

Amplia la experiencia del juego base con "The Road".

Encuentra nuevas armas, saquea nuevos lugares abandonados y enfréntate a las nuevas variedades de zombies y logra sobrevivir un día más.

### COMPONENTES

- 2x Cartas de Conjunto Épico II
- 10x Cartas de Llamamiento
- 3x Cartas de Amenaza
- 5x Cartas de Gasolinera
- 5x Cartas de Refugio
- 15x Cartas Carretera
- 100x Cartas Comunes (The Road)

### PREPARACIÓN

1. Mezcla las nuevas Cartas de Amenaza junto a las del juego base para formar un montón con ocho cartas.
2. Separa y baraja las Cartas Comunes (The Road) por Días igual que hiciste con las Cartas Comunes del juego base.
3. Prepara el resto de montones por separado igual que en el juego base.

### SECUENCIA DE JUEGO

1. Antes de empezar, los jugadores deberán decidir si empezar la partida en la Ciudad o en la Carretera. Una vez decidido se desplegará el Día 1 del correspondiente montón.

"Nota: Para jugadores iniciados se recomienda empezar por la Ciudad".

2. Al terminar el Día 1 o 2, los jugadores deberán voltear la primera carta del Mazo Común activo. Después se descarta esa carta.

En caso de ser una **carta de zombie**, la partida continua en la **misma localización**. (Se añade el montón de cartas del nuevo Día y se baraja).

En caso de ser **otro tipo de carta**, la partida se desarrolla en la **nueva localización**. (Se utiliza el montón de cartas de la nueva localización y se barajan los Días correspondientes).

"Ejemplo: Los jugadores deciden empezar en la Ciudad, por lo que utilizan las Cartas Comunes "The City" Día 1. Una vez terminado el Día 1, voltean la primera carta del montón de Cartas Comunes "The City" Día 1. Como la carta destapada es "Car Alarm" la partida continuará en la Carretera ya que no apareció un zombie. Los jugadores mezclarán el montón de Cartas Comunes (The Road) Día 1 y 2 para empezar el Día 2 en la Carretera".

3. Cuando debas desplegar la **Zona Principal** deberás tener en cuenta si será la Ciudad o la Carretera ya que cada localización tiene su propio despliegue.

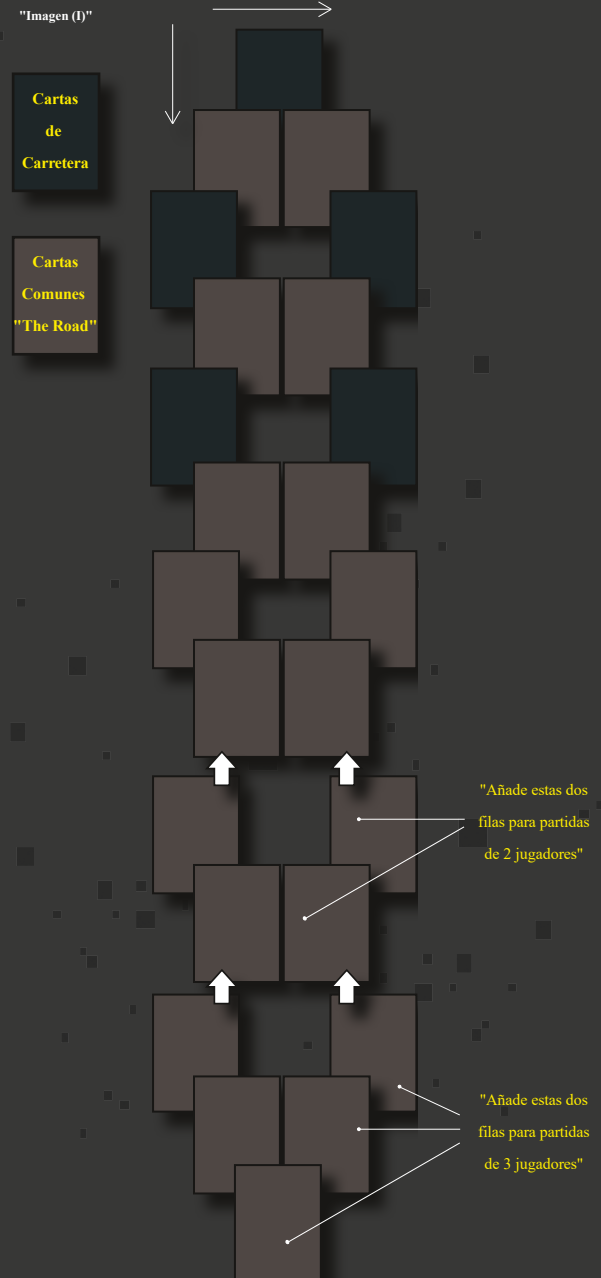
Para la Ciudad, sigue los pasos descritos en el apartado de Zona Principal del juego base (página 10).

En caso de tener que desplegar la Carretera sigue los pasos descritos a continuación ya que los Supervivientes deberán continuar su viaje a través de una larga carretera en vez de las intrincadas calles de la ciudad.

"Nota: Las nuevas Zonas Interiores se despliegan de la misma forma que en el juego base".

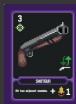
### Zona Principal (The Road):

1. Coge el montón de "Cartas de Carretera" y separa la carta de "EXIT".
2. Roba cuatro cartas del montón de "Cartas de Carretera".
3. Baraja la carta de "EXIT" junto a las cuatro cartas robadas.
4. Combina las "Cartas de Carretera" que has separado y barajado previamente junto al montón de "Cartas Comunes "The Road" del Día 1", coloca las cartas tal como se muestra en el "Imagen(1)".
5. En caso de desplegar los Días 2 o 3, añade las Cartas Comunes "The Road" de ese Día (2 o 3) al montón del Día 1 y barájalo para repetir el paso 4.



## GLOSARIO

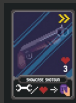
**"Shotgun":** Causa Daño A Distancia a dos cartas adyacentes de un único disparo. Ambas cartas reciben el mismo daño y provoca uno de Ruido.



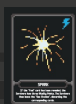
**"Reaping Hook":** Causa Daño Cuerpo a Cuerpo a dos cartas adyacentes de un único ataque. Ambas cartas reciben el mismo daño.



**"Showcase Shotgun":** Si los Puntos de Golpe llegan a 0 o se utiliza una carta de "Toolkit", el jugador activo recibe las cartas de "Conjunto Épico II", "Shotgun" y "Ammo Shotgun" (si no tiene espacio en la mano, deberá descartar alguna carta en el proceso).



**"Fuel & Spark":** En caso de que ambas cartas hayan sido reveladas al voltear cartas del "Área de Despliegue", inmediatamente todos los jugadores perderán tres puntos de Vitalidad. Después, deberán descartar todas las cartas de "Zona Interior" y el "Área de Juego" excepto la carta de "EXIT" (si la hay). Finalmente, los Supervivientes continuarán la partida en la "Zona Principal" si no han muerto por la gran explosión causada por el fuego incontrolado.



**"Nota: En caso de destaparse solamente una de ellas no sucede nada".**

**"Stalker":** Cuando la carta es revelada, el jugador activo deberá descartar una Carta Común a elección de su Mano. En caso de no poder hacerlo, perderá tres puntos de Vitalidad.



**"Alpha Zombie Dog":** Cuando la carta acumule 2 Fichas de Turno, coloca una carta "Zombie Dog" en el primer espacio "Libre" empezando por la izquierda del "Área de Juego". En caso de no tener espacio se descarta (el "Zombie Dog").



**"Evolved Baby Ghoul":** Cuando la carta acumule 2 Fichas de Turno, sustituye la carta de "Evolved Baby Ghoul" por una carta de "Ghoul". La Carta de "Ghoul" entra en juego sin ningún contador encima.



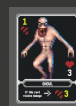
**"Zombie Farmer":** Cuando el zombie es eliminado, el jugador activo recibe la carta de "Reaping Hook".



**"Zombie Soldier":** Esta carta no puede recibir Daño a Distancia.



**"Ghoul":** Si el Ghoul recibe daño y sobrevive, incrementa su Daño Zombie de forma permanente hasta ser eliminado.



**"Dynamite":** Cuando la carta acumula 2 Fichas de Turno Explotará. Si explota en el "Área de Juego", resuelve el Daño Explosivo. Si explota en la mano de un jugador, únicamente hace Daño a los Supervivientes. Si la carta es utilizada antes de explotar desde la mano, daña hasta 3 cartas adyacentes del "Área de Juego" y los Supervivientes no reciben daño.



**"Abandoned Car":** Descarta una carta de "Toolkit" para voltear todas las cartas del "Área de Juego" con la cara "Bloqueado" boca arriba. Deja las siete cartas con la cara "Libre" boca arriba independientemente del número de jugadores.



**"The Lost Survivors":** Los jugadores deberán jugar un Día adicional en "The Road". No se añaden cartas de un nuevo Día a la hora del Despliegue. Al final de la partida si los Supervivientes sobrevivieron habrán jugado cuatro días.



**"Ejemplo:** Los Supervivientes se encontraban jugando en la Ciudad y al terminar el Día 2, roban una carta de Amenaza. La carta revelada es "The Lost Survivors", entonces, los jugadores deben jugar el Día adicional en "The Road" utilizando las Cartas Comunes de Día 1 y 2 correspondientes a "The Road".



Cards of the Dead : The Road © Copyright JanduSoft 2022. Minitabletopgames and Cards of the Dead : The Road and all associated logos, illustrations, images are trademarks of JanduSoft SL.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.