



# CARDS OF THE DEAD

THE BOARD GAME



REGLAMENTO





# CARDS OF THE DEAD

THE BOARD GAME



REGLAMENTO



# CRÉDITOS

## Special Thanks to:

Ismael Bachaou, Patrick Broderick, Marc Moreno, Antonio Orgaz, Alberto Ponce, Alex Romero, Sílvia Sentís, Guiomar Coll, Anna Amorós

And thanks to all our backers for making this possible!



# ÍNDICE

Créditos.....	2	Preparación.....	6
Índice.....	3	Secuencia de juego.....	8
Información General.....	3	Fin del Juego.....	16
Componentes.....	4	Iconografía y Glosario...	17
¿Cómo se gana?.....	6	Resumen Rápido.....	24

## INFORMACIÓN GENERAL

***Cards of the Dead : The Board Game*** es la adaptación del videojuego "*Cards of the Dead*".

Juego de supervivencia de 1-3 jugadores en una ciudad infestada de *Zombies*.

El juego ofrece una experiencia distinta al videojuego que se puede disfrutar tanto en solitario como en compañía.

En ***Cards of the Dead : The Board Game*** los jugadores deberán tomar el control de uno de los Supervivientes y escapar de la Ciudad con vida durante **tres Días**.

Será recomendable explorar los interiores de recintos como el Supermercado para poder abastecerse de equipamiento y recursos que les permita seguir con vida a lo largo del juego.

A su vez, deberán contener a los *Zombies* que infestan la Ciudad y sus alrededores antes de ser rodeados y devorados por su hambre incesante...

# COMPONENTES

En esta sección se describen los distintos elementos que contiene el juego *Cards of the Dead : The Board Game*.



"Cartas de Superviviente (x3)"



"Hoja de Superviviente (x3)"



"Cartas de Conjunto Inicial (x18)"



"Fichas de Inmunidad (x3)"



"Fichas de Vitalidad (x3)"



"Cartas de Kit Supervivencia (x18)"



"Cartas de Amenaza (x5)"



"Fichas de Acción (x9)"



"Fichas de Golpe (x9)"



"Fichas de Turno (x9)"



"Fichas de Usos (x6)"



"Fichas de Parálisis (x6)"



"Cartas Comunes (x100)"



"Cartas Ciudad (x16)"



"Cartas Supermercado (x5)"



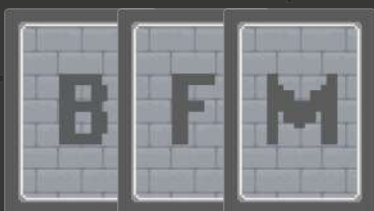
"Cartas Farmacia (x5)"



"Cartas de Conjunto Épico (x2)"



"Cartas de Área Cercana (x7)"



"Cartas de Llamamiento (x6)"



"Reglamento (x1)"

# ¿CÓMO SE GANA?

En una partida de *Cards of the Dead* los jugadores deberán sobrevivir y escapar de la ciudad pasados tres Días.

Se alzarán con la **Victoria**, aquellos Supervivientes que terminen el tercer Día con vida.

## Derrota:

**A.** Si todos los Supervivientes **mueren** antes de terminar el tercer Día.

**B.** Si las 7 cartas de "Área de Juego" quedan **Bloqueadas** y el Superviviente con "Último Aliento" no consigue **Liberar** ningún espacio antes de finalizar su turno.

## PREPARACIÓN

**1.** Separa y baraja las "Cartas Comunes" en tres montones según el **Día** y déjalas boca abajo.



"Día I (x50)"



"Día II (x30)"



"Día III (x20)"

**2.** Cada jugador escoge un Superviviente junto a su Conjunto Inicial y se prepara su "Área de Superviviente".

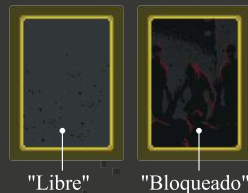


**3.** En una zona central de la mesa, se colocan las cartas de Área de Juego dejando la cara "Libre" boca arriba.

**Libre:** Se puede colocar una carta encima.

**Bloqueado:** No se puede colocar ninguna carta encima.

"Nota: Las cartas "Bloqueadas" representan una Horda de *Zombies* inmensa acercándose a los Supervivientes imposible de detener".



**4.** Separa por Letra (Dorso) las cartas de Llamamiento y de Conjunto Épico. Si no dispones de suficiente espacio, puedes dejarlas todas en un mismo montón y buscar la carta requerida cuando sea necesario.

**5.** Finalmente, baraja el resto de cartas por separado dejándolas cada uno en su respectivo montón. Deja también preparadas las fichas para la partida.

"Ejemplo: Mesa para 2 jugadores"

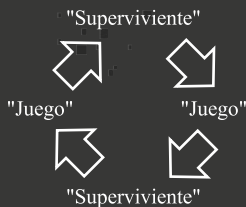




# SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de *Cards of the Dead* se desarrolla a lo largo de tres Días. Cada nuevo Día, los jugadores deberán desplegar la "Ciudad" en el "Área de Despliegue" y encontrar la carta de "EXIT" para finalizar el Día.

Para lograrlo, los jugadores intercalarán un turno de Superviviente con un turno de Juego empezando por el jugador más joven y continuando en sentido horario el resto de turnos.



Para partidas de uno o dos jugadores, se deberán voltear las cartas de "Área de Juego" siguientes: (Es necesario dejar la cara de "Bloqueado" boca arriba).



Resumen de Secuencia:

- 1. Robar cartas de Kit de Supervivencia.** (Solo Día 1).
- 2. Voltear carta de Amenaza.** (Solo Días 2 y 3).
- 3. Disponer "Área de Despliegue".** (Una vez por Día).
  - A. Zona Exterior.** ("Ciudad").
  - B. Zona Interior.** ("Farmacia", "Supermercado").
- 4. Desarrollo del Día.** (Alternar entre jugador y juego).
  - A. Turno de Superviviente.**
  - B. Turno de Juego.**
- 5. Fin del juego.** (Al final del Día 3 o si los Supervivientes han fracasado).

### 1. Robar cartas de "Kit de Supervivencia":

Cada jugador roba tantas cartas como precise para empezar la partida teniendo **5 cartas en la mano**. (Cartas de "Conjunto Inicial" y de "Kit de Supervivencia").

"Nota: Los jugadores no pueden tener más de 5 cartas en la mano al finalizar su turno, si eso sucede deberán descartar alguna carta".



"Selena roba 3 cartas ya que empieza con 2 cartas en mano "

### 2. Voltear carta de "Amenaza":

Antes de empezar el Día 2 o 3, voltea una carta de Amenaza y aplícala.

"Nota: Las cartas de Amenaza son acumulables".

"Los *Zombies* ganan 1 de Daño el resto de la partida"



### 3. Disponer "Área de Despliegue":

Las cartas del "Área de Despliegue" representan las calles de una "Ciudad" infestada de *Zombies*. Los jugadores deberán decidir qué camino tomar para avanzar sin ser rodeados por los *Zombies* ("Bloquear" todas las cartas del "Área de Juego").

Al inicio de cada Día, se debe desplegar la Zona Exterior en el "Área de Despliegue". Las cartas se despliegan de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. (Las últimas cartas colocadas siempre quedarán por encima de las filas anteriores.

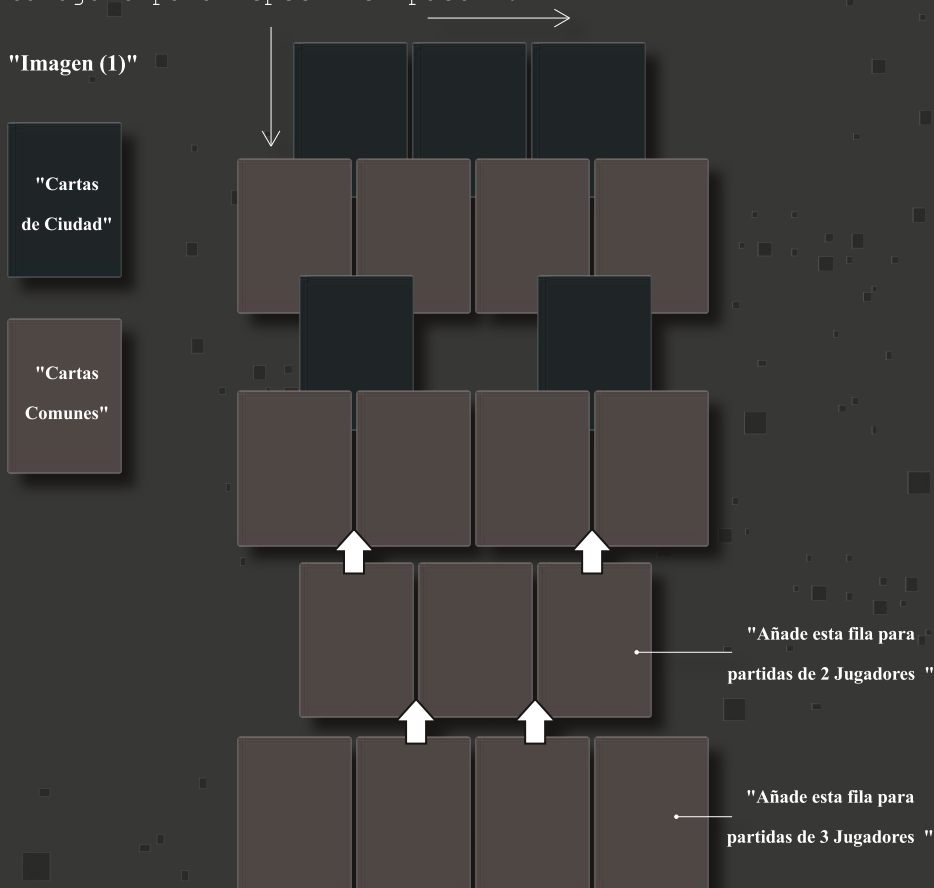


"Nota: Solo es posible voltear cartas que NO tengan ninguna esquina bloqueada por otra carta".

\*ADICIONAL\* En partidas de más de un Superviviente, añade filas adicionales al final del despliegue de la "Zona Principal" (ver "Imagen(1)").

### A. Zona Principal:

1. Coge el montón de "Cartas de Ciudad" y separa la carta de "EXIT".
2. Roba cuatro cartas del montón de "Cartas de Ciudad".
3. Baraja la carta de "EXIT" junto a las cuatro cartas robadas.
4. Combina las "Cartas de Ciudad" que has separado y barajado previamente junto al montón de "Cartas Comunes 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" de ese Día (2 o 3) al montón del Día 1 y barájalo para repetir el paso 4.



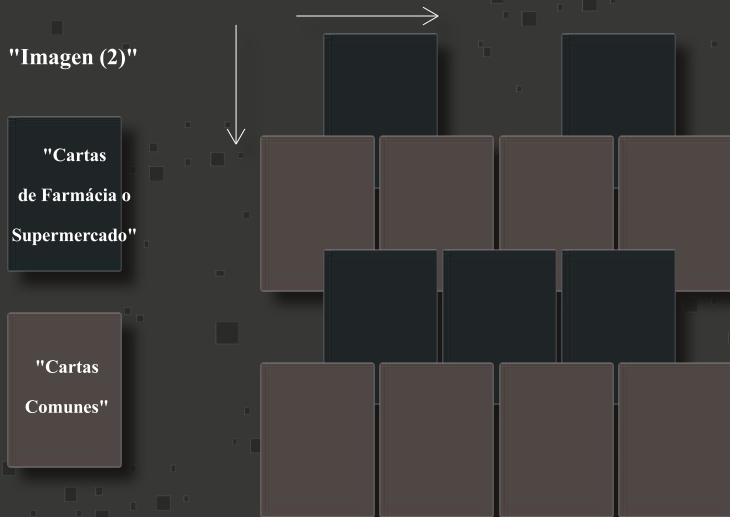
## B. Zona Interior:

Cuando los Supervivientes entran en una Zona Interior, la partida se detiene para desplegar junto a la Zona Principal la Zona Interior donde se jugará la partida.

Cuando los Supervivientes abandonan la Zona Interior la partida prosigue en la Zona Principal en el punto donde se hubiera dejado.

"Nota: Se pueden retirar del juego las cartas de Farmacia/Supermercado una vez se regrese a la Zona Exterior dado que solo es posible acceder como máximo una vez por partida a cada recinto".

1. Combina el montón de "Cartas de Farmacia/Supermercado" que se han separado y barajado previamente junto al montón de "Cartas Comunes". Coloca las cartas tal como se muestra en el "Imagen (2)".



#### 4. Desarrollo del Día:

Jugadores y Juego intercalan los turnos hasta que un Superviviente huya por la carta de "EXIT". Cuando esto suceda, el Día se dará por terminado.

##### A. Turno del Jugador:

Los jugadores tienen hasta 3 Acciones que pueden agotar antes de terminar su turno.

Un Superviviente se considera "Activo" hasta que empieza el turno del siguiente Superviviente.

Los Supervivientes además de sus Acciones básicas pueden utilizar su "Habilidad" una vez por turno. (página 19).

##### 1. Mantenimiento ("Maintenance"):

a. Recupera las 3 Fichas de Acción agotadas.

b. Pierdes 1 Punto de Inmunidad.

"Nota: Si los Puntos de Inmunidad llegan a 0, entonces pierdes Puntos de Vitalidad".

c. Retira la Ficha de Parálisis si perdiste el turno anterior.

##### 2. Acciones ("Actions"): (Agota 1 Acción)

###### a. Recoger ("Pick Up"):

Recoge una carta de Recursos del "Área de Juego" para colocarla en la mano o la Reserva (si tienes espacio). En caso contrario, descarta una carta de la mano o la Reserva para efectuar la Acción.



## b. Intercambiar ("Swap"):

1. Coloca/Intercambia una carta de la mano a la Reserva o viceversa. Si no queda espacio libre, intercambia una carta por otra.



2. Coloca una carta de la mano a "Equipada". Si hay una carta ya equipada se descarta en el proceso. Si la carta equipada utiliza "Munición", se descarta la carta de "Ammunition/Agent" y la carta "Equipada" regresa a la mano.

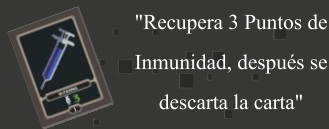


\*ADICIONAL\* Dar una carta de la mano/Reserva a la mano de otro jugador si este tiene espacio libre en su mano.



## c. Utilizar ("Use"):

1. Utiliza una carta de la mano. Después descártala.

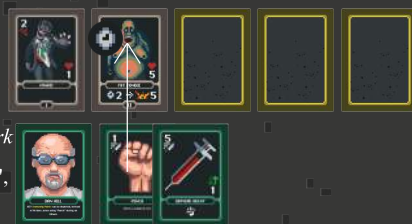


2. Coloca una carta de "Ammunition/Agent" junto a la carta "Equipada".



3. Ataca con la carta que tengas "Equipada".

"Nota: Recuerda colocar una Ficha de Usos cada vez que ataques hasta agotar la carta, después descártala".



**3. Caminar ("Walk"):** (Agota las Acciones restantes).

Voltea una carta del "Área de Despliegue" y termina tu turno.

Puedes caminar a través de cartas especiales como la carta de "EXIT".

"Nota: Puedes terminar el turno sin agotar todas las Acciones".



"Voltea una carta"

### 3.1. Salir ("Go out"):

**a. Exterior:** Si agotas tus acciones para "Caminar" en la carta de "EXIT" del "Área de Juego":

1. Resuelve el **Turno de Juego**.
2. **Descarta** todas las cartas tanto del "Área de Despliegue" como del "Área de Juego".
3. **Empieza** un nuevo Día (ver "Zona Principal" página 10).

En caso de ser el Día 3, omite este punto y termina la partida. (ver "Fin de Partida" página 16).

**b. Interior:** Si agotas tus acciones para "Caminar" en la carta de "Exit-Indoors-Area" del "Área de Juego":

1. Resuelve el **Turno de Juego**.
2. **Descarta** todas las cartas tanto de la "Zona Interior" desplegada como del "Área de Juego" excepto la carta de "EXIT" (si la hay).
3. **Continúa** la partida en la "Zona Principal".

### 3.2. Entrar ("Go In"):

Si agotas tus acciones para "Caminar" en la carta de "Pharmacy" o "Market" del "Área de Juego":

1. Resuelve el **Turno de Juego**.
2. **Descarta** todas las cartas del "Área de Juego" excepto la carta de "EXIT" (si la hay).
3. **Despliega** la **Zona Interior** correspondiente. (ver "Zona Interior" página 11).
4. **Continúa** la partida en la "Zona Interior".

## B. Turno del Juego:

El juego realiza todos sus pasos (siempre que sea posible).

### 1. Mantenimiento ("Maintenance"):

Retira las Fichas de Parálisis de las cartas que perdieron el turno anterior. Coloca una Ficha de Turno encima de las cartas del "Área de Juego" que lo requieran.

"Nota: Si la carta tiene una Ficha de Parálisis encima, no se coloca la Ficha de Turno".



### 2. Activar ("Turn On"):

Las cartas del "Área de Juego" se activan (Si pueden) de **izquierda a derecha** una única vez.



"Ejemplo: (1)El "Zombie" causa 2 de Daño al jugador activo. (2)El "Fat Zombie" Explota causando 5 de Daño a todos los jugadores además de a las dos cartas adyacentes; se descartan las tres cartas (los tres Zombies) y después hace 2 de Ruido. (3)Se roban dos cartas del montón "Cartas Comunes", la primera al ser un "Zombie Screamer" se coloca en el primer espacio "Libre" del "Área de Juego" donde estaba el primer "Zombie", la segunda carta se descarta al ser una carta de "Antiviral". (4)El tercer "Zombie" se descartó por la Explosión así que la siguiente carta es la "Pipe" y no tiene activación, por lo que termina el punto 2".

### 3. Acercarse ("Get Close"):

Las cartas volteadas del "Área de Despliegue" se colocan en el "Área de Juego" de **izquierda a derecha**, si no queda espacio "Libre" se descartan.





**4. "Último Aliento":** Si en algún momento el "Área de Juego" queda sin ningún espacio "Libre", **el siguiente jugador activo** debe dejar al menos un espacio "Libre" antes de que finalice su turno o la partida termina inmediatamente.

"Nota: Las 7 cartas del "Área de Juego" se pueden bloquear colocando cartas encima o por tener la cara "Bloqueado" boca arriba".

**\*ADICIONAL\*:**

Si un Superviviente muere en algún momento de la partida, este voltea su carta y aplica su Habilidad *Zombie* para el resto de partida.

"Habilidad *Zombie*"



## FIN DEL JUEGO

Al terminar el tercer Día de juego, los Supervivientes que hayan conseguido sobrevivir **habrán ganado la partida.**

**\*OPCIONAL\*** Añade retos opcionales a tus partidas:

- A. No ha muerto ningún Superviviente.
- B. Has explorado todas las "Zonas Interiores".
- C. Has eliminado a más de 15 *Zombies*.
- D. No hagas ningún Ruido.

**\*OPCIONAL\*** (Difícil) Cuando añadas las "Cartas Comunes" de los Días 2 y 3, en vez de barajar todo el montón de "Cartas Comunes", coge las 10 primeras cartas y baraja el Día 2/3 con estas. Después, deja las cartas barajadas encima del montón de "Cartas Comunes". (Substituye el punto 5. "Zona Principal" página 10).

**"Aclaración :**

ADICIONAL: Solo en partidas de varios jugadores.

OPCIONAL: Se puede añadir en partidas de Supervivientes que no le tienen miedo a los *Zombies*".

# ICONOGRAFÍA Y GLOSARIO

Las cartas del juego siguen un esquema general de información pero puede variar según la carta.

1. Imágen.
2. Nombre.
3. Día de aparición (Ronda).
4. Velocidad.
5. Características Activas.
6. Características Pasivas.
7. Características Adicionales.



**Velocidad:** Las cartas pueden tener una de las 3:

**1. Instantánea:** Al voltear una carta "Instantánea" resuelve la carta al momento. Después, descarta la carta.



**2. Rápida:** Las cartas "Rápidas" se colocan en el "Área de Juego" al iniciar el "Turno de Juego" (antes de su Mantenimiento).



**3. Normal:** Las cartas sin ícono. Se mueven al "Área de Juego" en el paso 3 del "Turno de Juego".

**Características Pasivas:** Afecta a la propia carta.

**Puntos de Golpe:** El Daño que puede recibir una carta antes de descartarse.



Nota: Las cartas que no tengan el ícono tienen 1 Punto de Golpe, a no ser que la carta especifique lo contrario".

En el caso de que el símbolo aparezca como "Característica Adicional", este afecta al jugador activo y no a la propia carta.

Si aparece en **Verde** el jugador recupera Puntos de Vitalidad.

Si aparece en **Rojo** el jugador pierde Puntos de Vitalidad.

"Nota: "Canned Soup" hace recuperar Puntos de Vitalidad al jugador y después se descarta".

**Usos:** El número de veces que puede activarse una carta antes de descartarse.



**Tipo de Munición/Agente:** La carta de "Ammunition/Agent" que necesita el arma "Equipada" para ser utilizada.



**Características Activas:** Afectan a otras cartas.

**Daño Zombie:** El Daño afecta al jugador activo en ese turno.



**Daño Cuerpo a Cuerpo:** El Daño afecta a un único objetivo del "Área de Juego".



**Daño a Distancia:** El Daño afecta a un único objetivo del "Área de Juego".



Evita el "Daño Explosivo" si se ataca un elemento que pueda explotar.

**Daño Paralizante:** El Daño afecta a un único objetivo **perdiendo su siguiente turno**.



**No** es acumulable.

"Nota: Si un jugador o Zombie ha perdido su anterior turno, puede jugar su turno antes de ser afectado de nuevo por el "Daño Paralizante".

**Daño Explosivo:** Se afecta a sí mismo, además de las dos cartas adyacentes del "Área de Juego" (Si las hay) y a **Todos** los jugadores (si los hay) a no ser que la carta especifique lo contrario.  
Causa **2 Ruido**.



### **Características Adicionales:**

**Defensa:** Absorbe los "Puntos de Golpe" causados por cualquier tipo de Daño.



**Turno:** Cuando el número de Fichas de Turno encima, sea igual al valor de la carta, ejecuta la acción **una única vez**.



Cuando el valor aparezca en **Amarillo**, una vez ejecutada la acción, retira las Fichas de Turno y repite el proceso hasta que se descarte la carta.

**Herramientas:** Utiliza una carta de "ToolKit" para activar ciertas cartas con este icono sin necesidad de causar Daño.



**Ruido:** Por cada punto de Ruido, se roba una carta del montón de "Cartas Comunes". Si la carta robada resulta ser un *Zombie* (cualquiera), se añade **inmediatamente** al "Área de Juego". En caso contrario, la carta se descarta.



**Espacio en la Reserva:** Indica el número de cartas que el Superviviente puede almacenar en su Reserva.



**Llamamiento:** El símbolo (letra) indica que carta hay que llamar ya sea el "Conjunto Épico" o una de las "Cartas de Llamamiento".



**Puntos de Inmunidad:** Si aparece en **Verde** el jugador recupera Puntos de Inmunidad.



Si aparece en **Rojo** el jugador pierde Puntos de Inmunidad.

\*Recuerda colocar Fichas de Golpe, Uso, Turno, Parálisis encima de las cartas que lo requieran.

## Los Supervivientes:

Hay 3 Supervivientes en el juego cada uno con su propio "Conjunto Inicial" y Habilidades de Superviviente y de *Zombie*.

**A. Rick Dixon:** El Superviviente más versátil.

**Mano (5):** "Bat" (x1), "Kit de Supervivencia" (x4).

**Reserva (3):** "Knife" (x1), "Canned Soup" (x1), "Antiviral" (x1).



**Habilidad Superviviente:** Al inicio de su turno puede "CORRER" agotando las 3 Acciones para voltear 2 cartas en vez de 1.

**Habilidad Zombie:** Los Supervivientes pierden 2 Puntos de Inmunidad en vez de 1 en su fase de Mantenimiento.

**B. Selena Harris:** Militar versada en el combate.

**Mano (5):** "Rifle: Semiautomatic"(x1), "Ammunition Rifle"(x1), "Kit de Supervivencia"(x3).

**Reserva (4):** "Ammunition Rifle"(x3), "Granade"(x1).



**Habilidad Superviviente:** En su turno puede descartar una carta para "RASTREAR". Esto le permite robar 2 cartas del montón de "Cartas Comunes" y quedarse 1 de ellas siempre y cuando sea de Recursos. El resto se descarta.

**Habilidad Zombie:** Los Supervivientes roban 2 cartas en vez de 3 al utilizar una carta de "Note".

**"Rifle":** Cuando está "Equipada", se puede Agotar 1 Acción para voltear la carta y cambiar sus Características.



**No** puede colocarse en la Reserva.

**"Granade":** Se utiliza desde la mano.

El Daño no afecta a los jugadores.



**C. Dan Hill:** Creador del virus.

**Mano (5):** "Punch"(x1), "Berserk Agent"(x1), "Explosive Agent"(x1), "Paralyze Agent"(x1), "Kit de Supervivencia"(x1).

**Reserva (2):** "Antiviral"(x1).



**Habilidad Superviviente:** Puede perder 1 Punto de Inmunidad en vez de Agotar una Acción al atacar con el "Punch".

"Nota: Si no le queda Inmunidad, pierde Puntos de Vitalidad".

**Habilidad Zombie:** Cada Superviviente debe descartarse una "Carta Común", en caso contrario, pierden la mitad de sus Puntos de Inmunidad y Vitalidad redondeado hacia arriba.

**"Punch":** Puede cambiar el Daño utilizando **Agents** antes de golpear (el daño no se acumula).

**No** puede colocarse en la Reserva ni descartarse.

**No** tiene límite de Usos.



**"EXIT"**: Los jugadores deben "Caminar" a través de la carta de "EXIT" los tres Días para ganar la partida.

**No** puede recibir daño.



**"EXIT-Indoors-Area"**: Los jugadores deben "Caminar" a través de la carta de "EXIT-Indoors-Area" para abandonar la "Zona Interior".

**No** puede recibir daño.



**"Pharmacy/Market"**: Los jugadores deben "Caminar" a través de la carta de "Pharmacy/Market" para entrar a la "Zona Interior".

**No** puede recibir daño.



**"Horde"**: Voltea la carta de más a la derecha "Libre" del "Área de Juego" dejando boca arriba la cara de "Bloqueado".



**"Run Away"**: Voltea la carta de más a la izquierda "Bloqueada" del "Área de Juego" dejando boca arriba la cara de "Libre".

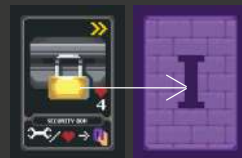


**"Note"**: Permite robar 3 cartas del montón de "Cartas Comunes" y quedarse 1 de ellas siempre y cuando sea de Recursos, el resto se descarta.



"Nota: Para identificar una carta de Recursos recuerda que no tienen icono de Puntos de Golpe ni tampoco de Velocidad".

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



**"Showcase MedKit":** Si los Puntos de Golpe llegan a 0 o se utiliza una carta de "ToolKit", el jugador activo recibe la carta de "MedKit" (si no tiene espacio en la mano, deberá descartar alguna carta en el proceso).



**"Vending Machine":** Si los Puntos de Golpe llegan a 0 o se utiliza una carta de "ToolKit", el jugador activo recibe la carta de "Canned Soup" (si no tiene espacio en la mano, deberá descartar alguna carta en el proceso).



**"Mommy Zombie":** Cada vez que la carta acumule 3 Fichas de Turno, coloca una carta "Baby Ghoul" en el primer espacio "Libre" empezando por la izquierda del "Área de Juego" en caso de no tener espacio se descarta ("el Baby Ghoul").



**"Binoculars":** Mira hasta 3 "Cartas Comunes" del "Área de Despliegue". Después, reordénalas en cualquier orden boca abajo.

"Nota: Puedes mirar cualquier "Carta Común" del "Área de Despliegue".



**"Lantern":** Puedes voltear hasta 3 cartas activas del "Área de Despliegue". Si son cartas de Recursos déjalas boca arriba. En caso contrario déjalas boca abajo.

"Nota: Solamente se pueden voltear las cartas que no tengan ninguna esquina bloqueada por otra carta".



**"Chose One":** El jugador elige una de las tres opciones cuando vaya a utilizar la carta.



**"Kevlar":** Una vez se utilice, deja la carta junto a la de Superviviente hasta agotar sus Puntos de Golpe.

"Nota: Recuerda que solo puede absorber daño si el jugador recibe Puntos de Golpe".



**"The Last Supper":** Un Superviviente debe descartar una carta de "Canned Soup" si no todos los Supervivientes pierden 2 Puntos de Vitalidad.



**"The Trader":** Descarta tantas cartas de la mano o Reserva como desees. Después, roba ese mismo número de cartas de "Kit Supervivencia".



**"Sweet Home":** Un jugador puede descartar una carta de "Lantern" para que todos los Supervivientes recuperen todos los Puntos de Vitalidad.





# RESUMEN RÁPIDO

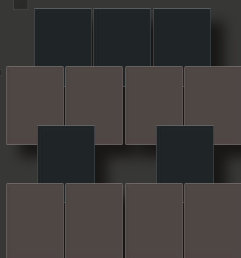
## 1. Prepara la mesa de Juego. (página 6)

- 1.1. Separa y baraja las "Cartas Comunes" por cada Día.
- 1.2. Prepara el "Área de Superviviente".
- 1.3. Prepara el "Área de Juego" en mitad de la mesa.
- 1.4. Prepara el resto de cartas y fichas.

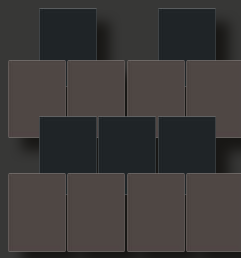
## 2. Secuencia de Juego. (página 8)

- 2.1. Robar cartas de "Kit Supervivencia". (Solo Día 1).
- 2.2. Voltear carta de "Amenaza". (Solo Días 2 y 3).
- 2.3. Disponer "Área de Despliegue". (Una vez por Día).

A. Zona Principal. ("Ciudad")



B. Zona Interior. ("Farmacia", "Supermercado")



"Nota: Recuerda en añadir filas adicionales en el "Área de Despliegue" cuando juega más de un jugador".

- 2.4. Desarrollo del Día. (Alternar entre jugador y juego)

### A. Turno de Superviviente.

- I. Mantenimiento.
- II. Acciones.
  - a. Recoger.
  - b. Intercambiar.
  - c. Utilizar.
- III. Caminar.

### B. Turno de Juego.

- I. Mantenimiento.
  - II. Activar.
  - III. Acercarse.
  - IV. "Último Aliento".
- \*ADICIONAL\* Habilidad *Zombie* de los Supervivientes.

## 3. Fin del Juego. (página 16)

(Al final del tercer Día o si los Supervivientes han fracasado).