

ZOMBICIDE

LIVRO DE REGRAS



#1 COMPONENTES	2
#2 SOBREVIVÊNCIA	3
#3 PREPARAÇÃO	4
#4 VISÃO GERAL	4
#5 O BÁSICO	5
#6 JOGADORES	10
#7 ZUMBIS	12
#8 COMBATE	15
#9 HABILIDADES	18
#10 MISSÕES	20
# 11 INDEX	31

#1 COMPONENTES DO JOGO

9 MAPAS DE JOGO (DUAS FACES)



71 MINIATURAS



6 SOBREVIVENTES



40 LERDOS



8 BALOFOS



16 CORREDORES



1 ABOMINAÇÃO

6 DADOS



4 FICHAS DE CARRO



CARRO DE POLÍCIA & TUNADÃO

6 FICHAS DE ENTRADA DE ZUMBIS



1 FICHA DE PONTO DE SAÍDA



110 MINI-CARTAS



42 CARTAS DE ZUMBI,
62 CARTAS DE EQUIPAMENTO,
6 CARTAS DE FERIMENTO

6 FICHAS DE IDENTIFICAÇÃO DO SOBREVIVENTE



10 FICHAS DE
OBJETIVO



18 FICHAS DE
BARULHO



12 FICHAS DE
PORTA



1 FICHA DE
PRIMEIRO
JOGADOR



24 MARCADORES
DE HABILIDADE



6 MARCADORES
DE EXPERIÊNCIA



#2 SOBREVIVENDO E VENCENDO

Zombicide é um jogo cooperativo onde os jogadores enfrentam uma horda de Zumbis controlados pelo próprio jogo. Cada jogador controla um, dois, três ou quatro Sobreviventes de uma Infecção Zumbi. O objetivo é simplesmente completar as Missões e permanecer vivo para ver o dia seguinte amanhecer.

A boa notícia: Zumbis são lerdos, estúpidos e previsíveis.

A má notícia: existem muitos deles, muitos!

Sobreviventes usam qualquer coisa que conseguirem para matar um Zumbi. E, se acharem armas maiores e mais fortes, poderão matar ainda mais Zumbis!

É possível trocar equipamentos, dar e receber (ou ignorar) conselhos, e até sacrificar seu sobrevivente para salvar a garota! Porém, é somente através de cooperação que você poderá completar as missões e sobreviver. Matar zumbis é divertido, mas você também precisará resgatar outros Sobreviventes, limpar áreas infestadas, encontrar comida e armas, andar pelas ruas de uma cidade fantasma e muito mais.

Depois de viver Zombicide, você e seus colegas de jogo serão a mais temida equipe de extermínio de Zumbis na cidade!

#3 PREPARAÇÃO

- 1 ►** Escolha uma Missão.
- 2 ►** Posicione os Mapas.
- 3 ►** Posicione portas, carros e Objetivos.
- 4 ►** Separe e deixe de lado as cartas do Tunadão (Gêmeas do Mal e Baioneta), Molotov, Panela e Cartas de Ferimento. Retire também uma carta de Machado, uma de Pé-de-cabra e uma Pistola.
- 5 ►** Embaralhe as cartas de Zumbi em um monte e as cartas de Equipamento em outros, coloque-os ao lado do tabuleiro, com a face das cartas voltada para baixo.
- 6 ►** Cada jogador escolhe 1 Sobrevivente, de acordo com o número de jogadores:
1 jogador: 4 Sobreviventes;
2 jogadores: 3 Sobreviventes por jogador;
3 jogadores: 2 Sobreviventes por jogador;
4 a 6 jogadores: 1 Sobrevivente por jogador.
- 7 ►** Coloque as miniaturas representando os Sobreviventes escolhidos na área de início indicada pela Missão.
- 8 ►** Em cada uma das Fichas de Identificação de Sobrevivente, coloque um marcador de experiência no primeiro quadrado da área azul da Barra de Perigo, e coloque um Marcador de Habilidade na primeira habilidade correspondente.
- 9 ►** Distribua aleatoriamente os equipamentos iniciais: um Machado, um Pé-de-cabra, uma Pistola, e Panelas suficientes para que cada Sobrevivente receba 1 carta. Se a habilidade inicial de um Sobrevivente descreve uma arma inicial, ele recebe esta carta agora, independente da carta de equipamento que ele acabou de receber.
EXEMPLO: Phil recebeu uma das cartas distribuídas aleatoriamente, era uma Pistola. Depois, ele recebe uma arma do monte de Equipamento, como listado em sua Ficha de Identificação: mais uma Pistola!
- 10 ►** Decida quem será o jogador inicial e lhe entregue a ficha de “jogador inicial”. Zombicide é um jogo cooperativo, então não decida isto aleatoriamente!

#4 VISÃO GERAL

Zombicide é jogado em uma série de turnos, compostos por:

FASE DOS JOGADORES

O jogador com a ficha de “jogador inicial” inicia a fase, ativando seus sobreviventes, um por vez, na ordem escolhida por ele. Cada sobrevivente pode, a princípio, realizar três ações por turno, porém algumas Habilidades permitem que ele realize ações extras no decorrer do jogo. Os Sobreviventes utilizam suas ações para matar Zumbis, se mover pelo tabuleiro e realizar outras tarefas que ajudem a concluir os diversos objetivos de cada Missão.

Uma vez que o jogador ativou todos os seus Sobreviventes, o jogador à sua esquerda realiza sua jogada, ativando seus Sobreviventes da mesma maneira.

Quando todos os jogadores tiverem concluído esta fase, a Fase dos Jogadores termina.

FASE DOS ZUMBIS

Todos os zumbis no tabuleiro são ativados e gastam uma ação, seja atacando um Sobrevivente que está próximo ou, caso não tenham ninguém para atacar, movendo em direção ao Sobrevivente que conseguem ver ou, se não enxergam nenhum Sobrevivente, se movendo em direção à zona mais barulhenta. Os Corredores possuem duas ações, então eles podem atacar duas vezes, atacar e mover, mover e atacar ou mover duas vezes.

Quando todos os Zumbis tiverem realizado suas ações, novos Zumbis aparecerão nas áreas de Entrada de Zumbi no tabuleiro.

FASE FINAL

Todos as fichas de barulho são removidas do tabuleiro, e a ficha de “jogador inicial” é passada ao jogador à esquerda do atual jogador inicial. Mais um turno do jogo está pronto para começar.

VENCENDO E PERDENDO

O jogo termina, com derrota, quando todos os Sobreviventes são brutalmente assassinados e eliminados do jogo.

O jogo termina, com vitória, quando todos os objetivos da Missão foram concluídos. Zombicide é um jogo cooperativo, então todos jogadores vencem se os objetivos foram concluídos, inclusive aqueles que em um ato de bravura e heroísmo, sacrificaram suas vidas por um bem maior.

A Fase dos Jogadores e a Fase dos Zumbis estão explicadas em detalhes nos capítulos #6 e #7.

#5º BÁSICO

DEFINIÇÕES ÚTEIS

AGENTE

Um Sobrevivente ou um Zumbi.

ZONA

Dentro de um prédio, um cômodo representa uma Zona.

Nas ruas, uma Zona é a área delimitada pelas paredes das construções e por 2 faixas de pedestres. Uma simples Zona pode se estender por 2 mapas ou até mesmo quarto.

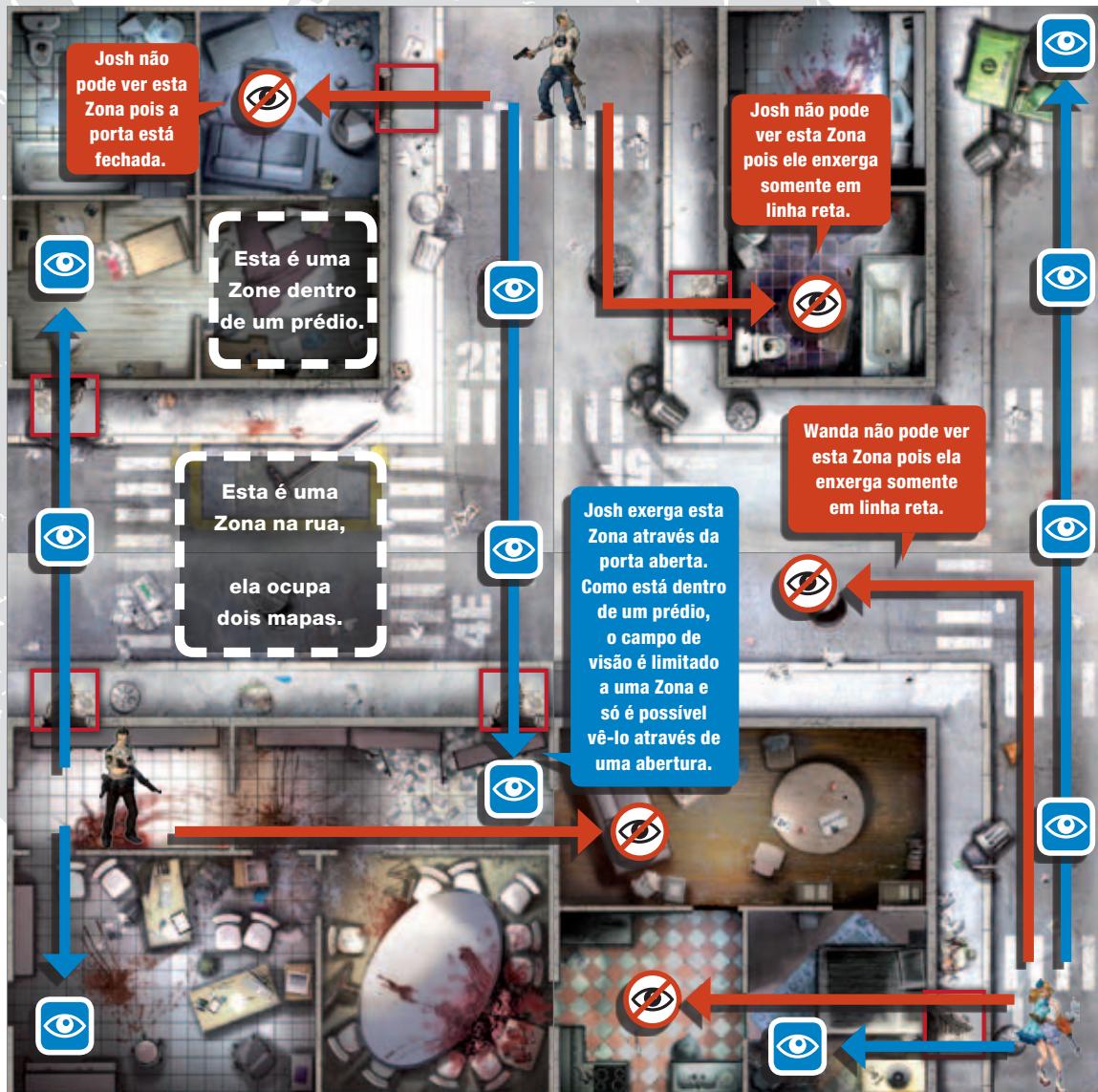
CAMPO DE VISÃO

Como eu sei se eu vejo um Zumbi ou se ele me vê?

Nas ruas, Agentes enxergam em linhas retas paralelas às bordas do tabuleiro. Agentes não podem ver diagonalmente. O campo de visão cobre inúmeras Zonas possíveis, até que encontre uma parede ou borda do tabuleiro.

Dentro de um prédio, um Agente pode enxergar em todas Zonas que possuem uma passagem para a Zona que o Agente atualmente ocupa. A presença de uma abertura, indica que a parede não bloqueia o campo de visão entre estas 2 Zonas, porém, o campo de visão de um Agente é limitado à distância de uma Zona.

OBS: Se um Sobrevivente está olhando a partir das ruas, ou de dentro de um prédio, o campo de visão pode se estender por inúmeras Zonas de rua em linha reta, porém somente por uma Zona interna a um prédio.

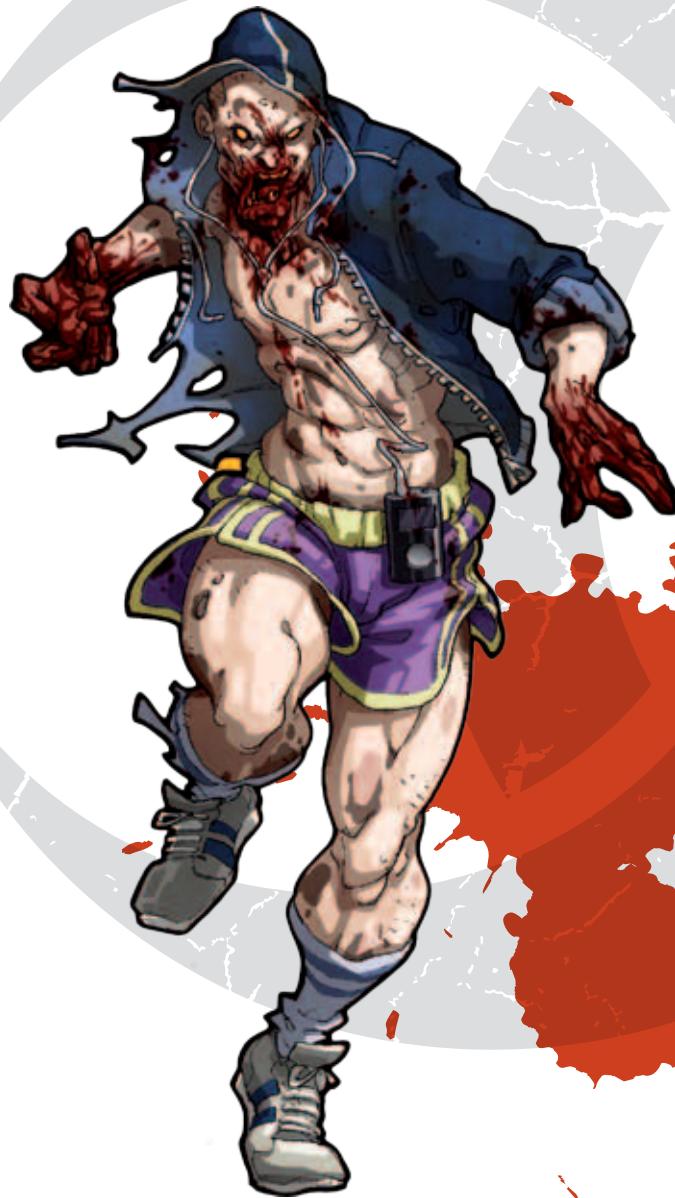


MOVIMENTO

Agentes podem se mover de uma Zona para a próxima, desde que estas Zonas tenham ao menos uma borda em contato. Cantos não contam; isso significa que Agentes não podem se mover na diagonal.

Nas ruas, o movimento de uma Zona para outra não possui restrições. Entretanto, Agentes devem utilizar uma porta para mover de um prédio para as ruas e vice-versa.

Dentro de um prédio, Agentes podem se mover de uma Zona para outra desde que estas estejam ligadas por uma abertura. A posição de uma miniatura dentro da Zona e o layout das paredes não importa, desde que as Zonas possuam uma abertura em comum.



BARULHO

Disparar um arma ou derrubar uma porta faz barulho, e barulho, atrai os Zumbis. Cada Ação que abre uma porta com uma arma barulhenta ou ataca com uma arma barulhenta (veja o detalhe de "Armas Barulhentas") produz uma Ficha de Barulho. Coloque esta ficha na Zona onde o Sobreivente realizou a Ação. Uma simples Ação poderá produzir somente uma Ficha de Barulho, independente de quantos dados foram rolados, quantos danos foram obtidos, ou se uma arma Dupla foi utilizada. Cada miniatura de Sobreivente também conta como uma Ficha de Barulho. Estes humanos não conseguem ficar quietos! As Fichas de Barulho são sempre removidas do tabuleiro após a Fase dos Zumbis.

EXEMPLO: Ned abre uma porta usando o Machado. É uma maneira barulhenta de se abrir uma porta e isso produz uma Ficha de Barulho. Então ele ataca um Zumbi que está em sua Zona, derrubando ele após alguns golpes. O Machado é uma arma silenciosa, então essa ação não produz barulho. Restaram então 2 Fichas de Barulho naquela Zona: o barulho da abertura da porta e o barulho do próprio Sobrevivente Ned.

Em outra Zona, Amy realiza três ações de Combate com Arma de Alcance, com suas duas Semi-Automáticas. Mesmo que ela tenha rolado seis dados, a Zona dela recebe somente três Fichas de Barulho, uma para cada ação de Combate com Arma de Alcance. As Fichas permanecem na Zona em que foram produzidas; elas não seguem Amy quando ela se move.



ARMAS BARULHENTAS

Muitas cartas de Equipamento, como o Machado, Pé-de-cabra, ou Serra Elétrica, permitem que você abra portas, além de eliminar Zumbis.



Equipamentos que permitem que você abra portas possuem este símbolo.



Equipamentos que permitem que você mate Zumbis possuem este símbolo.

A associação destes símbolos com um dos símbolos a seguir determina se o equipamento produz ou não barulho quando você o utiliza para abrir uma porta ou matar um Zumbi:



Equipamentos que possuem este símbolo produzem Ficha de Barulho.



Equipamentos que possuem este símbolo são silenciosos e não produzem Ficha de Barulho.

MACHADO



0 1 4+ 2

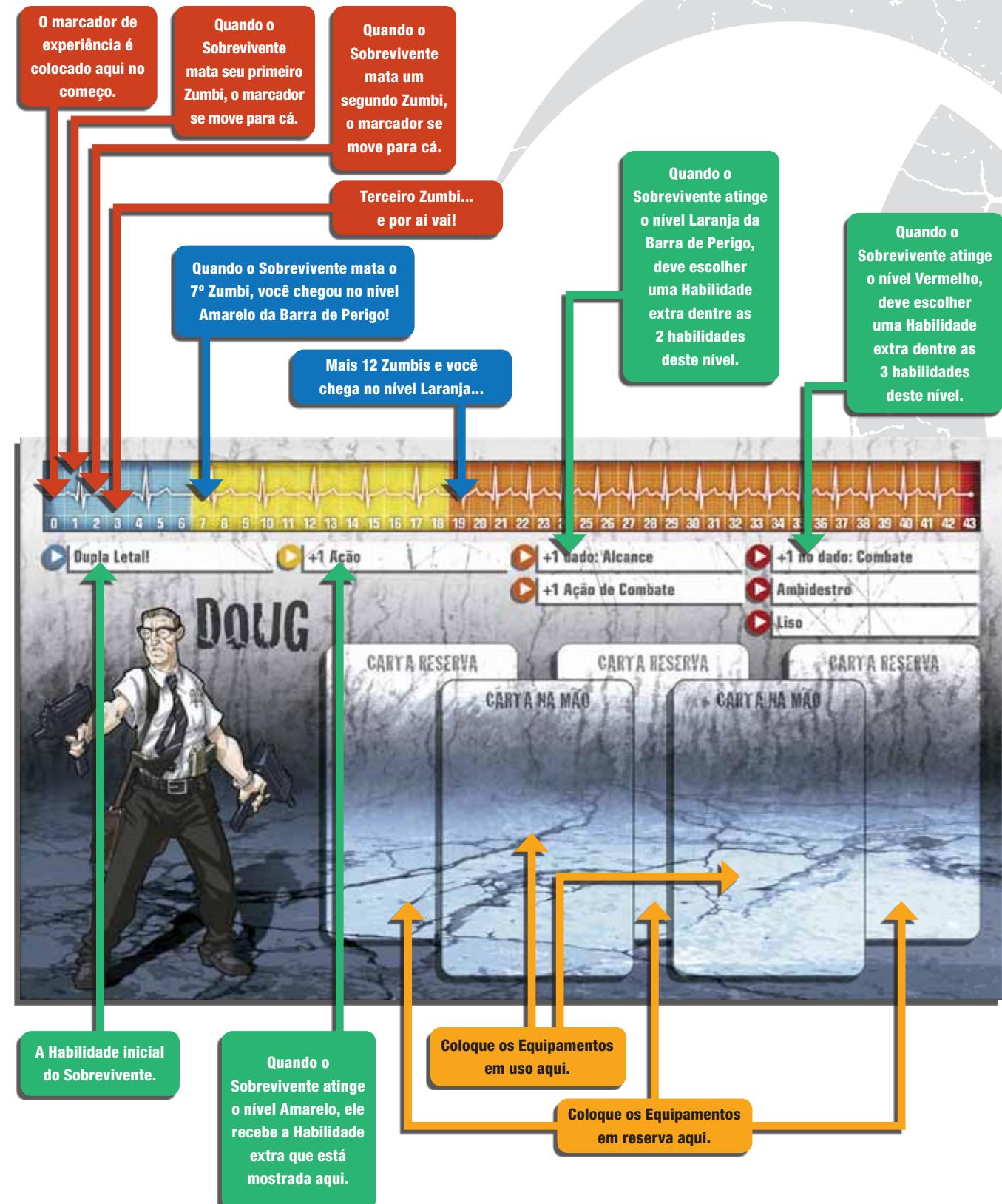
EXEMPLO 1: O Machado pode abrir portas e matar Zumbis. Ele produz uma Ficha de Barulho quando é utilizado para abrir portas. Quando é usado como uma arma de Combate Corpo-a-corpo, ele não produz Ficha de Barulho.

SERRA ELÉTRICA



0 5 5+ 2

EXEMPLO 2: A Serra Elétrica pode abrir portas e também matar Zumbis. Ela produz uma Ficha de Barulho quando utilizada para abrir uma porta E TAMBÉM uma quando é utilizada como Arma de Combate Corpo-a-corpo, quando corta um Zumbi em pedacinhos!



EXPERIÊNCIA E NÍVEL DE PERIGO

Para cada Zumbi morto, o Sobrevivente ganha um ponto de experiência e avança um espaço na Barra de Perigo. Alguns Objetivos de Missões dão mais Experiência, assim como matar o Abominação.

Existem quatro Níveis de Perigo: Azul, Amarelo, Laranja e Vermelho. É a diferença entre alguns Zumbis e uma inundação de Zumbis! (Você não gostará de ver o que acontece no nível vermelho...)

Em cada Nível de Perigo, o Sobrevivente ganha uma nova Habilidade para ajudá-lo nas missões (veja Habilidades, página 18). As Habilidades se somam no decorrer do jogo: no Nível Vermelho, seu Sobrevivente terá 4 Habilidades.

Quando um Sobrevivente atinge 7 pontos de experiência, seu Nível de Perigo move para Amarelo, e agora ele tem direito a uma 4a ação. Ele pode utilizar essa ação imediatamente e, agora possui permanentemente uma ação extra.

Quando um Sobrevivente atinge 19 pontos de experiência, ele ativa o Nível de Perigo Laranja e ele pode escolher uma das duas habilidades indicadas em sua Ficha de Identificação.

Com 43 pontos de experiência, o Sobrevivente atinge o Nível Vermelho e obtém mais uma habilidade dentre as três disponíveis neste Nível.

Ganhar experiência possui um lado negativo. Quando você vira uma carta de Zumbi para gerar novos Zumbis, utilize a linha que corresponde à cor do Nível de Perigo do Sobrevivente mais experiente!

INVENTÁRIO

Cada Sobrevivente pode carregar até cinco itens de Equipamento mas pode ter apenas dois equipados e prontos para usar (um em cada mão). Enquanto as armas devem estar em uma mão para serem utilizadas (para atacar ou abrir uma porta), outros itens, como as cartas Máscara, Lanterna e Muita Munição, estão sempre ativas, mesmo quando na reserva.

Se um Sobrevivente possui mais de cinco cartas de Equipamento, descarte cartas até chegar a cinco.

Você pode, a qualquer momento, descartar cartas de seu inventário para liberar espaço para novas cartas.

ME MOSTRE SUA IDENTIFICAÇÃO

As Fichas de Identificação de Sobrevivente neste jogo possuem informações na frente e no verso. A frente mostra um dos 6 Sobreviventes básicos do jogo. O verso mostra uma Identidade vazia. Use estas para criar seu próprio Sobrevivente ou faça download de novos sobreviventes no site da Galapagos Jogos!

[HTTP://WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR/](http://www.galapagosjogos.com.br/)



OS ZUMBIS

Existem 4 tipos de Zumbis:



Lredo. Ele fede, ele é nojento e ele é lento. Ganhe 1 ponto de experiência ao eliminar um Lredo.



Balofo. Grande, inchado e resistente, estes Zumbis são difíceis de matar. Armas que dão somente 1 dano não conseguem matá-lo... de jeito nenhum. Você precisa de armas de 2 Danos para matá-los. Cada Balofo surge acompanhado de 2 Lerdos, exceto quando seu grupo se divide (veja a Fase Zumbi, página 12). Matar um Balofo rende 1 ponto de experiência.



Abominação. Com mutações de alto grau, Abominação é o pior pesadelo de um Sobrevivente. Somente armas que dão 3 ou mais Danos podem matar este monstro. Um Coquetel Molotov bem montado pode fazer o serviço, já que ele é capaz de matar tudo dentro da Zona alvo. Por sorte, só existe 1 Abominação no tabuleiro durante qualquer momento. Se um novo Abominação precisa entrar em jogo, substitua-o por 1 Balofo e 2 Lerdos. O Abominação surge sozinho (provavelmente deve ter devorado seus colegas Lerdos). Matar um Abominação significa ganhar 5 pontos de experiência.



Corredor. Bombado de alguma maneira, estes caras se movem duas vezes mais rápido que os Lerdos. Cada Corredor possui duas Ações por ativação, enquanto outros Zumbis possuem apenas 1. Eliminar um Corredor rende 1 ponto de experiência.

#6 FASE DOS JOGADORES

Começando com o jogador de posse da Ficha “Jogador Inicial”, cada jogador ativa seu(s) Sobrevivente(s) um após o outro, na ordem que preferir. Cada Sobrevivente pode executar três ações no Nível Azul. Quando passar para o Nível Amarelo, cada Sobrevivente poderá realizar quatro ações.

Alguns Sobreviventes possuem uma Ação extra quando estão no Nível Azul. Quaisquer Ações extras, são adicionais e não contam para este total listado acima.

EXEMPLO: Em seu turno, Amy utiliza sua Ação de Movimento extra. Ela ainda tem mais 3 ações para usar neste turno.

As Ações possíveis são:

MOVER

O Sobrevivente se move de uma Zona para a próxima, mas não pode se mover por paredes de prédios ou portas fechadas. Se existem Zumbis na Zona de onde o Sobrevivente tenta sair, ele deverá gastar 1 ação extra para cada Zumbi lá dentro. Entrar em uma Zona contendo Zumbis encerra as ações de Movimento daquele Sobrevivente, mesmo que ele possua alguma Habilidade que permite se movimentar por diversas Zonas com uma ação de Movimento.

EXEMPLO 1: Ned está em uma Zona com dois Lerdos. Para deixar esta Zona, ele gastará uma Ação de Movimento, e mais duas Ações (uma para cada Lredo), somando um total de três Ações. Se houvessem 3 Zumbis na Zona, Ned precisaria de quatro Ações para se mover!

EXEMPLO 2: Wanda está próxima a uma Zona contendo 1 Zumbi. Ela decide se mover para esta nova Zona e sua Ação de Movimento se encerra na zona com o Zumbi, mesmo que a habilidade dela permita se mover 2 Zonas por Movimento.

PROCURAR

Você pode Procurar somente em Zonas dentro de prédios, e somente se não existirem Zumbis naquela Zona. O jogador pega a carta do topo da pilha de Equipamentos, e pode colocá-la em seu inventário ou descartá-la imediatamente. Um Sobrevivente pode realizar apenas uma Ação de Procura por turno, mesmo que esta seja uma Ação extra. Após Procurar, o Sobrevivente pode reorganizar seu inventário da maneira que desejar. (Mas o Sobrevivente não pode trocar cartas com outros Sobreviventes, esta é uma outra Ação).

Se a pilha de cartas de Equipamento se esgotar, re-embaralhe todas cartas descartadas com exceção das cartas de Ferimento, Panelas, Molotov, e cartas do Tunadão (Baioneta e Gêmeas do Mal), para criar uma nova pilha de cartas de Equipamento.

Caso especial: Carros. Você pode procurar em um carro desde que o Sobrevivente esteja na mesma Zona do veículo e não existam Zumbis nesta Zona.

- Você pode Procurar um Tunadão somente 1 vez por partida. Ele contém ou as Gêmeas do Mal ou a Baioneta (selecione aleatoriamente). Algumas missões podem conter diversos Tunadões, e neste caso, somente as armas que ainda não foram encontradas poderão estar dentro do carro. Quando acabou... acabou!

- Você pode Procurar em um carro de Polícia inúmeras vezes por partida. Vire cartas da pilha de equipamentos até encontrar uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aahh! faz surgir um Lredo, como sempre, e interrompe a Procura.

ABRINDO UMA PORTA

Portas estão normalmente fechadas. Neste caso, o Sobrevivente não pode abrir a porta a menos que ele possua uma carta de Arma de Combate Corpo-a-corpo, com o símbolo “Abrir uma Porta”, em uso.



Lembre-se de adicionar uma Ficha de Barulho na Zona se o Sobrevivente utilizar uma Arma barulhenta (Veja armas Barulhentas, página 7).

Abrir a porta de um prédio pela primeira vez revela todos os Zumbis que estão dentro de todos os cômodos do prédio (um prédio contém diversos cômodos conectados por aberturas, algumas vezes, um prédio está em vários mapas ao mesmo tempo). Aponte para cada uma das Zonas do prédio, uma após a outra, na ordem que preferir e vire cartas de Zumbi para cada uma delas. Coloque o correspondente número e tipo de Zumbi na Zona indicada (Veja Fase dos Zumbis - Entrada de Zumbis, página 13). Se você virar uma carta de Ativação Extra ou Carta de Bueiro, realize imediatamente a ação indicada na carta e não adicione mais Zumbis à Zona indicada.

Alguns efeitos do jogo, como a Habilidade Trancar, permitem que uma porta aberta seja trancada novamente. Se ela for aberta novamente mais tarde, ela não acionará uma nova Entrada de Zumbis.

REORGANIZANDO SEU INVENTÁRIO E TROCANDO COM OUTRO SOBREVIVENTE

Ao custo de uma Ação, um Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da maneira que desejar. O Sobrevivente pode simultaneamente trocar um número ilimitado de cartas com outro Sobrevivente situado na mesma Zona. Este outro Sobrevivente pode reorganizar seu próprio inventário naquele mesmo momento, sem gastar Ações.

COMBATE DE ALCANCE

O Sobrevivente utiliza uma Arma de Combate de Alcance que possui em uso para atirar em uma só Zona dentro do Alcance indicado na carta da Arma (veja Combate, página 15).

COMBATE CORPO-A-CORPO

O Sobrevivente utiliza uma Arma de Combate Corpo-a-corpo que possui em uso para atacar um Zumbi em sua própria Zona (veja Combate, página 15).

ENTRANDO E SAINDO DE UM CARRO

O Sobrevivente só pode entrar e sair de um carro que esteja em sua Zona. Para entrar em um carro, a Zona não deve contar nenhum Zumbi e alguns dos assentos de motorista ou um dos 3 assentos de passageiro deve estar vazio para que o Sobrevivente o ocupe. Não existem restrições para sair de um carro.

TROCANDO DE ASSENTOS EM UM CARRO

O Sobrevivente deixa o assento que está ocupando e ocupa um outro assento, vazio, no mesmo carro. Se não existirem outros assentos vazios, os Sobreviventes não podem trocar de assento.

DIRIGIR UM CARRO

Os carros somente podem ser dirigidos se a Missão permitir. O Sobrevivente ocupando o assento de motorista pode mover o carro uma ou duas Zonas por Ação (carros não podem entrar em prédios). Esta Ação não é um movimento e, portanto, não está sujeita às modificações e restrições de Movimento, como Movimento extra, presença de Zumbis na Zona, etc. Um carro ataca todos os Agentes presentes na Zona pelas quais atravessa (veja Combate – página 17).



PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO

O Sobrevivente pega uma Ficha de Objetivo ou ativa um objetivo na mesma Zona. Os efeitos desta ação no jogo estão detalhados na página de Missão específica.

FAZER BARULHO!

O Sobrevivente faz Barulho na tentativa de atrair Zumbis. Coloque uma Ficha de Barulho na Zona.

FAZER NADA

O Sobrevivente não faz nada e encerra sua jogada prematuramente. Qualquer outra ação que ainda resta é perdida.

#7 FASE DOS ZUMBIS

Uma vez que todos os jogadores ativaram seus sobreviventes, é a vez dos Zumbis jogarem! Ninguém joga por eles, o jogo determina suas ações na seguinte ordem:

PASSO 1 – ATIVAÇÃO

Cada Zumbi é ativado e gasta uma simples Ação como um Ataque ou um Movimento, dependendo da situação. Primeiro, resolva todos os Ataques e depois todos os Movimentos.

ATAQUE

Quando um Zumbi se encontra em uma mesma Zona que um Sobrevivente, ele realiza um Ataque. Um Ataque de Zumbi é sempre considerado bem sucedido e não precisa de rolagem de dados. É possível que uma Carta de Equipamento, que o Sobrevivente está carregando, seja perdida. O jogador que controla o Sobrevivente escolhe um Equipamento e o descarta. O Sobrevivente recebe então uma Carta de Ferimento, que substitui o Equipamento perdido. Quando ele organizar seu inventário, o jogador pode mover esta Carta de Ferimento de lugar, como se fosse um Carta de Equipamento, porém não pode descartá-la ou trocá-la. A carta de Ferimento reduz a quantidade de Equipamentos que um Sobrevivente consegue carregar. Um Sobrevivente com 2 Cartas de Ferimento é eliminado e seus Equipamentos descartados. Se diferentes Sobreviventes estão na mesma Zona, os jogadores podem dividir as Cartas de Ferimento da maneira que preferirem. Cooperação também significa dividir a dor e o sofrimento!

EXEMPLO: Um Lredo está em uma Zona com dois Sobreviventes e gera um Ferimento durante sua ativação. Os jogadores escolhem qual Sobrevivente receberá a Carta de Ferimento e (potencialmente) perderá uma Carta de Equipamento. Eles podem decidir, por exemplo, dar esta Carta de Ferimento a um Sobrevivente que não está segurando nenhum Equipamento. Eles também podem decidir dar esta carta a um Sobrevivente que já possui um Ferimento, e assim, matá-lo e acabar com o sofrimento dele!

Loucos por carne! Zumbis lutam em grupos. Todos os Zumbis ativados na mesma Zona do Sobrevivente se juntam ao Ataque, mesmo que existam mais Zumbis do que o necessário para os ataques!

EXEMPLO: Um grupo de sete Lerdos está na mesma Zona que dois Sobreviventes. Os primeiros quatro Lerdos são suficientes para matar as pobres vítimas, mas todos os sete Zumbis vão gastar suas ações atacando. É hora do rango!

MOVIMENTAÇÃO

Os Zumbis que não atacaram usam sua Ação para mover uma Zona na direção de seu alvo, de acordo com as seguintes regras:

- Se eles conseguem ver um Sobrevivente, eles movem em sua direção.
- Se eles conseguem ver Sobreviventes em diferentes Zonas, eles se movem para o grupo mais barulhento, independente da distância. (LEMBRE-SE: cada Sobrevivente conta como uma Ficha de Barulho).
- Se eles não conseguem ver ninguém, eles se movem em direção à Zona que contém mais Fichas de Barulho e por onde existe um caminho aberto.
- Se eles não conseguem ver ninguém e não existem caminhos abertos para chegar até os Sobreviventes, eles se movem em direção à Zona mais Barulhenta como se as portas estivessem abertas, entretanto, portas fechadas ainda impedem seus movimentos.

Zumbis sempre fazem o menor caminho possível em direção à sua Zona alvo. Se existem dois caminhos ou mais com a mesma distância, os Zumbis se dividem em grupos de número igual para seguir pelos dois caminhos. Eles também se dividem se diferentes Zonas alvo contém o mesmo número de Fichas de Barulho. Se necessário, adicione Zumbis para que todos os grupos formados por uma separação contenham a mesma quantidade de cada tipo de Zumbi.

Casos especiais de separação:

- O Abominação nunca se separa; os jogadores decidem para qual direção ele deve ir.
- Se não existem Zumbis suficientes para a separação, cada Zumbi do tipo específico ganha uma ativação extra (veja Acabando as Miniaturas, p. 14).
- Balofos não recebem escolta de Lerdos quando se separam.

EXEMPLO: Um grupo de quatro Lerdos, um Balofo e três Corredores se move em direção a um grupo de Sobreviventes. Os Zumbis podem pegar dois caminhos com a mesma distância, então eles se dividem em 2 grupos. Dois Lerdos vão para um lado e os outros dois Lerdos vão para o outro. O Balofo se junta a um dos grupos, e um segundo Balofo é adicionado ao outro grupo (este novo Balofo não surge com Zumbis Lerdos Extra)! Os três Corredores também se separam, dois se juntam ao primeiro grupo e um outro se junta ao segundo grupo. Um Corredor deve ser adicionado ao segundo grupo para que os grupos permaneçam idênticos. Agora as coisas ficaram bem mais complicadas para os Sobreviventes...

CORREDORES

Corredores são uma exceção pois eles possuem duas Ações por turno. Após todos os Zumbis (incluindo os Corredores) terem sido ativados e terem tido suas primeiras Ações resolvidas, os Corredores passam pelo estágio de ativação novamente, usando sua segunda Ação para atacar um Sobrevivente em sua Zona ou Movimentar-se se não existe mais ninguém para atacar.

EXEMPLO 1: No início da Fase dos Zombies, um grupo de três Corredores e um Balofo está em uma Zona adjacente a um Sobrevivente. Como primeira Ação, já que não há ninguém para atacar em sua Zona, os Zumbis se movem para a Zona do Sobrevivente. Os Corredores fazem agora sua segunda ação. Como, agora, eles ocupam a mesma Zona do Sobrevivente, eles atacam. Cada Corredor significa um Ferimento, e portanto, o Sobrevivente morre.

EXEMPLO 2: Um Corredor está na mesma Zona que um Sobrevivente, e um Lredo está posicionado na Zona adjacente. O Corredor ataca o Sobrevivente como sua primeira Ação, gerando um Ferimento. O Lredo se move para a Zona do Sobrevivente, já que ele é capaz de vê-lo. Então, o Corredor realiza sua segunda Ação. Ele ataca o Sobrevivente novamente, matando-o.

EXEMPLO 3: Um Sobrevivente está na mesma Zona que três Corredores, dois Balofo e dois Corredores. Todos os Zumbis atacam, gerando sete Ferimentos (dois Ferimentos são suficientes para matar o Sobrevivente; os cinco Ferimentos seguintes ainda são aplicados, mas sem grandes consequências para o cadáver). Nenhum dos Zumbis se move, pois todos atacaram. Após isso, os Corredores realizam sua segunda Ação. Eles não tem quem atacar, então se movem em direção a Zona mais barulhenta.

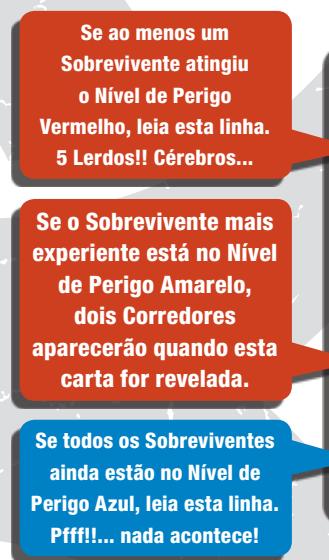
PASSO 2 - ENTRADA

O Mapa da Missão mostra de onde os Zumbis vão surgir ao final da cada turno. Estas são as Zonas de Entrada. Aponte para uma Zona de Entrada e vire uma carta de Zumbi do topo da Pilha de Cartas de Zumbi. Leia a linha da carta que corresponde à cor do Nível de Perigo do Sobrevivente mais experiente ainda vivo (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho). Coloque o número de Zumbis indicado. Repita essa ação para cada Zona de Entrada. Sempre comece com a mesma Zona e siga no sentido horário.

ATENÇÃO: Cada Balofo possui a escolta de dois Lerdos quando ele surge! Porém essa regra não se mantém quando você adiciona um Balofo como resultado da separação dos Zumbis em grupos.

Quando a Pilha de Cartas de Zumbi se esgotar, re-embaralhe todas cartas descartadas para criar uma nova Pilha.

EXEMPLO: Wanda tem 5 pontos de experiência, logo, está no Nível de Perigo Azul. Doug tem 12 pontos, que o colocam no Nível Amarelo. Para determinar quantos Zumbis entram em cada turno, leia a linha amarela, que corresponde ao Nível de Perigo de Doug, o mais experiente dos Sobreviventes.



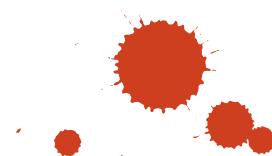
Existem duas situações especiais: A carta de Ativação Extra e a carta de Bueiro. Em ambos os casos, nenhum Zumbi aparecerá na Zona apontada.



Quando você revela uma carta de Ativação Extra, nenhum Zumbi aparece na Zona apontada. Ao invés disso, todos os Zumbis do tipo indicado ganham um turno a mais (veja o passo de Ativação na página anterior). Note que estas cartas não tem efeito no Nível de Perigo Azul!



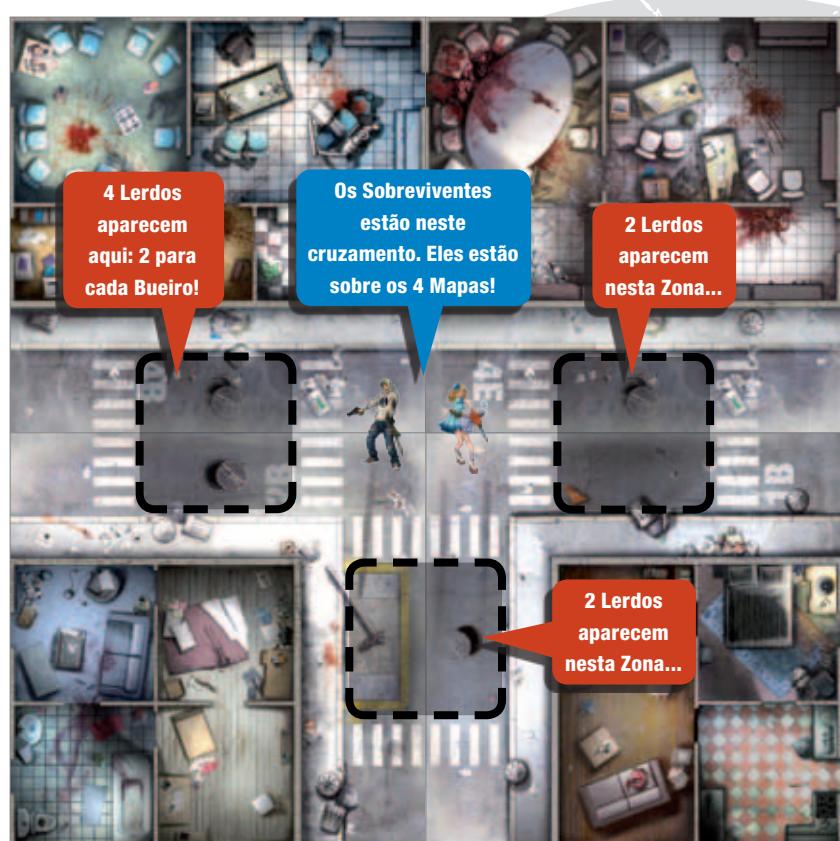
Quando você revela uma carta de Bueiro, nenhum Zumbi aparece na Zona apontada. Ao invés disso, coloque o número indicado do tipo de Zumbi indicado em cada Zona do Mapa que mostrar um Bueiro e tiver ao menos um Sobrevivente. Invasões por Bueiro nunca acontecem em Mapas que não possuem Sobreviventes.



ATENÇÃO: O Nível de Perigo utilizado para entrada de Zumbis é o determinado pelo Sobrevivente mais experiente ainda em jogo. Se o Sobrevivente é eliminado, o Nível de Perigo cai para Nível do próximo Sobrevivente mais experiente.

ACABANDO AS MINIATURAS

Zombicide contém miniaturas suficientes para invadir toda a cidade. Entretanto, pode faltar aos jogadores miniaturas de um certo tipo quando é realizada uma Entrada de Zumbis no tabuleiro (por geração, aparecimento nos prédios ou devido à separação). Neste caso, os Zumbis restantes são colocados (se ainda tiverem alguns), e todos os Zumbis do tipo determinado ganham imediatamente uma ação extra.



#8 COMBATE

DUPLA:

Se você possui uma pistola em cada mão, você pode utilizar as duas ao mesmo tempo, contando como somente uma Ação (apontando para a mesma Zona).

BARULHENTA:
Produz uma Ficha de Barulho quando utilizada. Arma Dupla produz uma simples Ficha de Barulho quando utilizada.

ALCANCE:
Mínimo e máximo de Zonas que a arma pode alcançar. “0” significa que é uma arma de Combate Corpo-a-corpo.



0-1 1 4+ 1

DADO: Role a quantidade de dados indicada aqui, quando uma Ação é gasta para utilizar essa arma.

PRECISÃO:
Cada rolagem de dado que é igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados abaixo deste representam um erro.

SILENCIOSA:

Não produz uma Ficha de Barulho quando é utilizada em Combate Corpo-a-corpo.

ALCANCE:

Mínimo e máximo de Zonas que a arma pode alcançar. “0” significa que é uma arma de Combate Corpo-a-corpo.

DANO:
Dano resultante de cada sucesso no ataque. Um “2” é necessário para eliminar um Balofo. Um “3” é necessário para eliminar um Abominação.

PÉ-DE-CABRA



ABRIR PORTAS:
Pode ser utilizada para abrir portas.

SILENCIOSA: Não produz uma Ficha de Barulho quando é utilizada para abrir uma porta.

DANO:

Dano resultante de cada sucesso no ataque. Um “2” é necessário para eliminar um Balofo. Um “3” é necessário para eliminar um Abominação.

0 1 4+ 1

DADO: Role a quantidade de dados indicada aqui, quando uma Ação é gasta para utilizar essa arma.

PRECISÃO:
Cada rolagem de dado que é igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados abaixo deste representam um erro.

Cada resultado no dado que é igual ou maior ao valor de Precisão da Arma significa um ataque de sucesso! Cada ataque de sucesso gera a quantidade de Danos indicada na carta para um alvo único. Lerdos e Corredores são mortos com apenas 1 Dano. Porém você precisará de armas que consigam dar 2 Danos ou mais para eliminar um Balofo, e somente uma arma com 3 ou mais (ou um Molotov), poderão matar um Abominação. Não importa quantos danos você obtém com armas de 1 Dano, Balofos e Abominação irão absorver estes danos sem reação.

EXEMPLO: Doug descarrega suas duas Semi-Automáticas em três Lerdos que estão protegendo um Balofo e consegue 5 Danos. Os primeiros três tiros matam facilmente os Lerdos, porém o Balofo recebe os dois Danos que sobraram sem consequência, já que a Semi-Automática só é capaz de dar 1 Dano.

Wanda chega para terminar o serviço com sua Peixeira. Ela faz um ataque só, mas a Peixeira consegue dar 2 Danos, que são suficientes para cortar o Balofo em pedaços!

Se fossem dois Lerdos ao invés de um Balofo, um ataque simples com a Peixeira não teria eliminado os dois Lerdos. Cada ataque de sucesso pode acertar somente um alvo, e a sobra de Danos é um desperdício.

Quando um Sobrevivente executa uma Ação de Combate, ele deve rolar a quantidade de dados indicada na arma usada. Se o Sobrevivente possui duas armas idênticas equipadas, que possuem o símbolo Dupla, ele pode utilizar as duas armas ao mesmo tempo ao custo de uma única Ação de Combate. Ambas as armas devem ser apontadas para a mesma Zona.

EXEMPLOS: Doug tem duas Semi-Automáticas em suas mãos. A Semi-Automática possui o símbolo de Dupla, então Doug pode disparar as duas como uma única Ação. Isso permite que ele role seis dados em uma só jogada, já que as Semi-Automáticas possuem um número de 3 nos dados.

Wanda está segurando duas Peixeiras. Ela pode atacar com as duas de uma só vez, então ela pode rolar dois dados para cada Ação que ela usar para atacar.

CORPO-A-CORPO

Um Sobrevivente equipado com uma arma Corpo-a-corpo (uma arma com Alcance máximo de "0") pode atacar somente os Zumbis que estão em sua Zona. Cada dado rolado com o valor igual ou maior que o valor de Precisão, indicado na carta de Arma, conta como um ataque de sucesso. O jogador divide os Danos como desejar entre os alvos presentes na Zona.

EXEMPLO: Wanda ataca um Lredo, um Corredor e um Balofo com suas duas Peixeiras. Ela rola um 2 e um 2, que significam 2 acertos. Ela decide decapitar o Corredor e fatiar o Balofo, deixando o Lredo, o menos perigoso dos três, para sua próxima ação. O valentão Ned também está na mesma Zona, mas ele está a salvo da ira de Wanda.

ALCANCE



Um Sobrevivente equipado com uma arma de Alcance (uma arma com o Alcance máximo de "1" ou mais) pode atirar em alvos em qualquer Zona que ele consiga enxergar (veja Campo de Visão, página 5) e que esteja dentro do alcance da arma.

VISÃO DINÂMICA DA FICHA DE IDENTIDADE DO SOBREVIVENTE

EQUIPAMENTOS NA RESERVA
Ned foi machucado mais cedo durante o jogo. A Carta de Ferimento ocupa um espaço que um Equipamento ocuparia. Se receber outro Ferimento, Ned estará eliminado! Por sorte, ele encontrou uma Máscara, para descartar e prevenir o próximo Ferimento. Ned também tem uma Gasolina, que combinada com a Garrafa pode ser usada para criar um Molotov. Pode deixar o Abominação vir, ele vai queimar!

18 PONTOS DE EXPERIÊNCIA
Ned está no Nível de Perigo Amarelo. Mais um ponto de experiência e ele chegará ao Nível de Perigo Laranja. O jogador deverá então escolher entre duas novas e animadoras Habilidades.

EQUIPAMENTOS EM USO
Um Rifle de Precisão e um Machado. Combinando uma Luneta com um Rifle, Ned conseguiu um valioso Rifle de Precisão, capaz de acertar Corredores no meio de uma multidão de Lerdos. Em sua outra mão, um Machado com Dano de 2 permite que Ned arrebente portas e também os Balofos.

LEMBRE-SE: Dentro de um prédio, o Campo de Visão se limita às Zonas que dividem uma abertura e são vizinhas.

O Alcance de uma arma é mostrado no valor de Alcance em sua carta, que representa o número de Zonas pelas quais o tiro pode passar. O primeiro dos dois valores mostra o valor mínimo de Alcance. As armas não podem atirar em áreas mais próximas que o mínimo. Na maioria dos casos, o mínimo é 0, significa que o Sobrevivente pode atirar em alvos presentes na Zona que ele também está. O segundo valor mostra o Alcance máximo da arma. Uma arma não pode atirar em Zonas além de seu Alcance máximo.

EXEMPLO: O Rifle tem um Alcance de 1-3, isso significa que pode ser utilizado para atirar em Zonas a até três espaços de distância, mas não pode ser usado para atirar dentro da mesma Zona onde você puxa o gatilho. A Semi-Automática possui um Alcance de 0-1, isso significa que ela pode atirar na Zona de seu dono e na zona adjacente.

Quando uma Zona é escolhida para um Ataque à Distância, ignore qualquer Agente que está nas Zonas entre o atirador e o alvo. Isso significa que os Sobreviventes podem atirar através de Zonas ocupadas, sem causar perigo aos Zumbis ou Sobreviventes que lá estão.

Quando utilizar uma arma de Alcance, o Sobrevivente não escolhe o alvo de seus Danos. Danos são determinados a Agentes na Zona alvo seguindo a lista de prioridade abaixo:

- 1 – Sobreviventes (com exceção do Atirador)
- 2 – Lerdos
- 3 – Balofos ou Abominação
- 4 – Corredores

Os Danos são designados para os alvos seguindo a prioridade, até que todos tenham sido eliminados, e então passa-se ao próximo da lista de prioridade, até todos serem eliminados, e assim por diante.

EXEMPLO: Na Zona de Doug tem também um outro Sobrevivente, Ned, quatro Lerdos, um Balofo e dois Corredores. Sabendo que ele será lanche para os Zumbis, Doug tentará levar com ele quantos forem possíveis! Ele rola seis dados (três para cada Semi-Automática). Ele obtém **█**, **█**, **█**, **█**, **█** e **█**. A Semi-Automática funciona com sucesso para **█** ou **█**, o que significa cinco Danos. Ned é acertado por dois, que o matam (quem precisa de inimigos...), e os Danos restantes matam os Lerdos.

Doug atira novamente e obtém: **█**, **█**, **█**, **█**, **█** e **█**. São mais três Danos. O último Lredo já era, mas os dois outros tiros não afetam o Balofo, que acaba funcionando como escudo para os dois Corredores. A única maneira de acertar os Corredores primeiro seria utilizando uma arma Corpo-a-corpo, que pode escolher os alvos, ou com um Rifle de Precisão.

OBS: Se um Sobrevivente é acertado por uma Arma com Dano valor 2, ele sofre 2 Ferimentos, e morre.

ARMAS MELHORADAS: RIFLE DE PRECISÃO E COQUETEL MOLOTOV

Algumas armas específicas podem ser combinadas para construir novas armas. Pegue as duas cartas indicadas, que já devem estar no inventário do Sobrevivente, e junte elas para formar uma nova arma. Isto não conta como uma Ação, e a nova arma ocupa somente um espaço do inventário do Sobrevivente. Quando construídas, estas armas podem imediatamente entrar em uso.

Rifle de Precisão: Junte um Rifle e uma Luneta para ter um Rifle de Precisão. Coloque a carta de Luneta abaixo da carta de Rifle. Agora é possível escolher seus alvos quando utilizar este Rifle.

Molotov: Descarte uma Garrafa e uma Gasolina e dê ao seu Sobrevivente uma carta de Molotov. O Molotov não precisa de Dado, Precisão ou valor de Dano (porém ainda precisa de uma Ação de Combate à Distância para ser usado). Simplesmente extermine tudo presente na Zona alvo. Sim, elimine tudo, mesmo outros Sobreviventes e o Abominação. Descarte a carta de Molotov depois de utilizá-la, deixando o espaço de equipamento em uso livre.

RECARREGANDO!

Enquanto a maioria das armas pode ser utilizada repetidamente, poucas, como o Cano Serrado, necessitam que se gaste uma Ação a mais entre os tiros para recarregar e atirar novamente no mesmo turno. Durante a Fase Final do turno, todas as armas são recarregadas gratuitamente, assim sempre iniciarão um novo turno prontas para disparar. Se uma arma é disparada e passada para outro Sobrevivente antes de recarregar, ela ainda precisa ser recarregada antes que o novo Sobrevivente possa utilizá-la no mesmo turno. Quando um Sobrevivente está equipado com duas armas idênticas, marcadas como Dupla, que necessitam ser recarregadas, uma simples ação recarrega as duas.

ATAQUE DO CARRO

Quando um Sobrevivente no assento de motorista de um carro gasta uma Ação para movimentar o carro, ele passa por cima de qualquer Agente na Zona onde ele iniciar o movimento e na Zona que ele parar. O jogador que controla o motorista rola um dado para cada miniatura na Zona que o carro acabou de sair, para as zonas pelas quais o carro passou e pela Zona final onde o carro parou (com exceção dos Sobreviventes dentro do carro). Cada resultado de X, X ou X é considerado um ataque com sucesso, que significa 1 Dano (somente 1; logo, é impossível atropelar um Balofo ou o Abominação). Distribua estes Danos seguindo a ordem de prioridade, assim como o ataque

#9 HABILIDADES

de uma arma de Alcance (veja seção anterior): primeiro os Sobreviventes (exceto aqueles dentro do carro atacante), depois Lerdos, depois Balofo e Abominação e, por fim, Corredores. Todos os Sobreviventes alvo devem morrer antes que o dano possa passar para algum Lredo. O motorista ganha todos os pontos de experiência pelos Zumbis mortos.

Sobreviventes podem fazer ataques Corpo-a-corpo e com armas de Alcance de dentro do carro, sem alterar as regras de Combate de nenhuma maneira. O Carro não oferece proteção alguma aos seus ocupantes diante de ataques de Zumbis ou de Sobreviventes.

EXEMPLO: Phil está dirigindo um carro de polícia com Amy no assento do passageiro. A mesma Zona (Zona 1) contém um Lredo, três Corredores, e o Josh, desarmado, que não consegue entrar no carro devido à presença dos Zumbis na Zona. Na próxima Zona (Zona 2) existem um Lredo, um Balofo e dois Corredores. Na Zona seguinte (Zona 3) existem seis Lerdos. Phil gasta uma de suas ações para sair da Zona 1, passar pela Zona 2 e terminar na Zona 3.

Para a Zona 1, Phil rola cinco dados, conseguindo quatro Danos. Josh recebe dois danos e morre. Um Lredo e um Corredor também morrem.

Para a Zona 2, ele rola quatro dados, conseguindo três Danos. O Lredo morre, mas o Balofo absorve os outros acertos.

Para a Zona 3, Phil rola seis dados, e consegue três Danos. Três Lerdos são mortos.

Phil gasta outra ação para mover seu carro para frente e para trás, entrando na Zona 2 e voltando para a Zona 3.

Para a Zona 3 ele rola três dados, conseguindo dois Danos e matando dois Lerdos.

Para a Zona 2, ele rolaria 3 dados, mas não precisa nem começar. O Balofo absoverá todos os Danos e vai manter os Corredores a salvo.

Novamente para a Zona 3, Phil rola um dado, conseguindo um Dano e matando o último Zumbi por lá, limpando a Zona.

Os Sobrevivente em Zombicide possuem habilidades específicas, e seus efeitos estão descritos abaixo. Em caso de conflito destas regras com as regras gerais, as regras das Habilidades tem prioridade.

Algumas das Habilidades abaixo não estão atribuídas à Sobreviventes que vem no Jogo Base. Estas habilidades serão utilizadas por outros Sobreviventes no futuro. Você pode experimentá-las também com os Sobreviventes que você criar!

Os efeitos das Habilidades abaixo e/ou seus bônus são imediatos e podem ser utilizados logo que são adquiridos. Isso significa que se uma Ação fizer um Sobrevivente subir de nível e ganhar uma Habilidade, esta Habilidade pode ser utilizada imediatamente se o Sobrevivente possuir Ações restantes (ou o Sobrevivente pode usar qualquer Ação extra que a Habilidade conceder).

+1 Ação – O Sobrevivente ganha uma Ação extra e pode usá-la como desejar.

+1 Ação de Combate – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Combate. Esta Ação pode ser usada somente para Combate Corpo-a-corpo ou Combate de Alcance.

+1 Ação de Movimento – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Movimento. Esta Ação pode ser usada somente para Movimento.

+1 Ação de Procura – O Sobrevivente ganha uma Ação extra de Procura. Esta Ação pode ser usada somente para Procurar e o Sobrevivente ainda pode Procurar somente uma vez por turno.

+1 Dano: [Tipo] – O Sobrevivente ganha um bônus de +1 no tipo de Ação indicada (Corpo-a-corpo ou de Alcance).

+1 dado: Combate – A arma do Sobrevivente rola um dado extra em Combate (Corpo-a-corpo ou de Alcance). Armas Duplas ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Combate Dupla.

+1 dado: Corpo-a-corpo – A arma Corpo-a-corpo do Sobrevivente rola um dado extra em uma Ação de Combate Corpo-a-corpo. Armas Corpo-a-corpo Duplas ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Combate Dupla Corpo-a-corpo.

+1 dado: Alcance – A arma de Alcance do Sobrevivente rola um dado extra em uma Ação de Combate de Alcance (com Alcance maior ou igual a 1). Armas com Alcance Duplas ganham um dado cada, para um total de +2 dados por Ação de Combate Dupla de Alcance.

+1 Máx. Alcance – O Alcance máximo das armas do Sobrevivente aumentam em 1.

+1 no dado: Combate – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado que rolou em uma Ação de Combate (Corpo-a-corpo



ou de Alcance). O Resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Corpo-a-corpo – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado que rolou em uma Ação de Combate Corpo-a-corpo. O Resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Alcance – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado que rolou em uma Ação de Combate de Alcance (com Alcance maior ou igual a 1). O Resultado máximo é sempre 6.

1 re-rolada por turno – Uma vez por turno, você pode re-rolar todos os dados ligados à uma Ação feita pelo Sobrevivente. O novo resultado substitui o antigo. Esta Habilidade se soma a outros efeitos de Habilidades que permitem re-rolar os dados.

+1 Zona por Movimento – O Sobrevivente pode se mover por uma Zona a mais cada hora que realiza uma Ação de Movimento. Esta Habilidade se soma a outros efeitos de Habilidades que beneficiem Ações de Movimento.

2 Coquetéis são melhores que 1 – Quando cria um Molotov, o Sobrevivente ganha 2 cartas de Molotov ao invés de uma.

2 Zonas por Movimento – Quando o Sobrevivente utiliza uma Ação para se Movimentar, ele pode se mover uma ou duas Zonas ao invés de uma.

Agilidade – Quando o Sobrevivente está equipado com Armas de Alcance Duplas, ele pode escolher duas Zonas alvo diferentes, utilizando uma arma para cada, e gastando somente 1 Ação.

Ambidestro – O Sobrevivente trata todas as armas Corpo-a-corpo ou de Alcance como se elas possuíssem o símbolo Dupla .

Barulhento – Uma vez por turno, o Sobrevivente pode fazer quanto barulho quiser! Até o próximo turno deste Sobrevivente, a Zona onde ele usou esta Habilidade é considerada como a Zona com a maior quantidade de Fichas de Barulho em todo o tabuleiro. Se diferentes Sobreviventes possuem esta Habilidade, somente a última delas utilizada tem efeito.

Começa com um [equipamento] – O Sobrevivente começa o jogo com o Equipamento indicado; esta carta é entregue a ele automaticamente no início do jogo.

Destino – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por turno, quando ele revela uma carta de Equipamento que ele comprou. Descarte esta carta e compre outra carta de Equipamento.

Dupla Letal! – Quando um Sobrevivente realiza uma Ação de Procura e compra uma carta com o símbolo de Dupla , ele pode imediatamente pegar uma outra carta do mesmo Equipamento da pilha de Equipamentos. Embaralhe a Pilha de Equipamentos após isso.

Durão – O Sobrevivente ignora o primeiro ataque que recebe de um só Zumbi, durante a Fase dos Zumbis.

Estoque – O Sobrevivente pode carregar uma carta de Equipamento extra em reserva.

Isso é tudo que você tem? – Você pode utilizar esta Habilidade a qualquer momento que o Sobrevivente esteja prestes a ganhar uma carta de Ferimento. Descarte uma carta de Equipamento em seu Inventário para cada Ferimento que você está prestes a receber. Elimine uma carta de Ferimento por carta de Equipamento descartada.

Líder Nato – Durante o turno do Sobrevivente, ele pode dar uma de suas Ações para outro Sobrevivente, para que ele utilize como desejar. Esta Ação deve ser utilizada durante o próximo turno do jogador que a recebeu, ou será perdida.

Liso – O Sobrevivente não gasta Ações Extras quando realiza uma Ação de Movimento através de Zonas que contém Zumbis.

Médico – Uma vez por turno, o Sobrevivente pode remover uma carta de Ferimento de um Sobrevivente que esteja na mesma Zona que ele. Ele pode também utilizar essa habilidade nele mesmo.

Mestre Espadachim – O Sobrevivente trata todas as armas de combate Corpo-a-corpo como se elas possuíssem o símbolo Dupla .

Ninja – O Sobrevivente não faz barulho algum. Nada. Sua miniatura não conta como uma Ficha de Barulho, e o uso de seu Equipamento ou arma não produz nenhuma Ficha de Barulho! O Sobrevivente pode escolher não utilizar esta Habilidade a qualquer momento, se ele desejar ser barulhento.

Pistoleiro – O Sobrevivente trata todas as armas de Alcance como se elas tivessem o símbolo Dupla .

Precisão – O Sobrevivente pode escolher livremente o alvo de seus Combates de Alcance.

Prenda a respiração – Esta Habilidade pode ser utilizada uma vez por turno. O Sobrevivente ganha uma Ação de Procura em sua Zona, se ele eliminou um Zumbi naquele mesmo turno (mesmo fora de seu prédio). Esta Ação somente pode ser utilizada para Procurar e o Sobrevivente ainda pode Procurar somente uma vez por turno.

Sortudo – O Sobrevivente pode re-rolar, uma vez, todos os dados de cada Ação que ele fez. O novo resultado substitui o resultado anterior. Esta Habilidade se soma à outros efeitos de Habilidades (como “1 re-rolada por turno”, por exemplo) e Equipamentos que permitem re-rolar os dados.

Trancar – Ao custo de uma Ação, o Sobrevivente pode fechar uma porta aberta. Abrir essa porta novamente no futuro não aciona uma nova Entrada de Zumbis no cômodo.

#10 MISSÕES

As páginas a seguir contém uma Missão Tutorial (para te ajudar a entender o jogo) e dez Missões para testar sua sobrevivência em Zombicide! Você pode jogar estas missões em sequência, ou pode jogar a que você preferir, já que elas tem uma boa variedade de estilo, tamanho, dificuldade e tempo de jogo.

As regras especiais descritas em cada missão superam as regras convencionais e as regras de cada carta.

Estas missões são só os primeiros dias de sobrevivência, afinal a invasão Zumbi está apenas começando! Visite o site www.galapagosjogos.com.br e você poderá baixar novos cenários e missões. Ou baixe o editor de mapas para criar sua própria missão e compartilhar com a comunidade Zombicide!

00 TUTORIAL

TUTORIAL / 4+ SOBREVIVENTES / 20 MINUTOS

Estávamos com alguns amigos quando a primeira sirene começou a tocar, seguida rapidamente por diversas outras. Em menos de uma hora, tudo mudou. A televisão e o rádio anunciam péssimas notícias. Decidimos nos abrigar na casa de nossos vizinhos que era muito mais segura. Tudo que precisamos fazer é atravessar a rua. Mas ELES já estavam lá....

Mapas necessários: 2B & 1B.

OBJETIVO

- Pegar a Ficha de Objetivo.

REGRAS ESPECIAIS

• **Pilha de cartas de Zumbi reduzida.** Utilize somente as cartas numeradas como 1, 2, 3, 4 e 41 para montar a Pilha de Compras dos Zumbis. Coloque as outras cartas na caixa.

• **Equipamento Inicial Especial.** Não entregue os habituais equipamentos iniciais: Pistola, Machado e Pé-de-cabra. Ao invés disso, coloque-os no topo da pilha de cartas de Equipamento. Elas serão as três primeiras cartas adquiridas quando os Sobreviventes Procurarem em uma Zona. Cartas de Panela são distribuídas normalmente.



01 CIDADE BLOQUEADA

DIFÍCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

Nosso abrigo está a salvo, por enquanto. Porém nosso estoque de comida não vai durar muito. Nós decidimos nos armar e explorar as casas da redondeza. Não podemos voltar de mãos vazias.

Mapas necessários: 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E & 1B.

OBJETIVOS

- Pegar todas as Fichas de Objetivo.
- Encontrar ao menos uma carta de Comida Enlatada, uma carta de Arroz, e pelos menos uma carta de Água.
- Uma vez que você atingiu os objetivos anteriores, corra para a Saída mostrada no mapa, com ao menos 1 Sobrevivente. Você vence se você tiver ao menos 1 Comida Enlatada, um Arroz e uma carta de Água.



REGRAS ESPECIAIS

- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou.



Área Inicial dos Sobreviventes



Zona de Entrada de Zumbis



Zona de Saída



Porta trancada



Objetivo (5 EXP)

02 ZONA-Y

MÉDIO / 4+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Aqueles que sobreviveram estão enlouquecendo. Os pequenos focos de resistência vão sumindo um após o outro, e nosso rádio CB, que antes fervilhava com mensagens está em silêncio. Precisamos sair. O número de zumbis aumenta a cada dia, e nossos estoques estão se esgotando.

Eu mataria por uma pasta de dente.

Mapas necessários: 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C & 2C.

OBJETIVO

- Alcançar a Zona de Saída mostrada no mapa com todos os Sobreviventes.

REGRAS ESPECIAIS

- A ficha de Objetivo representa uma caixa de primeiros socorros. O Sobrevivente que a pegar descarta imediatamente uma carta de Ferimento.



03 24H DE TERROR EM ZOMBICITY

MÉDIO / 4+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Avistamos uma grande e confortável casa. As construções não parecem muito danificadas e alguns carros ainda parecem funcionar. O estoque desta casa deve estar cheio, afinal, parece que os saqueadores não conseguiram resistir por muito tempo aqui. Nós claramente entendemos o porque: esta área está infestada de zumbis. Os moradores desta região claramente não puderam fazer nada. Antes de explorar, é bom limparmos a área.

Agora, eu sonho com um chiclete.

Mapas necessários: 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C & 4E.

REGRAS ESPECIAIS

- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou.
- É permitido dirigir os carros.
- Só é permitido Procurar no Tunadão uma vez. Ele contém ou as Gêmeas do Mal, ou a Semi-automática (pegue aleatoriamente)
- É permitido Procurar o carro da polícia mais de uma vez. A carta Aaahh! funciona normalmente e faz surgir um Lerdo interrompendo a Procura.



OBJETIVO

- Alcançar o Nível de Perigo Vermelho com ao menos 1 Sobrevivente.



04 MOVIDO POR TIROS

MÉDIO / 4+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Nossa nova abrigo não é protegido o suficiente. Os zumbis se aproximam cada vez mais. Nós não podemos dormir e o desespero já atingiu alguns de nós. Deve existir um ninho por aqui, provavelmente na área mais comercial da cidade, próximo à entrada do metrô. Até que esse foco seja neutralizado, vamos continuar sofrendo ataques. Eu bem que podia usar um novo par de sapatos.

Mapas necessários: 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B & 5C.

OBJETIVOS

- Pegar todas as Fichas de Objetivo.
- Após completar o objetivo acima, todos os Sobreviventes restantes devem chegar à mesma Zona de Entrada e garantir que não existem Zumbis por lá.

REGRAS ESPECIAIS

- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou.
- É permitido dirigir os carros.
- Só é permitido Procurar no Tunadão uma vez. Ele contém ou as Gêmeas do Mal, ou a Semi-automática (pegue aleatoriamente).

- É permitido Procurar o carro da polícia mais de uma vez. Pegue cartas até que encontre uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! funciona normalmente e faz surgir um Lredo, interrompendo a Procura.



04 VAMOS ÀS COMPRAS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

Os zumbis são perigosos, mas estão longe de ser a maior ameaça. A todo tempo temos que procurar mais comida, estoque, armas, munição e, acima de tudo, um abrigo seguro. Agora estamos no centro da cidade, um cemitério de vidro e concreto, com certeza, infestado. Apesar de tudo, ainda temos fé que vamos nos virar por aqui e sobreviver mais alguns dias. Lembre-se, devemos abrir uma porta de cada vez e não podemos fazer muito barulho, caso contrário, em poucos minutos todos os zumbis da cidade vão estar por aqui! Ontem eu sonhei com bacon. Uma terna e crocante fatia de bacon.

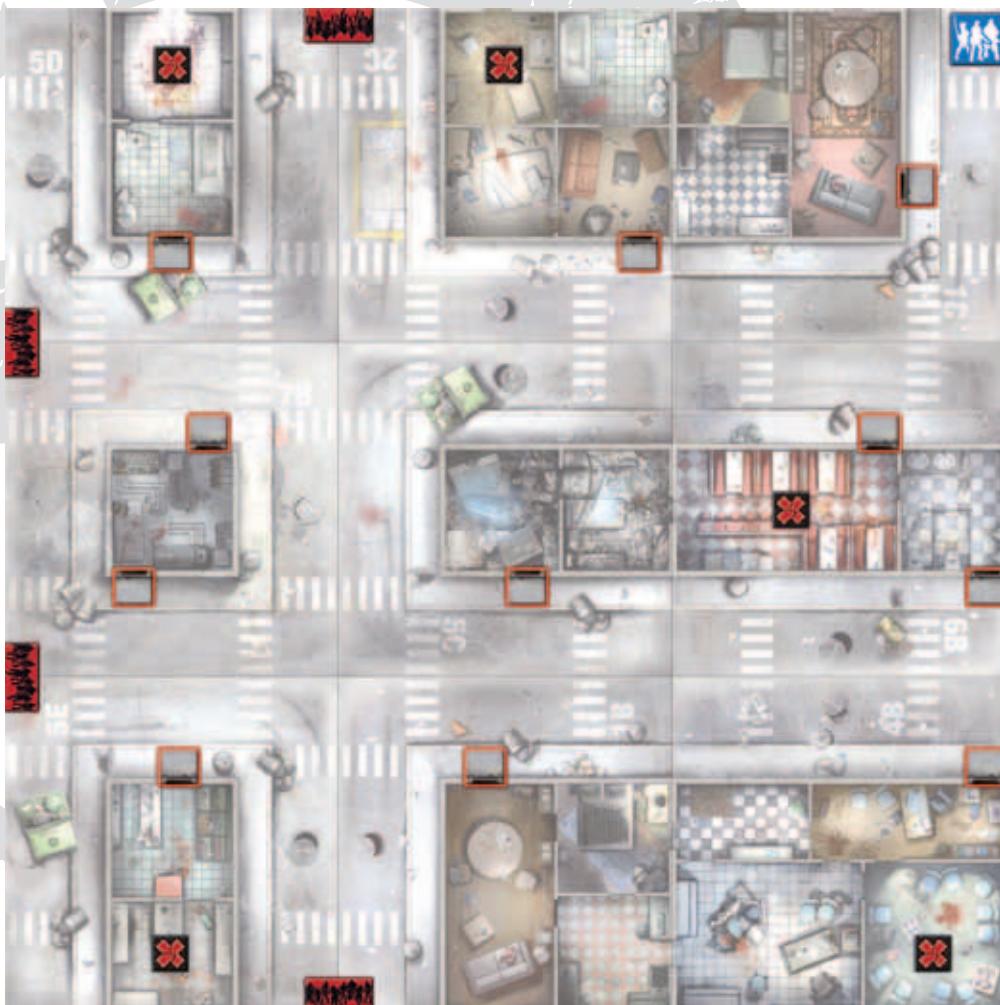
Mapas necessários: 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B & 4B.

OBJETIVO

- Pegar todas as Fichas de Objetivo.

REGRAS ESPECIAIS

- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou.



06 A FUGA

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

Nas primeiras horas de infecção, todo mundo se amontoava nos supermercados em busca de comida. Um grande erro, afinal, lugares públicos estavam cheios de zumbis. Encontramos uma loja de conveniência no subúrbio. Até agora, todos que entraram lá só contribuíram para aumentar o número de infectados. Hoje é a nossa vez. Acabamos com nossos últimos recursos, não temos outras opções... mas temos experiência e trabalho em equipe.

Eu só sei que eu preciso de uma arma maior... e papel higiênico, pode ser de folha simples, nem ligo mais.

OBJETIVOS

Complete as seguintes tarefas, nesta ordem:

- 1 – Colocar até seis cartas de suprimentos abaixo das fichas de carro (veja as regras especiais). As cartas de suprimento podem ser cartas de Comida Enlatada, Arroz ou Água.
- 2 – Entre em quantos carros forem precisos com todos os Sobreviventes ainda em jogo.
- 3 – Alcance a Zona de Saída com os Sobreviventes dentro dos carros. Um carro que chega nesta Zona sai do tabuleiro com seus ocupantes e todo suprimento que possui. Separe estas cartas que deixaram o tabuleiro com os carros. Você vence o jogo se existirem seis ou mais.

Mapas necessários: 4C, 2C, 7B, 3C, 1B & 5D.

REGRAS ESPECIAIS

- Não é permitido Procurar na Área Inicial dos Sobreviventes.
- Colocar suprimentos em um carro: Ao custo de uma Ação, um Sobrevivente pode colocar (ou pegar) uma carta de Comida Enlatada, Arroz ou Água abaixo de uma ficha de carro na Zona que ele ocupa.
- É permitido dirigir os carros.
- Só é permitido Procurar no Tunadão uma vez. Ele contém ou as Gêmeas do Mal, ou a Semi-automática (pegue aleatoriamente)
- É permitido Procurar o carro da polícia mais de uma vez. Pegue cartas até que encontre uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaah! funciona normalmente e faz surgir um Lredo, interrompendo a Procura.



07 CINE PRIVÊ

FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 45 MINUTOS

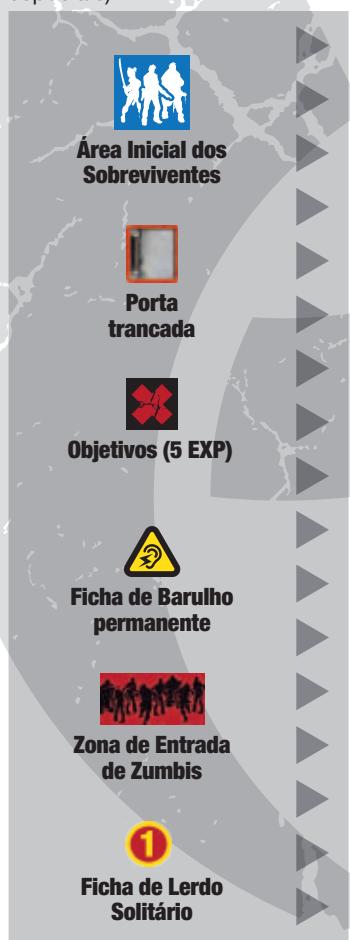
Tudo já estava a caminho do caos quando tivemos um acidente na usina nuclear. Antes de desaparecer, as autoridades colocaram um grande número de técnicos e funcionários da usina em uma das alas do hospital sob quarentena. Temos que garantir que esse pessoal fique trancado lá para sempre, ainda mais se estiverem infectados. Por que? Porque só existe uma coisa pior que um zumbi: um zumbi radioativo!

Eu me pergunto para onde foram todos os cachorros.

Mapas necessários: 3C, 2C, 2B & 4C.

OBJETIVO

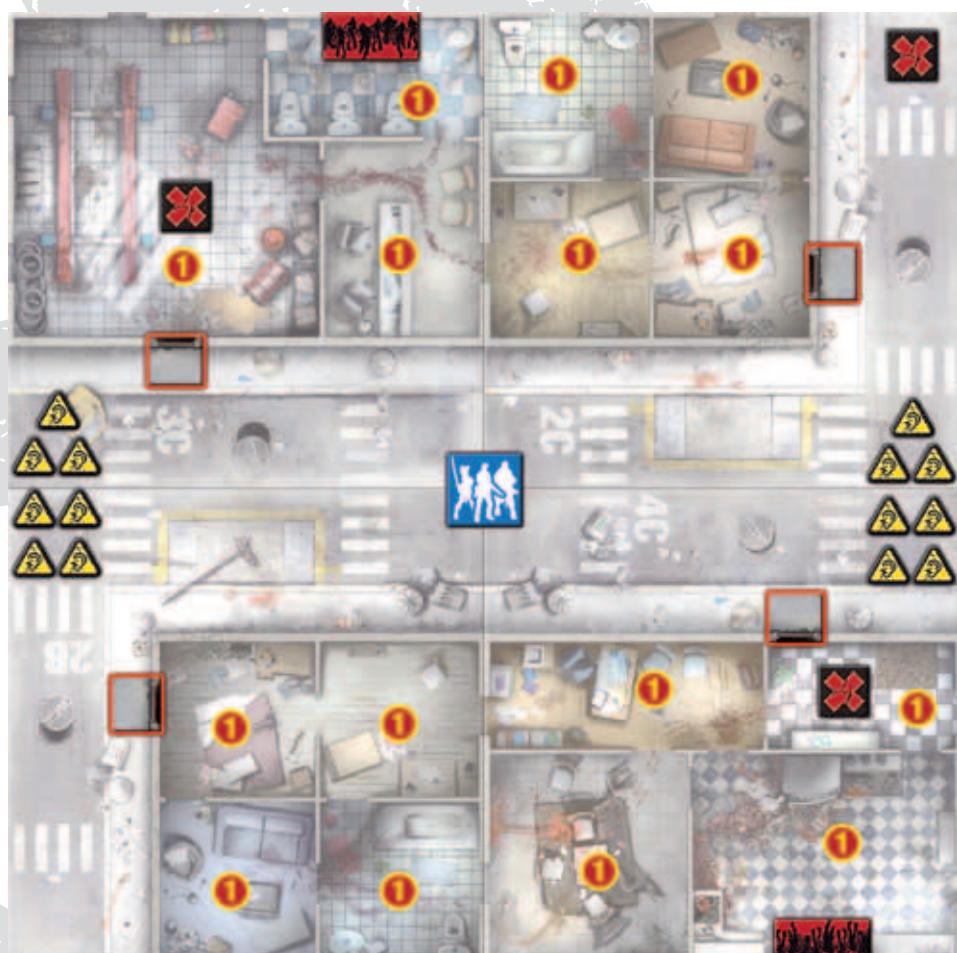
- Neutralizar as Zonas de Entrada de Zumbis (veja regras especiais).



REGRAS ESPECIAIS

- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou.
- Portas automáticas: Abrir uma porta significa abrir as duas portas do prédio.
- Ocupação Zumbi: Cada Zona do prédio contém 1 Lerdo no início do jogo. Resolva a Entrada de Zumbis normalmente quando abrir portas.
- Saída Zumbi: Duas Zonas indicadas no tabuleiro possuem sete fichas de barulho permanentes. Estas Zonas representam as saídas pelas quais os Zumbis podem escapar. Se um Zumbi escapar por uma destas Zonas, remova ele do tabuleiro e coloque-o ao lado. Se quatro Zumbis escaparem desta maneira, todos perdem a partida imediatamente.
- Neutralizando as Zonas de Entrada de Zumbi: Um Sobrevivente pode neutralizar uma Zona de Entrada ao custo de uma Ação, se estiver nesta mesma Zona. A Zona não deve conter nenhum Zumbi.

ATENÇÃO: Note que estas Zonas de Entrada de Zumbis estão ativas mesmo se as portas estiverem trancadas.



08 POLÍCIA ZUMBI

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

Acabamos de matar um zumbi que era o prefeito desta cidade. Ele estava carregando um fax do chefe de polícia que explicava como fugir de maneira segura deste pesadelo, uma passagem subterrânea, antiga, que havia se transformado num bunker, perto da estação de polícia. Lá conseguiremos encontrar munição, estoque de comida e quem sabe até um chuveiro. Este bunker seria o lugar perfeito para nos abrigarmos. Só tem um porém, a entrada dele é controlada à distância, e esse distrito está infestado de zumbis.



É uma missão bem perigosa, mas parece valer muito a pena. O que não te mata hoje, pode te matar amanhã.

Mapas necessários: 2C, 7B, 4B, 1B, 5C & 3C.

OBJETIVO

- Coloque ao menos um Sobrevivente na Zona do bunker mostrada no tabuleiro. O bunker deve estar livre de Zumbis.

REGRAS ESPECIAIS

- A porta azul não pode ser aberta até que alguém pegue a Ficha de Objetivo azul.
- A Zona de Entrada Azul de Zumbis será ativada assim que que alguém pegar a Ficha de Objetivo azul.
- A porta verde não pode ser aberta até que alguém pegue a Ficha de Objetivo verde.
- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou.
- É permitido dirigir os carros.
- Só é permitido Procurar no Tunadão uma vez. Ele contém ou as Gêmeas do Mal, ou a Semi-automática (pegue aleatoriamente).
- É permitido Procurar o carro da polícia mais de uma vez. Pegue cartas até que encontre uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! funciona normalmente e faz surgir um Lerdo, interrompendo a Procura.

09 OS FINS JUSTIFICAM...

MÉDIO / ESPECIAL / 90 MINUTOS

Encontramos um abrigo, e pelo jeito, temos comida suficiente para alimentar um exército pequeno. Também temos um rádio que ainda funciona, mas um dia, a pilha vai acabar. Foi grata a ele que encontramos outro grupo de sobreviventes no subúrbio. Eles estão sem defesa e cercados por zumbis. Não tem nenhum motivo para isso parecer uma armadilha. Temos que nos unir, fazer novos amigos.

Encontrei uma caixa de fio dental hoje, parecia que era Natal.

Mapas necessários: 1B, 2B, 2C & 7B.

OBJETIVOS

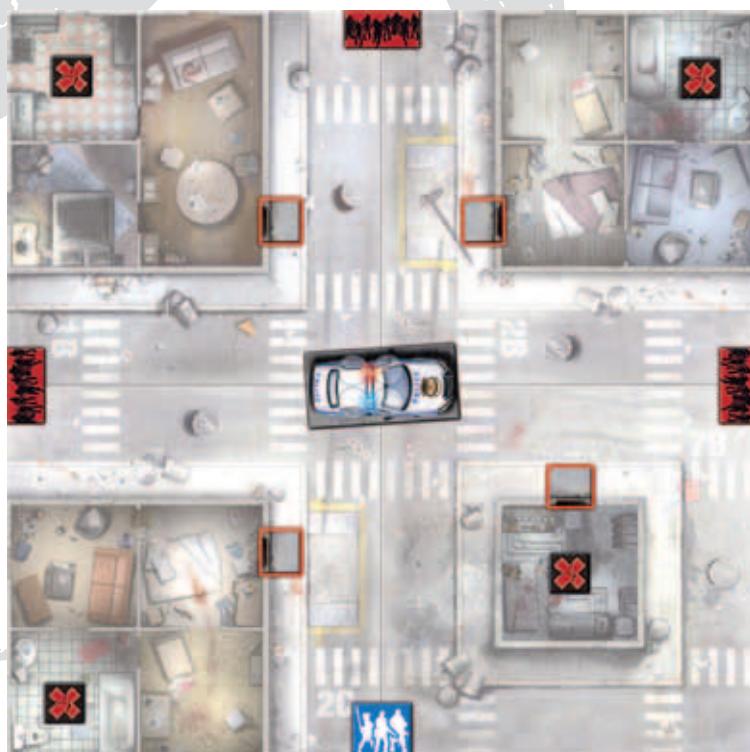
- Pegar todas as Fichas de Objetivo.
- Retornar à Zona de Início com ao menos quatro Sobreviventes (um jogador), cinco Sobreviventes (dois jogadores) ou seis Sobreviventes (três jogadores). Um Sobrevivente localizado na área inicial pode deixar o tabuleiro durante seu turno. Deixe-o de lado juntamente com suas cartas de Equipamento. Você conquista a vitória logo que conseguir sair com o número determinado de Sobreviventes.

REGRAS ESPECIAIS

- Cada jogador inicia o jogo com apenas um Sobrevivente.
- Quatro Fichas de Objetivo estão visíveis no mapa. Três delas são “neutra”, possuem os dois lados idênticos. A quarta possui um lado padrão e o outro lado azul. Coloque as fichas viradas para baixo e de maneira aleatória, para que ninguém saiba onde está a ficha diferente.
- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou. Cada vez que uma ficha de Objetivo neutra é pega, o jogador que controla menos Sobreviventes recebe, aleatoriamente, um novo Sobrevivente (em caso de empate, o jogador que pegou a ficha decide). O novo Sobrevivente é revelado e colocado, sem equipamentos, na Zona onde foi pega a Ficha de Objetivo. A partir de agora, ele joga normalmente. Revelar a Ficha de Objetivo diferente não adiciona um Sobrevivente, mas ainda rende 5 pontos de experiência.
- Não é permitido dirigir os carros.
- É permitido Procurar o carro da polícia mais de uma vez. Pegue cartas até que encontre uma arma. Descarte as outras cartas. A carta Aaahh! funciona normalmente e faz surgir um Lerdo, interrompendo a Procura.



OBS: 'Os Fins Justificam...' foi desenvolvido para ser jogado de um a três jogadores.

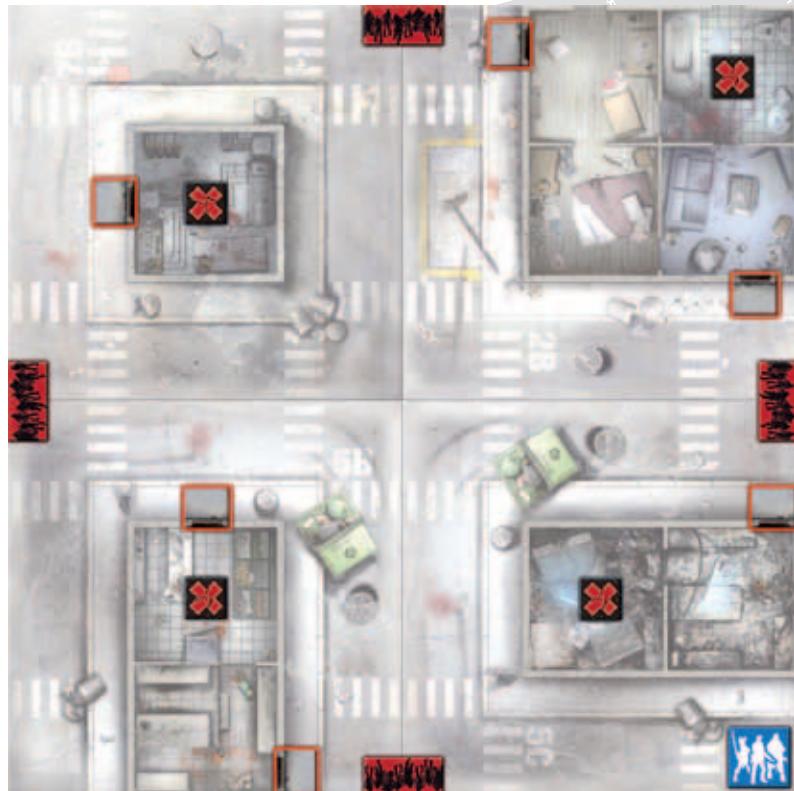


10 CIDADE DO INTERIOR

DIFÍCIL / 4+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

De volta ao dia-a-dia. Estamos explorando os arredores em áreas cada vez maiores ao redor de nosso esconderijo. Muitas semanas já passaram desde o início da infecção e a população de zumbis parece estar em seu ápice. O que parecia uma operação de rotina se tornou um angustiante teste, onde o menor dos erros pode ser fatal. Ainda bem que parei de fumar, com tanto estresse por aí, eu estaria morrendo de abstinência.

Mapas necessários: 7B, 2B, 5B & 5C.



OBJETIVO

- Pegar todas as Fichas de Objetivo.

REGRAS ESPECIAIS

- Cada Ficha de Objetivo rende 5 pontos de experiência ao Sobrevivente que a pegou.

#11 INDEX

Abominação	9
Abrindo Portas	10
Acerto	15-18
Ação de Mover	12
Ações	10-11
Agentes	5
Alcance	15
Armas	15-17
Armas Barulhentas	7
Armas Duplas	15
Armas Melhoradas	17
Ataque dos Zumbis	12
Atirando	11, 16-17
Ativação dos Zumbis	12-13
Balofo	9
Barulho	6-7
Campo de Visão	5
Carro, atacando	11, 17-18
Carro, entrando e saindo	11
Carta de Ativação Extra	13
Carta de Bueiro	14
Coquetel Molotov	17
Combate	15-18
Combate Corpo-a-corpo	11, 16
Combate de Alcance	16-17
Combinando cartas	17
Componentes	2
Corredor	13
Dado	15
Dano	15
Dirigindo um Carro	11
Distribuindo Danos	16-17
Dividindo os Zumbis em Grupos	12
Entrada de Zumbis	13-14
Equipamento inicial	4
Equipamentos	7-8, 15
Fase dos Jogadores	10
Fase dos Zumbis	12-14
Fase Final	4, 32
Fazendo Barulho	11
Fazer nada	11
Ferimentos	12
Ficha de Identificação	4, 8, 16
Fugindo de Zumbis	14
Ganhando e Perdendo	4
Habilidades	18-19
Inventário	9
Jogador Inicial	4
Lerdo	9
Movimentação	6
Movimentação dos Zumbis	12-13
Missões	20-30
Nível de Perigo	9
Número de Jogadores	4
Objetivos	11
Pegando um Objetivo	11
Pontos de Experiência	9
Precisão	15
Preparação	4
Prioridade de Alvo	17
Procura	10
Recarregando	17
Regras Básicas	5-9
Reorganizando o Inventário	11
Rifle de Precisão	17
Ruas	5
Sala	5, 10
Sobreviventes	4, 5, 10
Tipos de Zumbi	9
Trocando assentos no carro	11
Trocando Equipamentos	11
Visão Geral	4
Zona	5-6

CRÉDITOS

CRIAÇÃO DO JOGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN and Nicolas RAOULT

PRODUTOR EXECUTIVO:

Percy DE MONTBLANC

ARTE:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT and Eric NOUHAUT

DESIGN GRÁFICO:

Mathieu HARLAUT

ESCULTORES:

Elfried PEROCHON and Rafal ZELAZO

FOTOGRAFIA:

Mathieu HARLAUT

EDIÇÃO:

Chern ANN NG, Christopher BODAN and Thiago ARANHA

PLAYTEST:

Thiago ARANHA, Arnaud BEAUDOUIN, Walid BENHAFSIA, Philippe CHARTIER, Sébastien CELERIN, Aristophanis GALANOPoulos, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET, Loïc HASCOET, Frédéric HENRY, Sébastien LABRO, Gabriel LOUET, Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan LOUET, Guillaume MONVOISIN, Julien MONVOISIN, Eric NOUHAUT, Elfried PEROCHON, Arnaud PLACE, David PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER and Rafal ZELAZO.

Guillotine Games agradece à David Doust, Mathieu ChanTsui e Alfredo Feilofu.

GALÁPAGOS JOGOS:

Thiago BRITO, Yuri FANG, David PRETI e Renato SASDELLI.

© 2012 Guillotine Games, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. *Zombicide*, Guillotine Games, e o logotipo da Guillotine Games são marcas registradas de Guillotine Games. Coolminionnot, e o logotipo de CoolMiniOrNot são marcas registradas de CoolMiniOrNot, Inc.

Zombicide
Primeira Edição: Agosto 2012
Edição em Português: Maio 2013

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. SEU USO NÃO É RECOMENDADO PARA PESSOAS DE 13 ANOS OU MENOS.

RESUMO DO TURNO

(cortesia de seus Sobreviventes favoritos)

1

PRIMEIRO
PASSO

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

! FISIOLOGIA
ZUMBI

(descrito pela Amy)



PRIORIDADE
DE ALVO

(definida pelo Phil)



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



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

AS REGRAS
DO JOGO
SOBREPÕEM
O RESUMO.

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.
 - 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.
- ▶ **MOVER**

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
Lredo	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.