

RESUMEN DEL TURNO

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

1 PRIMER PASO

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

**CADA TURNO
EMPIEZA CON:**

2 FASE DE LOS JUGADORES

**CUANDO TODOS LOS
JUGADORES HAN
TERMINADO:**

3 FASE DE LOS ZOMBIS

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).

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

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.

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