algo de ruido!

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

Acciones con Helicóptero

Algunas misiones incluyen la ficha de Helicóptero y hacen posibles algunas acciones especiales para los Supervivientes. El Helicóptero puede servir de vehículo, de Objetivo, de obstáculo, y mucho más. Consulta la página 31 para más detalles.

Entrar en un Helicóptero o salir de él

El Superviviente entra en un Helicóptero que esté en su Zona, o sale de él. Para entrar en un Helicóptero, no debe haber zombis en la Zona, y tiene que estar libre el asiento del piloto o uno de los tres asientos de pasajero para que el Superviviente pueda ocuparlo. No hay restricciones a la hora de salir de un Helicóptero mientras esté en tierra. Nadie puede salir de un Helicóptero en pleno vuelo.

La excepción a la última regla son los Supervivientes que posean la habilidad Descenso con cuerda. Éstos pueden salir de un Helicóptero en vuelo para acceder a una Zona de calle (pero no a un pasillo interior). En *Zombicide: Rue Morgue*, **Dan, James y Louise tienen Descenso con cuerda como habilidad adicional gratuita en el nivel Azul**.

Cambiar de asiento en un Helicóptero

El Superviviente desocupa el asiento en el que se encuentra y se cambia a un asiento vacío del mismo Helicóptero. Si no hay asientos vacíos en el Helicóptero, los Supervivientes no pueden cambiar de asiento. El piloto no puede cambiar de asiento en mitad del vuelo.

DESPEGAR O ATERRIZAR

Sólo se puede volar en Helicóptero si la misión lo permite. Se necesita la habilidad Piloto de helicóptero para hacer despegar o aterrizar dicho vehículo. En *Zombicide: Rue Morgue*, **Parker, Terry y Travis tienen Piloto de helicóptero como habilidad adicional gratuita en el nivel Azul.**

Se pueden utilizar dos Zonas para hacer despegar o aterrizar un Helicóptero: el helipuerto (módulo 9R) y el yermo (módulo 7V). Algunas misiones pueden permitir otras Zonas. ¡Atento a la descripción de la misión!

El piloto solo tiene que gastar una acción para despegar o aterrizar (¡el Helicóptero aún no abandona su Zona!). Coloca o quita la base especial del Helicóptero para simular el vuelo. El piloto no puede abandonar su asiento mientras el Helicóptero esté volando.

PILOTAR UN HELICÓPTERO

Mientras que un Helicóptero no puede moverse en absoluto mientras esté en tierra, volando puede cruzar el tablero con gran facilidad.

- El Superviviente que ocupa el asiento del piloto puede mover el Helicóptero una o dos Zonas por cada acción que gaste.
- Un Helicóptero puede volar entre Zonas en líneas rectas que discurran paralelamente a los bordes del tablero. Ignora todos los obstáculos, incluyendo paredes, vallas, puertas y zombis.
- El Helicóptero puede sobrevolar un edificio moviéndose de habitación a habitación. No se considera que esté dentro de las habitaciones.
- Pilotar un Helicóptero no es un movimiento y no se ve sometido a los modificadores al movimiento tales como una acción de movimiento gratuita o movimiento incrementado.
- Los Supervivientes que estén dentro de un Helicóptero en vuelo no pueden interactuar con los Actores que estén fuera del Helicóptero, y viceversa, ni siquiera con habilidades como Líder nato o Socorrista. Los Cócteles Molotov no tienen ningún efecto en un Helicóptero que esté en el aire. Es imposible trazar ninguna línea de visión entre el interior y el exterior de un Helicóptero en vuelo. Los zombis pueden ver el helicóptero, pero no a los Supervivientes que hay dentro. Esto es especialmente importante para determinar la ruta de los zombis al moverse.

ESPECIAL: Un Helicóptero en pleno vuelo siempre se considera el último en utilizar la habilidad Ruidoso cada turno (consulta la página 42).

ALMACENAR CARTAS DE EQUIPO EN UN HELICÓPTERO.

Gastando una acción, un Superviviente puede almacenar cartas de Equipo en un Helicóptero que esté en tierra y en la misma Zona en la que él se encuentre, o en un Helicóptero en vuelo en el que viaje. Retira las cartas de Equipo seleccionadas del Inventario del Superviviente y colócalas sobre la ficha de Helicóptero.

Del mismo modo, un Superviviente puede coger cartas de Equipo almacenadas en un Helicóptero que esté en tierra y en la misma Zona en la que él se encuentre, o en un Helicóptero en vuelo en el que viaje, gastando una acción. Echa un vistazo a las cartas de Equipo almacenadas en el Helicóptero y traslada cualquier cantidad de ellas al Inventario del Superviviente.

Ambas acciones pueden ser realizadas tanto por el piloto del Helicóptero como por los pasajeros.

EJEMPLO: Terry tiene Botellas de cristal y Laurie, a unas pocas Zonas de distancia, tiene Gasolina. Encontrarse e intercambiar cosas les permitiría crear un Cóctel Molotov. Sin embargo, la avalancha de zombis va en aumento, y los Supervivientes no pueden permitirse perder ningún turno.

Terry se encuentra en la misma Zona que el Helicóptero, que está en tierra. Gasta una acción para mover las cartas de Equipo de Botella de cristal de su Inventario al Helicóptero antes de largarse.

Más tarde, Laurie llega a la Zona del Helicóptero. Gasta una acción para coger las cartas de Equipo de Botella de cristal y moverlas a su Inventario. ¡El Cóctel Molotov está listo!

Puede que tengas miniaturas de Acompañantes, como Perros Acompañantes. Aplica las siguientes reglas cuando interactúen con algún vehículo, sea un Coche o un Helicóptero.

- Un Superviviente debe gastar una acción adicional para que un Acompañante entre o salga de un vehículo junto a él. Un Acompañante no puede entrar o salir sin su Superviviente.

- Cada Acompañante ocupa un asiento y no puede cambiar de asiento. Nota: los Perros Acompañantes no ocupan un asiento.

- Las cartas de Acompañante son cartas de Equipo. Se pueden almacenar en un vehículo. Sin embargo, todo Acompañante que se deje en el vehículo debe ocupar un asiento vacío con su miniatura.

NO HACER NADA

El Superviviente no hace nada y acaba su turno prematuramente. Las acciones restantes se pierden.

#7 FASE 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, siguiendo estos pasos en orden:

PASO 1 – ACTIVACIÓN

Todos los zombis se activan y gastan su acción en un ataque o en un movimiento, dependiendo de la situación. Resuelve primero todos los ataques y después todos los movimientos, pero cada zombi solo lleva a cabo una de las dos cosas con una única acción.

ATAQUE

Cada zombi que esté en la Zona de un Superviviente ejecuta un ataque. El ataque de un zombi siempre acierta, y no requiere lanzar los dados. Si es posible, arrebatará una carta de Equipo que el Superviviente esté transportando. El jugador que controle a dicho Superviviente elige y descarta una carta de Equipo. El Superviviente recibe una carta de Herida, que reemplaza la carta de Equipo perdida. Cuando reorganice el Inventario de su Superviviente, el jugador puede mover esta carta de Herida como si fuese de Equipo, pero no puede descartarla ni intercambiarla, 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. Las Heridas adicionales les serán infligidas a los otros Supervivientes. Si hay varios Supervivientes en la misma Zona, los jugadores comparten las cartas de Herida del modo que prefieran. ¡Cooperar también implica compartir el dolor y el sufrimiento!

EJEMPLO: Un Caminante Descarnado está en la misma Zona que dos Supervivientes e inflige una Herida durante su activación. Los jugadores eligen qué Superviviente recibe la carta de Herida y pierde la carta de 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!

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

EJEMPLO: Un grupo de siete Caminantes Descarnados está en la misma Zona que dos Supervivientes. Los cuatro primeros Caminantes bastan para matar a las desafortunadas víctimas, pero todos ellos gastan su acción en atacar. ¡Hora de comer!

MOVIMIENTO

Los zombis que no hayan atacado usan su acción para moverse una Zona hacia su objetivo, teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- Si pueden ver a un Superviviente, se mueven hacia él.
- Si no pueden ver a nadie, se moverán hacia la Zona que contenga más fichas de Ruido y hacia la que haya una ruta abierta.
- Si no pueden ver a nadie y no hay rutas abiertas hacia los Supervivientes, se moverán hacia la Zona más ruidosa como si todas las puertas estuviesen abiertas, aunque las puertas cerradas seguirán deteniéndolos.

Los zombis siempre se mueven siguiendo la ruta más corta hacia su meta. 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 resultantes de un grupo que se divida contengan la misma cantidad de cada tipo de zombi.**

Casos especiales de división:

- Las Abominaciones, sean del tipo que sean, nunca se dividen; el primer jugador decide la dirección en la que van.
- Los Gordos Descarnados no obtienen más escoltas Caminantes Descarnados al dividirse.
- Si no hay bastantes zombis para una división, el primer jugador decide qué grupos de zombis reciben los últimos refuerzos para que se dividan en nuevos grupos del mismo número, y en qué dirección van los grupos desiguales (consulta Quedarse sin miniaturas, página 25).

Aquellos de vosotros que hayáis jugado a anteriores juegos de *Zombicide:* estáis leyendo bien. ¡Dividirse ya no da acceso a activaciones adicionales!

EJEMPLO: Un grupo de cuatro Caminantes Descarnados, un Gordo Descarnado y tres Corredores Descarnados avanza hacia un grupo de Supervivientes. Los zombis pueden tomar dos rutas de la misma longitud, así que se dividen en dos grupos. Dos Caminantes Descarnados van por un lado y los otros dos van por el otro. El Gordo Descarnado se une a uno de los dos grupos de Caminantes Descarnados, y un segundo Gordo Descarnado se añade al otro grupo. Este nuevo Gordo Descarnado no aparece con más Caminantes Descarnados. Los tres Corredores Descarnados también se dividen, uniéndose dos al primer grupo y el otro al segundo. Se añade otro Corredor Descarnado al último grupo para que ambos grupos sean idénticos. Las cosas acaban de ponerse mucho más difíciles para los Supervivientes.

JUGAR LOS CORREDORES

Los Corredores tienen dos acciones por turno. Después de que todos los zombis (Corredores incluidos) hayan acabado el paso de activación y hayan resuelto su primera acción, los Corredores reciben una nueva activación, empleando su segunda acción para atacar a un Superviviente que esté en su Zona o moverse si no hay nadie a quien atacar.

EJEMPLO 1: Al inicio de la fase de los zombis, un grupo de tres Corredores Descarnados y un Gordo Descarnado está a una distancia de una Zona de un Superviviente. Con su primera acción, dado que no hay nadie a quien puedan atacar en su Zona, los zombis se mueven hasta la Zona en la que está el Superviviente. A continuación, los Corredores Descarnados efectúan su segunda acción. Puesto que ahora ocupan la misma Zona que un Superviviente, atacan. Cada uno de los Corredores Descarnados inflige una Herida, matando al Superviviente.

EJEMPLO 2: Un Corredor Descarnado está en la misma Zona que un Superviviente, y un Caminante Descarnado está en la Zona adyacente. El Corredor Descarnado ataca al Superviviente con su primera acción, infligiendo una Herida, y el Caminante Descarnado se mueve hasta su Zona, ya que ve al Superviviente. A continuación, el Corredor Descarnado lleva a cabo su segunda acción. Vuelve a atacar al Superviviente, matándolo.

EJEMPLO 3: Un Superviviente se halla en la misma Zona que tres Caminantes Descarnados, dos Gordos Descarnados y dos Corredores Descarnados. Todos los zombis atacan e infligen siete Heridas (dos Heridas bastan para matar al Superviviente; las cinco Heridas restantes se aplican igualmente, pero no hay mayores consecuencias). Ninguno de los zombis se mueve, puesto que todos han atacado. A continuación, los Corredores Descarnados resuelven su segunda acción. No tienen a nadie a quien atacar, de modo que se mueven una Zona hacia la Zona más ruidosa.

JUGAR LA ABOMINACIÓN BOMBA A

La Abominación Bomba A sólo puede ser eliminada con un Cóctel Molotov. Matarla proporciona 5 puntos de experiencia.

La Abominación Bomba A utiliza las siguientes reglas especiales:

- **Sustitución.** Si no puedes colocar una Abominación Bomba A porque te falta la miniatura, coloca en su lugar un Gordo Descarnado y su escolta de dos Caminantes Descarnados.
- **Inmunidad.** Una Abominación Bomba A solo puede ser eliminada mediante efectos que destruyan a todos los Actores de la Zona objetivo, como el Cóctel Molotov (o el Lanzallamas de la expansión *Toxic City Mall*). Dado que una Abominación Bomba A carece de umbral de Daño, los efectos de juego que permiten cambiar o ignorar un tipo de zombi (como la habilidad Disparo a bocajarro o el Arma ultrarroja especial de Nico) no tienen ningún efecto.
- **Agarre.** Al final de cada uno de sus turnos, la Abominación Bomba A agarra a todos los Supervivientes que se hallen en todas las Zonas adyacentes a ella. Todos los Supervivientes agarrados son arrastrados a la Zona de la Abominación Bomba A sin ninguna penalización. Esto no es una acción de movimiento. El Agarre puede obligar a un Superviviente a atravesar barricadas (consulta *Angry Neighbors* y *Toxic City Mall*) y vallas, así como a salir de un coche o de una torre de observación (consulta *Prison Outbreak*). Si posees varias Abominaciones Bomba A y tu Superviviente es apresado por varios Agarres simultáneos, escoge cuál de ellos agarra a tu Superviviente.

Una partida puede incluir varias Abominaciones Bomba A si tienes miniaturas para todas ellas.

PASO 2 – APARICIÓN

Los mapas de las misiones muestran dónde aparecen los zombis al final de cada turno: estas son las Zonas de aparición.

Las fichas de Aparición de zombis indican la ubicación de las Zonas de Aparición.

Casi todas las Zonas de aparición tienen una o varias fichas de Localizador de aparición, numeradas del 1 al 6.

Estas son las fichas de Localizador de aparición.

En cada paso de aparición, haz una tirada de dados para determinar el modo en que los zombis aparecen en el tablero. La cantidad de dados depende del número de Supervivientes iniciales de la partida. Esta cantidad no cambia durante la partida (aunque mueran Supervivientes). **¡Cuidado!** Los Acompañantes, como los Perros Acompañantes, no cuentan como Supervivientes a la hora de determinar el número de dados.

Básicamente, el número de dados de aparición que habrá que tirar es 4, más 1 dado por cada 2 Supervivientes adicionales (redondeando hacia arriba) a partir del sexto.

SUPERVIVIENTES	DADOS DE APARICIÓN
6	4
7-8	5
9-10	6
11-12	7

Después de tirar los dados, asigna cada uno de ellos a la Zona de aparición que tenga el Localizador de aparición marcado con el mismo número que el resultado del dado en cuestión. A continuación, saca una carta de Zombi para el primer dado, asignado a la Zona de aparición marcada con el número más bajo. Repite este proceso para cada dado de cada una de las Zonas de aparición, procediendo en el sentido de las agujas del reloj del 1 al 6, una carta de Zombi por cada dado.

Cada vez que saques una carta de Zombi, lee la línea que corresponde al color del nivel de Peligro del Superviviente más experimentado que aún permanezca en la partida (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca el número y el tipo de zombis correspondientes en la Zona de aparición indicada.

Cuando el mazo de Zombis se acabe, vuelve a mezclar todas las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.

RECUERDA: Todos los Gordos Descarnados entran en juego junto a dos Caminantes Descarnados, excepto cuando añadas uno para equilibrar un grupo de zombis que se divida.

EJEMPLO: Ocho Supervivientes empiezan una partida de Zombicide. El más experimentado es James: 12 puntos de experiencia lo sitúan en el nivel de Peligro Amarillo.

En el tablero hay cuatro Zonas de aparición. La primera está identificada con el Localizador de aparición 1. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, la segunda tiene el Localizador de aparición 2. La tercera tiene los Localizadores de aparición 3 and 4. La cuarta tiene los Localizadores de aparición 5 y 6.

Durante la fase de los zombis, se lanzan 5 dados para determinar la aparición de éstos: ⚀, ⚁, ⚂, ⚃, ⚄. El dado con ⚀ se coloca en la primera Zona de aparición (Localizador de aparición 1). El ⚁ va a la segunda Zona de aparición. La tercera Zona de aparición no recibe ningún dado. Ambos ⚂ y el ⚄ se colocan en la cuarta Zona de aparición.

Se saca una primera carta para el ⚀. Como el nivel de Peligro más elevado entre los Supervivientes es el Amarillo, se lee la línea para dicho nivel: se coloca 1 Caminante Descarnado en la primera Zona de aparición.

A continuación se toma otra carta para el ⚁: se coloca 1 Gordo Descarnado y su escolta de 2 Caminantes Descarnados en la segunda Zona de aparición.

No se saca ninguna carta para la Zona de aparición 3/4: ningún dado obtuvo ⚂ o ⚃.

Se cogen tres cartas, una a una, para la Zona de aparición 5/6, correspondientes a los resultados de ⚂, ⚃ y ⚄: 1 Corredor Descarnado, después 3 Caminantes Descarnados, y finalmente una activación adicional para todos los Caminantes Descarnados. Ésta última carta permite que todos los Caminantes Descarnados del tablero lleven a cabo inmediatamente una activación adicional, incluso aquéllos a los que los jugadores acaben de colocar en las Zonas de aparición.

¿NINGÚN LOCALIZADOR DE APARICIÓN?

Una Zona de aparición sin Localizadores de aparición seguirá en funcionamiento durante la paso de aparición. Saca una única carta de Zombi para ella en cada paso de aparición, independientemente del resultado de los dados. Resuelve esa aparición después de las apariciones normales, en el sentido de las agujas del reloj.

Puede que algunas misiones no tengan ningún Localizador de aparición en absoluto, especialmente las misiones de Temporadas anteriores. En ese caso, escoge cuál será la primera Zona de aparición durante toda la partida, y saca una única carta de Zombi para cada una de ellas en cada paso de aparición, sin importar el número de Supervivientes en juego.

ZONAS DE APARICIÓN DE COLORES

Algunas misiones presentan Zonas de aparición de colores, como azul o rosa. A menos que se indique lo contrario, estas Zonas de aparición no tienen Localizadores de aparición y tienen un requisito específico para activarse, como por ejemplo, la consecución de un Objetivo del mismo color. No se asignarán cartas de Zombi a las Zonas de aparición de colores hasta que éstas se activen. A menos que la misión indique lo contrario, las Zonas de aparición de colores hacen aparecer zombis en cada paso de aparición tras su activación.

ACTIVACIONES ADICIONALES, CAMAS Y ALCANTARILLAS

Hay tres tipos de cartas de Zombi especiales: Activación adicional, Cama y Alcantarilla.

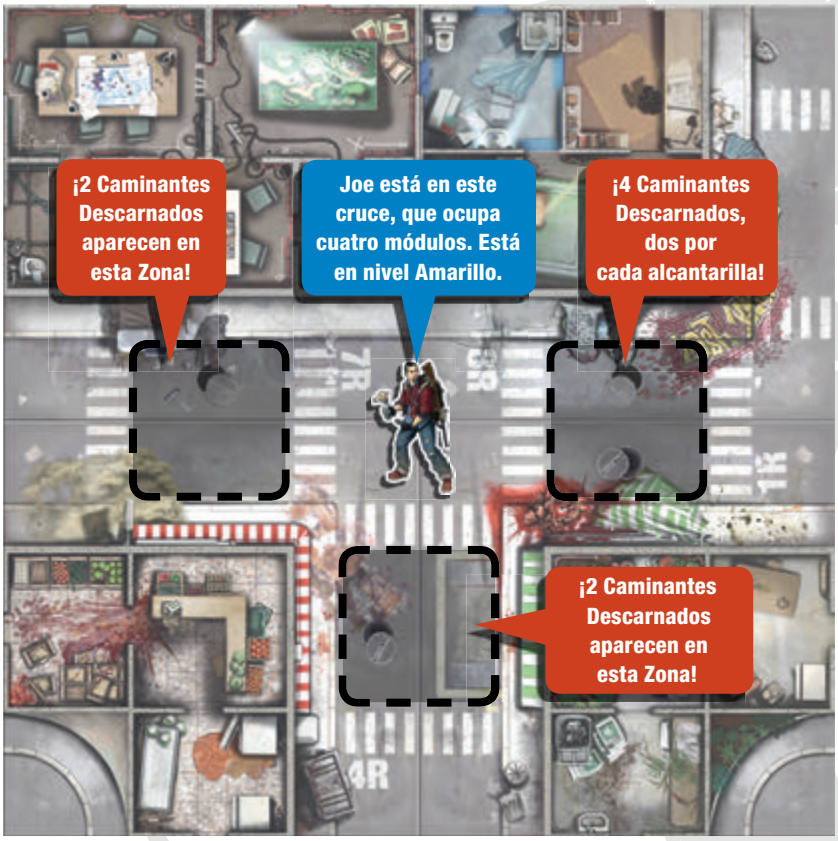
CARTAS DE ACTIVACIÓN ADICIONAL

Cuando revelas una carta de Activación adicional, no aparecen zombis en la Zona designada. En vez de eso, todos los zombis del tipo indicado reciben otra activación (consulta Paso de activación, página 19). ¡Ten en cuenta que estas cartas no tienen efectos en el nivel de Peligro Azul!

CARTAS DE ALCANTARILLA

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

Resuelve únicamente una activación adicional si no tienes bastantes miniaturas de zombis para llenar todas las alcantarillas, incluso aunque algunas estén en Zonas diferentes. En ese caso, el primer jugador decide las alcantarillas en las que aparecen los zombis que quedan.



CARTAS DE CAMA

Tenemos muchos motivos para odiar los hospitales. Los muertos tirados en las camas son uno de ellos. ¿Son cadáveres, o Reptadores echándose una siesta? Qué broma más graciosa.

Hay dos clases de cartas de Cama: azules y verdes. Las camas se pueden encontrar en módulos de hospital, así como en la mayoría de las cartas de Tienda reveladas.

Cuando saques una carta de Cama, no aparece ningún zombi en la Zona designada. En vez de eso, coloca un único Reptador en todas las camas del color indicado que se hallen en módulos en los que haya al menos un Superviviente. Las invasiones desde las camas nunca ocurren en módulos vacíos de Supervivientes.

Resuelve únicamente una activación adicional si no tienes bastantes miniaturas de Reptadores para llenar todas las camas, incluso aunque algunas estén en Zonas diferentes. En ese caso, el primer jugador decide las camas en las que aparecen los Reptadores que quedan.

QUEDARSE SIN MINIATURAS

La caja de *Zombicide Temporada 3: Rue Morgue* contiene zombis suficientes para invadir una ciudad. No obstante, es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un zombi en el tablero durante el paso de aparición (¡incluida la aparición de Reptadores!), al poblar un edificio o a consecuencia de la división de un grupo. En ese caso, se colocan los zombis que queden (si queda alguno) y después todos los zombis del tipo requerido obtienen inmediatamente una activación adicional. Pueden darse varias activaciones seguidas si las (malas) circunstancias así lo propician, así que estate siempre atento a la población de zombis en el tablero para no arriesgarte a sufrir una revuelta zombi inesperada.

RECUERDA: Las divisiones de grupos de zombis no provocan activaciones adicionales (consulta la página 20).

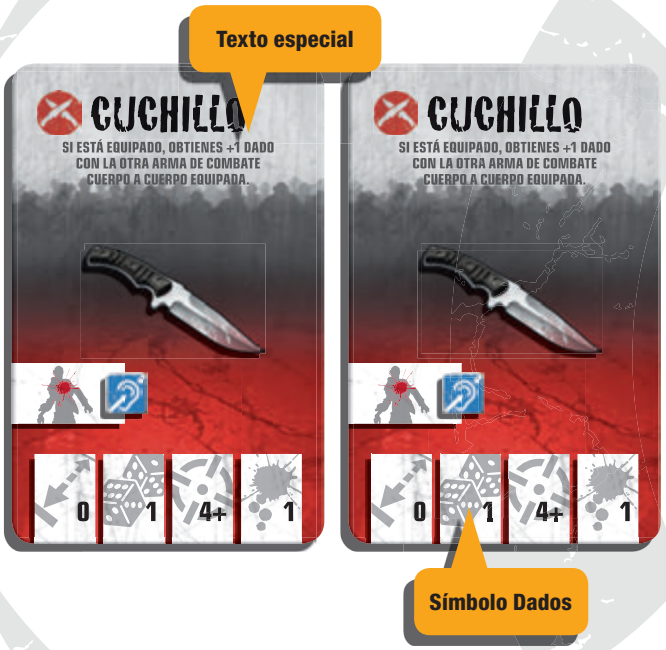
#8 COMBATE

Cuando un Superviviente ejecute una acción de combate, tira tantos dados como el valor de Dados del arma que estás utilizando.

Si el Superviviente activo tiene dos armas idénticas preparadas en sus manos con el símbolo Doble, puede utilizar las dos armas al mismo tiempo al coste de una única acción de combate. Ambas armas deben apuntar a la misma Zona.

EJEMPLO 1: Parker lleva dos Mac-10 en las manos. El Mac-10 tiene el símbolo Doble, así que Parker puede disparar ambos con una única acción. ¡Esto le permite tirar diez dados en una única tirada, puesto que el Mac-10 tiene un valor de Dados de 5!

EJEMPLO 2: Louise lleva en las manos dos Cuchillos. Como son armas idénticas con el símbolo Doble, puede atacar con ambos a la vez. En teoría, tiraría dos dados (uno por cada Cuchillo). No obstante, cada Cuchillo da una bonificación de +1 dado a un arma de combate cuerpo a cuerpo que se esté blandiendo con la otra mano. La bonificación es recíproca, así que cada Cuchillo tiene un valor de Dados de 2, para un total de cuatro dados al blandir un Cuchillo en cada mano.



Cada resultado que iguale o supere el valor de Precisión del arma representa un impacto exitoso. Todos los impactos deben ser asignados a un blanco enemigo (un zombi o un Superviviente rival). ¡Es imposible abstenerse de matar!

Cada impacto inflige a un único objetivo la cantidad de daño que se especifica en el valor de Daño del arma.

- Los Caminantes Descarnados y los Corredores Descarnados mueren con un impacto de 1 punto de Daño (o más).
- Los Gordos Descarnados mueren con un impacto de 2 puntos de Daño (o más). No importan los impactos que obtengas con un arma que inflige 1 punto de Daño: un Gordo Descarnado los absorberá sin inmutarse.
- Las Abominaciones Bomba A solo mueren a causa de los Cócteles Molotov (o efectos similares).

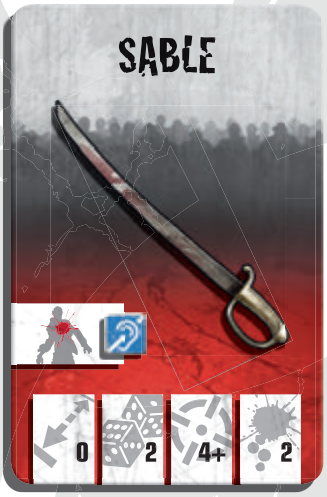
EJEMPLO: Joe descarga sus dos Mac-10 sobre tres Caminantes Descarnados que protegen a un Gordo Descarnado y consigue 5 impactos. Los tres primeros barren con facilidad a los Caminantes Descarnados. No obstante, el Gordo Descarnado recibe los dos impactos restantes sin que haya consecuencias, ya que el Mac-10 sólo inflige 1 punto de Daño.

Maddie llega para acabar el trabajo con su Sable. Sólo impacta una vez, ¡pero el Sable inflige 2 puntos de Daño, que son suficientes para matar a ese Gordo Descarnado!

Si hubiera habido dos Corredores Descarnados en lugar de un Gordo Descarnado, 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.

En situaciones especiales, como al disparar hacia un combate cuerpo a cuerpo desesperado en el que esté atrapado un compañero de equipo, o en el modo Competitivo (consulta la página 39), un Superviviente puede golpear a otro. En ese caso, el Superviviente objetivo sufre tantas Heridas como el valor de Daño del arma usada, y pierde el mismo número de cartas de Equipo (si las tiene). El Equipo que protege contra el daño, como la Máscara de hockey o el Chaleco antibalas, puede utilizarse para protegerse del daño infligido por otro Superviviente.

Cuerpo a Cuerpo



La invasión zombi anunciaba el regreso de armas anticuadas como hachas, mazas urbanas e incluso espadas. Si las legiones romanas estuvieran con nosotros, este problema con los zombis ya estaría resuelto.

Un Superviviente que esté equipado con un arma de combate cuerpo a cuerpo (un arma con un Alcance máximo de «0») puede atacar a un zombi que se encuentre en su misma 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: Cathy ataca con su Sable a un Caminante Descarnado, un Corredor Descarnado y un Gordo Descarnado. Saca un ⚄ y un ⚅, lo que significa dos impactos. Decide decapitar al Corredor Descarnado y despedazar al Gordo Descarnado, dejando al Caminante Descarnado, el menos peligroso de los tres, para su próxima acción. Aunque Oso también está en la misma Zona, está a salvo de los cortes de Cathy.

A Distancia

Al principio nos preocupaba acabar quedándonos sin munición. Tranquilízate. Hay munición casi en todos los sitios por los que pasamos. Tú sólo asegúrate de llevar armas de todos los calibres.

Un Superviviente que esté equipado con un arma de combate a distancia (un arma con un Alcance máximo de «1» o más) puede disparar a blancos que se hallen en una Zona que pueda ver (consulta Línea de visión, página 7) y que se encuentre dentro del Alcance del arma.

RECUERDA: Dentro de un edificio, la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura, y solo a una distancia de una Zona. Los pasillos interiores constituyen una excepción, ya que se consideran Zonas de calle (consulta la página 29).

El alcance de un arma se muestra mediante el valor de Alcance de 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 disparar a Zonas que estén a una distancia inferior al mínimo. En la mayoría de los casos, este es 0: el Superviviente puede disparar a objetivos que se encuentren en la Zona que ocupa en ese momento (aunque sigue considerándose una acción de combate a distancia).

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

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 que aprieta el gatillo. El Mac-10 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.

Cuando se elija una Zona para un combate a distancia, ignora a todos los Actores que estén en las Zonas entre el tirador y el objetivo. Esto significa que los Supervivientes pueden disparar a través de Zonas ocupadas sin consecuencias para los otros Supervivientes o zombis. Un Superviviente puede incluso disparar a otra Zona habiendo zombis en aquélla en la que él se encuentra.

Cuando utiliza un arma de combate a distancia, el Superviviente que dispara no elige a los objetivos a los que alcanza con tiradas exitosas. Los impactos se asignan a los Actores que se encuentren en la Zona apuntada siguiendo este orden de prioridad de blancos:

1- Supervivientes (excepto el tirador)
2- Caminantes Descarnados
3- Gordos Descarnados o Abominación Bomba A (el tirador elige)
4- Corredores Descarnados
5- Reptadores

Los impactos son asignados a los objetivos del grado de prioridad inferior hasta que todos los objetivos han sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente. Si varios blancos comparten el mismo Orden de prioridad de blancos, los jugadores elegirán a cuáles de ellos acertarán.

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	SUPERVIVIENTE (SALVO EL TIRADOR)	-	-	-
2	CAMINANTE DESCARNADO	1	1	1
3	GORDO DESCARNADO (1) / ABOMINACIÓN BOMBA A (2)	1	2/ Un montón	1/5
4	CORREDOR DESCARNADO (3)	2	1	1
5	REPTADOR	1	1	1

Cuando varios blancos comparten el mismo Orden de prioridad de blancos, los jugadores deciden cuáles son eliminados en primer lugar.
(1) Todos los Gordos Descarnados entran con 2 Caminantes Descarnados cuando aparecen.
(2) Abominación Bomba A: Inmunidad. Agarre.
(3) Los Corredores Descarnados tienen dos acciones por turno.

EJEMPLO: En la Zona de Terry hay otro Superviviente, Joe, cuatro Caminantes Descarnados, un Gordo Descarnado y dos Corredores Descarnados. Armado con dos Mac-10 y sabiendo que es comida para zombis, ¡Terry va a llevarse con él a tantos como le sea posible! Tira diez dados (cinco por cada Mac-10). Obtiene ⚃, ⚃, ⚄, ⚄, ⚄, ⚄, ⚃, ⚃, ⚂ y ⚂. El Mac-10s impacta con un 5 y un 6, lo que significa que ha logrado 5 impactos. Joe recibe dos, que lo matan (con amigos como estos...), y los impactos restantes eliminan a los Caminantes Descarnados.

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

Los jugadores veteranos de anteriores juegos de *Zombicide* podrán encontrar una tabla ampliada del Orden de prioridad de blancos (incluyendo los zombis Berserkers y Tóxicos) en la página 61.

ARMAS RECARGABLES

Aunque la mayoría de las armas pueden utilizarse repetidamente, algunas, como la Escopeta de cañón doble, el Mac-10 o la Recortada, requieren gastar una acción para recargarlas entre disparos si quieres disparar varias veces durante el mismo turno. En la fase final del turno, todas estas armas se recargan de manera gratuita, de manera que siempre empiezan el turno listas para disparar.

- Si una de estas armas se dispara y se le pasa a otro Superviviente sin ser recargada, sigue teniendo que recargarse antes de que el nuevo propietario pueda utilizarla en el mismo turno.
- Cuando un Superviviente lleve en las manos dos armas Dobles idénticas que requieran recargarse, una sola acción recarga ambas.
- Es posible disparar con una única arma Doble recargable a una Zona y después disparar a otra Zona con la otra arma Doble recargable.

EJEMPLO: Travis lleva en las manos dos Recortadas al principio de su turno. Las descarga ambas con su primera acción, las recarga con su segunda acción y las dispara de nuevo con la tercera. Las Recortadas están vacías.

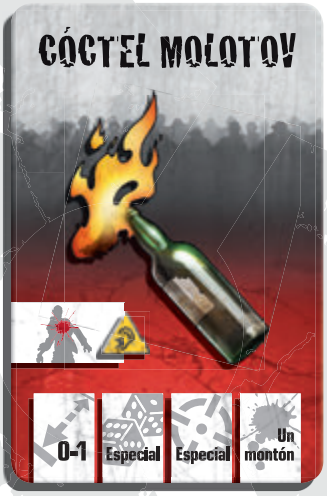
En la fase final, ambas Recortadas se recargan de manera gratuita.

ARMAMENTO MEJORADO: CÓCTEL MOLOTOV Y RIFLE DE FRANCOTIRADOR

Pueden combinarse cartas de Equipo específicas para fabricar armamento mejorado. Siempre que quieras (aunque sufras una Herida), coge las dos cartas apropiadas, que deben estar almacenadas en el Inventario del Superviviente, y combínalas en una nueva arma. Los componentes son descartados. En el caso del Rifle de francotirador, simplemente superpón las cartas Mira y Rifle para formar una única arma. No pueden volver a separarse hasta que el Rifle de francotirador sea descartado. Combinar ambas cartas no cuesta ninguna acción, y la nueva arma solo ocupa un único espacio en el Inventario de tu Superviviente. Cuando son fabricadas, los Supervivientes pueden preparar en sus manos las armas mejoradas inmediatamente y sin ningún coste.

Al crear un arma mejorada, un Superviviente puede reorganizar su Inventario inmediatamente y sin ningún coste.

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 requiere valores de Dados, Precisión ni Daño (aunque sigue necesitándose una acción de combate a distancia para usarlo). Simplemente, elimina todo lo que haya en la Zona a la que apuntes. Sí, incluso otros jugadores y la Abominación. Descarta el Cóctel Molotov después de un único uso, dejando el espacio de la mano vacío. La carta usada no se coloca en el mazo de descarte de Equipo. Déjala aparte.



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 tus objetivos cuando dispares con este Rifle. Si el Rifle de francotirador es descartado, las cartas de Rifle y Mira van al mazo de descarte de Equipo.

#9 LOCALIZACIONES ESPECIALES

MÓDULOS DE HOSPITAL

Los hospitales se cuentan entre los lugares más peligrosos que hay. El primer día de la invasión zombi, estos lugares recibieron a muchas personas heridas, muertas e infectadas. Sólo fue cuestión de tiempo que todos los hospitales se convirtieran en mataderos, y luego en nidos de zombis.

Evitamos esos lugares durante meses, como los agujeros infernales que eran. Podíamos encontrar las provisiones que había en los hospitales en cualquier otra parte, o bien no merecía la pena correr el riesgo. Pero ha pasado el tiempo, y las reglas han cambiado. Ahora, vale la pena arriesgarse para conseguir incluso las provisiones más vulgares, y las temibles enfermedades de la Edad Oscura están volviendo. A saber lo que puede haber mordido una pulga antes de morderte a ti.

Los módulos de hospital son 1V, 2V, 3V, 4V, 5V y 6V.

PASILLOS

Los módulos de hospital tienen pasillos interiores. Éstos cuentan como Zonas de calle a todos los efectos. Esto repercute en:

1- **Líneas de visión:** Las líneas de visión cubren todas las Zonas que puedan cruzar antes de alcanzar una pared o el borde del tablero de juego.

2- **La acción buscar:** No puedes buscar en un pasillo interior.

3- **Aparición:** No pueden aparecer zombis en pasillos interiores (a menos que haya una Zona de aparición, por supuesto).

HABITACIONES DE HOSPITAL

Los módulos de hospital tienen habitaciones. Éstas cuentan como edificios a todos los efectos, y comparten estas reglas:

1- **Movimiento:** Solo se puede entrar en una habitación a través de una puerta abierta.

2- **Búsqueda:** No puedes llevar a cabo acciones de búsqueda en habitaciones de hospital, **excepto en los vestuarios**.

3- **Aparición de zombis:** Abrir la puerta de una habitación de hospital genera una aparición de zombis en dicha habitación. Ocurre lo mismo si la puerta de la habitación está abierta (o si no hay puerta) cuando se abra la puerta del hospital.

¡Acuérdate también de las camas (consula la página 25)!

Los coches de los juegos anteriores de *Zombicide* pueden entrar en pasillos interiores. Sin embargo, para ello deben atravesar una puerta doble como las que aparecen en la expansión *Toxic City Mall*.

MÓDULOS DE CAMPAMENTO Y TIENDAS

Durante las primeras semanas de la invasión, los militares establecieron campamentos en los parques de las ciudades y en las zonas de los alrededores. Por desgracia, la mayoría de los lugares no son seguros por mucho tiempo cuando hay zombis implicados, y muchos campamentos cayeron después de una lucha infernal. Los restos siguen ahí, a veces con armas buenas y munición que recoger. Y luego están las tiendas, enormes trozos de material hechos jirones, en los que se ocultan provisiones y zombis esperando a que las abras. Son como bolsas mágicas que contienen premios. ¿A quién no le gusta eso?

- Los módulos de campamento son 7V (también llamado yermo para aterrizaje de helicópteros), 8V y 9V.
- Todas las Zonas de campamento se consideran Zonas de calle. La mayoría de ellas pueden recibir cartas de Tienda, según se indica en el mapa de la misión.

HELICÓPTERO ESTRELLADO

A menos que se diga lo contrario, no se puede entrar en una Zona que esté cubierta, aunque sólo sea parcialmente, por la ficha de Helicóptero estrellado, además de que ésta bloquea la línea de visión. No aparecerán zombis en las Zonas cubiertas por la ficha del Helicóptero estrellado o inaccesibles a causa de ésta.

Los usuarios de la expansión *Toxic City Mall* podrían darse cuenta de que la ficha de Helicóptero estrellado usa las mismas reglas que los Escombros. Los efectos de juego que afecten a los Escombros también afectarán al Helicóptero estrellado.

TIENDAS

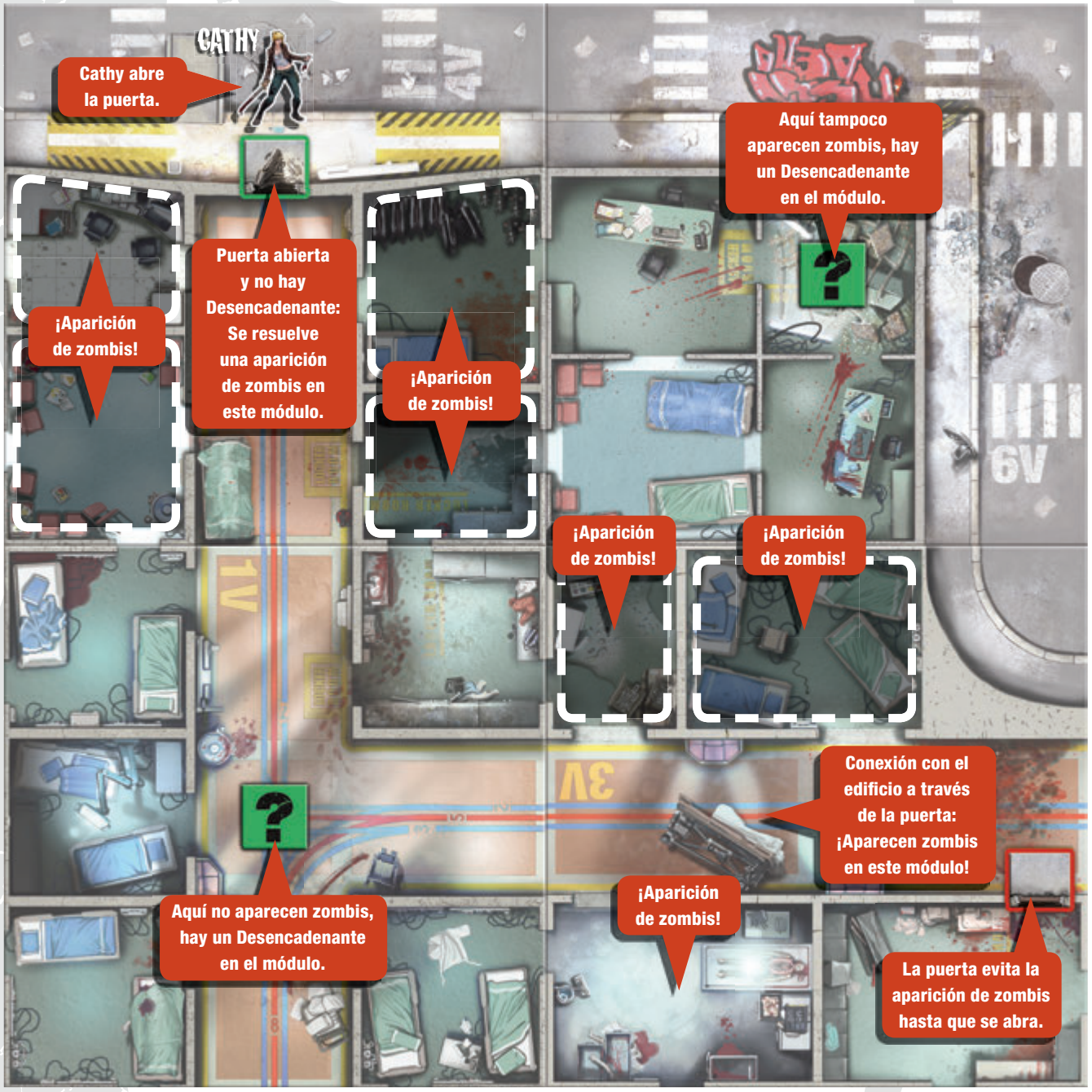
- A menos que la misión especifique lo contrario, distribuye al azar las cartas de Tienda ocultas entre las Zonas que reciben cartas de Tienda una vez el tablero esté preparado (consulta el mapa de la misión).
- Un superviviente que entre por primera vez en una tienda la revelará. Voltea la carta de Tienda y coloca los zombis correspondientes en su interior (¡no te olvides de comprobar las camas!). Un zombi que entre en una tienda no la revelará.
- No se puede buscar en el interior de las tiendas (exceptuando la carta Administrativa y la de Enfermería).
- No se puede trazar ninguna línea de visión a través de una tienda o entre ella y otra Zona.
- Si dispones de otros juegos de *Zombicide*, no se puede conducir a través de una tienda.

Desencadenantes de eventos

Como su nombre indica, los Desencadenantes de eventos activan reglas especiales cuando ocurren unas circunstancias predefinidas. A menos que la misión especifique lo contrario, aplica la siguiente regla.

Desencadenante de evento: En un módulo que tenga un Desencadenante de evento sólo aparecerán zombis la primera vez que un Superviviente ponga un pie en una de sus Zonas de edificio o pasillos interiores al final de una acción. Voltea el Desencadenante de evento para indicar que ha sido usado. No coloques zombis dentro de las Zonas de edificio de este módulo cuando se abra una de las puertas que conducen a ella: hazlo cuando un Superviviente entre en una de las Zonas de edificio o pasillos interiores de este módulo.

Los efectos de juego provocados por Desencadenantes de evento pueden interrumpir una activación (o una acción de equipo). Se resolverán antes de proseguir con el turno interrumpido.



EJEMPLO: Un Reptador aparece en una cama, en un módulo con un Desencadenante de evento. Maddie utiliza su habilidad Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo (consulta la página 41) para cargarse al Reptador. Con el movimiento permitido por la habilidad Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo, se detiene en la Zona del Reptador, activando el Desencadenante de evento. Se colocan zombis en el módulo: dos Caminantes Descarnados aparecen en la Zona de Maddie y el Reptador. La siguiente carta de zombi indica una activación adicional para los Caminantes Descarnados. Ambos Caminantes Descarnados hieren a la Superviviente. Maddie es asesinada antes de retomar su turno y beneficiarse de la acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita de su habilidad Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo. ¡Mala suerte!

Los Desencadenantes de evento son una herramienta maravillosa para la creación de misiones. Por ejemplo, puedes limitar su alcance a una única Zona o vincularlo a una puerta para que active la apertura de otra puerta o la aparición de un invitado sorpresa. Recuerda, ¡la única regla es divertirse!

HELIPUERTO Y ESCALERAS

Rodeado por vallas, el helipuerto es un verdadero lugar de interés en cualquier misión. Se puede usar para controlar calles grandes del tablero o como lugar objetivo en tus misiones.

- El helipuerto está rodeado por una valla. Los Actores pueden trazar líneas de visión y llevar a cabo ataques a distancia a través de ella, pero no pueden atravesarla moviéndose ni conduciendo un coche. Sin embargo, recuerda que una Abominación Bomba A sí podrá agarrar a los Supervivientes a través de ella.
- Usa la ficha de Escaleras para crear zonas de paso en la valla del helipuerto. En tus propias misiones, puedes usarla del modo que te parezca más apropiado: por ejemplo, como zonas de paso entre niveles o para justificar la presencia de una Zona de aparición en mitad de un edificio.

Aquellos que hayan jugado a *Zombicide Temporada 2: Prison Outbreak* pueden darse cuenta de que la valla del helipuerto no es una alambrada. No puede ser atravesada ni destruida por Abominaciones.

#10 ACCIONES DE EQUIPO

Luchar y sobrevivir juntos durante mucho tiempo crea lazos especiales que la gente sólo acostumbraba a ver en las unidades militares. A veces pueden ser las clásicas órdenes gritadas por quienquiera que se crea el alfa. Tácticas de equipo. En otras circunstancias, es un idioma secreto expresado de formas divertidas. Signos de banda, o como quieras llamarlo. Y luego están aquéllos que confían en el instinto puro, sabiendo exactamente cuándo y dónde deben actuar. En mi caso, es un poco de las tres cosas. Depende de los compañeros de equipo con los que esté. Si estuviéramos en un momento de paz creo que lo llamaría amistad. Sea lo que sea, es nuestra arma más poderosa.

Los jugadores veteranos pueden usar acciones de equipo para mejorar su experiencia de juego. Durante el paso de preparación (consulta la página 6), en el paso 6, cada equipo puede escoger hasta un máximo de dos cartas de Acción de equipo (todos los equipos deben tener el mismo número). Se conservarán durante toda la partida. Devuelve las demás cartas de Acción de equipo a la caja.

Durante su turno, un Superviviente puede usar sin ningún coste una de las cartas de Acción de equipo elegidas. **Todo equipo puede usar una única carta de Acción de equipo en cada fase de los jugadores.**

Para usar la acción de equipo deben cumplirse las siguientes condiciones:

- Selecciona al Superviviente que vaya a usar la acción de equipo y al menos a otro compañero de equipo.
- Todos los Supervivientes seleccionados deberán ser capaces de realizar la acción de equipo seleccionada. Por ejemplo, si se selecciona la acción de equipo ¡Cargad!, deberán estar equipados con armas de combate cuerpo a cuerpo.
- Selecciona una Zona. Esta será bien la Zona inicial o la Zona final de la acción de equipo.
- Cada Superviviente designado deberá resolver la acción de equipo escogida, en el orden que desees. La acción de cada Superviviente deberá quedar completamente resuelta antes de que el siguiente Superviviente designado pueda actuar. Tras la resolución de la acción de equipo, el Superviviente que la usó prosigue con su turno.

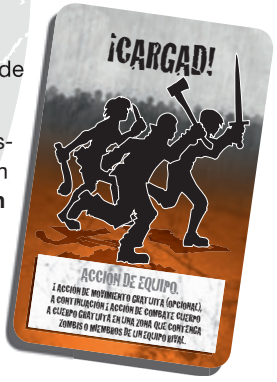
Una acción de equipo no es una activación. Un Superviviente que se beneficie de ella sólo resolverá las acciones indicadas. Se podrán usar habilidades durante una acción de equipo, a excepción de aquéllas que sólo puedan activarse en el turno del Superviviente (como por ejemplo, +1 acción de movimiento gratuita o Socorrista).

Zombicide Temporada 3: Rue Morgue presenta tres acciones de equipo: ¡Cargad!, ¡Disparad! y ¡Moveos!

Una acción de equipo no será cancelada si, en cualquier momento de su resolución, alguna de sus condiciones deja de cumplirse.

EJEMPLO: Oso y Maddie comienzan la acción de equipo ¡Cargad! Ambos obtienen una acción de movimiento gratuita a la Zona seleccionada, y a continuación deben resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita contra zombis (o miembros de equipos rivales). En primer lugar, sus miniaturas se mueven a la Zona de destino, en la que hay un Caminante Descarnado. El jugador decide resolver primero la acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita con Maddie. Maddie mata al Caminante Descarnado. Oso ya no puede realizar su acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita (¡ya no hay blanco!), pero continúa beneficiándose de la acción de equipo.

¡CARGAD!



La carta de Acción de equipo ¡Cargad! puede utilizarse de dos maneras:

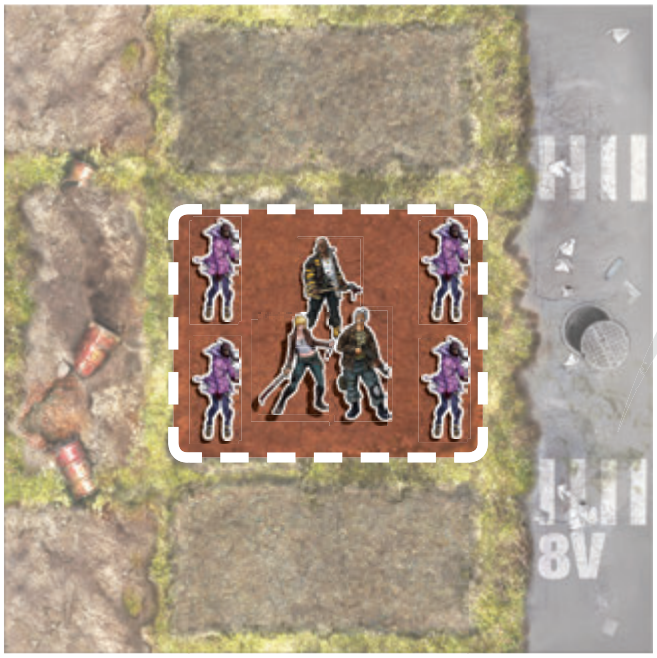
- Selecciona una Zona a la que cada miembro escogido del equipo pueda llegar con una acción de movimiento, **en la que haya al menos un zombi (o un miembro de un equipo rival).** Puede ser una Zona en la que al menos uno de los Supervivientes escogidos se encuentre en ese momento. Si es necesario, todos los Supervivientes elegidos resuelven una acción de movimiento gratuita para llegar a la Zona seleccionada. Después de moverse, cada miembro elegido ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita.

O BIEN

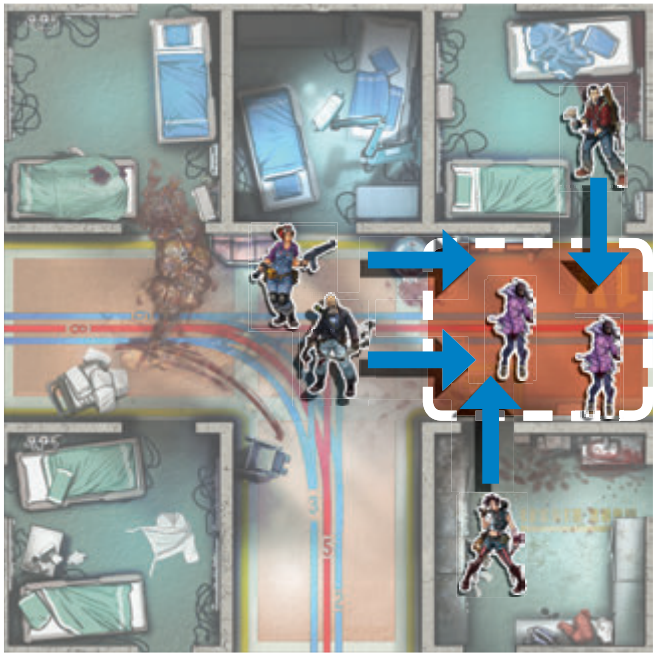
- Selecciona la Zona en la que se encuentren todos los miembros escogidos del equipo. Todos pueden efectuar una acción de movimiento gratuita opcional para abandonarla y entrar en Zonas **en las que haya al menos un zombi (o un miembro de un equipo rival)**. A continuación, cada miembro elegido ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita.

Un Superviviente no puede beneficiarse del movimiento de las acción de equipo ¡Moveos! o ¡Cargad! si se encuentra en una Zona poblada por zombis y no puede abandonarla con una única acción de movimiento.

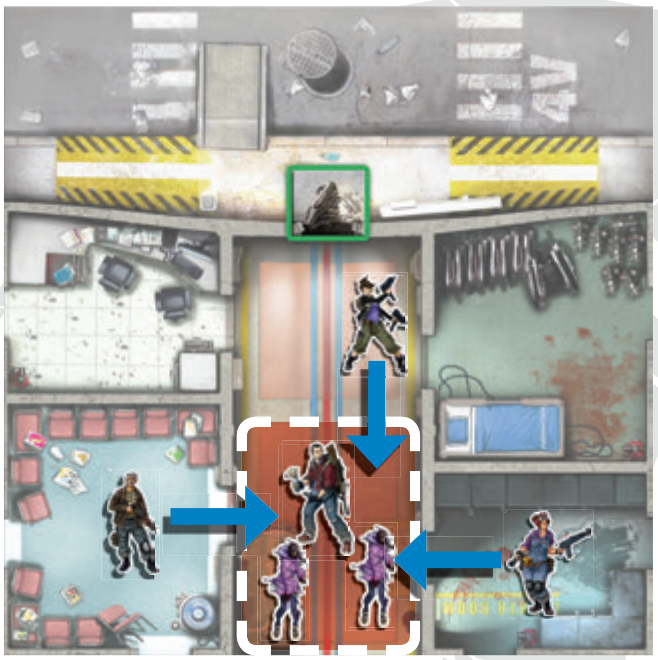
A veces la vida es tan simple como un grito de guerra. Oso lleva a cabo una acción de equipo ¡Cargad! Centrada en una Zona que se encuentra junto a él. Su compañera de equipo Maddie lo sigue alegremente a la escaramuza. Ambos se mueven a la Zona seleccionada sin ningún coste. A continuación, los dos ejecutan una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita.



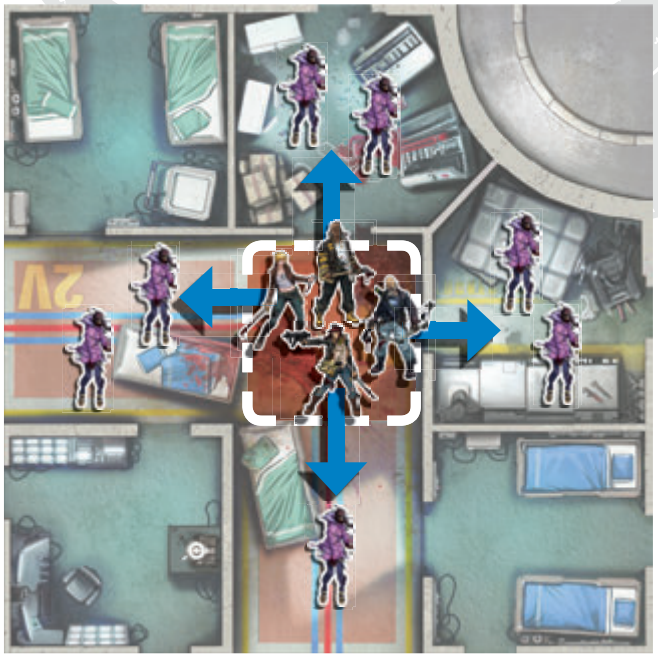
Dan, Cathy y Terry están rodeados de Caminantes Descarnados. Estaban preparados, y Terry ordena una acción de equipo ¡Cargad! centrada en la Zona en la que se encuentran. No usan la acción de movimiento gratuita, pues ya están en la Zona seleccionada. Cada uno de ellos resuelve una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita para abrir brecha en las filas enemigas.



¡Cargad!, les exorta Maddie a sus compañeros de equipo Joe, Louise y Travis, para librarse de los zombis que se acercan. Todos se mueven sin ningún coste a la Zona ocupada por Caminantes Descarnados. A continuación, cada Superviviente ejecuta una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita con un arma de combate cuerpo a cuerpo equipada.



Joe acaba su turno en una posición peliaguda: está acompañado de Caminantes Descarnados, y no le quedan acciones. Decide hacer un llamamiento a sus compañeros de equipo mediante una acción de equipo ¡Cargad! centrada en su Zona. Laurie, Louise y Terry tienen armas de combate cuerpo a cuerpo equipadas, y resuelven una acción de movimiento gratuita para unirse a Joe. A continuación, todos ellos, Joe incluido, ejecutan una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita contra los Caminantes Descarnados.



El tablero necesita urgentemente una limpieza, o de lo contrario, ¡los zombis podrían reactivarse! Parker usa una acción de equipo ¡Cargad! en su propia Zona para que su equipo brille en este momento crucial. Cada uno de ellos ejecuta una acción de movimiento gratuita, seguida de una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita. ¡Por eso se llama Zombicide!

¡MOVEOS!

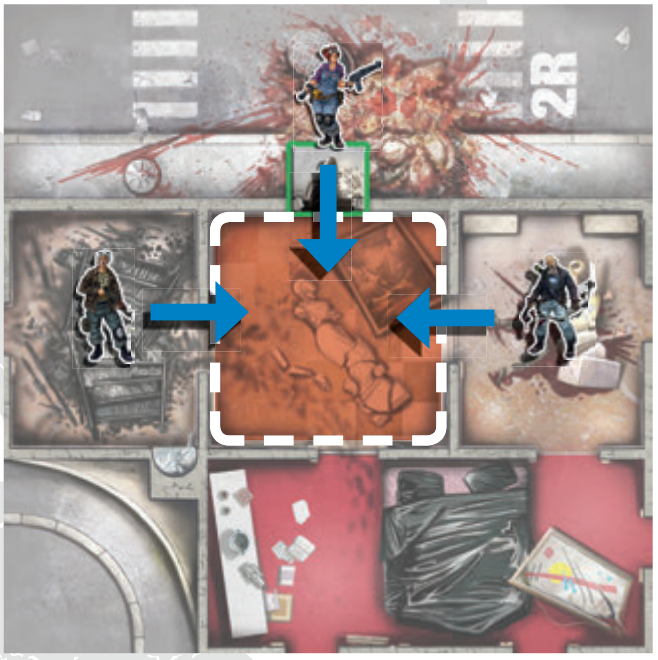
La acción de equipo ¡Moveos! puede utilizarse de dos maneras:

- Selecciona una Zona a la que todos los miembros escogidos del equipo puedan llegar con una acción de movimiento. Todos efectuarán una acción de movimiento gratuita a la zona seleccionada.

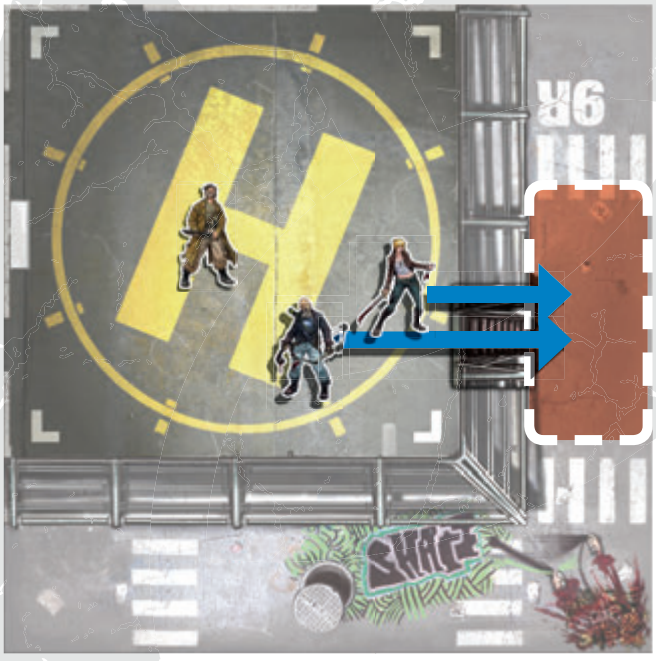
O BIEN

- Selecciona la Zona en la que se encuentren todos los miembros escogidos del equipo. Todos efectuarán una acción de movimiento gratuita para abandonarla.

Un Superviviente no puede beneficiarse del movimiento de la acción de equipo ¡Moveos! si se encuentra en una Zona poblada por zombis y no puede abandonarla con una única acción de movimiento.



Louise ordena una acción de equipo ¡Moveos! a Terry y Travis, sus compañeros de equipo, que están en otras Zonas. Los tres ejecutan una acción de movimiento gratuita para desplazarse a la Zona seleccionada. ¡El equipo está reunido!



¡Se necesita un pelotón de ataque fuera del helipuerto! Cathy ejecuta una acción de equipo ¡Moveos! junto a Travis, su compañero de equipo. Ambos obtienen una acción de movimiento gratuita para desplazarse a la Zona seleccionada. James, que también forma parte de su equipo, también podría haber sido seleccionado para moverse junto a ellos, pero está mejor en el helipuerto... ¡por ahora!

Dan es el último en jugar y se da cuenta de que su equipo es demasiado ruidoso. Podrían atraer a zombis de las zonas cercanas. Con una acción de equipo ¡Moveos! centrada en su propia Zona, todos obtienen una acción de movimiento para desplazarse a Zonas adyacentes.

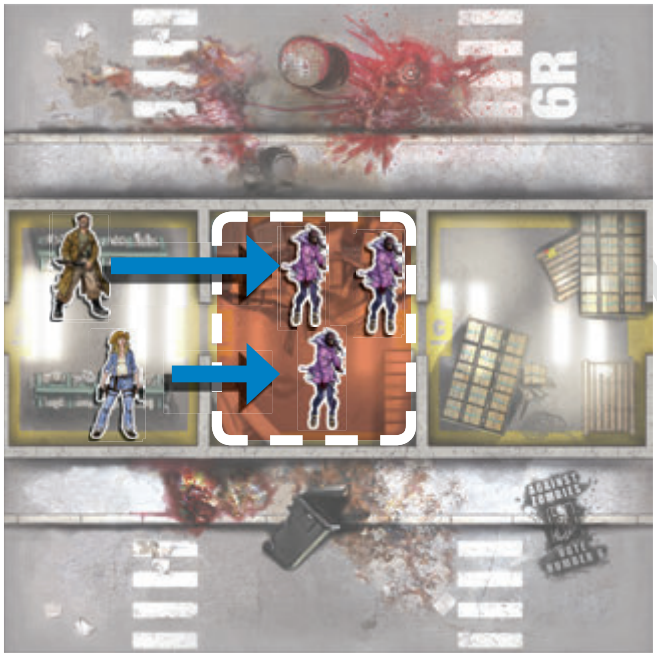
¡DISPARAD!

La acción de equipo ¡Disparad! puede utilizarse de dos maneras:

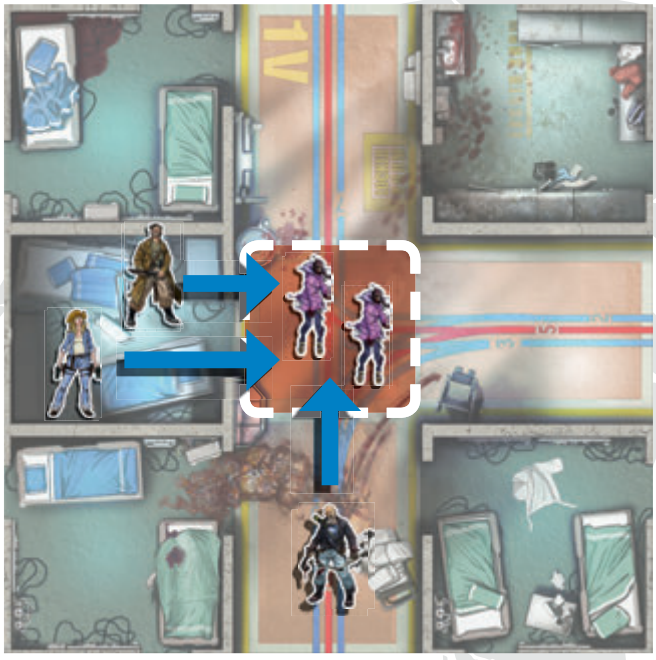
- Selecciona una Zona a la que todos los miembros escogidos del equipo puedan disparar con una acción de combate a distancia. Todos efectuarán una acción de combate a distancia gratuita apuntada a la Zona seleccionada.

O BIEN

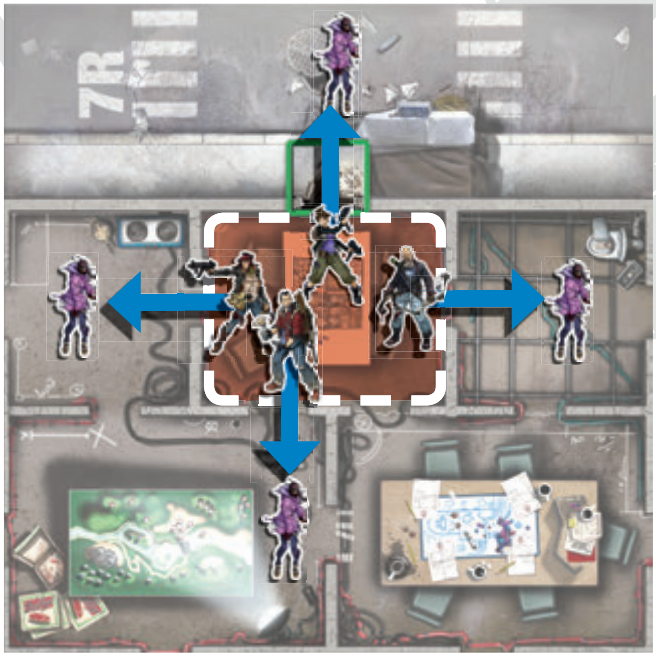
- Selecciona la Zona en la que se encuentren todos los miembros escogidos del equipo. Todos efectuarán una acción de combate a distancia gratuita para disparar a Zonas que estén dentro del Alcance de sus respectivas armas.



James y Jane están a punto de abrirse paso a través de los Zombis Descarnados. Jane usa una acción de equipo ¡Disparad! junto a James. Ambos ejecutan una acción de combate a distancia apuntada a la Zona seleccionada. Una lluvia de balas barre a los zombis.



James, Jane y Travis han preparado una buena trampa. James declara una acción de equipo ¡Disparad! apuntada a la Zona en la que se encuentran los Caminantes Descarnados. Jane y Travis se unen a él. A continuación, cada uno de ellos resuelve una acción de combate a distancia apuntada a la Zona designada.



¡Un tiroteo! Laurie desencadena una acción de equipo ¡Disparad! en la Zona en la que está. Todos sus compañeros de equipo apuntan a una Zona que esté dentro de su Alcance y resuelven una acción de combate a distancia. ¿Rodeados, decías? Anda ya.

#11 MODO COMPETITIVO

Bueno, los humanos siguen siendo humanos, incluso con los zombis corriendo por ahí. Los recursos escasean. A veces no estamos tan unidos como deberíamos. En esos casos, puede darse un poco de competitividad.

Completamente opcional, el modo Competitivo enfrenta a unos equipos contra otros, a menudo con consecuencias mortales. Es muy sencillo: los equipos que reúnas durante el paso de preparación (consulta la página 6) serán rivales. Al final de la partida, suma los puntos de experiencia obtenidos por todos los miembros de cada equipo, incluidos los muertos. Ganará el equipo que haya reunido la mayor cantidad de experiencia.

Hasta entonces, todo vale. Puedes negociar con los otros jugadores, formar alianzas temporales y después traicionar a tus aliados, e incluso cortar en rodajas y disparar a los equipos rivales.

RECUERDA: Matar a otro Superviviente no te dará puntos de experiencia.

El modo Competitivo sólo puede utilizarse con misiones competitivas (consulta las páginas 59 y 60).

- Las situaciones en las que los jugadores tengan que ponerse de acuerdo en el modo en que debe resolverse un efecto del juego serán decididas por el primer jugador. Por ejemplo, esto se aplica cuando los zombis inflijan Heridas en una Zona que contenga Supervivientes de equipos rivales, o al modo en que los zombis se dividen durante la fase de los zombis.
- El Orden de prioridad de blancos es una excepción a la regla anterior. El Superviviente atacante escoge sus blancos de entre las víctimas que compartan el mismo nivel de Prioridad.
- Los Supervivientes rivales no obstaculizan el movimiento.

En el modo Competitivo, los equipos rivales reciben el mismo número de cartas de Equipo de Chaleco antibalas al comienzo del juego, además de la entrega clásica de Equipo (Consulta Preparación, página 6). Si no hay un número suficiente de cartas de Chaleco antibalas para darle el mismo número a cada equipo, devuelve las cartas sobrantes a la caja. Un Chaleco antibalas ofrece una protección temporal contra los ataques de otros Supervivientes (NO de los zombis). No necesita estar equipado en las manos para ser efectivo.

- Cuando un Superviviente sufra la primera Herida infligida por otro Superviviente, coloca el Chaleco antibalas boca abajo. La Herida se ignorará. No descartes una carta de Equipo.
- Al sufrir una segunda Herida causada por un Superviviente, la carta de Chaleco antibalas se pierde y se deja aparte (no se coloca en el mazo de descarte). La Herida se ignora una vez más.
- Toda Herida sufrida con posterioridad se trata normalmente.
- Un Superviviente puede tener varios Chalecos antibalas en su Inventario.

RECUERDA: Al ser golpeado por otro Superviviente, sufrirás tantas Heridas como el valor de Daño del arma utilizada para atacarte.

EJEMPLO: Terry lleva puesto un Chaleco antibalas. Jane le acierta una vez con una Pistola (Daño 1). Terry sufre 1 Herida. La carta de Chaleco antibalas de Terry se coloca boca abajo, y la Herida se ignora. A continuación, Maddie golpea a Terry una vez con un Hacha de bombero (Daño 2). Terry sufre 2 Heridas. La primera Herida se ignora, pero la carta de Chaleco antibalas se deja aparte. La segunda Herida se inflige con normalidad. Terry pierde una carta de Equipo (si la tiene) y recibe una carta de Herida.

¡ASÍ ES LA VIDA!

El modo Competitivo convierte *Zombicide* en un juego diferente. Tal vez prefieras probar este modo por ti mismo antes de enseñar a nuevos jugadores a jugar a *Zombicide.*

Aparte de añadir los Chalecos antibalas, decidimos deliberadamente no modificar los parámetros básicos del juego para el modo Competitivo. El entorno es el mismo. La gestión del ruido es crucial. Para los zombis, todos los Supervivientes saben igual. Así es *Zombicide.*

#12 HABILIDADES

Cada Superviviente de *Zombicide Temporada 3: Rue Morgue* 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.

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

NOTA: Las habilidades marcadas con un * son versiones actualizadas que utilizan el contenido de Zombicide Temporada 3: Rue Morgue.

+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 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, y el Superviviente sigue pudiendo buscar una sola vez por turno.

+1 acción a distancia gratuita – El Superviviente tiene una acción de Combate a distancia adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada en combate a distancia.

+1 acción cuerpo a cuerpo gratuita – El Superviviente tiene una acción de combate cuerpo a cuerpo adicional. Esta acción sólo puede ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo.

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

+1 acción de equipo gratuita – El Superviviente puede utilizar una acción de equipo adicional durante su turno, seleccionando la carta de Acción de equipo que aún no haya sido usada en esta ronda. Esta habilidad se puede utilizar incluso aunque el equipo del Superviviente ya haya usado una acción de equipo durante la fase de los jugadores. Esta habilidad permite utilizar la misma acción de equipo varias veces en la misma fase de los jugadores, siempre y cuando el equipo escogiera cartas de Acción en equipo idénticas durante el paso de preparación.

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

+1 acción de Perro gratuita – El Superviviente tiene una acción adicional para utilizar con Perros Acompañantes (consulta la caja de *Perros Acompañantes*). Esta acción sólo puede ser utilizada con Perros Acompañantes.

+1 al Alcance máximo – El Alcance máximo del Superviviente con armas a distancia aumenta en 1.

+1 al Daño con [Equipo] – El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el equipo especificado.

+1 al Daño: [Tipo] – El Superviviente obtiene una bonificación de +1 al Daño con el tipo de acción de combate especificada (cuerpo a cuerpo o a distancia).

+1 dado: A distancia – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas en combate a distancia. Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate a distancia con armas Dobles.

+1 dado: Combate – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas en combate (cuerpo a cuerpo o a distancia). Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate con armas Dobles.

+1 dado: Cuerpo a cuerpo – El Superviviente lanza un dado adicional con sus armas en combate cuerpo a cuerpo. Las armas Dobles reciben un dado cada una, para un total de +2 dados por cada acción de combate cuerpo a cuerpo con armas Dobles.

+1 Zona por movimiento* – El Superviviente puede atravesar una Zona adicional cada vez que lleva a cabo una acción de movimiento. Esta habilidad se acumula con otros efectos que benefician las acciones de movimiento. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

2 cócteles son mejores que 1 – El Superviviente obtiene dos cartas de Cóctel Molotov en lugar de una cuando crea un Cóctel Molotov.

2 Zonas por acción de movimiento* – Cuando el Superviviente gasta una acción para moverse, puede moverse una o dos Zonas en lugar de una sola. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

¡MÁS HABILIDADES!

Los diversos juegos de *Zombicide* incluyen muchos Supervivientes con los que jugar, cada uno con un conjunto único de habilidades. En la página de Zombicide podrás encontrar una lista de habilidades más extensa.

EDGEENT.COM

6 en el dado: +1 dado de combate – Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una tirada de ataque, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia. Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados como, por ejemplo, la habilidad de Repetir una tirada por turno, deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.

6 en el dado: +1 dado de combate a distancia – Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una tirada de ataque a distancia. Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados como, por ejemplo, la habilidad de Repetir una tirada por turno o la carta de Equipo Montones de munición, deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.

6 en el dado: +1 dado de combate cuerpo a cuerpo – Puedes tirar un dado adicional por cada 6 que obtengas en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo. Sigue tirando dados mientras obtengas un resultado de 6 en cualquiera de ellos. Los efectos de juego que te permitan volver a lanzar dados como, por ejemplo, la habilidad de Repetir una tirada por turno, deben usarse antes de lanzar algún dado a causa de esta habilidad.

Acometida – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin coste alguno, tan a menudo como quiera, durante cualquiera de sus activaciones. Se moverá un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi (o un Superviviente rival). Las reglas normales de movimiento se siguen aplicando. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Acorazado: [Tipo de zombi]* – El Superviviente ignora todas las Heridas que provengan de los zombis del tipo especificado (como «Caminante», «Corredor», «Perro Zombi», «Normal», «Berserker», etcétera).

Aferrarse a la vida – Cuando el Superviviente recibe una Herida no descarta una carta de Equipo. Ignora esta habilidad si no queda espacio en el Inventario del Superviviente para alojar la carta de Herida.

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

Aguanta la respiración* – Esta habilidad puede utilizarse una vez por turno. El Superviviente obtiene una acción de búsqueda gratuita en su Zona si ha eliminado a un zombi (incluso en una Zona de hospital, tienda o calle) durante ese mismo turno. Esta acción solo puede ser utilizada para buscar, y el Superviviente sigue pudiendo buscar una sola vez por turno.

A mano – Todo el Equipo que lleva el Superviviente se considera equipado en sus manos.

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

Ataque y retirada – El Superviviente puede utilizar esta habilidad sin ningún coste, justo después de resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia que resulte en la muerte de al menos un zombi (o un Superviviente rival). A continuación puede resolver una acción de movimiento gratuita. El Superviviente no necesita gastar acciones adicionales para realizar esta acción de movimiento gratuita si hay zombis en su misma zona.

Bárbaro – Al resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo, el Superviviente puede sustituir el valor de Dados del arma o armas de combate cuerpo a cuerpo que esté utilizando por el número de Actores que se encuentren en su misma Zona (incluyendo a otros Supervivientes y a sí mismo). Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: Cuerpo a cuerpo, se siguen aplicando.

Búsqueda: +1 carta – Saca una carta adicional cuando lleves a cabo una acción de búsqueda con el Superviviente.

Carga súbita – Cada vez que tu Superviviente mate al último zombi de una Zona, obtiene 1 acción de movimiento gratuita que podrá usar inmediatamente.

Ciérrala – Al coste de una acción, el Superviviente puede cerrar una puerta abierta. Abrirla de nuevo o destruirla más tarde no provoca una nueva aparición de zombis.

Coleccionista: [Tipo de zombi] – El Superviviente dobla los puntos de experiencia que obtiene cada vez que mata un zombi del tipo indicado (como «Caminante», «Corredor», «Perro Zombi», «Normal», «Berserker», etcétera).

Descenso con cuerda – El Superviviente sabe utilizar cuerdas para bajar de un Helicóptero en pleno vuelo. Puede salir de un Helicóptero que esté en el aire y colocarse en una Zona de calle (pero no en un pasillo interior).

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

Disparo a bocajarro – Cuando dispare a Distancia 0, el Superviviente elige libremente los blancos de sus acciones de combate a distancia, y puede matar a cualquier tipo de zombi (incluidos los Zombis Berserkers, consulta *Prison Outbreak*). Sus armas a distancia siguen teniendo que infligir el daño suficiente para matar a sus objetivos. Recuerda: La habilidad Disparo a bocajarro sigue sin poder matar a una Abominación Bomba A, ya que ésta no tiene umbral de Daño.

Distribuidor* – El uso de esta habilidad altera el paso de aparición durante la fase de los zombis. Cuando resuelvas dicho paso, roba tantas cartas de Zombi como dados de aparición se hayan lanzado. Asigna libremente cada una de ellas a un dado de aparición, en orden ascendente y sucesivo, y después haz que aparezcan los zombis indicados. Todas las Zonas de aparición activadas que no tengan Localizador de aparición deben recibir una carta de Zombi.

Si varios equipos rivales (consulta Modo Competitivo, página 39) poseen esta habilidad, el primer jugador escoge qué equipo puede utilizarla. Los demás no podrán usarla hasta la siguiente ronda.

Duro – El Superviviente ignora el primer ataque que reciba de un único zombi en cada fase de los zombis.

Empieza con un [Equipo] – El Superviviente empieza la partida con la carta de Equipo indicada. La carta de Equipo le es asignada automáticamente durante la preparación.

Empujón* – El Superviviente puede usar esta habilidad sin coste, una vez durante cada una de sus activaciones. Selecciona una Zona que esté a Distancia 1 de tu Superviviente. Todos los zombis que se encuentren en la misma Zona que tu Superviviente serán empujados a la Zona seleccionada. Esto no es un movimiento. Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada: un zombi no puede cruzar barricadas (consulta *Angry Neighbors* y *Toxic City Mall*), alambradas, puertas cerradas o paredes, pero se lo puede empujar fuera de un agujero. Empujón no puede ser utilizada por un Superviviente que se encuentre en un Coche o Helicóptero.

Escurridizo* – El Superviviente no gasta acciones adicionales cuando realiza una acción de movimiento a través de una Zona en la que hay zombis.

¿Eso es todo lo que tienes? – Puedes utilizar esta habilidad cada vez que un Superviviente vaya a recibir cartas de Herida. Descarta una carta de Equipo del Inventario de tu Superviviente por cada Herida que vaya a recibir. Niega una carta de Herida por cada carta de Equipo que descartes.

Esprintar – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez por cada activación. Gasta una acción de movimiento con el Superviviente. Podrá moverse una, dos o tres Zonas en vez de una. Entrar en una Zona que contenga zombis termina la acción de movimiento del Superviviente.

Forzar entrada – El Superviviente no necesita cartas de Equipo para abrir puertas. Además tampoco hace Ruido cuando utiliza esta habilidad. Sin embargo, el resto de requisitos siguen siendo obligatorios (como recoger un determinado Objetivo). Por otra parte, el Superviviente tiene una acción adicional que sólo puede usar para abrir puertas.

Ten en cuenta que la habilidad Forzar entrada no sirve para retirar barricadas (consulta *Angry Neighbors* y *Toxic City Mall*).

Francotirador – El Superviviente puede elegir libremente los objetivos de todas sus acciones de combate a distancia.

Frenesí: A distancia – Las armas de combate a distancia que lleve el Superviviente ganarán +1 dado por cada Herida que sufra el Superviviente. Las armas de combate a distancia Dobles obtienen un dado cada una, para un total de +2 dados por cada Herida y acción de combate a distancia con armas Dobles.

Frenesí: Combate – Todas las armas que lleve el Superviviente ganarán +1 dado por cada Herida que sufra el Superviviente. Las armas Dobles obtienen un dado cada una, para un total de +2 dados por cada Herida y acción de combate con armas Dobles.

Frenesí: Cuerpo a cuerpo – Las armas de combate cuerpo a cuerpo que lleve el Superviviente ganarán +1 dado por cada Herida que sufra el Superviviente. Las armas de combate cuerpo a cuerpo Dobles obtienen un dado cada una, para un total de +2 dados por cada Herida y acción de combate cuerpo a cuerpo con armas Dobles.

Fuego automático – Al resolver una acción de combate a distancia, el Superviviente puede sustituir el número de dados del arma o armas de combate a distancia que esté utilizando por el número de Actores que se encuentren standing en la Zona a la que dispare (incluyendo a otros Supervivientes y a sí mismo). Las habilidades que afecten al número de dados, como +1 dado: A distancia, se siguen aplicando.

Inmunidad tóxica – El Superviviente es inmune a la capacidad Salpicar Sangre Tóxica (consulta *Toxic City Mall*).

Líder nato – Durante el turno del Superviviente, este puede otorgar una acción gratuita a otro Superviviente, que podrá utilizarla como desee. Esta acción debe utilizarse durante el próximo turno del destinatario o se perderá.

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

Mano firme* – Las miniaturas de otros Supervivientes (incluidos los rivales) se pueden ignorar cuando el Superviviente usa un ataque a distancia o conduce un Coche a través de una Zona. Esta habilidad no se aplica a las armas de combate a distancia que lo maten todo en la Zona, como por ejemplo un Cóctel Molotov.

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

Ninja – El Superviviente no hace ruido. En absoluto. ¡Su miniatura no cuenta como una ficha de Ruido, y su uso de cartas de Equipo o de armas tampoco produce fichas de Ruido! El Superviviente puede optar por no utilizar esta habilidad en cualquier momento, si desea ser ruidoso.

¡Par conjuntado! – Cuando un Superviviente lleve a cabo una acción de búsqueda y robe 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.

Pasar desapercibido* – El Superviviente no puede ser objetivo de ataques a distancia de otros Supervivientes y no puede ser atropellado por Coches (en ambos casos, ni siquiera por Supervivientes rivales). Ignora a este Superviviente cuando se dispare o se conduzca un Coche hacia la Zona en la que se encuentre. Las armas que matan todo lo que haya en la Zona, como el Cóctel Molotov, afectan normalmente al Superviviente.

Piloto de helicóptero – El Superviviente puede pilotar un Helicóptero (consulta la página 18).

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 en reserva.

Provocación - El Superviviente puede usar esta habilidad sin coste, una vez durante cada una de sus activaciones. Selecciona una Zona que tu Superviviente pueda ver. Todos los zombis que se encuentren en la Zona seleccionada reciben inmediatamente una activación adicional: intentarán alcanzar por todos los medios al Superviviente que los provoca. Los zombis provocados ignoran al resto de Supervivientes: no los atacarán, e incluso los pasarán de largo si fuera necesario para alcanzar al Superviviente que los provoca.

Puede comenzar en el [Nivel de Peligro] – El Superviviente puede empezar la partida en el nivel de Peligro indicado (con justo los puntos de experiencia necesarios para iniciar ese nivel de Peligro). Todos los jugadores deben estar de acuerdo con la elección del nivel de Peligro.

Putrefacción* – Al final de su turno, si el Superviviente no ha realizado una acción de combate, no ha conducido un Coche o pilotado un Helicóptero (si ha ido como pasajero no cuenta) y no ha generado ninguna ficha de Ruido, pon una ficha de Putrefacción al lado de su miniatura. Mientras conserve la ficha de Putrefacción, todos los tipos de zombis (incluidos los Perdidos, pero no los Zombivientes, consulta *Angry Neighbors*, *Toxic City Mall* o *Prison Outbreak*) lo ignorarán y no contará como una ficha de Ruido para ellos. Los zombis no lo atacarán e incluso pasarán de largo. El Superviviente perderá la ficha de Putrefacción en el momento en el que realice una acción de combate o haga ruido. El Superviviente deberá gastar acciones adicionales para salir de una Zona con zombis aunque tenga una ficha de Putrefacción.

Recarga gratuita – El Superviviente puede recargar armas recargables (Escopeta de cañón doble, Mac-10, Recortada, etcétera) sin ningún coste.

Regeneración – Al final de cada turno de juego, descarta todas las Heridas que tenga el Superviviente. La Regeneración no funciona si el Superviviente ha sido eliminado.

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

Ruidoso – ¡Una vez por turno, el Superviviente puede hacer muchísimo ruido! Hasta el próximo turno de este Superviviente, se considera que la Zona en la que ha usado esta habilidad es la que tiene la mayor cantidad de fichas de Ruido de todo el tablero. Si varios Supervivientes tienen esta habilidad, solo el último que la utilice aplicará sus efectos. **Un Helicóptero en pleno vuelo siempre se considera el último en utilizar la habilidad Ruidoso cada ronda.**

Salto – El Superviviente puede utilizar esta habilidad una vez cada activación. El Superviviente gasta una acción. Se mueve dos Zonas hasta una Zona que esté dentro de su línea de visión. Las habilidades relacionadas con el movimiento (como +1 Zona por acción de movimiento o Escurridizo) se ignoran, pero las penalizaciones al movimiento (como que haya zombis en la Zona inicial) se aplican. Ignora todos los Actores, barricadas y agujeros de la Zona implicada (consulta la expansión *Angry Neighbors*). Todos los obstáculos de la zona implicada que no sean Actores, barricadas o agujeros evitan el uso de esta habilidad.

Saqueador – El Superviviente puede realizar una acción de búsqueda en cualquier Zona. Eso incluye Zonas de calle, pasillos interiores, Zonas de hospital, helipuertos, tiendas, etcétera.

Sed de sangre: A distancia* – Tras gastar una acción, el Superviviente podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi (o un Superviviente rival). A continuación, se beneficiará de una acción de combate a distancia gratuita.

Sed de sangre: Combate* – Tras gastar una acción, el Superviviente podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi (o un Superviviente rival). A continuación, se beneficiará de una acción de combate gratuita.

Sed de sangre: Cuerpo a cuerpo* – Tras gastar una acción, el Superviviente podrá moverse un máximo de dos Zonas hasta una Zona que contenga al menos un zombi (o un Superviviente rival). A continuación, se beneficiará de una acción de combate cuerpo a cuerpo gratuita.

Segador: A distancia – Usa esta habilidad cuando asignes impactos al resolver una acción de combate a distancia. Uno de estos impactos puede matar gratuitamente a un zombi idéntico adicional que se encuentre en la misma Zona. Solo puede matarse un único zombi adicional por cada acción al usar esta habilidad.

Segador: Combate – Usa esta habilidad cuando asignes impactos al resolver una acción de combate. Uno de estos impactos puede matar gratuitamente a un zombi idéntico adicional que se encuentre en la misma Zona. Solo puede matarse un único zombi adicional por cada acción al usar esta habilidad.

EJEMPLO: Armado con una Escopeta, Travis dispara a una Zona que contiene dos Gordos Descarnados. Obtiene un éxito, lo que le permite matar a un Gordo Descarnado. Su habilidad Segador: Combate le permite matar al otro Gordo Descarnado (zombi idéntico).

Segador: Cuerpo a cuerpo – Usa esta habilidad cuando asignes impactos al resolver una acción de combate cuerpo a cuerpo. Uno de estos impactos puede matar gratuitamente a un zombi idéntico adicional que se encuentre en la misma Zona. Solo puede matarse un único zombi adicional por cada acción al usar esta habilidad.

Socorrista* – El Superviviente puede usar esta habilidad sin coste, una vez durante cada una de sus activaciones. Selecciona una Zona que contenga al menos un Zombi que esté a Distancia 1 de tu Superviviente. Todos los Supervivientes de la Zona seleccionada pueden ser arrastrados hasta la Zona de tu Superviviente sin penalizaciones. Esto no es un movimiento. Un Superviviente puede rechazar el rescate y quedarse en la Zona seleccionada si su jugador así lo decide. Ambas Zonas deben compartir una ruta despejada: un Superviviente no puede cruzar barricadas (consulta *Angry Neighbors* y *Toxic City Mall*), alambradas, puertas cerradas o paredes. Socorrista no puede ser utilizada por un Superviviente que se encuentre en un Coche, en un Helicóptero o en una torre de observación (consulta *Prison Outbreak*), ni puede utilizarse para sacar Supervivientes de un Coche, de un Helicóptero o de una torre de observación.

Súper fuerza – El valor de Daño de las armas de combate cuerpo a cuerpo de este Superviviente es de 3.

Táctico* – El turno del Superviviente puede resolverse en cualquier momento de la fase de los jugadores, antes o después del turno de cualquier otro Superviviente. Si hay más de un miembro de un mismo equipo con esta habilidad, los jugadores deciden el orden de juego de sus Supervivientes.

Si varios equipos rivales (consulta Modo Competitivo, página 39) poseen esta habilidad, se resuelve en el orden normal de turno (empezando por el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj).

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

Vínculo zombi* – El Superviviente juega un turno adicional cada vez que se roba una carta de Activación adicional del mazo de Zombis. El turno del Superviviente se juega antes que la activación adicional de los zombis. Si hay más de un miembro de un mismo equipo con esta habilidad, los jugadores deciden el orden de juego de sus Supervivientes.

Si varios equipos rivales (consulta Modo Competitivo, página 39) poseen esta habilidad, se resuelve en el orden normal de turno (empezando por el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj).

#13 MISIONES

MOO TUTORIAL #1 – APRENDIENDO A VOLAR

FÁCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS

Han pasado un par de meses desde el brote zombi inicial. Muchos supervivientes nos hemos unido a un equipo, comunidad, familia, banda... como quieres llamarlo. El problema es que las provisiones son cada vez más escasas. Las zonas cercanas ya están limpias. Necesitamos peinar más terreno, y más deprisa, para poder estar presentes cuando surja una oportunidad. Los coches ya no son seguros. En la carretera pueden pasar cosas malas.

Hemos ignorado los pocos helicópteros que quedan durante demasiado tiempo. Por supuesto, consumen mucha gasolina, pero permiten que cualquiera que sepa pilotarlos llegue enseguida a cualquier parte. Joe cree que deberíamos intentarlo y ver si alguno de nosotros sabe pilotar uno de ellos.

Sabía que tenía que haber leído los manuales de los videojuegos.

Módulos necesarios: 2V, 4V, 6V y 7V.

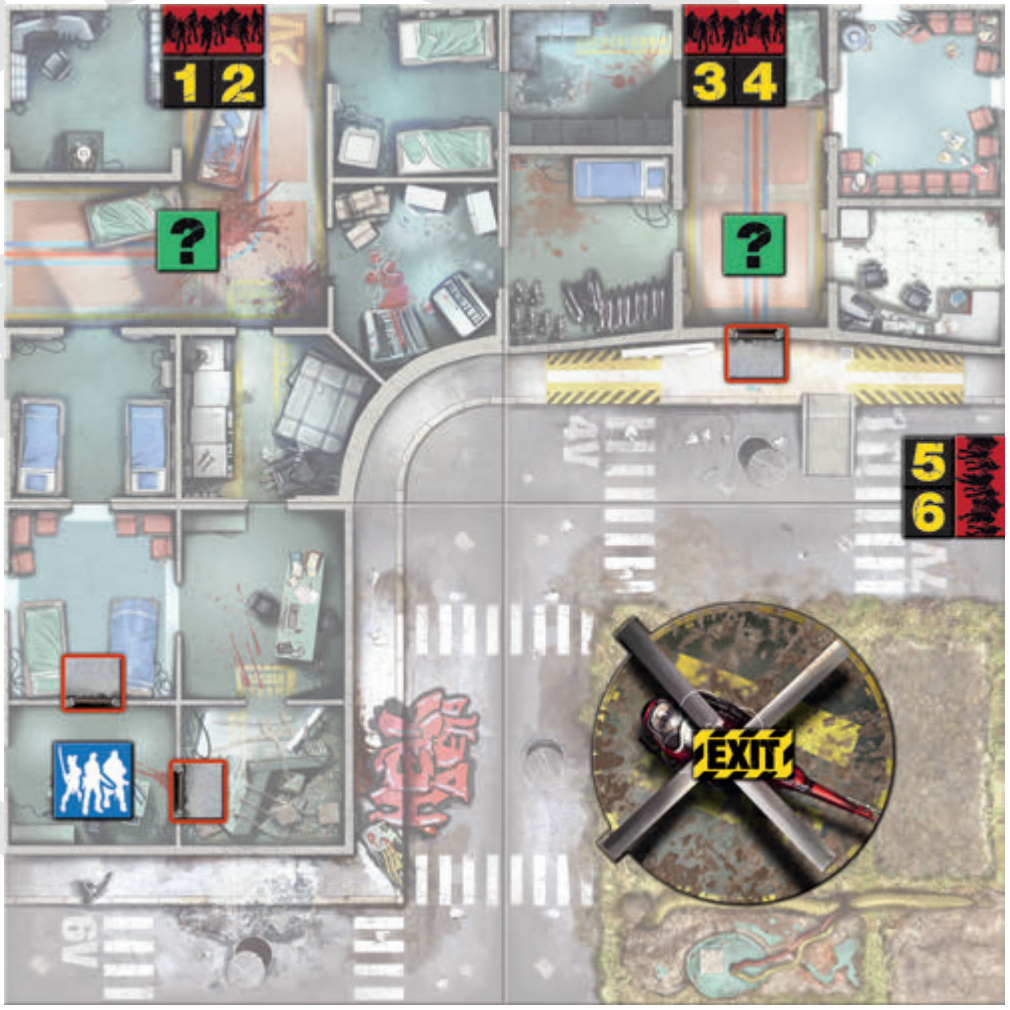
OBJETIVOS

¡Llega hasta el helicóptero! Los jugadores ganarán la partida cuando todos los Supervivientes iniciales estén en la Zona de salida durante una fase final.

REGLAS ESPECIALES

- **El Helicóptero no puede volar.**

2V	4V
6V	7V



Zona inicial de los jugadores

Puerta

Zona de aparición

Zona de salida

Desencadenante de evento

1 2 3
4 5 6
Localizadores de aparición

MOO TUTORIAL #2 – HUELE A ESPÍRITU DE EQUIPO

FÁCIL / 6+ SUPERVIVIENTES / 60 MINUTOS

Encontramos un buen sitio para aterrizar con nuestro nuevo helicóptero. Explorar y saquear la zona podría llevarnos unos cuantos días, así que necesitamos un refugio seguro. Terry cree que el edificio cercano nos servirá con sus puertas reforzadas. ¡Primero tenemos que entrar! La puerta frontal está cerrada. Quizá deberíamos enviar a algunos de los nuestros a la puerta trasera y ver si podemos abrir desde dentro.

¡Chachi, mi primera operación aérea! Tango, Charlie, Uriah, psss...

Módulos nacesarios: 2R, 5R, 6R y 9R.

6R	5R
2R	9R

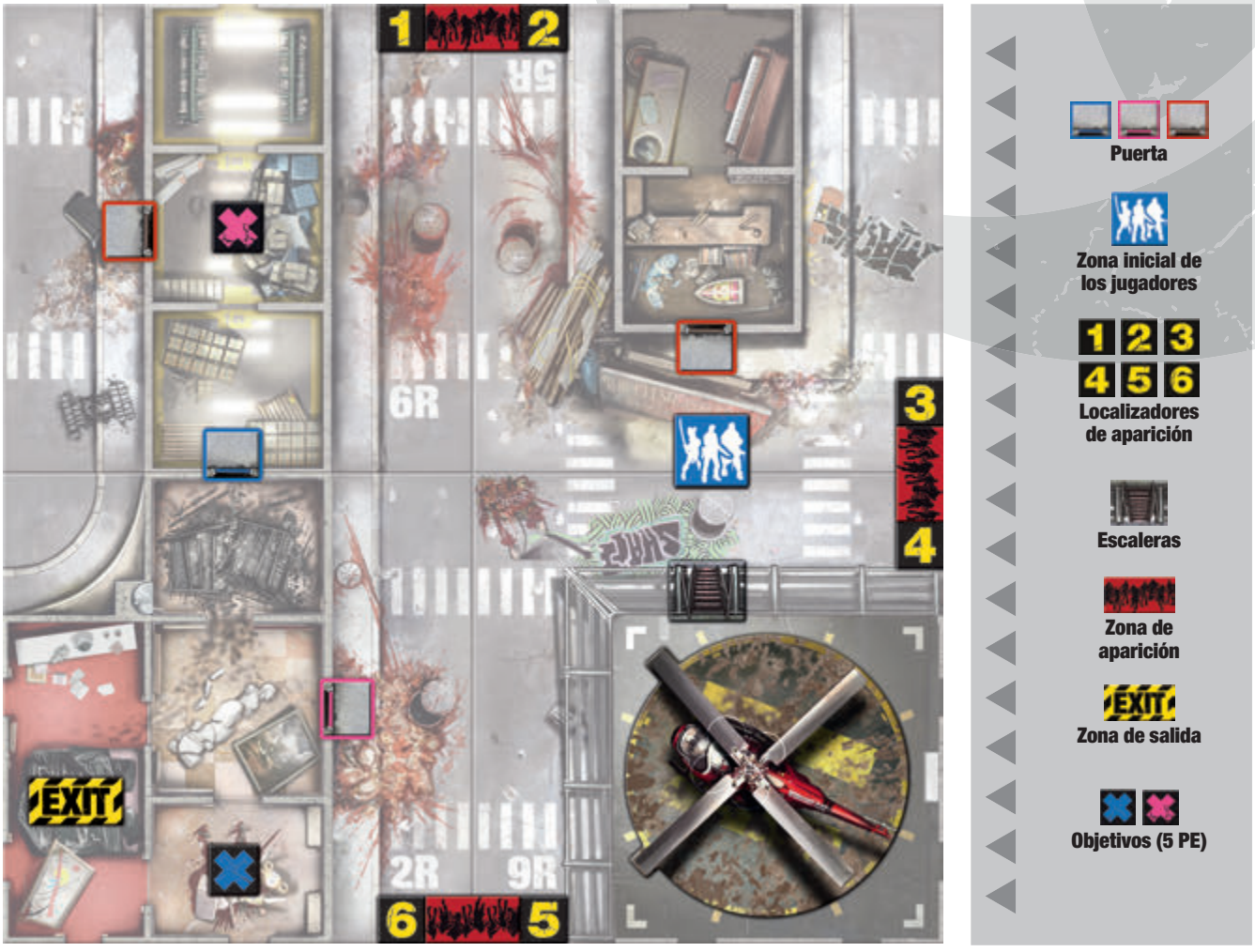
OBJETIVOS

Para cumplir esta misión, necesitas al menos a un Superviviente con la habilidad Piloto y a otro con la habilidad Descenso con cuerda.

Asegurar el refugio. Llega a la Zona de salida con todos los Supervivientes iniciales. Un Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su turno, siempre que no haya zombis en ella.

REGLAS ESPECIALES

- **Objetivos.** Cada Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que lo recoja.
- **Puertas y llaves.** La puerta azul no puede abrirse hasta que el Objetivo azul haya sido recogido. La puerta rosa no puede abrirse hasta que el Objetivo rosa haya sido recogido.
- **El Helicóptero puede volar.** Puede despegar o aterrizar en el helipuerto (módulo 9R).



#14 PARA JUGADORES VETERANOS

ORDEN DE PRIORIDAD DE BLANCOS AMPLIADO

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	SUPERVIVIENTE (SALVO EL TIRADOR)	-	-	-
2	CAMINANTE TÓXICO	1	1	1
3	CAMINANTE NORMAL / CAMINANTE DESCARNADO	1	1	1
4	CAMINANTE BERSERKER	1	1	1
5	GORDO TÓXICO (1)	1	2	1
	ABOMINACIÓN TÓXICA (2)	1	3	5
6	GORDO NORMAL (1)	1	2	1
	ABOMINACIÓN NORMAL	1	3	5
	GORDO DESCARNADO (1)	1	2	1
	ABOMINACIÓN BOMBA A (3)	1	Un montón	5
7	GORDO BERSERKER (1)	1	2	1
	ABOMINACIÓN BERSERKER (4)	1	3	5
8	CORREDOR TÓXICO	2	1	1
9	CORREDOR NORMAL	2	1	1
	CORREDOR DESCARNADO	2	1	1
10	CORREDOR BERSERKER	2	1	1
11	PERRO ZOMBI	3	1	1
	REPTADOR	1	1	1

(1) Cada Gordo aparece acompañado por dos Caminantes del mismo tipo (Normal, Descarnado, Tóxico o Berserker).

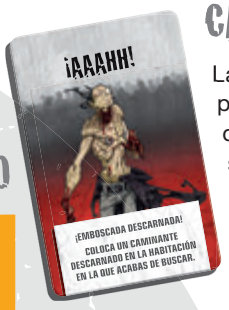
(2) Abominación Tóxica: Tóxica. Todos los Zombis Normales que estén en la misma Zona que ella al final de una fase de los zombis se transforman en Zombis Tóxicos.

(3) Abominación Bomba A: Inmunidad. Agarre.

(4) Abominación Berserker: Berserker. 2 Zonas por acción de movimiento.

EQUIPO Y TEMPORADAS ANTERIORES

La mayor parte de las cartas de *Zombicide Temporada 3: Rue Morgue* tienen símbolos o textos de reglas sencillos, y están diseñadas para no necesitar mayores explicaciones. Sin embargo, hay algunos casos especiales que podrían necesitar aclaraciones, especialmente si utilizas otros juegos anteriores de *Zombicide.*



CARTAS DE ¡AAAH! Y COCHES

Las temporadas anteriores de *Zombicide* empleaban coches, y llevar a cabo una acción de búsqueda en alguno de ellos puede ocasionar la aparición de un Caminante si sacas una carta de ¡Aaah! Si mezclas el contenido de las cajas, este efecto también se aplica a las versiones Descarnadas de las cartas de ¡Aaah!

LA GUILLOTINA Y BATE CON CLAVOS

La carta de equipo de La Guillotina pertenece a la categoría especial de armas de coche de macarra empleada en temporadas anteriores *Zombicide.* Si utilizas material de las temporadas anteriores, puedes usar La Guillotina como arma de coche de macarra. En la Tercera Temporada, es una única carta de Equipo que se saca del mazo de Equipo y aparece en ciertas misiones.

En *Zombicide Temporada 2: Prison Outbreak*, el Bate con clavos se creaba combinando una carta de Bate de béisbol y una carta de Clavos. En la Tercera Temporada, es una única carta de Equipo que se saca del mazo de Equipo y aparece en ciertas misiones. Si combinas ambas temporadas, seguirá pudiendo crearse con un Bate de béisbol y Clavos.

EQUIPO MENCIONADO

Algunas cartas, como Montones de munición, pueden mencionar Equipo que no aparece en *Zombicide Temporada 3: Rue Morgue* (Gemelas malvadas o Escopeta de mamá, por ejemplo). Esto es así por motivos de compatibilidad con los contenidos de las cajas de otras temporadas.

RIFLE Y MIRA

Los jugadores de anteriores temporadas pueden haberse dado cuenta de un pequeño cambio en las reglas de las cartas de Rifle y Mira. Se combinan igual que antes, pero ahora hay nuevas combinaciones disponibles para la Mira. Estos cambios se aplican a todas las cartas de Rifle y Mira de las temporadas anteriores de *Zombicide.*

#15 ÍNDICE

Abominación Bomba A 14, 21, 28, 61
Acciones 6, 8-9, 15-19
Activación de los zombis 19
Actor 7-8, 29
Alcance 9, 26-28
Armamento mejorado 28-29, 61
Armas dobles 9, 26-28
Asignación de impactos 26-27
Bate con clavos 6, 15, 61
Búsqueda 15
Caminante Descarnado 14, 28, 61
Carta de Activación adicional 15, 23-24
Carta de Alcantarilla 15, 23-25
Cartas de cama 25
Cóctel Molotov 6, 14, 15, 21, 28-29
Combate 26
Combate a distancia 26-28
Combate cuerpo a cuerpo 26-28
Combinación de cartas 29
Corredor Descarnado 14, 20, 28, 61
Dados 9, 26-28
Daño 9, 26-28
División de los zombis 20
Equipo 6, 8, 11, 15, 19, 26-28, 39
Equipo inicial 4, 6
Fase de los jugadores 6, 15-18
Fase final 6, 9, 28
Gordo Descarnado 14, 20, 28, 61
Guillotina (La) 6, 15, 61
Inventario 11, 15-16, 18-19, 28-29, 39
Línea de visión 7, 18, 27, 31
Nivel de Peligro 10, 12, 21-23
No hacer nada 19
Precisión 9, 26-28
Prioridad de blancos 28, 39, 61
Quedarse sin zombis 25
Recargar 28
Reglas básicas 7-14
Reorganizar el Inventario 16, 19
Rifle de francotirador 28-29
Romper puertas 8-9, 15-16
Ruido 8-9, 15, 16, 20
Tarjeta de identificación 6, 10-11
Zombi Reptador 12-14, 25, 28, 61
Zombis Descarnados 12-14
Zona 7, 29

CRÉDITOS

DISEÑADORES DEL JUEGO:
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN y Nicolas RAOULT

PRODUCTOR EJECUTIVO:
Percy DE MONTBLANC

ILUSTRACIONES:
Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT, Jérémy MASSON y Eric NOUHAUT

DISEÑO GRÁFICO:
Mathieu HARLAUT

ESCULTORES:
Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON y Rafal ZELAZO

EDICIÓN:
Christopher BODAN y Thiago ARANHA

TRADUCTOR:
Carles ALBA GRIS

MAQUETACIÓN:
EDGE STUDIO

EDITOR:
David PRETI y Jose M. REY

PRUEBAS DE JUEGO:
Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Michelle GOULART, Vitor GRIGOLETO, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Thaissa LAMHA, Eric NOUHAUT, Frederico PERRET, David PRETI, Sergio ROMA, Renato SASDELLI, Roberto «Pena» SPINELLI y Rafal ZELAZO.

Guillotine Games querría dar las gracias a Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey y nuestro gran amigo Paolo Parente.

© 2015 Guillotine Games, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización expresa. Zombicide, Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas comerciales de Guillotine Games. Coolminiornot y el logotipo de CoolMiniOrNot son marcas comerciales de CoolMiniOrNot, Inc. Coolminiornot se encuentra en 1050 Nine North Drive, Suite D, Alpharetta, Georgia 30004, EEUU. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 28 52 72. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Zombicide Temporada 3: Rue Morgue
Primera edición: Enero 2015

RESUMEN DEL TURNO

LAS REGLAS DE JUEGO PREVALECEN SOBRE ESTE RESUMEN DEL TURNO.

1 PRIMER PASO

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

CADA TURNO EMPIEZA CON:

2 FASE DE LOS JUGADORES

El primer jugador activa a todos sus Supervivientes, uno tras otro, en cualquier orden. Cuando termine, empieza el turno del siguiente jugador. Sigue el orden de las agujas del reloj. Inicialmente, cada Superviviente tiene 3 acciones para gastar, elegidas de la siguiente lista. A menos que se diga otra cosa, cada acción puede realizarse varias veces en un mismo turno.

- **MOVIMIENTO:** Muévete una Zona.
- **BÚSQUEDA:** Solo dentro de edificios. Saca una carta del mazo de Equipo (siempre una sola búsqueda por turno y por Superviviente).
- **ABRIR UNA PUERTA:** Se requiere una carta de Equipo o una habilidad especial. Coloca zombis dentro de un edificio si es la primera puerta.
- **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.
- **ACCIONES CON HELICÓPTERO:** Consulta la página 16.
- **ENTRAR EN UN COCHE Y SALIR DE ÉL:** No se puede entrar si hay zombis.
- **RECOGER UNA FICHA DE OBJETIVO** O **ACTIVAR UN OBJETO:** (en la Zona del Superviviente).
- **HACER RUIDO:** Hay que tener ganas para arriesgarse así.
- **NO HACER NADA:** (y vivir con ello).

CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAN TERMINADO:

3 FASE DE LOS ZOMBIS

1. ACTIVACIÓN
▶ ATAQUE
▶ O MOVIMIENTO

Todos los zombis gastan una acción haciendo una de estas dos cosas:

- Los zombis que estén en la misma Zona que un Superviviente lo atacan.
- Los zombis que no han atacado se mueven. Los otros están de comilona.
- Todos los zombis van primero a por los Supervivientes visibles y después a por el Ruido.
- Elige el camino más corto. En caso de ser necesario, divide los grupos y añade zombis para crear grupos equilibrados.

NOTA: Los Corredores tienen dos acciones por turno. Una vez que todos los zombis han realizado su primera acción, los Corredores pasan por una nueva activación para resolver su segunda acción.

2. APARICIÓN

- Roba siempre cartas de Zombi para todas las Zonas de aparición en el mismo orden (el de las agujas del reloj).
- Nivel de Peligro utilizado = nivel de Peligro más elevado entre los Supervivientes activos.
- Cada Gordo aparece con dos Caminantes.
- ¿No hay más minis del tipo especificado? ¡Todos los zombis del tipo especificado obtienen una activación adicional!

4 FASE FINAL

- Retira todas las fichas de Ruido del tablero.
- Se le pasa la ficha de 1er jugador al siguiente jugador (en el orden de las agujas del reloj).

PRIORIDAD DEL BLANCO

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	DAÑO MÍN. PARA SER DESTRUIDO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	SUPERVIVIENTE (SALVO EL TIRADOR)	-	-	-
2	CAMINANTE DESCARNADO	1	1	1
3	GORDO DESCARNADO (1) / ABOMINACIÓN BOMBA A (2)	1	2/ Un montón	1/5
4	CORREDOR DESCARNADO (3)	2	1	1
5	REPTADOR	1	1	1

Cuando varios blancos compartan el mismo Orden de prioridad de blancos, los jugadores escogen cuáles son eliminados en primer lugar.

(1) Todos los Gordos Descarnados entran con 2 Caminantes Descarnados.

(2) Abominación Bomba A: Inmunidad, Agarre.

(3) Los Corredores Descarnados tienen dos acciones por turno.