

RESUMO DO TURNO

(cortesia de seus Sobreviventes favoritos)

AS REGRAS DO JOGO SOBREPÕEM O RESUMO.

1 PRIMEIRO PASSO

Escolha o jogador inicial (ele recebe a Ficha de Jogador Inicial).

CADA TURNO COMEÇA COM:

2 FASE DOS JOGADORES

(como explicado pelo Ned)

QUANDO TODOS OS JOGADORES TIVEREM TERMINADO:

3 FASE DOS ZUMBIS

(como observado pelo Josh)

4 FASE FINAL

! FISILOGIA ZUMBI

(descrito pela Amy)

! PRIORIDADE DE ALVO

(definida pelo Phil)

O jogador inicial ativa todos os seus Sobreviventes, um após o outro, em qualquer ordem. Quando ele terminar, inicia-se o turno do próximo jogador em sentido horário. Cada Sobrevivente possui inicialmente três Ações a serem gastas, selecionadas da lista abaixo. As ações podem ser executadas diversas vezes por turno, a menos que a descrição diga contrário.

- ✖ **MOVER:** Mova uma Zona.
- ✖ **PROCURAR:** Somente dentro de prédios. Pegue uma carta da pilha de Equipamentos (sempre, somente uma Procura por turno por Sobrevivente).
- ✖ **ABRIR UMA PORTA:** Habilidade Especial ou Equipamento necessários. Adicione Zumbis dentro do prédio se for a primeira porta aberta dele.
- ✖ **REORGANIZAR INVENTÁRIO:** Troca de Equipamento com outro Sobrevivente (na mesma Zona), se possível.
- ✖ **COMBATE DE ALCANCE:** Arma de Combate de Alcance deve estar em uso.
- ✖ **COMBATE CORPO-A-CORPO:** Arma de Combate Corpo-a-corpo deve estar em uso.
- ✖ **ENTRAR OU SAIR DE UM CARRO:** Não é possível se existem Zumbis na Zona.
- ✖ **TROCAR DE ASSENTOS NO CARRO:** Mova-se para um assento vago.
- ✖ **DIRIGIR UM CARRO:** Se permitido pela Missão. Deve estar no assento do motorista. Ataque todos os Agentes nas Zonas movidas.
- ✖ **PEGAR UMA FICHA DE OBJETIVO OU ATIVAR UM OBJETIVO** (na Zona onde o Sobrevivente está).
- ✖ **FAZER BARULHO.** Se for preciso arriscar...
- ✖ **FAZER NADA** (e conviver com a sua inutilidade).

1. ATIVAÇÃO Todos os Zumbis gastam uma Ação fazendo uma das coisas abaixo:

- ▶ **ATACAR** • Zumbis na mesma Zona que um Sobrevivente atacam ele.
- ▶ **MOVER** • Zumbis que não atacaram, movem (os outros estão fazendo um lanche).
- Cada Zumbi move em direção ao Sobrevivente, e depois, ao barulho.
- Escolha o caminho mais curto. Se precisar, divida os grupos e adicione Zumbies para deixar os grupos iguais.

NOTA: Corredores possuem duas Ações por turno. Após todos os Zumbis realizarem sua primeira Ação, os Corredores são ativados novamente para resolver sua segunda Ação.

2. ENTRADA DE ZUMBIS

- Sempre vire cartas de Zumbi para as Zonas de Entrada na mesma ordem (sentido horário)
- Nível de Perigo usado = mais alto Nível de Perigo entre os Sobreviventes vivos.
- Balofos entram escoltados por dois Lerdos.
- Acabaram as miniaturas do tipo indicado? Todos os Zumbis desse tipo ganham uma ativação extra!

- Remova todas as Fichas de Barulho do tabuleiro.
- O próximo jogador em sentido horário recebe a Ficha de Jogador Inicial.

TIPO	AÇÕES	MÍN. DE DANO PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXP. GANHOS
Lerdo	1	1	1
Corredor	2	1	1
Balofo	1	2	1
Abominação	1	3	5

SOBREVIVENTE ▶ LERDO ▶ BALOFO ▶ CORREDOR

Para efeito de alvo, o Abominação conta como um Balofo.

! DECLARAÇÃO: MUITOS ZUMBIS FORAM BRUTALMENTE FERIDOS PELO DOUG E PELA WANDA ENQUANTO ESCRIVEMOS ESTE RODAPÉ. !