

ZOMBICIDE SEASON 3

RUE MORRGUE

ZOMBICIDE



REGRAS E MISSÕES



#1 COMPONENTES	3	#9 LUGARES ESPECIAIS	29
#2 SOBREVIVENDO E VENCENDO	5	Mapas de Hospital	29
#3 PREPARAÇÃO	6	Mapas de Acampamento e Barracas.....	30
#4 VISÃO GERAL	6	Helicóptero Destruído	31
#5 O BÁSICO	7	Ativadores de Eventos.....	32
Definições.....	7	Heliporto e Escada	34
Campo de Visão	7	#10 AÇÕES CONJUNTAS	35
Movimento	8	#11 MODO COMPETITIVO	39
Cartas de Equipamento.....	8	#12 HABILIDADES	40
Portas Quebradas, Zumbis Mortos e Equipamento Barulhento	8	#13 MISSÕES	45
Barulho	9	TUTORIAL #1 – APRENDENDO A VOAR	
Experiência, Nível de Perigo e Habilidades	10	Fácil / 6+ Sobreviventes / 60 minutos	45
Inventário	11	TUTORIAL #2 – AGORA JÁ PARECE UM TIME	
Os Zumbis.....	12	Fácil / 6+ Sobreviventes / 60 minutos	46
#6 FASE DOS JOGADORES	15	M01 – GASOLINA!	
Mover	15	Fácil / 6+ Sobreviventes / 60 minutos	47
Procurar	15	M02 – SEM SAÍDA	
Abrir uma porta.....	15	Fácil / 6+ Sobreviventes / 90 minutos	48
Entrada de Zumbis nos prédios.....	15	M03 – O PREÇO DO PROGRESSO	
Reorganizar/Trocar	16	Média / 6+ Sobreviventes / 90 minutos	49
Combate de Alcance.....	16	M04 – MIGALHAS DE PÃO	
Combate Corpo a Corpo	16	Média / 6+ Sobreviventes / 90 minutos	50
Pegar ou ativar um Objetivo	16	M05 – LABORATÓRIO IMPROVISADO	
Fazer barulho!.....	16	Média / 6+ Sobreviventes / 60-90 minutos	51
Ações com o Helicóptero.....	16	M06 – O NECROTÉRIO	
Não fazer nada	19	Difícil / 6+ Sobreviventes / 120 minutos.....	52
#7 FASE DOS ZUMBIS	19	M07 – A FAZENDA	
Passo 1 – Ativação	19	Difícil / 6+ Sobreviventes / 120 minutos.....	53
Ataque.....	19	M08 – DOENÇA DOS SETE VÉUS	
Movimentação.....	20	Difícil / 6+ Sobreviventes / 150 minutos.....	55
Jogando com Corredores	20	M09 – NOSOCOMEFOBIA	
Jogando com a Abominação Bombada	21	Difícil / 6+ Sobreviventes / 180 minutos.....	56
Passo 2 – Entrada.....	21	M10 – MUNDO EM CHAMAS	
Ativações Extras, Camas e Bueiros.....	23	Difícil / 6+ Sobreviventes / 90 minutos.....	57
Acabando as miniaturas	25	M11 – FOME DOS LOBOS	
#8 COMBATE	26	Modo Competitivo.....	59
Corpo a Corpo.....	27	M12 – SILENCIOSO COMO UM TÚMULO	
Alcance.....	27	Modo Competitivo.....	60
Ordem de Prioridade.....	28	#14 PARA VETERANOS	61
Armas Melhoradas	28	Ordem de Prioridade Detalhada.....	61
		Equipamento e Temporadas anteriores	61
		#15 ÍNDICE	62



#1 COMPONENTES

9 PEÇAS DE MAPA (FRENTE E VERSO)



80 MINIATURAS DE ZUMBIS



40 LERDOS
CALEJADOS



8 BALOFOS
CALEJADOS

16 CORREDORES
CALEJADOS

12 FICHAS E MINIATURAS DE SOBREVIVENTES



JANE



URSO



JAMES



TRAVIS



JOE



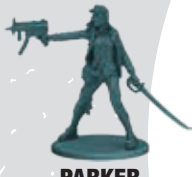
CATHY



MADDIE



LAURIE



PARKER



DAN



LOUISE



TERRY



1 ABOMINAÇÃO
BOMBADA



15 RASTEJADORES

8 DADOS



12 MARCADORES
DE EXPERIÊNCIA



11 CARTAS DE BARRACA

ADMINISTRATIVA X1
ENFERMARIA..... X1
NORMAIS..... X9



155 MINICARTAS

86 CARTAS DE EQUIPAMENTO

- Aaahh!x6
- AK-47x2
- Arcox4
- Colete à Prova de Bala...x6
- Serra Elétricax2
- Pé de Cabrax4
- Cano Duplox2
- Machadox4
- Gasolinax3
- Garrafax3
- Máscarax1
- Facax4
- La Guillotinex1
- Mac-10x4
- Molotovx3
- MP5x4
- Bastão de Pregos.....x1
- Pistolax4
- Muita Munição (pesada) x4
- Muita Munição (leve) . . .x4
- Riflex2
- Sabrex3
- Cano Serradox4
- Lunetax2
- Espingardax2
- Espadax3
- Maça Improvisadax4



48 CARTAS DE ZUMBIS (#145 A #192)



12 CARTAS DE FERIMENTO



9 CARTAS DE AÇÃO CONJUNTA

- Atacar!x3
- Corram!x3
- Fogo!x3



92 FICHAS

PORTA

- Azulx1
- Neutrax9
- Rosax1



ATIVADOR DE EVENTO X6



SAÍDA X1



PRIMEIRO JOGADOR X1



BASE DO HELICÓPTERO X1

HELICÓPTERO/ HELICÓPTERO DESTRUÍDO X1



BARULHO X24



OBJETIVOS

- Vermelho/Azulx1
- Vermelho/Rosax1
- Vermelho/Vermelhox8



MARCADOR DE HABILIDADE X24



CONTROLE DE ENTRADA X6



ESCADA X1



ENTRADA DE ZUMBIS

- Vermelha/Azulx1
- Vermelha/Rosax1
- Vermelha/Vermelhax4



CASSETETES E PANEIAS

Em *Zombicide Season 1*, haviam Painéis como parte das cartas de Equipamento iniciais. Em *Zombicide Season 2: Prison Outbreak*, elas foram substituídas por Cassetetes.

Se você possuir ambos os jogos, distribua Cassetetes como parte do Equipamento inicial. Se não houver cartas de Equipamento iniciais suficientes, distribua também as painéis.

#2 SOBREVIVENDO E VENCENDO



Dois meses se passaram desde o surto de zumbis. O mundo mudou. Coisas como civilização, leis e fronteiras pertencem ao passado. A humanidade e os zumbis estão engajados em uma guerra até a extinção.

Os zumbis continuam se espalhando, mas a maioria emagreceu por causa da escassez de presas. Esses infectados se tornaram pesadelos ambulantes que se arrastam em cidades fantasmas.

Após as primeiras semanas de desespero, a resistência começou a se fortalecer, e vários grupos de sobreviventes ganharam fama.

Mas, é claro, foi preciso se adaptar. Os antigos costumes de vida, pensamento e trabalho são memórias quase esquecidas. Somos todos sobreviventes agora, vestidos e armados como tais.

Além disso, estamos tão famintos quanto os zumbis. Os suprimentos estão escassos, pois apenas os lugares mais perigosos ainda não foram explorados.

E não dá para confiar em todo mundo. Alguns sobreviventes passaram do ponto. Eles deixaram seus valores de lado e se transformaram em monstros. Se você não entende o que eu quero dizer, logo irá descobrir.

Zombicide é um jogo cooperativo em que os jogadores enfrentam hordas de Zumbis controladas pelo próprio jogo. Cada jogador controla de um a seis sobreviventes de uma infecção Zumbi. Para vencer, basta completar os objetivos da Missão e viver para ver um novo dia.

A boa notícia: os Zumbis são lerdos, imbecis e previsíveis.

A má notícia: tem um monte deles!

Os Sobreviventes usam o que puderem para matar Zumbis.

Se encontrarem armas maiores, eles podem matar ainda mais Zumbis!

Você pode trocar equipamentos, dar e receber (ou ignorar)

conselhos, e até mesmo se sacrificar para salvar a garota!

Porém, apenas por meio de cooperação será possível

atingir os objetivos da Missão e sobreviver. Matar Zumbis

é divertido, mas você também terá de resgatar outros

sobreviventes, limpar áreas infestadas, encontrar comida e

armas, e muito mais.

• Após jogar *Zombicide*, seu grupo de jogo será a equipe definitiva de extermínio de zumbis da região!

RUE MORGUE: UM JOGO-BASE E TAMBÉM UMA EXPANSÃO

Zombicide Season 3: Rue Morgue pode ser usado como um jogo-base. Porém, seus componentes são totalmente compatíveis com outras caixas de *Zombicide*, como *Zombicide Season 1*, *Zombicide Season 2: Prison Outbreak*, e também com as expansões *Angry Neighbors* e *Toxic City Mall*. Combine-as como preferir e descubra novas formas de caçar Zumbis!



Algumas regras descritas aqui podem ser diferentes das regras previamente publicadas. Estas regras têm precedência.

OBSERVAÇÃO: Jogadores experientes de outras temporadas de *Zombicide* podem encontrar as informações atualizadas na página 61.

#3 PREPARAÇÃO



- 1 ▶ Escolha uma Missão.
- 2 ▶ Organize os mapas.
- 3 ▶ Distribua portas, Objetivos e todas as fichas conforme indicado na Missão.
- 4 ▶ Monte de um a quatro grupos. Cada jogador se junta a um grupo (um grupo pode ter vários jogadores) e seleciona de 1 a 6 Sobreviventes para si. Os jogadores se sentam à mesa na ordem que desejarem: os jogadores de um mesmo grupo podem ficar juntos ou separados. Cada grupo deve ter o mesmo número de Sobreviventes. O total de Sobreviventes deve ficar entre 6 e 12. **Para jogadores iniciantes, recomenda-se o uso de um único grupo de 6 Sobreviventes.**
- 5 ▶ Separe todas as cartas de Colete à Prova de Bala, La Guillotine, Molotov, Bastão de Pregos e Ferimento. Separe também todas as cartas de Arco, Pé de Cabra e Machado.
- 6 ▶ Cada grupo recebe um Arco, um Pé de Cabra e um Machado, e distribui cada um deles a um Sobrevivente. O restante dos Arcos, Pés de Cabra e Machados deve ser distribuído aleatoriamente entre os Sobreviventes desarmados, até que todos tenham pelo menos uma arma. Se a Habilidade inicial de um Sobrevivente indicar alguma arma, ele recebe a carta na hora, independentemente de já ter recebido algum Equipamento inicial. Coloque todas as cartas de Arco, Pé de Cabra e Machado remanescentes de volta com as demais cartas de Equipamento.
- 7 ▶ Embaralhe as cartas de Zumbi em um baralho e as cartas de Equipamento em outro. Coloque ambos os baralhos voltados para baixo próximos ao tabuleiro.
- 8 ▶ Coloque as miniaturas que representam os Sobreviventes na Zona (ou Zonas) inicial indicada na Missão.
- 9 ▶ Cada jogador coloca sua Ficha (ou Fichas) de Sobrevivente à sua frente. Em seguida, ele coloca um marcador de Experiência no primeiro quadrado da área azul da Barra de Perigo e coloca um marcador de Habilidade na Habilidade inicial correspondente.
- 10 ▶ Decida quem será o jogador inicial e dê a ele a ficha de primeiro jogador. *Zombicide* é um jogo cooperativo, então não escolha de modo aleatório!

#4 VISÃO GERAL

Zombicide é jogado ao longo de uma série de turnos que se desenvolvem da seguinte maneira:

FASE DOS JOGADORES

O jogador com a ficha de primeiro jogador começa ativando seus sobreviventes um de cada vez na ordem que preferir. No início, cada Sobrevivente pode realizar três Ações por turno, ainda que Habilidades e Ações Conjuntas (consulte a página 35) possam conceder Ações extras ao longo do jogo. O Sobrevivente usa suas Ações para matar Zumbis, mover-se pelo mapa e realizar outras tarefas no cumprimento dos vários objetivos da Missão. Cuidado: Algumas Ações fazem barulho e o barulho atrai os Zumbis!

Quando um jogador tiver ativado todos os seus Sobreviventes, ele passa a vez para o jogador à sua esquerda, que então ativará seus Sobreviventes da mesma maneira.

Assim que todos os jogadores terminarem seus turnos, a Fase dos Jogadores termina.

A Fase dos Jogadores é explicada detalhadamente no Capítulo #6 (consulte a página 15).

FASE DOS ZUMBIS

Cada um dos Zumbis no tabuleiro é ativado e gasta uma ação atacando um Sobrevivente próximo a ele ou, se não houver ninguém para atacar, movendo-se em direção aos Sobreviventes ou a Zonas barulhentas. Alguns Zumbis, chamados Corredores, têm duas Ações, de modo que podem atacar duas vezes, atacar e se mover, ou se mover e atacar.

Quando todos os Zumbis tiverem realizado suas Ações, novos Zumbis aparecem nas Entradas de Zumbis ativas no tabuleiro. A Fase dos Zumbis é explicada detalhadamente no Capítulo #7 (consulte a página 19).

FASE FINAL

Todas as fichas de Barulho são removidas do tabuleiro, e o primeiro jogador passa a ficha de primeiro jogador para o jogador à sua esquerda. Um novo turno começa.

VENCENDO E PERDENDO

Perde-se o jogo quando todos os Sobreviventes tiverem sido brutalmente mortos e eliminados do jogo. Algumas Missões podem ter condições especiais de derrota (por exemplo, deixar alguém para trás).

O jogo é vencido imediatamente quando todos os objetivos da Missão forem cumpridos. *Zombicide Season 3: Rue Morgue* é um jogo cooperativo, então, se os objetivos da Missão forem cumpridos, todos os jogadores vencem.

#5 O BÁSICO

DEFINIÇÕES

Agente: Um Sobrevivente ou Zumbi.

Zona: Dentro de um prédio, uma Zona pode ser um cômodo ou, se o corredor for muito longo, uma área delimitada por marcações no chão. Nas ruas, uma Zona é uma área entre duas faixas de pedestre e as paredes dos prédios ao longo da rua. Uma Zona pode se estender ao longo de dois, ou mesmo quatro, mapas.

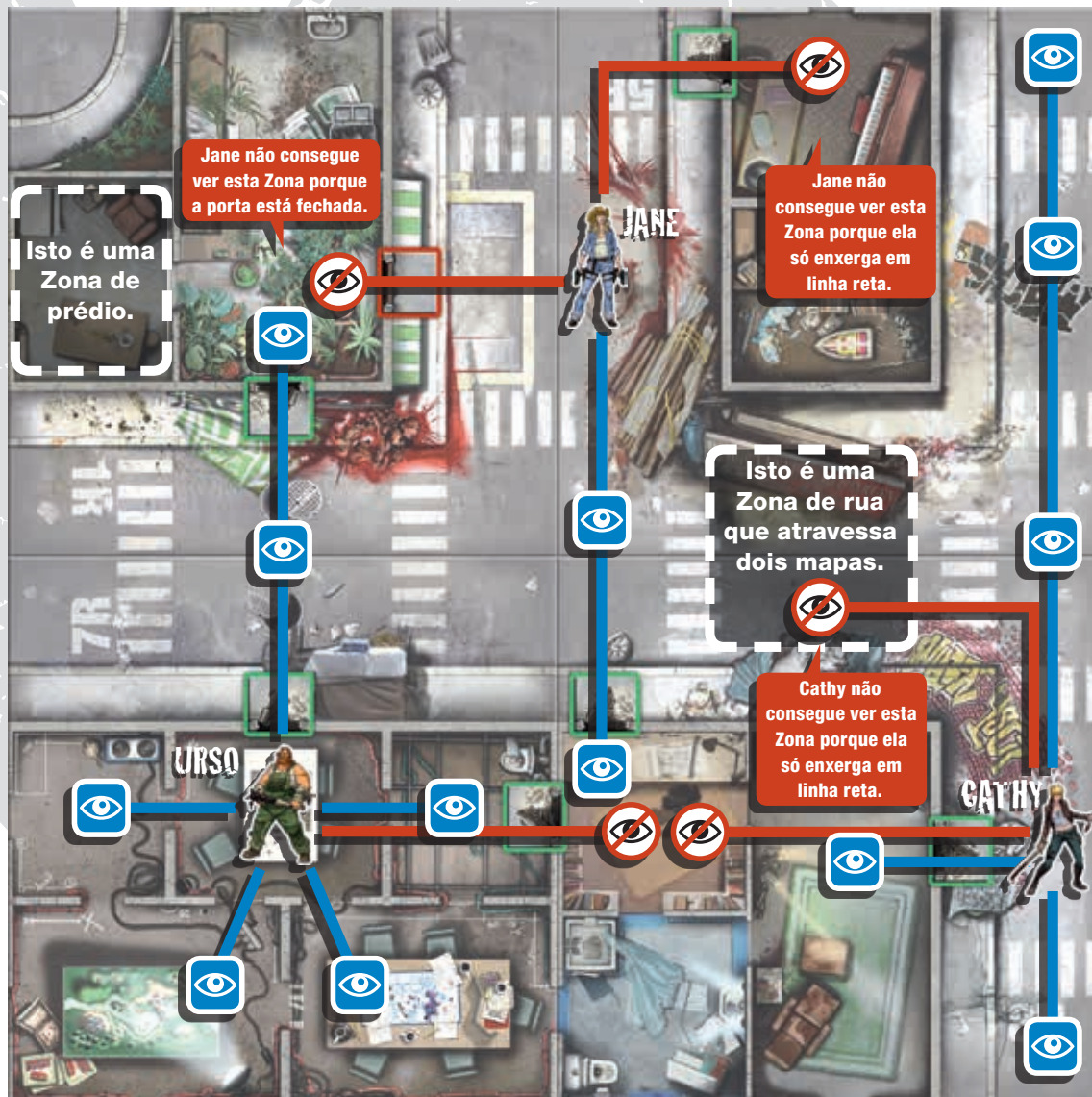
CAMPO DE VISÃO

Como eu sei se um Zumbi está me vendo ou se eu posso vê-lo?

Nas ruas e corredores, os agentes enxergam em linhas retas que forem paralelas aos lados do tabuleiro. Agentes não enxergam na diagonal. O Campo de Visão cobre todas as Zonas possíveis até a linha reta atingir uma parede ou o limite do tabuleiro.

Dentro de um prédio, um agente enxerga todas as zonas que compartilham uma abertura com a zona que ele está. Se houver uma abertura, as paredes não bloqueiam o Campo de Visão entre duas Zonas. Contudo, o Campo de Visão de um Agente é limitado a uma Zona de distância.

Observação: Se o Sobrevivente estiver olhando para a rua, ou da rua para dentro de um prédio, o Campo de Visão pode atravessar várias Zonas na rua em linha reta, mas apenas uma Zona dentro do prédio. Corredores internos são considerados como ruas para efeitos de Campo de Visão.



MOVIMENTO

Agentes podem se mover de uma Zona para outra contanto que a Zona inicial esteja em contato com a Zona de destino. Mas cantos não contam. Isso quer dizer que Agentes não podem se mover na diagonal.

Nas ruas e corredores, o movimento de uma Zona para outra não tem restrições. Porém, os Agentes têm de passar por uma porta para se mover de um prédio para a rua ou corredor e vice-versa.

Dentro de um prédio, os Agentes podem se mover de uma Zona para outra desde que as Zonas estejam ligadas por uma abertura. A posição de uma miniatura na Zona e a posição das paredes não importam desde que as Zonas compartilhem uma abertura.



CARTAS DE EQUIPAMENTO

PORTAS QUEBRADAS, ZUMBIS MORTOS E EQUIPAMENTO BARULHENTO

Muitas cartas de Equipamento, tais como a Serra Elétrica, o Pé de Cabra e o Machado, permitem que você abra portas e elimine Zumbis.



Equipamentos que permitem a abertura de portas têm este símbolo.



Equipamentos que permitem matar Zumbis têm este símbolo. As características de combate estão descritas embaixo.

Cada um desses símbolos está acompanhado de um segundo símbolo relativo ao barulho. Ele define se a Ação é barulhenta ou não. O barulho atrai os Zumbis!



A Ação é barulhenta e produz uma ficha de Barulho.



A Ação não é barulhenta e não requer uma ficha de Barulho.

EXEMPLO 1 – O Machado:



EXEMPLO 2 – A Serra Elétrica:



CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Existem dois tipos de armas em *Zombicide*.

- **Armas Corpo a Corpo** apresentam “0” de Alcance e, portanto, podem ser usadas apenas na mesma Zona em que o Sobrevivente está. Elas são usadas em Ações Corpo a Corpo. Exemplos: Pé de Cabra, Machado etc.

- **Armas de Alcance** têm um valor máximo de Alcance de “1” (ou mais). Elas são usadas em Ações de Alcance. Atacar a um Alcance de 0 com uma arma de Alcance ainda é uma Ação de Alcance.

Exemplos: Pistola (Alcance 0-1), Rifle (Alcance 1-3) etc.

ABRE PORTAS:
Pode ser usado para abrir portas.

SILENCIOSO:
Não produz uma ficha de Barulho ao ser usado em Combate Corpo a Corpo.

SILENCIOSO: Não produz uma ficha de Barulho ao ser usado para abrir portas.

ALCANCE:
Número mín. e máx. de Zonas que a arma pode alcançar. "0" é apenas Corpo a Corpo.

DADOS: Role um número de dados igual a este valor quando gastar uma Ação para usar esta arma.

PRECISÃO:
Cada dado com resultado igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados inferiores são falhas.

DANO: Dano causado a cada sucesso. Um valor de "2" (ou mais) é necessário para eliminar Balofos.

PE DE CABRA

CARTA DE ARMA CORPO A CORPO

DUPLA: Se tiver uma arma Dupla com o mesmo nome em cada mão, você pode usar ambas com a mesma Ação (alvejando uma mesma Zona).

BARULHENTA: Produz uma ficha de Barulho ao ser usada. Armas Duplas produzem apenas uma ficha de Barulho por Ação.

DANO: Dano causado a cada sucesso. Um valor de "2" (ou mais) é necessário para eliminar Balofos.

ALCANCE:
Número mín. e máx. de Zonas que a arma pode alcançar.

DADOS: Role um número de dados igual a este valor quando gastar uma Ação para usar esta arma.

PRECISÃO:
Cada dado com resultado igual ou maior que este valor é um sucesso. Resultados inferiores são falhas.

PISTOLA

CARTA DE ARMA DE ALCANCE

BARULHO

Disparar uma arma ou arrombar uma porta faz barulho, e o barulho atrai os Zumbis. Cada Ação que abre uma porta ou ataca com uma arma barulhenta produz uma ficha de Barulho.



- Coloque a ficha na Zona em que o Sobrevivente realizou a Ação. Ela permanece na Zona em que foi produzida, mesmo que o Sobrevivente se mova.
- Um Ação pode produzir apenas uma ficha de Barulho, não importando quantos dados são rolados, quantos acertos são conseguidos ou se forem armas Duplas.
- Fichas de Barulho são retiradas do tabuleiro na Fase Final (consulte a página 6).

OBSERVAÇÃO: Cada miniatura de Sobrevivente também conta como uma ficha de Barulho. Pois é, parece que eles não conseguem ficar quietos!

EXEMPLO: Dan gasta uma Ação para abrir uma porta com um Machado. Essa é uma forma barulhenta de se abrir uma porta, por isso, produz uma ficha de Barulho. Ele então ataca um Zumbi em sua Zona, derrotando-o após duas Ações de Combate Corpo a Corpo. O Machado é uma arma que mata silenciosamente, então essas Ações não produzem barulho. Contudo, dois "barulhos" permanecem na Zona: a ficha de Barulho produzida pela abertura da porta e a própria miniatura de Dan.

Em outra Zona, Parker executa duas Ações de Combate de Alcance com sua MP5. Apesar de ter rolado três dados para cada Ação de Alcance, ela produz apenas duas fichas de Barulho em sua Zona, uma para cada Ação de Alcance. As fichas de Barulho permanecem na Zona onde surgiram; elas não seguem Parker quando esta se move.



EXPERIÊNCIA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES

Para cada Zumbi morto, um Sobrevivente ganha um ponto de experiência e sobe um ponto na Barra de Perigo. Alguns objetivos de Missões fornecem mais experiência, assim como a eliminação de Abominações.

Existem quatro Níveis de Perigo na Barra de Perigo: Azul, Amarelo, Laranja e Vermelho. Esses níveis representam tudo desde um chuvisco de Zumbis até uma inundação.

A cada Nível de Perigo, o Sobrevivente ganha uma Habilidade nova para ajudá-lo na Missão (consulte Habilidades, página 40). As Habilidades vão se acumulando ao longo dos Níveis de Perigo: no Nível Vermelho, seu Sobrevivente terá quatro Habilidades.

- Quando um Sobrevivente atinge 7 pontos de experiência, seu Nível de Perigo vai para o Amarelo. Ele ganha uma nova Habilidade.
- Quando um Sobrevivente atinge 19 pontos de experiência, seu Nível de Perigo vai para o Laranja. Ele ganha uma das duas Habilidades indicadas em sua Ficha, conforme preferir.
- Aos 43 pontos de experiência, o Nível de Perigo vai para o Vermelho. Ele ganha uma das três Habilidades indicadas na Ficha.



No entanto, a experiência tem um efeito colateral. Quando comprar uma carta de Zumbi para que novos Zumbis entrem no mapa, leia a linha que corresponde ao Sobrevivente em jogo com o maior Nível de Perigo (consulte Entrada de Zumbis, página 21). **Quanto mais forte for seu Sobrevivente, mais Zumbis aparecerão.**



INVENTÁRIO

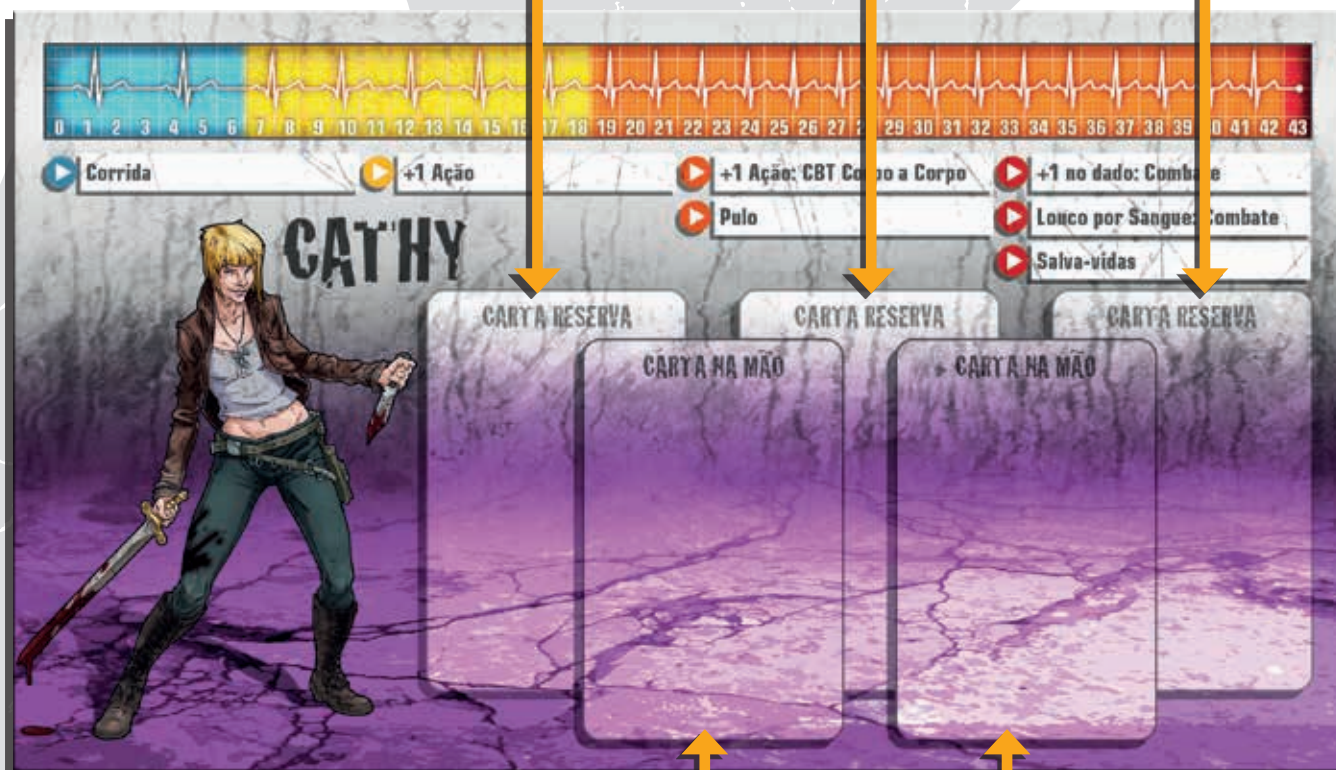
Cada Sobrevivente pode carregar até cinco Equipamentos, mas pode ter apenas dois equipados e prontos para usar (um em cada mão).

Todas as armas devem estar em uma das mãos para poderem ser usadas (seja para atacar ou para abrir uma porta). Outros itens, tais como as cartas Colete à Prova

de Bala, Máscara ou Muita Munição, estão sempre ativas, mesmo que estejam na reserva.

Você pode descartar cartas do seu inventário a qualquer momento (sem gastar ações) para abrir espaço para outras cartas (mesmo durante o turno de outro jogador). Caso vários jogadores queiram descartar, faça o descarte na ordem de turno, comece pelo primeiro jogador e siga no sentido horário.

Coloque as cartas de Equipamento de reserva aqui. Armas colocadas na reserva não podem ser usadas até serem equipadas.



Coloque as cartas de Equipamento em uso aqui.

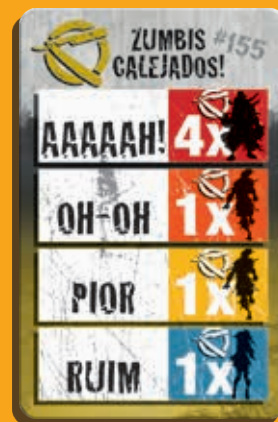


OS ZUMBIS

Um bom tempo se passou desde o surto inicial. Os sobreviventes evoluíram, e os zumbis também. Matamos muitos deles, mas não o suficiente, e alguns envelheceram. Zumbis mais velhos têm uma aparência mais bestial e um instinto de caça mais apurado. Chamamos esses zumbis mais velhos de **Calejados**; primeiro porque sua fome perpétua os deixou mais enxutos, depois porque eles têm uma aparência horrível.

Porém, mais do que apenas sua aparência foi alterada. Os **Calejados** conseguem sobreviver por meses sem comer nada e não precisam de alguns órgãos para permanecer ativos. Assim, alguns tipos de ferimento não são mais eficazes contra eles. Mesmo dividido ao meio, um **Calejado** ainda poderá persegui-lo. Chamamos esses restos mortais agressivos de **Rastejadores**, por razões óbvias. Os **Rastejadores** podem se esconder em qualquer lugar e lhe armar uma emboscada; e eles também apresentam uma superfície menor para serem atingidos. Malditos.

Zombicide Season 3: Rue Morgue introduz os **Zumbis Calejados**. Se não forem adequadamente mortos, eles podem se transformar em **Rastejadores** e continuar perseguindo os Sobreviventes até receberem o golpe de misericórdia.



Cartas de **Zumbis Calejados** são facilmente identificadas pelo símbolo no canto superior esquerdo, pela cor de fundo e pelas silhuetas de **Calejados** em cada Nível de Perigo. Preste atenção a essas características se misturá-las com cartas de **Zumbis** de outras caixas de *Zombicide*!


1 – **Rastejadores** podem aparecer sempre que **Calejados** forem eliminados. Após remover **Zumbis Calejados** de qualquer tipo (**Lerdos**, **Balofos** ou **Corredores**) e receber pontos de experiência pelas mortes, adicione um **Rastejador** para cada “1” tirado nos dados. Se possuir os dados personalizados de *Zombicide*, o “1” foi substituído pela cabeça de um **Zumbi**. Valem apenas os resultados nos dados: as Habilidades de +1 no dado não têm efeito na aparição de **Rastejadores**. **Calejados** removidos sem rolagem de dados (por exemplo, em um ataque com **Molotov** que mata automaticamente todos na Zona) não geram **Rastejadores**.

Um ataque não pode gerar mais Rastejadores do que o número de Calejados mortos.







Se você possuir outras caixas de *Zombicide*, apenas os **Calejados** podem se tornar **Rastejadores**.

EXEMPLO 1: Urso dispara sua **MP5** (3 dados, **Precisão 4+**) em uma Zona com um **Lerdo Calejado** e rola [1], [2] e [3]. O [1] é um sucesso e mata o **Lerdo Calejado**. Porém, como há dois [2], um **Rastejador** o substitui. Apenas um **Rastejador** é colocado no tabuleiro, pois um ataque não pode gerar mais **Rastejadores** do que o número de **Calejados** mortos!

EXEMPLO 2: Brandindo sua **Serra Elétrica** (5 dados, **Precisão 5+**), Joe ataca três **Lerdos Calejados** em sua Zona. Ele rola [1], [2], [3], [4] e [5]. Cada resultado de 5 ou mais elimina um **Lerdo**. Assim, dois **Lerdos Calejados** são mortos e removidos, e Joe ganha 2 pontos de experiência.

No entanto, como Joe matou pelo menos um Calejado, os jogadores conferem os resultados e encontram um . Um Rastejador é colocado na Zona. Um dos Lerdos Calejados foi morto de vez, mas o outro está vivo, ainda que como um Rastejador!



PASSO 1: Ataque de Serra Elétrica! Joe rola , , ,  e  com uma Precisão de 5+. Ele consegue dois sucessos ( e ) e apenas um .



PASSO 2: Dois sucessos significam que duas miniaturas de Lerdos Calejados são removidas.









PASSO 3: Após remover os dois Calejados, adicione um Rastejador por causa do  que foi rolado.



2 – Todos os Rastejadores são iguais, não importa a sua proveniência (Lerdo, Balofó ou Corredor).

3 – Rastejadores são os últimos a serem atingidos segundo a Ordem de Prioridade (consulte a página 28).

4 – Se você possui outras caixas de *Zombicide*, escolha seus alvos se eles compartilharem a mesma Ordem de Prioridade. Isso se aplica a Zumbis Calejados misturados com Zumbis Normais e Rastejadores misturados com Cãez Zumbis.

EXEMPLO 1: Cathy dispara sua Espingarda (2 dados, Precisão 4+) em uma Zona com um Lerdo Calejado e um Lerdo Normal, e rola  e . Como ambos são Lerdos, eles têm a mesma Ordem de Prioridade. Cathy conseguiu apenas um sucesso, e pode matar qualquer um deles. Porém, se ela optar pelo Lerdo Calejado, ele se transformará em um Rastejador, por causa do !

EXEMPLO 2: Mais tarde, Cathy dispara sua Espingarda em uma Zona com um Lerdo Calejado e um Balofó Normal, e rola  e . Lerdos são atingidos antes dos Balofós em Combate de Alcance, então ela mata o Lerdo Calejado. Por sorte, ele não se transforma em um Rastejador, pois nenhum  foi rolado.

EXEMPLO 3: Por fim, Cathy dispara sua Espingarda em uma Zona com um Lerdo Calejado, um Lerdo Normal e um Lerdo Tóxico, e rola  e . Dois acertos! Zumbis Tóxicos são atingidos antes que os Zumbis Calejados e Normais, então o Lerdo Tóxico é removido primeiro. O segundo tiro certo pode matar o Lerdo Calejado ou o Lerdo Normal, pois ambos têm a mesma Ordem de Prioridade.

Zumbis Calejados e Rastejadores não são transformados em Zumbis Tóxicos pela Abominação Tóxica (consulte a expansão *Toxic City Mall*).

Se for iniciante ou quiser mostrar o jogo para iniciantes, você pode ignorar as regras dos Rastejadores. Isso facilitará um pouco o jogo e permitirá que todos se concentrem nas regras básicas!

Existem três tipos de Zumbis Calejados: Lerdos Calejados, Balofos Calejados e Corredores Calejados. Existem também Rastejadores. E, de tempos em tempos, você cruzará o caminho de uma temível Abominação Bombada. É melhor aprender seus pontos fortes e fracos antes de sair à caça deles. Conheça seu inimigo!

Zumbis Calejados, Abominação Bombada e Rastejadores têm apenas uma Ação para gastar a cada ativação (Corredores Calejados têm duas).



LERDO CALEJADO

O tipo de Zumbi mais comum e numeroso. Não o subestime. Quando você começar a achar que talvez haja muitos deles, já será tarde.

Dano Mínimo para destruir: Dano 1

Experiência fornecida: 1 ponto



BALOFO CALEJADO

Grandes, inchados e resistentes, esses Zumbis são difíceis de matar. Apenas armas poderosas podem feri-los. A presença deles atrai Zumbis comuns, e eles são escoltados por Lerdos Calejados.

Dano Mínimo para destruir: Dano 2

Experiência fornecida: 1 ponto

Regra especial: Cada Balofos Calejado aparece com dois Lerdos Calejados que o acompanham, exceto se o grupo estiver se dividindo (consulte a Fase dos Zumbis, página 20).



CORREDOR CALEJADO

Os Corredores Calejados são ágeis, rápidos e letais. Eles podem alcançá-lo e despedaçá-lo em um instante, eles se escondem instintivamente atrás dos seus companheiros Lerdos e Balofos.

Dano Mínimo para destruir: Dano 1

Experiência fornecida: 1 ponto

Regra especial: Cada Corredor Calejado tem duas Ações por Ativação (consulte Jogando com Corredores, página 20).



ABOMINAÇÃO BOMBADA

Conheça o chefe dos Zumbis! Esses monstros são imunes a tudo, exceto a um Molotov. Além disso, eles têm braços ultralongos capazes de agarrá-lo à distância e força suficiente para erguer qualquer um. Por sorte, eles são razoavelmente raros.

Dano Mínimo para destruir: Molotov

Experiência fornecida: 5 pontos

Regras especiais:

- **Substituição.** Se não puder colocar uma Abominação Bombada porque não há mais miniaturas dela, coloque um Balofos Calejado e sua escolta de Lerdos Calejados em seu lugar.

- **Império.** Uma Abominação Bombada pode ser morta apenas por efeitos que destroem todos os Agentes na Zona atingida, como o de um Molotov (ou de um Lança-Chamas da expansão *Toxic City Mall*). Como um Bombado não apresenta um limiar de Dano, efeitos de jogo que permitem mudar ou ignorar um tipo de Zumbi (como a Habilidade À queima-roupa ou a arma ultravermelha Especial do Nico em *Angry Neighbors*) não funcionam.

- **Agarrar.** Ao final de cada uma de suas Ativações, uma Abominação Bombada agarra todos os Sobreviventes em todas as Zonas adjacentes. Todos os Sobreviventes elegíveis são arrastados para a Zona do Bombado, sem penalidade. Isso não é considerado um Movimento. O efeito de Agarrar pode forçar um Sobrevivente a atravessar barricadas (consulte *Angry Neighbors* e *Toxic City Mall*) e cercas, e também a sair de um carro, de um buraco ou de uma torre de observação (consulte *Prison Outbreak*). Se possuir vários Bombados, e seu Sobrevivente for sujeito a múltiplos efeitos de Agarrar, escolha qual deles deve Agarrar seu Sobrevivente.



RASTEJADOR

Rastejadores são o resultado de Zumbis Calejados que se recusam a morrer. Eles são apenas metades de zumbis rastejando e tentando matá-lo. Por serem alvos menores, geralmente é difícil acertá-los de longe.

Dano Mínimo para destruir: Dano 1

Experiência fornecida: 1 ponto

Regras especiais: Rastejadores são os últimos a serem atingidos segundo a Ordem de Prioridade (consulte a





página 28).

#6 FASE DOS JOGADORES

Começando por aquele que tiver a ficha de primeiro jogador, cada jogador ativa seus sobreviventes um de cada vez na ordem que preferir. Cada Sobrevivente pode realizar três Ações no Nível de Perigo Azul (sem contar Ações extras de sua Habilidade do Nível Azul ou de Ações Conjuntas).

As Ações possíveis são as seguintes:

MOVER

O Sobrevivente pode se mover de uma Zona para outra, mas não pode atravessar paredes externas, cercas fechadas ou portas fechadas. Se houver Zumbis na Zona em que está o Sobrevivente, ele precisa gastar uma Ação extra por Zumbi para deixar a Zona. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente, mesmo que ele tenha uma Habilidade que permita mover-se através de várias Zonas a cada Ação de Movimento (ou a Habilidade Liso, consulte a página 44).

EXEMPLO 1: Jane está em uma Zona com dois Lerdos Calejados. Para sair dessa Zona ela gasta uma Ação de Movimento e mais duas Ações (uma para cada Lerdo Calejado), totalizando três Ações. Se houvesse três Zumbis na Zona, Jane precisaria de quatro Ações para se mover.

EXEMPLO 2: Ainda no Nível Azul, Cathy está próxima a uma Zona com um Zumbi quando ela se move. A Ação de Movimento termina na Zona com o Zumbi, ainda que a Habilidade de Corrida normalmente permitisse que ela se movesse até três Zonas.

PROCURAR

Você pode Procurar em Zonas de prédios (lembre-se de que corredores internos são considerados como Zonas de rua) e apenas se não houver Zumbis na Zona. O jogador compra uma carta do baralho de Equipamento. Ele então a coloca no inventário do Sobrevivente ou a descarta imediatamente.

Um Sobrevivente pode realizar apenas uma Ação de Procura por turno (mesmo que seja uma Ação grátis).

Após a Procura, o Sobrevivente pode reorganizar livremente seu inventário.

- Lembre-se de que você pode descartar cartas do seu inventário a qualquer momento (sem gastar Ações) para abrir espaço para outras cartas.
- Quando o baralho de Equipamento acabar, reembalhe todos os Equipamentos descartados (com exceção de cartas de Colete à Prova de Balas, La Guillotine, Molotov e Bastão de Pregos) para formar um novo baralho.

ABRIR UMA PORTA

Para abrir uma porta, um Sobrevivente precisa ter na mão uma arma Corpo a Corpo com o símbolo de “Abrir uma porta”.

Não é preciso rolar ataque — basta gastar uma Ação.



Símbolo de “Abrir uma porta”

Lembre-se de colocar uma ficha de Barulho na Zona se o Sobrevivente usar uma arma barulhenta (consulte Cartas de Equipamento, página 8).

ENTRADA DE ZUMBIS NOS PRÉDIOS

A abertura de um prédio pela primeira vez revela os Zumbis que estão em todos os cômodos do prédio (um único prédio se estende através de todos os cômodos conectados por aberturas, às vezes ocupando vários mapas). Indique cada Zona do prédio, uma de cada vez, na ordem que preferir, e compre uma carta de Zumbi para cada uma delas. Coloque o número e tipo correspondentes de Zumbis na Zona indicada (consulte Fase dos Zumbis – Entrada, página 21).

- Se comprar uma Ativação Extra, realize imediatamente a ação indicada na carta.
- Se comprar uma carta de Cama ou Bueiro (consulte as páginas 24-25), coloque imediatamente os Zumbis correspondentes no tabuleiro.

- Alguns efeitos do jogo permitem que uma porta aberta seja trancada. Se ela for aberta novamente mais tarde, isso não acionará uma nova Entrada de Zumbis.
- Quando o baralho de Zumbis acabar, reembalhe todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.

Fichas de Ativadores podem alterar o modo como Zumbis aparecem. Se você encontrar algum em um mapa, consulte a página 32.



REORGANIZAR/TROCAR

Pelo custo de uma Ação, um Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma que preferir. O Sobrevivente pode simultaneamente trocar quantas cartas quiser com 1 outro Sobrevivente que esteja na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente reorganiza seu inventário livremente. Uma Ação de Trocar não precisa ser justa: você pode trocar tudo por nada, basta que ambos estejam de acordo!

COMBATE DE ALCANCE

O Sobrevivente usa uma arma de Alcance que tem em mãos para disparar contra uma única Zona dentro do Alcance mostrado na carta da arma (consulte Combate, página 26). Em *Zombicide*, as pessoas atiram em Zonas, não em Agentes. Isso é importante por causa da Ordem de Prioridade (consulte a página 28).

Lembre-se de que usar uma arma de Alcance a um Alcance de 0 ainda é uma Ação de Alcance.

COMBATE CORPO A CORPO

O Sobrevivente usa uma arma Corpo a Corpo que tem em mãos para atacar Agentes em sua Zona (consulte Combate, página 26).

PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO

O Sobrevivente pega um Objetivo ou ativa um objeto na mesma Zona. Os efeitos de jogo são explicados na descrição da Missão.

FAZER BARULHO!

O Sobrevivente faz Barulho para tentar atrair os Zumbis. Coloque uma ficha de Barulho em sua Zona.

AÇÕES COM O HELICÓPTERO



Algumas Missões apresentam a ficha do helicóptero e disponibilizam Ações especiais aos Sobreviventes. O helicóptero pode ser usado como veículo, objetivo, obstáculo e muito mais! Consulte a página 31 para maiores detalhes.

ENTRANDO OU SAINDO DE UM HELICÓPTERO

O Sobrevivente entra ou sai de um helicóptero na Zona em que está. Para entrar em um helicóptero, o assento do piloto ou de um dos três passageiros deve estar vazio para que o Sobrevivente possa ocupá-lo, e a Zona não pode conter nenhum Zumbi. Um Sobrevivente pode sair de um helicóptero pousado sem restrições. Ninguém sai de um helicóptero em pleno voo.

Sobreviventes com a Habilidade Ágil com cordas são uma exceção a essa última regra. Eles podem sair de um helicóptero em voo para uma Zona de Rua (mas não para um corredor interno). Em *Season 3: Rue Morgue*, **Dan, James e Louise têm a Habilidade extra Ágil com cordas no Nível Azul.**

MUDAR DE LUGAR NO HELICÓPTERO

O Sobrevivente libera o assento que está ocupando e se posiciona em outro assento no helicóptero. Se não houver lugares vazios, os Sobreviventes não podem mudar de lugar. O piloto não pode mudar de lugar em pleno voo.

POUSO OU DECOLAGEM



Um helicóptero só pode voar se a Missão permitir. Além disso, a Habilidade Piloto de helicóptero é requerida para pousar ou decolar. Em *Season 3: Rue Morgue*, **Parker, Terry e Travis têm a Habilidade extra Piloto de helicóptero no Nível Azul.**

Duas Zonas podem ser usadas para pousar ou decolar um helicóptero: o heliporto (mapa 9R) e o terreno baldio (mapa 7V). Algumas Missões podem incluir também outras Zonas. Leia as instruções com cuidado!

O piloto precisa de apenas uma Ação para decolar ou pousar o helicóptero (mas ele ainda não sai da Zona!). Coloque ou remova a base especial do helicóptero para simular seu voo. O piloto não pode sair de seu assento durante o voo.



PILOTANDO UM HELICÓPTERO

Apesar de um helicóptero pousado não poder se mover, um helicóptero em voo pode atravessar o tabuleiro com facilidade.

- O Sobrevivente que for o piloto pode mover o helicóptero uma ou duas Zonas por Ação gasta.
- Um helicóptero voa de uma Zona para outra em linhas retas paralelas aos lados do tabuleiro. Ele ignora todos os obstáculos, incluindo paredes, cercas, portas e Zumbis.
- O helicóptero pode sobrevoar um prédio movendo-se de um cômodo para outro (mas não se considera que ele esteja dentro dos cômodos).
- Pilotar um helicóptero não é uma Ação de Movimento, não estando sujeito a modificadores de movimento, tais como +1 Ação de Movimento ou movimento estendido.

• Sobreviventes dentro de um helicóptero em voo não podem interagir com Agentes fora do helicóptero, e vice-versa, mesmo no caso de Habilidades (como Líder nato ou Salva-vidas). Um Molotov não tem efeito sobre um helicóptero em voo. Nenhum Campo de Visão pode ser traçado entre o interior e o exterior de um helicóptero (os Zumbis podem ver o helicóptero, mas não enxergam os sobreviventes que estão dentro dele). Isso é especialmente importante para definir a rota a ser seguida pelos Zumbis ao se moverem.

ESPECIAL: Um helicóptero em voo é sempre considerado o último a usar a Habilidade Barulhento (consulte a página 43) a cada turno.

GUARDANDO CARTAS DE EQUIPAMENTO EM UM HELICÓPTERO

Pelo custo de uma Ação, um Sobrevivente pode guardar cartas de Equipamento em um helicóptero pousado que esteja na mesma Zona ou em um helicóptero em voo no qual esteja. Remova do inventário do Sobrevivente as cartas de Equipamento selecionadas e coloque-as na ficha do helicóptero.

Do mesmo modo, também por uma Ação, um Sobrevivente pode pegar cartas de Equipamento guardadas em um helicóptero pousado que esteja na mesma Zona ou em um helicóptero em voo no qual esteja. Olhe as cartas de Equipamento guardadas no helicóptero e mova a quantidade desejada do helicóptero para o inventário do Sobrevivente. As duas Ações podem ser realizadas tanto pelo piloto como pelos passageiros.

EXEMPLO: Terry tem uma Garrafa, e Laurie, a algumas Zonas de distância, tem Gasolina. Um encontro e uma troca entre os dois permitiria a criação de um Molotov. Porém, o zumbicídio continua, e os Sobreviventes não podem se dar ao luxo de perder turnos.

Terry está em uma Zona com o helicóptero pousado. Ele gasta uma Ação para mover a carta de Equipamento Garrafa de seu inventário para o helicóptero antes de prosseguir.

Mais tarde, Laurie chega na Zona do helicóptero. Ela gasta uma Ação e pega a carta de Equipamento Garrafa para o seu inventário. O Molotov está pronto!



Você pode ter miniaturas de Companheiros, como Companheiros Caninos. Aplique as regras a seguir ao jogar com eles próximo a veículos, seja um carro ou helicóptero.



- Um Sobrevivente tem de gastar uma Ação extra para permitir que um Companheiro entre ou saia de um veículo junto com ele. Um Companheiro não pode entrar ou sair sem seu Sobrevivente.
- Companheiros ocupam assentos, mas não podem mudar de lugar (observação: Companheiros Caninos não ocupam um assento).
- Cartas de Companheiros são cartas de Equipamento. Elas podem ser guardadas dentro de um veículo. Porém, qualquer Companheiro deixado em um veículo deve ocupar um assento vazio com sua miniatura.

NÃO FAZER NADA

O Sobrevivente não faz nada e termina seu turno prematuramente. As Ações remanescentes são perdidas.

#7 FASE DOS ZUMBIS

Quando os jogadores tiverem ativado todos os seus Sobreviventes, é a vez dos Zumbis. Ninguém assume o papel deles; eles agem por conta própria, seguindo estes passos em ordem:

PASSO 1 – ATIVAÇÃO

Cada Zumbi é ativado e gasta sua Ação em um Ataque ou Movimento, dependendo do caso. Resolva primeiro todos os Ataques, e só depois os Movimentos. Cada Zumbi realiza um Ataque **OU** um Movimento com uma Ação.

ATAQUE

Cada Zumbi na mesma Zona que um Sobrevivente realiza um Ataque. O Ataque de um Zumbi é sempre bem-sucedido e não requer rolagem de dados. Se possível, ele rouba uma carta de Equipamento que o Sobrevivente estiver carregando. O jogador que controla o Sobrevivente escolhe e descarta uma carta de Equipamento. O Sobrevivente recebe uma carta de Ferimento que substitui o Equipamento perdido. Quando reorganizar o inventário do Sobrevivente, o jogador pode mover a carta de Ferimento como se fosse uma carta de Equipamento, mas não pode descartá-la ou trocá-la, e ela reduz a quantidade de Equipamento que o Sobrevivente pode carregar.



Um Sobrevivente com duas cartas de Ferimento é eliminado – remova sua miniatura e descarte seus Equipamentos. Ferimentos adicionais são distribuídos a outros Sobreviventes na mesma Zona. Se não houver outros Sobreviventes na Zona, esses Ferimentos adicionais são ignorados. Se outros Sobreviventes estiverem na mesma Zona, os jogadores distribuem as cartas de Ferimento como preferirem. Cooperar também significa compartilhar dor e sofrimento!

EXEMPLO: Um Lerdo Calejado em uma Zona com dois Sobreviventes causa um Ferimento em sua Ativação. Os jogadores escolhem qual Sobrevivente receberá a carta de Ferimento e perderá um Equipamento. Eles podem optar, por exemplo, por um Sobrevivente que não tenha nenhum Equipamento. Eles também podem optar por um Sobrevivente que já tenha um Ferimento e acabar com o sofrimento dele!

Banquete! Os Zumbis lutam em grupos. Todos os Zumbis ativados na mesma Zona que um Sobrevivente se juntam ao Ataque, mesmo que haja mais Zumbis do que o necessário para matá-lo.

EXEMPLO: Um grupo de sete Lerdos Calejados está na mesma Zona que dois Sobreviventes. Os primeiros quatro Lerdos são suficientes para matar as pobres vítimas, mas os sete gastam sua Ação no Ataque. É hora do rango!

MOVER

Os Zumbis que não tiverem atacado usam sua Ação para se mover para uma Zona em direção ao seu alvo, de acordo com os seguintes parâmetros:

- Se eles podem ver um Sobrevivente, eles se movem em sua direção.
- Se eles veem Sobreviventes em Zonas diferentes, eles se movem em direção ao grupo mais barulhento, não importando a distância. (LEMBRETE: Cada Sobrevivente conta como uma ficha de Barulho.)
- Se eles não veem ninguém, eles se movem para a Zona que contém mais fichas de Barulho, não importando a distância. Caso não haja caminhos abertos em direção à Zona mais barulhenta, eles se movem como se todas as portas estivessem abertas, mas as portas fechadas ainda vão pará-los.

Os Zumbis sempre seguem a rota mais curta em direção à sua Zona-alvo. Se houver mais de uma rota com a mesma distância, os Zumbis se dividem em grupos de tamanhos iguais para seguirem todas as rotas possíveis. Eles também se separam caso Zonas-alvo diferentes contenham o mesmo número de fichas de Barulho. **Se necessário, acrescente Zumbis, de modo que todos os grupos resultantes de uma divisão tenham o mesmo número de Zumbis de cada tipo!**

Casos especiais de divisão:

- Abominações (de qualquer tipo) nunca se dividem; o primeiro jogador decide em que direção elas seguem.
- Balofos Calejados não recebem Lerdos Calejados extras ao se dividirem.
- Se não houver miniaturas de Zumbis suficientes para uma divisão, o primeiro jogador decide que grupo de Zumbis receberá os últimos reforços para uma divisão igual, e qual direção será seguida pelos grupos que não puderam se dividir de maneira uniforme (consulte Acabando as miniaturas, página 25).

Para os que possuem caixas de *Zombicide* anteriores: Você leu direito. Dividir não gera mais Ativações extras!

EXEMPLO: Um grupo de quatro Lerdos Calejados, um Balofos Calejado e três Corredores Calejados se move em direção a um grupo de Sobreviventes. Os Zumbis podem usar duas rotas de mesmo tamanho, então eles se dividem. Dois Lerdos Calejados vão para um lado e os outros dois seguem pelo outro caminho. O Balofos Calejado se junta a um dos grupos de Lerdos Calejados, e um segundo Balofos Calejado é adicionado ao outro grupo (esse novo Balofos Calejado não vem com Lerdos Calejados extras). Os três Corredores Calejados também se dividem: dois se juntam ao primeiro grupo, e o outro ao segundo. Mais um Corredor Calejado é acrescentado ao último grupo, de modo que os grupos sejam idênticos. As coisas acabaram de se complicar para os Sobreviventes.

JOGANDO COM OS CORREDORES



Os Corredores têm duas Ações por Ativação. Após todos os Zumbis (incluindo os Corredores) terem passado pela Ativação e resolvido sua primeira Ação, os Corredores têm uma nova Ativação e usam sua segunda Ação para Ataque, se houver um Sobrevivente em sua Zona, ou Movimento, se não houver ninguém para atacar.

EXEMPLO 1: No início da Fase dos Zumbis, um grupo de três Corredores Calejados e um Balofos Calejado está a uma Zona de distância de um Sobrevivente. Em sua primeira Ação, como não há ninguém para atacar, os Zumbis se movem para a Zona do Sobrevivente. Os Corredores Calejados então realizam sua segunda Ação. Como agora eles ocupam a mesma Zona que um Sobrevivente, eles realizam um Ataque. Cada um dos Corredores Calejados causa um Ferimento, matando o Sobrevivente.

EXEMPLO 2: Um Corredor Calejado está na mesma Zona que um Sobrevivente, e um Lerdo Calejado está na Zona adjacente. O Corredor Calejado ataca o Sobrevivente com sua primeira Ação, causando um Ferimento, e o Lerdo Calejado se move para a Zona, pois ele vê o Sobrevivente. Em seguida, o Corredor Calejado realiza sua segunda Ação. Ele ataca o Sobrevivente de novo e o mata.

EXEMPLO 3: Um Sobrevivente está na mesma Zona que três Lerdos Calejados, dois Balofos Calejados e dois Corredores Calejados. Todos os Zumbis atacam e causam sete Ferimentos (dois são suficientes para matar o Sobrevivente; os outros cinco Ferimentos são ignorados). Nenhum dos Zumbis se move, pois todos atacaram. Em seguida, os Corredores Calejados realizam sua segunda Ação. Eles não têm mais ninguém para atacar, então eles se movem uma Zona em direção à Zona mais barulhenta.

JOGANDO COM A ABOMINAÇÃO BOMBADA

A Abominação Bombada só pode ser morta com um Molotov. Matá-la concede 5 pontos de experiência.

A Abominação Bombada tem as regras especiais a seguir:

- **Substituição:** Se não for possível colocar uma Abominação Bombada porque não há mais miniaturas dela, coloque um Balofos Calejado e sua escolta de Lerdos Calejados em seu lugar.

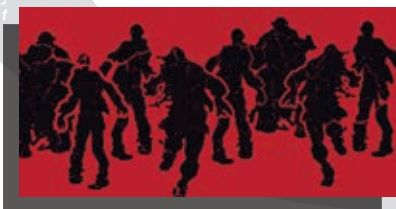
- **Império:** Uma Abominação Bombada pode ser morta apenas por efeitos que destroem todos os Agentes na Zona atingida, como o de um Molotov (ou de um Lança-Chamas da expansão *Toxic City Mall*). Como um Bombado não apresenta um limiar de Dano, efeitos de jogo que permitem mudar ou ignorar um tipo de Zumbi (como a Habilidade À queima-roupa ou a arma ultravermelha Especial do Nico em *Angry Neighbors*) não funcionam.

- **Agarrar:** Ao final de cada uma de suas Ativações, uma Abominação Bombada agarra todos os Sobreviventes em todas as Zonas adjacentes. Todos os Sobreviventes elegíveis são arrastados para a Zona do Bombado, sem penalidade. Isso não é considerado um Movimento. O efeito de Agarrar pode forçar um Sobrevivente a atravessar barricadas (consulte *Angry Neighbors* e *Toxic City Mall*) e cercas, e também a sair de um carro, de um buraco ou de uma torre de observação (consulte *Prison Outbreak*). Se você possuir vários Bombados e seu Sobrevivente for sujeito a múltiplos efeitos de Agarrar, escolha qual deles deve Agarrar seu Sobrevivente.

Um jogo pode ter várias Abominações Bombadas se você tiver miniaturas extras dela.

PASSO 2 – ENTRADA

Os mapas da Missão mostram onde os Zumbis aparecem ao final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as Zonas de Entrada.



As fichas de Entrada de Zumbis marcam os locais das Zonas de Entrada.

Quase todas as Zonas de Entrada têm uma ou mais fichas numeradas de 1 a 6 próximo a elas.



Estas fichas são os Controles de Entrada.

A cada Entrada, role dados para determinar o modo como os Zumbis entram no mapa. A quantidade de dados que deve ser rolada depende do número de Sobreviventes que iniciam o jogo. Essa quantidade não muda durante a partida (mesmo que alguns Sobreviventes sejam eliminados). **Cuidado!** Companheiros — por exemplo, Companheiros Caninos — não contam como Sobreviventes na determinação da quantidade de dados.

Resumidamente, o número de dados de Entrada a ser rolado é 4 mais 1 dado para cada 2 Sobreviventes (arredondado para cima) acima do sexto.

SOBREVIVENTES	DADOS DE ENTRADA
6	4
7-8	5
9-10	6
11-12	7

Depois que os dados são rolados, coloque-os nas Zonas de Entrada com os Controles de Entrada correspondentes. Em seguida, compre uma carta de Zumbi para o primeiro dado colocado na Zona de Entrada de número mais baixo. Repita esse processo para cada dado em cada uma das Zonas de Entrada, prosseguindo em sentido horário de 1 a 6, comprando uma carta de Zumbi por dado.

Cada vez que você comprar uma carta de Zumbi, leia a linha que corresponde à cor do Nível de Perigo do Sobrevivente mais experiente ainda no jogo (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho). Coloque na Zona de Entrada correspondente o número e tipo de Zumbis indicados.

Quando o baralho de Zumbis acabar, reembalhe todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.

LEMBRE-SE: Todos os Balofos Calejados vêm com escolta de dois Lerdos Calejados quando aparecem, mas não quando você acrescenta um para equilibrar um grupo de Zumbis que se dividiu.

EXEMPLO: Oito Sobreviventes estão engajados em um zumbicídio. O Sobrevivente mais experiente é James: 12 pontos de experiência o colocam no Nível de Perigo Amarelo.

Quatro Zonas de Entrada estão dispostas no tabuleiro. A primeira possui o Controle de Entrada #1. Prosseguindo em sentido horário, a segunda possui o Controle de Entrada #2. A terceira possui os Controles de Entrada #3 e #4. A quarta possui os Controles de Entrada #5 e #6.

Na Fase dos Zumbis, 5 dados são rolados para a Entrada de Zumbis: 1, 2, 3, 4, 5. O dado 1 é alocado à primeira Zona de Entrada (Controle de Entrada #1). O 2 vai para a segunda Zona de Entrada. Nenhum dado vai para a terceira Zona de Entrada. E os dois 3 e o 4 vão para a quarta Zona de Entrada.

Uma primeira carta é comprada para o 1. Como o maior Nível de Perigo entre os Sobreviventes é amarelo, a linha Amarela é lida: 1 Lerdo Calejado é colocado na Zona de Entrada #1.

Outra carta é comprada para o 2. 1 Balófo Calejado é colocado na Zona de Entrada #2, escoltado por dois Lerdos Calejados.

Nenhuma carta é comprada para a Zona de Entrada #3/#4: não saiu nenhum dado com 3 ou 4.

Três cartas (correspondendo aos dados 3, 4 e 5) são compradas e resolvidas em sequência para a Zona de Entrada #5/#6: 1 Corredor Calejado, depois 3 Lerdos Calejados e, por fim, uma Ativação Extra para todos os Lerdos Calejados. Essa última carta permite que todos os Lerdos Calejados no tabuleiro, inclusive os que acabaram de entrar, resolvam uma Ativação extra imediatamente.



E SE NÃO HOUVER CONTROLE DE ENTRADA?

Uma Zona de Entrada sem Controle de Entrada também é acionada na fase de Entrada. Compre uma carta de Zumbi para ela a cada fase de Entrada, não importando o resultado dos dados. Resolva isso em sentido horário, após resolver as Entradas normais.

Algumas Missões podem não ter nenhum Controle de Entrada, especialmente as Missões das Temporadas anteriores. Nesse caso, escolha qual será a primeira Zona de Entrada pelo restante do jogo e compre uma carta de Zumbi para cada uma delas (não importando quantos Sobreviventes estão em jogo), no início da fase de Entrada.

ZONAS DE ENTRADA COLORIDAS

Algumas Missões têm Zonas de Entrada coloridas (por exemplo, azul ou rosa). A menos que esteja dito o contrário, elas não têm Controles de Entrada e requerem um evento específico (como pegar um Objetivo da cor correspondente) para serem ativadas. As Zonas de Entrada coloridas não recebem cartas de Zumbi até serem ativadas. A menos que a Missão diga o contrário, Zonas de Entrada coloridas geram Zumbis em cada fase de Entrada após serem ativadas.



ATIVAÇÕES EXTRAS, CAMAS E BUEIROS

Cartas de Zumbi especiais aparecem em três tipos: cartas de Ativação Extra, Cama e Bueiro.

Nos Níveis de Perigo Amarelo, Laranja e Vermelho, todos os Lerdos Calejados imediatamente são ativados.

No Nível de Perigo Azul, não acontece nada.



CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA

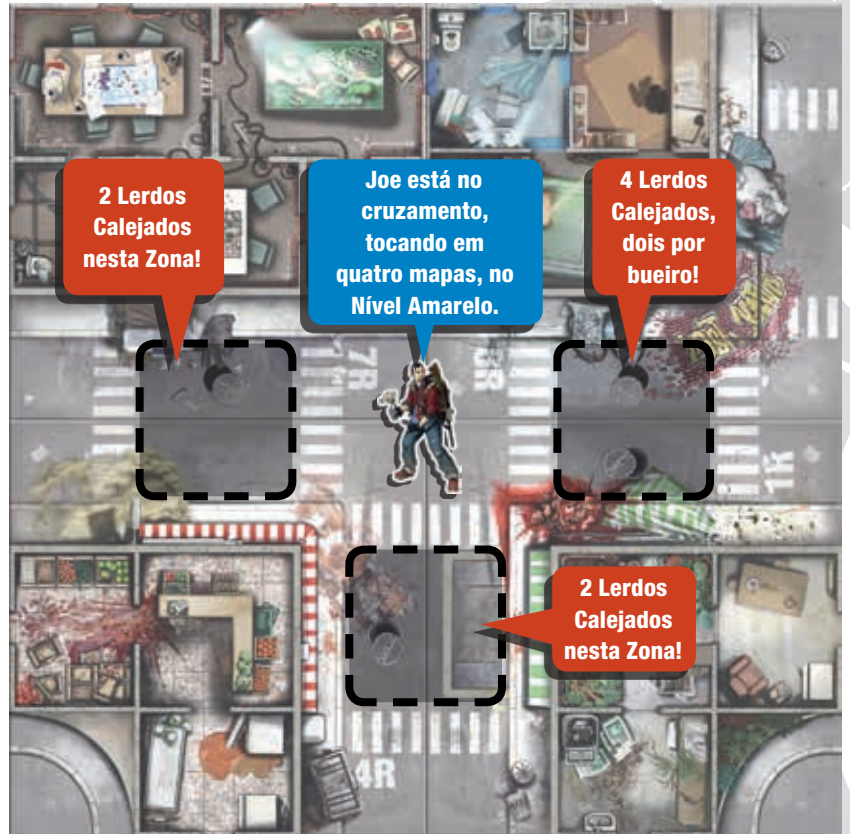
Quando você revela uma carta de Ativação Extra, nenhum Zumbi aparece na Zona designada. Em vez disso, todos os Zumbis do tipo indicado imediatamente têm uma Ativação extra (consulte o passo de Ativação, página 19). Observe que essas cartas não têm efeito no Nível de Perigo Azul!

CARTAS DE BUEIRO



O Sobrevivente mais experiente chega ao Nível de Perigo Amarelo. Coloque dois Lerdos Calejados em cada bueiro.

Quando você revela uma carta de Bueiro, nenhum Zumbi aparece na Zona designada. Em vez disso, coloque o número e tipo indicado de Zumbis em cada Zona do tabuleiro com um bueiro, em cada mapa que tenha pelo menos um Sobrevivente. Invasões de bueiros nunca acontecem em mapas sem Sobreviventes. **Resolva apenas uma Ativação extra se você não tiver mais miniaturas de Zumbis suficientes para colocar em todos os bueiros, mesmo que alguns sejam em Zonas diferentes.** Nesse caso, o primeiro jogador escolhe os bueiros em que os Zumbis restantes vão aparecer.



CARTAS DE CAMA

Temos várias razões para odiar hospitais. Entre elas, pessoas mortas deitadas nas camas. Será que esses corpos estão tirando uma soneca? Que pegadinha adorável.

Coloque um Rastejador em cada cama azul.



Não há camas neste mapa.

Terry está no cruzamento, tocando em quatro mapas, quando uma carta de Cama Azul é comprada.

Uma miniatura de Rastejador é colocada em cada cama azul em cada mapa onde Terry está.



As cartas de Cama são de dois tipos: camas azuis e camas verdes. As camas se encontram nos mapas de hospital e também na maioria das cartas de barraca reveladas.

Quando você revela uma carta de Cama, nenhum Zumbi aparece na Zona designada. Em vez disso, coloque um Rastejador em cada cama da cor correspondente em cada peça do mapa em que haja pelo menos um Sobrevivente. Invasões de camas nunca acontecem em mapas sem Sobreviventes.

Resolva apenas uma Ativação extra se você não tiver mais miniaturas de Rastejadores suficientes para colocar em todas as camas, mesmo que algumas estejam em Zonas diferentes. Nesse caso, o primeiro jogador escolhe as camas em que os Rastejadores restantes vão aparecer.

ACABANDO AS MINIATURAS

A caixa de *Zombicide Season 3: Rue Morgue* contém Zumbis suficientes para invadir uma cidade. Porém, os jogadores ainda assim podem ficar sem miniaturas do tipo indicado no momento de colocar um Zumbi no tabuleiro na fase de Entrada, na aparição de Rastejadores ou na abertura de um prédio. Nesse caso, as miniaturas de Zumbis remanescentes são colocadas (se houver alguma), e, em seguida, todos os Zumbis do tipo indicado resolvem imediatamente uma Ativação extra. Ativações múltiplas podem ocorrer em sequência se surgirem determinadas circunstâncias (ruins). Por isso, sempre esteja de olho na população Zumbi no tabuleiro ou estará à mercê de uma revolta Zumbi inesperada! **LEMBRE-SE: Divisão não causa Ativações extras (consulte a página 20).**



#8 COMBATE



Quando um Sobrevivente realiza uma Ação de Combate, role o número de dados indicados na arma em uso.



Se um Sobrevivente ativo tiver em mãos duas armas idênticas com o símbolo de Dupla, ele pode usar ambas ao mesmo tempo pelo custo de apenas uma Ação de Combate. Em um Combate de Alcance, ambas devem estar apontadas para a mesma Zona.



EXEMPLO 1: Parker tem duas Mac-10 nas mãos. A Mac-10 tem o símbolo de Dupla, então Parker pode atirar com ambas usando apenas uma Ação. Isso permite que ela role 10 dados em uma Ação, pois cada uma das Mac-10 contribui com 5 dados.

Símbolo de Dupla

Número de Dados

EXEMPLO 2: Louise tem duas Facas. Como elas são armas idênticas com o símbolo de Dupla, ela pode atacar com ambas ao mesmo tempo. Em teoria, ela rolaria 2 dados (um para cada Faca). Porém, cada Faca dá um bônus de +1 Dado para a arma Corpo a Corpo segura na outra mão. Neste caso, o bônus é recíproco, então cada Faca contribui com 2 dados, totalizando 4 dados!

Texto especial

Número de Dados

Cada resultado no dado que iguala ou excede o número de Precisão da arma é um acerto. Todos os acertos devem ser alocados a um alvo inimigo (um Zumbi ou um Sobrevivente rival). Não é possível evitar a matança!



Cada acerto causa a um alvo a quantidade de dano especificada no valor de Dano da arma.



- Lerdos Calejados e Corredores Calejados são mortos com um acerto de 1 de Dano (ou mais).
- Balofos Calejados são mortos com um acerto de 2 de Dano (ou mais). Não importa quantos acertos conseguir com uma arma que causa 1 de Dano, um Balofos absorverá todos os acertos sem nem sentir.
- Abominações Bombadas são mortas apenas por Molotovs (ou efeitos semelhantes aos do Molotov).

EXEMPLO: Joe descarrega suas duas Mac-10 em três Lerdos Calejados que escoltam um Balofos Calejado e acerta cinco tiros. Os três primeiros tiros destroem facilmente os Lerdos Calejados. Porém, o Balofos Calejado recebe os tiros restantes sem qualquer consequência, pois a Mac-10 causa apenas 1 de Dano.

Maddie chega para terminar o serviço com seu Sabre. Ela acerta apenas uma vez, mas o Sabre causa 2 de Dano, o que é suficiente para cortar o Balofó Calejado em pedaços!

Se houvesse dois Corredores Calejados em vez de um Balofó Calejado, um único acerto com o Sabre não teria eliminado os dois Corredores Calejados. Cada acerto pode acabar com apenas um alvo, e o Dano remanescente é desperdiçado.

Em situações especiais, como ao atirar em uma Zona onde um companheiro está preso, ou no modo Competitivo (consulte a página 39), um Sobrevivente pode acertar outro Sobrevivente. Nesse caso, o Sobrevivente atingido sofre Ferimentos iguais ao valor de Dano da arma utilizada, e perde o mesmo número de cartas de Equipamento (se possuir alguma). Equipamentos que previnem Dano, como uma Máscara ou um Colete à Prova de Bala, podem ser usados para evitar Danos causados por Sobreviventes.



CORPO A CORPO

A invasão dos zumbis protagonizou o retorno de armas medievais, como machados, machos improvisadas e até mesmo espadas. Se as Legiões Romanas estivessem conosco, esse problema com os zumbis já estaria resolvido.

Um Sobrevivente equipado com uma arma Corpo a Corpo (uma arma com Alcance máximo de "0") pode atacar um Zumbi que esteja na mesma Zona. Cada dado com valor igual ou superior ao número de Precisão na carta da arma é um acerto. O jogador distribui os acertos como quiser, entre os alvos elegíveis dentro da Zona.

EXEMPLO: Cathy ataca um Lerdo Calejado, um Corredor Calejado e um Balofó Calejado com seu Sabre. Ela rola um e um representando dois acertos. Ela decide decapitar o Corredor Calejado e eviscerar o Balofó Calejado, deixando o Lerdo Calejado, o menos perigoso dos três, para a sua próxima Ação. Ainda que Urso esteja na mesma Zona que Cathy, ele está a salvo da lâmina dela.

COMBATE DE ALCANCE

Durante um tempo, ficamos preocupados com a falta de munição. Mas calma: existe munição em quase toda a parte. Apenas garanta ter consigo todos os tipos de calibres.



Um Sobrevivente equipado com uma arma de Alcance (uma arma com Alcance máximo de "1" ou mais) pode atirar contra uma Zona que esteja em seu Campo de Visão (consulte página 7) e dentro do Alcance da arma.

LEMBRE-SE: Dentro de um prédio, o Campo de Visão é limitado às Zonas que compartilham uma abertura e que estão a uma Zona de distância. Corredores internos são uma exceção, pois contam como Zonas de rua (consulte a página 29).

O Alcance de uma arma, indicado pelo valor de Alcance na carta, é o número de Zonas que ela pode atravessar com um tiro.



O primeiro dos dois valores é o Alcance mínimo. A arma não pode atirar contra Zonas que estejam mais próximas do que o mínimo. Na maioria dos casos, ele é 0, informando que o Sobrevivente pode alvejar a sua própria Zona (ainda que permaneça sendo uma Ação de Alcance).

O segundo valor é o Alcance máximo da arma. Uma arma não pode atirar contra Zonas que estão além do seu Alcance máximo.

EXEMPLO: O Rifle tem um Alcance de 1-3; isso quer dizer que ele pode atirar em até três Zonas de distância, mas não pode ser usado contra a Zona em que está o Sobrevivente que o segura. A MP5 tem um Alcance de 0-1; isso quer dizer que ela pode acertar a Zona em que está o atirador ou uma Zona adjacente.

Quando uma Zona é escolhida para um Combate de Alcance, ignore os Agentes no caminho entre o atirador e o alvo. Isso quer dizer que os Sobreviventes podem atirar através de Zonas ocupadas sem perigo de acertarem outros Zumbis ou Sobreviventes. Um Sobrevivente pode até mesmo atirar contra outra Zona quando a sua tem Zumbis!

Ao usar uma arma de Alcance (mesmo que a um Alcance de 0), o Sobrevivente que atira não escolhe os alvos de seus acertos. Os acertos são atribuídos aos Agentes na Zona-alvo de acordo com a Ordem de Prioridade:

- 1 – Sobreviventes (exceto o atirador)
- 2 – Lerdos Calejados
- 3 – Balofos Calejados ou Abominação Bombada (o atirador escolhe)
- 4 – Corredores Calejados
- 5 – Rastejadores

Os acertos são atribuídos aos alvos de menor prioridade até que todos tenham sido eliminados, só então passa-se para o nível seguinte de prioridade até que todos desse novo nível tenham sido eliminados, e assim por diante. Se vários alvos estão na mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão os alvos acertados.

ORDEM DE PRIORIDADE				
ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	SOBREVIVENTE (EXCETO ATIRADOR)	-	-	-
2	LERDO CALEJADO	1	1	1
3	BALOFO CALEJADO (1) / ABOMINAÇÃO BOMBADA (2)	1	2/ muito	1/5
4	CORREDOR CALEJADO (3)	2	1	1
5	RASTEJADOR	1	1	1

Se vários alvos estão na mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão eliminados primeiro.

- (1) Cada Balofos Calejados vem com dois Lerdos Calejados.
- (2) Abominação Bombada: Impérvio. Agarrar.
- (3) Os Corredores Calejados têm duas Ações na Fase dos Zumbis.

EXEMPLO: Na Zona de Terry estão Joe (outro Sobrevivente), quatro Lerdos Calejados, um Balofos Calejados e dois Corredores Calejados. Armado com duas Mac-10 e sabendo que vai virar comida de Zumbi, Terry quer matar o máximo possível deles! Ele rola 10 dados (5 para cada Mac-10) e obtém: . As Mac-10 acertam em 5 e 6, o que representa 5 acertos. Joe leva dois tiros, que o matam (muy amigo!) e os acertos restantes eliminam os três Lerdos Calejados.

Após recarregar, Terry dispara novamente e consegue – mais três acertos. O último Lerdo Calejado foi ao chão, mas os dois acertos remanescentes não ferem o Balofos Calejado, e este está protegendo os dois Corredores Calejados. A única forma de alvejar os Corredores Calejados primeiro seria utilizar uma arma Corpo a Corpo, que permite atribuir livremente os acertos.

Jogadores experientes de outras temporadas de *Zombicide* podem encontrar uma tabela estendida de Ordem de Prioridade (incluindo Zumbis Enfurecidos e Tóxicos) na página 61.

ARMAS RECARREGÁVEIS

Ainda que a maioria das armas possa ser usada repetidamente, algumas, como a Cano Duplo, a Mac-10 e a Cano Serrado, requerem o uso de uma Ação para recarregar entre os disparos caso você queira atirar várias vezes no mesmo turno. Na Fase Final do turno, essas armas são recarregadas gratuitamente, de modo que elas sempre começam o turno prontas para serem disparadas.

- Se uma dessas armas for disparada e passada para outro Sobrevivente, ainda é preciso recarregá-la antes que o novo dono possa usá-la no mesmo turno.
- Quando estão equipadas duas armas Duplas idênticas que precisam de recarga, uma Ação recarrega as duas.
- Os Sobreviventes podem disparar apenas uma arma recarregável Dupla contra uma Zona e depois gastar mais uma Ação de Alcance para disparar a outra arma recarregável Dupla contra outra Zona.

EXEMPLO: Travis tem duas Cano Serrado no início de sua Ativação. Ele descarrega ambas com sua primeira Ação, recarrega as armas com a segunda Ação e as dispara de novo com a terceira Ação. As Cano Serrado estão vazias.

Na Fase Final, ambas são recarregadas gratuitamente.

ARMAS MELHORADAS: MOLOTOV E RIFLE DE PRECISÃO

Cartas de Equipamento específicas podem ser combinadas para produzir armas melhoradas. Sempre que quiser (mesmo ao sofrer um Ferimento), pegue as duas cartas apropriadas, que já devem estar no inventário do Sobrevivente, e combine-as para receber a nova carta de Equipamento. Os componentes são descartados. No caso do Rifle de Precisão, apenas empilhe as cartas de Rifle e de Luneta para formar uma única arma, elas não podem mais ser separadas até que o Rifle de Precisão seja descartado. Isso não requer uma Ação, e a nova arma ocupa apenas um espaço no inventário do Sobrevivente.

Quando construir uma arma melhorada, um Sobrevivente pode reorganizar seu inventário de graça imediatamente.

MOLOTOV: Combine uma Garrafa e uma Gasolina para dar uma carta de Molotov para seu Sobrevivente. O Molotov não requer valores de Dados, Precisão ou Dano (ainda que requeira uma Ação de Combate de Alcance para ser usado). Ele simplesmente aniquila tudo na Zona-alvo. Sim, até mesmo Sobreviventes e Abominações. Descarte a carta de Molotov após o uso, deixando vazio o espaço de mão previamente ocupado no inventário. A carta usada não é colocada no descarte de Equipamento, ela deve ser posta de lado.



RIFLE DE PRECISÃO: Combine um Rifle e uma Luneta para ter um Rifle de Precisão. Agora você pode escolher seus alvos ao disparar com essa arma melhorada. Se o Rifle de Precisão for descartado, as cartas do Rifle e de Luneta vão para o descarte de Equipamento.



#9 LUGARES ESPECIAIS

MAPAS DE HOSPITAL



Os hospitais estão entre os locais mais perigosos que existem. No primeiro dia da invasão zumbi, eles receberam muitas pessoas feridas, mortas e infectadas. Foi apenas uma questão de horas até que todos os hospitais se transformassem em matadouros, e depois em ninhos de zumbis.

Durante meses, evitamos esses lugares por serem um inferno. Conseguíamos encontrar os suprimentos que estariam neles em outros lugares, ou eles simplesmente não valiam o risco. Porém, o tempo passou, e as regras mudaram. Até os suprimentos mais modestos valem a pena agora, e doenças horríveis estão retornando da idade das trevas. Adivinhe que tipo de coisas uma pulga pode morder antes de chegar até você.

Os mapas de hospital são 1V, 2V, 3V, 4V, 5V e 6V.



CORREDORES

Os mapas de hospital possuem corredores internos. Esses corredores contam como Zonas de rua para todos os efeitos. Isso influencia:

- 1 – Campos de Visão:** O Campo de Visão cobre todas as Zonas possíveis, até a linha reta atingir uma parede ou o limite do tabuleiro.
- 2 – Procura:** Você não pode Procurar em um corredor.
- 3 – Entrada:** Não faça aparecer Zumbis em corredores (a menos que haja uma Zona de Entrada, é claro).

SALAS DE HOSPITAL

Os mapas de hospital apresentam salas. Elas contam como Zonas de prédio para todos os efeitos, e compartilham estas regras:

1 – Movimento: Você só pode entrar em uma sala através de uma porta aberta.

2 – Procura: Você não pode Procurar em salas de hospital, exceto em vestiários.

3 – Entrada de Zumbis: Abrir a porta de uma sala de hospital faz aparecer os Zumbis dentro da sala. O mesmo ocorre se a porta da sala estiver aberta (ou não existir) quando a porta do hospital for aberta.

Cuidado também com as camas (consulte a página 25)!



MAPAS DE ACAMPAMENTO E BARRACAS

Nas primeiras semanas da invasão, as forças armadas montaram acampamentos nos parques e nos arredores. Infelizmente, a maioria dos lugares não permanece em segurança por muito tempo quando zumbis estão envolvidos, e muitos acampamentos foram destruídos após longa batalha. Mas alguns remanescentes ainda existem, às vezes com bastante armas e munição. E com eles estão as barracas, lonas gigantes e rasgadas com objetos e zumbis à espera de que você entre. Elas são como sacos mágicos com prêmios dentro. E quem não gosta disso?

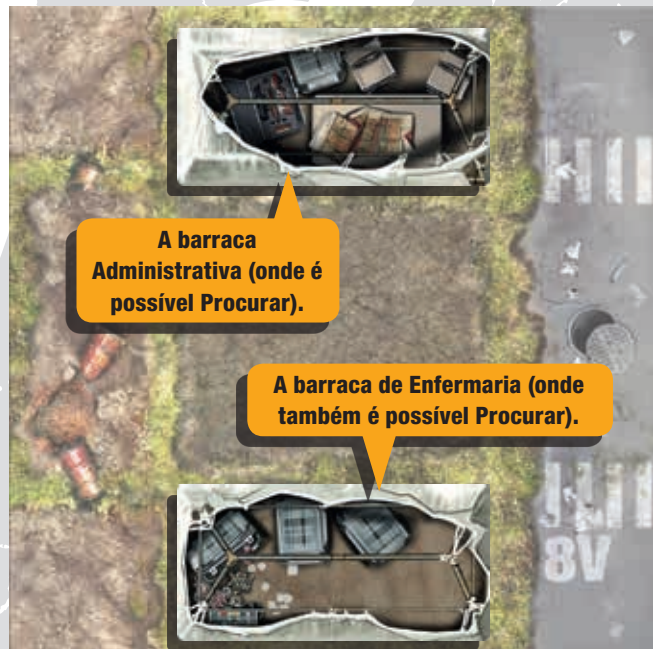
- Os mapas de acampamento são 7V (também chamado de terreno baldio para a pilotagem do helicóptero), 8V e 9V.
- Todas as Zonas de acampamento são Zonas de rua. A maioria delas pode receber cartas de barraca, conforme for indicado no mapa da Missão.



HELICÓPTERO DESTRUÍDO



BARRACAS



A menos que instruído do contrário, uma Zona, mesmo que parcialmente coberta por um Helicóptero Destruido, não pode ser adentrada ou atravessada, e bloqueia o Campo de Visão. Zumbis não entram nessas Zonas ou em Zonas inacessíveis por causa do Helicóptero Destruido.

Quem possuir a expansão *Toxic City Mall* perceberá que o Helicóptero Destruido usa as mesmas regras dos Escombros. Efeitos de jogo que afetam Escombros também afetam o Helicóptero Destruido.

- A menos que a Missão diga o contrário, distribua cartas de barraca fechadas aleatoriamente nas Zonas indicadas quando preparar o mapa (consulte o mapa da Missão).
- Um Sobrevivente que entrar em uma barraca pela primeira vez a revela. Vire a carta de barraca e faça aparecer os Zumbis dentro dela (confira também as camas!). Um Zumbi que entra em uma barraca não a revela.
- Cartas de barraca não podem ser Procuradas (exceto pelas cartas de Enfermaria e Administrativa).
- Não há Campo de Visão através de uma barraca ou entre barracas e outras Zonas.
- Se possuir outras caixas de *Zombicide*, não é possível dirigir através de barracas, mesmo que possua outras caixas de *Zombicide*.



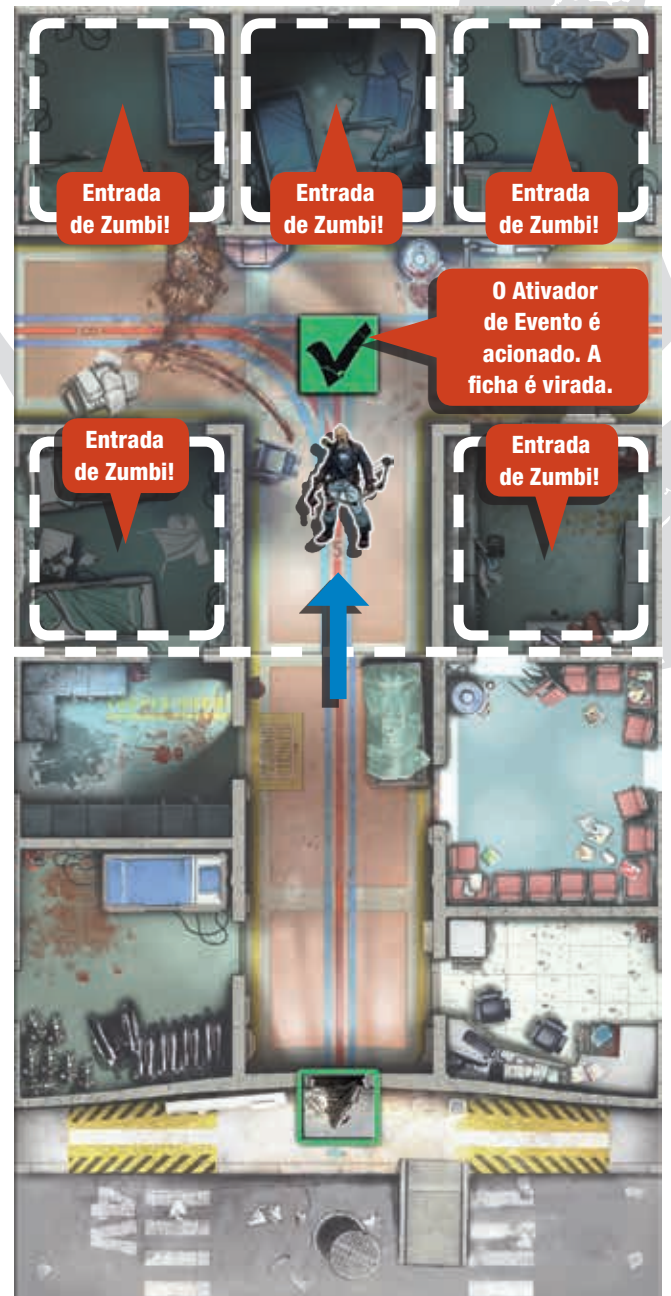
ATIVADORES DE EVENTOS

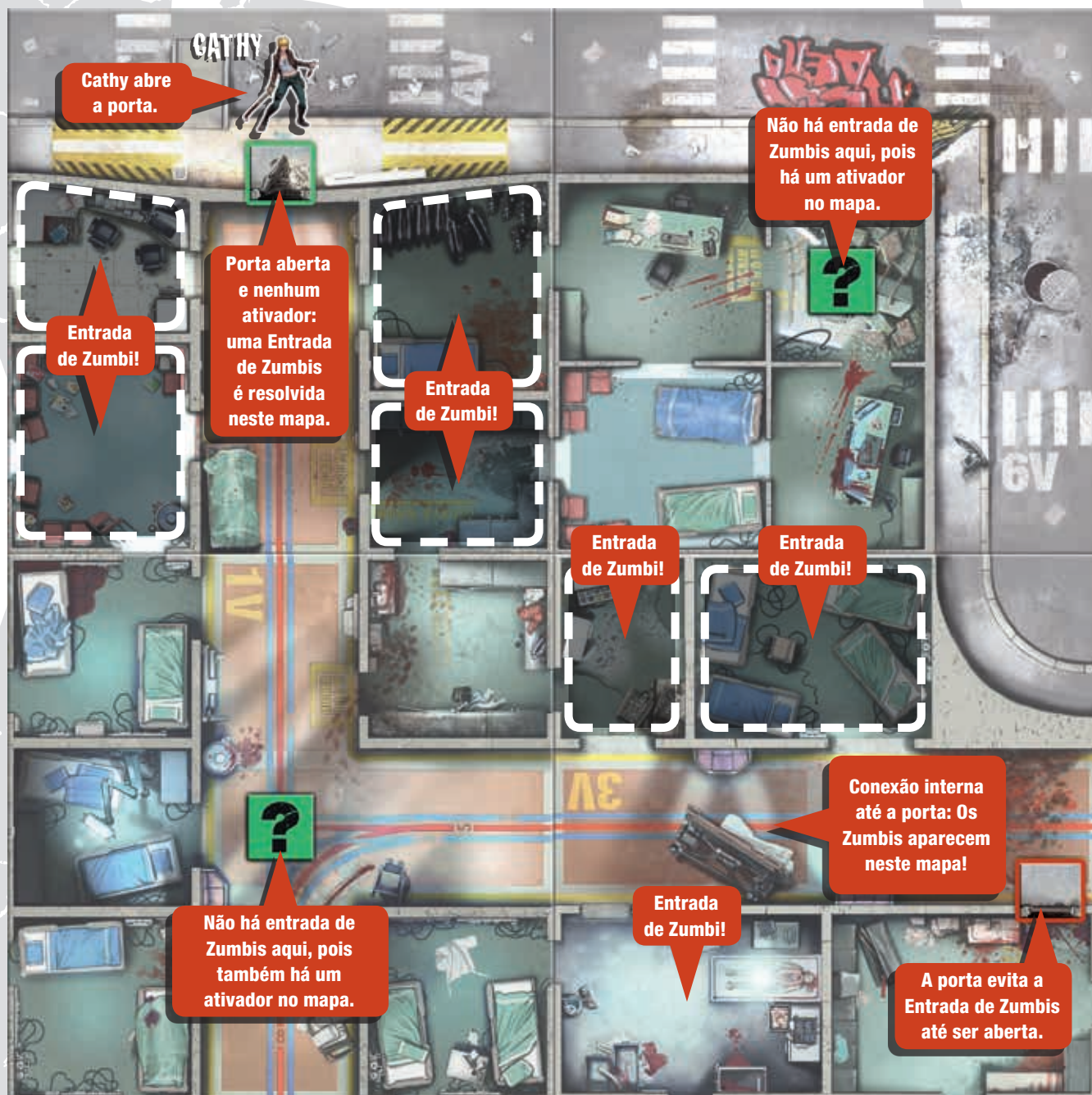


Como diz o próprio nome, os Ativadores de Eventos desencadeiam regras especiais quando determinadas circunstâncias ocorrem. A menos que esteja dito o contrário na Missão, aplique a regra a seguir:

Ativador de Evento: Um mapa com um Ativador de Evento apenas faz aparecer Zumbis na primeira vez em que um Sobrevivente para em uma de suas Zonas de prédio ou corredor interno ao final de uma Ação. Vire o Ativador de Evento para indicar que ele foi usado. Não faça aparecer Zumbis dentro de Zonas de prédio desse mapa se a porta que leva a elas estiver aberta — faça os Zumbis aparecerem apenas quando um Sobrevivente entrar em uma Zona de prédio ou corredor desse mapa.

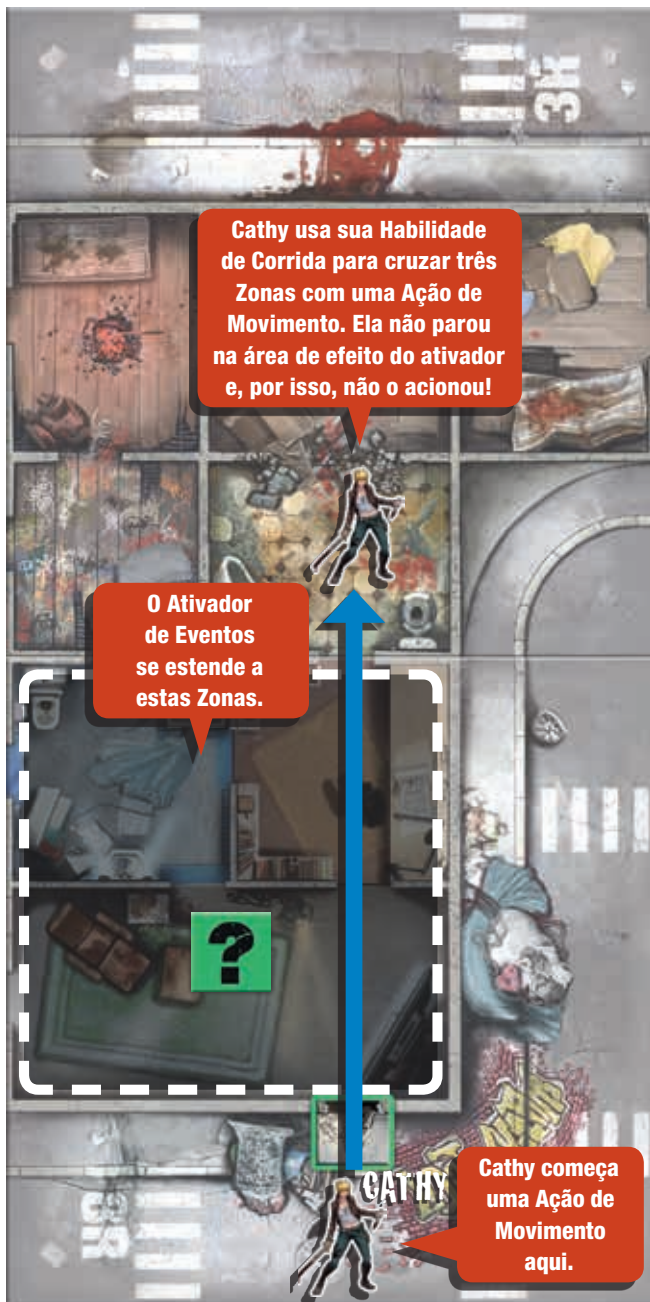
Efeitos de jogo gerados por Ativadores de Evento podem interromper uma Ativação (ou Ação Conjunta). Eles são resolvidos antes de a Ativação prosseguir.





EXEMPLO: Um Rastejador apareceu em uma cama, em um mapa com um Ativador de Evento. Maddie usa sua Habilidade Louco por Sangue: Corpo a Corpo (consulte a página 41) para pegar o Rastejador. Ao realizar a parte de movimentação da Habilidade Louco por Sangue: Corpo a Corpo, ela para na Zona do Rastejador e, com isso, aciona o Ativador de Evento. Zumbis aparecem em todo o mapa: dois Lerdos Calejados aparecem na Zona em que estão Maddie e o Rastejador. A próxima carta de Zumbi comprada é uma Ativação Extra de Lerdos Calejados. Ambos os Lerdos Calejados ferem a Sobrevivente. Maddie morre antes de poder completar sua Ativação e de poder usar a Ação Corpo a Corpo grátis da Habilidade Louco por Sangue: Corpo a Corpo. Que pena!

Ativadores de Eventos são ferramentas excepcionais para a criação de Missões. Por exemplo, você pode limitar o seu alcance a uma Zona ou vinculá-los a uma porta para ativar a abertura de outra porta ou a aparição de um convidado indesejado. Lembre-se: a única regra é se divertir!



HELIPORTO E ESCADA



Protegido por cercas, o heliporto é um lugar importante em qualquer Missão. Ele pode ser usado para controlar ruas grandes do tabuleiro ou como um local de objetivo para as suas Missões.

- O heliporto é protegido por uma cerca. Os Agentes conseguem traçar um Campo de Visão e realizar Ações de Combate de Alcance através dela, mas não podem se mover (ou dirigir) através dela. Porém, lembre-se de que uma Abominação Bombada pode agarrar Sobreviventes através dela!
- Use a ficha de Escada para criar passagens na cerca do heliporto. Use-a no seu jogo como achar melhor (por exemplo, como passagens entre níveis ou para justificar a presença de uma Zona de Entrada no meio de um prédio).

Os Jogadores de *Zombicide Season 2: Prison Outbreak* notarão que a cerca do heliporto não é de arame farpado. Ela não pode ser atravessada e destruída por Abominações.



#10 AÇÕES CONJUNTAS

Lutar e sobreviver juntos por tanto tempo gera laços especiais que as pessoas viam somente em tropas militares. Às vezes, são as velhas ordens gritadas por quem pensa ser o chefe. Táticas de equipe. Em outras circunstâncias, é uma linguagem secreta expressa de maneira estranha. Algo como os símbolos de gangues. E existem também aqueles que confiam apenas no extinto para saber onde e quando agir. No meu caso, é um pouco dos três. Depende dos companheiros que estão comigo. Em tempos de paz, acho que poderia chamar isso de amizade. Seja lá o que for, essa é a nossa arma mais forte.

Jogadores experientes podem usar as Ações Conjuntas para melhorar sua experiência de jogo. Durante a Preparação (consulte a página 6), no Passo 6, cada grupo pode escolher até duas cartas de Ação Conjunta (cada grupo deve ter a mesma quantidade). Elas são mantidas ao longo do jogo. Devolva as outras cartas de Ação Conjunta para a caixa.

Durante a sua Ativação, um Sobrevivente pode usar uma Ação Conjunta que seu grupo desejar. **Cada grupo só pode usar uma carta de Ação Conjunta a cada Fase dos Jogadores.** Para usar a Ação Conjunta, estas condições devem ser cumpridas:

- Selecione o Sobrevivente que usará a Ação Conjunta e pelo menos mais um companheiro. Todos os Sobreviventes escolhidos devem poder realizar a Ação Conjunta escolhida (por exemplo, estar equipado com uma arma Corpo a Corpo se a Ação Conjunta Atacar! for escolhida).
- Selecione uma Zona. Essa pode ser a Zona inicial ou final da Ação Conjunta.
- Cada Sobrevivente selecionado tem de resolver a Ação Conjunta escolhida, na ordem que quiser. Cada Ação de Sobrevivente tem de ser realizada completamente antes que o próximo Sobrevivente escolhido possa executar sua Ação. Após resolver a Ação Conjunta, o Sobrevivente que a usou prossegue com sua Ativação.

Uma Ação Conjunta não é uma Ativação. Um Sobrevivente que se beneficiar dela apenas resolve a(s) Ação(ões) indicada(s). As Habilidades podem ser usadas durante uma Ação Conjunta, exceto aquelas que valem para a Ativação de um Sobrevivente (por exemplo, +1 Ação de Movimento ou Salva-vidas).

Zombicide Season 3: Rue Morgue traz três Ações Conjuntas: Atacar!, Corram! e Fogo!

Uma ação conjunta não é cancelada se, a qualquer momento durante sua resolução, uma de suas condições não for mais cumprida.

EXEMPLO: Urso e Maddie usam uma Ação Conjunta de Atacar! Ambos ganham uma Movimentação grátis para a Zona selecionada, e então têm de resolver uma Ação Corpo a Corpo grátis contra os Zumbis (ou membros de um grupo rival). As miniaturas são primeiro movidas para a Zona de destino, que contém um único Lerdo Calejado. O jogador opta por resolver a Ação Corpo a Corpo primeiro com Maddie. Maddie mata o Lerdo

Calejado. Urso não pode mais executar sua Ação Corpo a Corpo grátis (não há alvos!), mas ainda se beneficia da Ação Conjunta.

ATACAR!

A carta de Ação Conjunta Atacar! pode ser usada de duas maneiras:

- Selecione uma Zona a que cada um dos Sobreviventes escolhidos possa chegar com uma Ação de Movimento e que contenha pelo menos um Zumbi (ou membro do grupo rival). Pode ser uma Zona em que pelo menos um dos Sobreviventes escolhidos está. Se necessário, todos os Sobreviventes escolhidos resolvem uma Ação de Movimento gratuita para chegar à Zona escolhida. Após se mover, cada Sobrevivente escolhido realiza uma Ação Corpo a Corpo grátis.

OU

- Selecione uma Zona onde todos os Sobreviventes escolhidos se encontram. Todos podem realizar uma Ação de Movimento gratuita se quiserem para chegarem a outras Zonas em que haja pelo menos um Zumbi (ou membro do grupo rival). Em seguida, cada Sobrevivente escolhido realiza uma Ação Corpo a Corpo grátis.

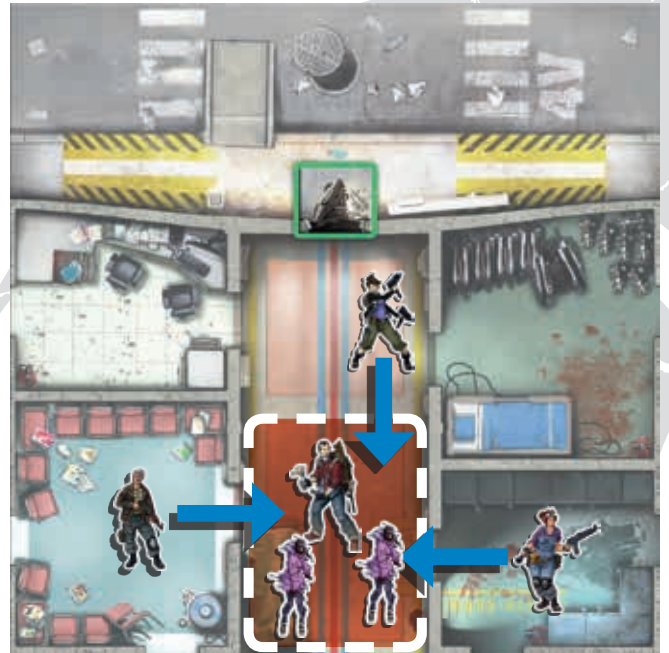
Um Sobrevivente não pode se beneficiar da Movimentação da Ação Conjunta Atacar! se estiver em uma Zona com Zumbis e não puder sair dela com apenas uma Ação de Movimento.



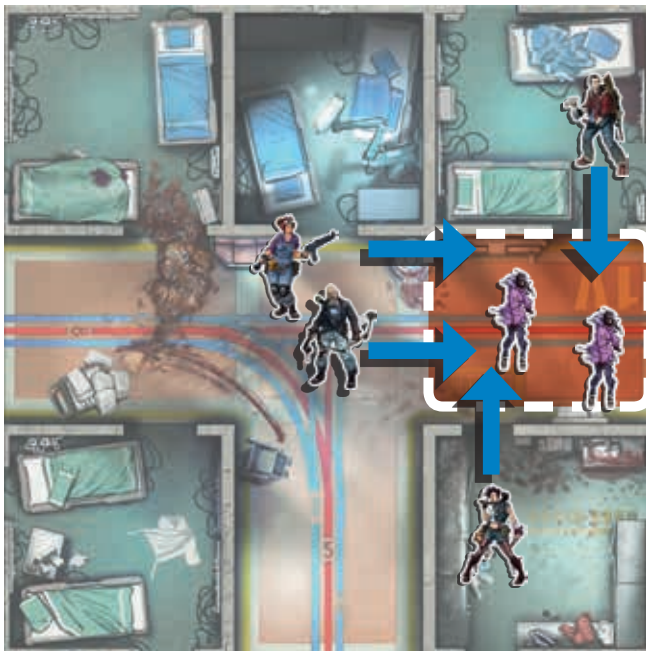
Às vezes, a vida é tão simples como um grito de guerra. Urso grita por uma Ação Conjunta de Atacar! contra uma Zona próxima a ele. Sua companheira Maddie segue para a batalha. Ambos se movem gratuitamente para a Zona selecionada, e então realizam uma Ação Corpo a Corpo grátis.



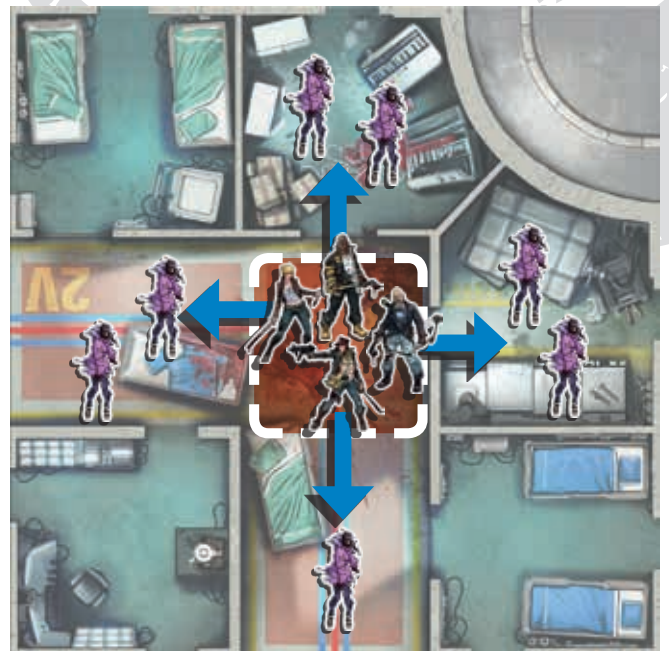
Dan, Cathy e Terry estão cercados por Lerdos Calejados. Eles estavam preparados para isso, e Terry lidera uma Ação Conjunta de Atacar! em sua própria Zona. Eles não usam a Ação de Movimento, pois já estão na Zona escolhida. Cada um deles resolve uma Ação Corpo a Corpo gratuita para quebrar o cerco!



Joe termina sua Ativação em uma posição ruim — Lerdos Calejados estão com ele, e ele não tem mais Ações. Ele opta por chamar seus companheiros para a sua própria Zona com uma Ação Conjunta de Atacar! Laurie, Louise e Terry têm uma arma Corpo a Corpo equipada e realizam uma Ação de Movimento grátis para se juntar a Joe. Cada um deles, incluindo Joe, realiza uma Ação Corpo a Corpo contra os Lerdos Calejados!



Maddie grita Atacar! para seus companheiros Joe, Louise e Travis, para que eles se livrem dos Zumbis. Todos se movem gratuitamente para a Zona com Lerdos Calejados. Cada Sobrevivente então executa uma Ação Corpo a Corpo gratuita com uma arma Corpo a Corpo equipada.



O tabuleiro precisa de uma limpeza rápida, ou os Zumbis podem ser reativados! Parker usa uma Ação Conjunta de Atacar! em sua própria Zona para que seu grupo brilhe nesse momento crucial. Cada um deles realiza uma Ação de Movimento gratuita e, em seguida, uma Ação Corpo a Corpo. É isso que se chama de zumbicídio!

CORRAM!

A Ação Conjunta Corram! pode ser usada de duas formas:

- Selecione uma Zona a que cada um dos Sobreviventes escolhidos possa chegar com uma Ação de Movimento.

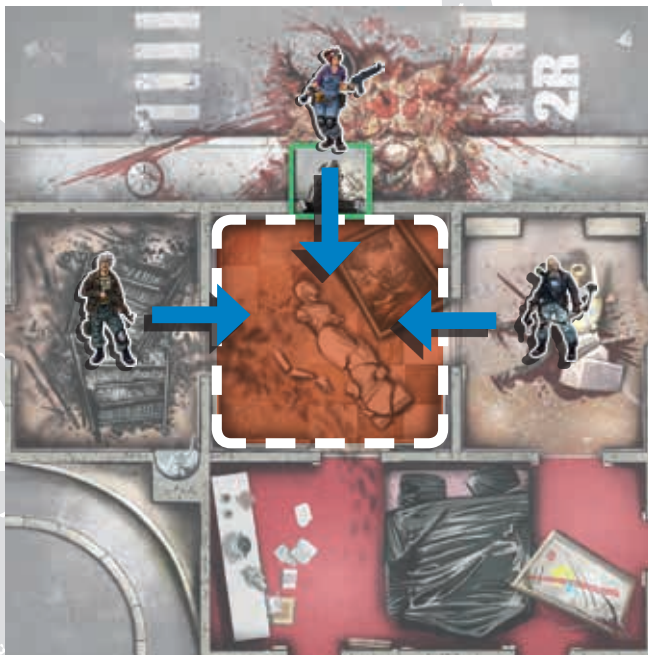
Todos eles resolvem uma Ação de Movimento gratuita para chegar à Zona escolhida.

OU

- Selecione uma Zona onde todos os Sobreviventes escolhidos se encontram. Todos eles resolvem uma Ação de Movimento gratuita para sair dela.



Um Sobrevivente não pode se beneficiar da Ação Conjunta Corram! se estiver em uma Zona com Zumbis e não puder sair dela com apenas uma Ação de Movimento.



Louise grita Corram! para Terry e Travis, seus companheiros que estão em outras Zonas. Os três realizam uma Ação de Movimento gratuita para chegar à Zona escolhida. O grupo está reunido!



Uma equipe de ataque é requerida fora do heliporto! Cathy realiza uma Ação Conjunta Corram! com Travis, seu companheiro. Ambos ganham uma Ação de Movimento gratuita para chegar à Zona escolhida. James, que também faz parte do mesmo grupo, poderia ter sido escolhido para se mover, mas é melhor que ele fique no heliporto... por enquanto!



Dan é o último a jogar e percebe que seu grupo é muito barulhento. Ele pode atrair Zumbis das áreas próximas. Com uma Ação Conjunta Corram! em sua própria Zona, todos ganham uma Ação de Movimento gratuita para chegar a outras Zonas.

FOGO!

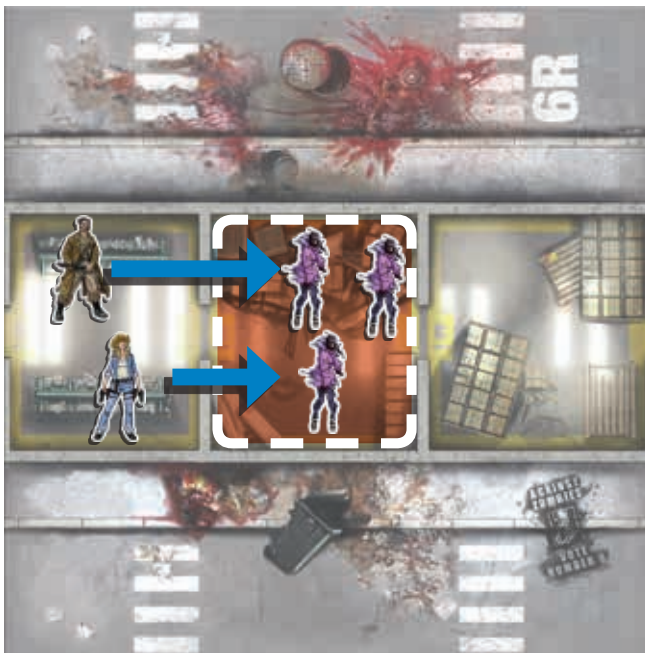


A Ação Conjunta Fogo! pode ser usada de dois modos:

- Selecione uma Zona em que todos os Sobreviventes escolhidos possam atirar com uma Ação de Alcance. Todos eles realizam uma Ação de Alcance gratuita alvejando a Zona escolhida.

OU

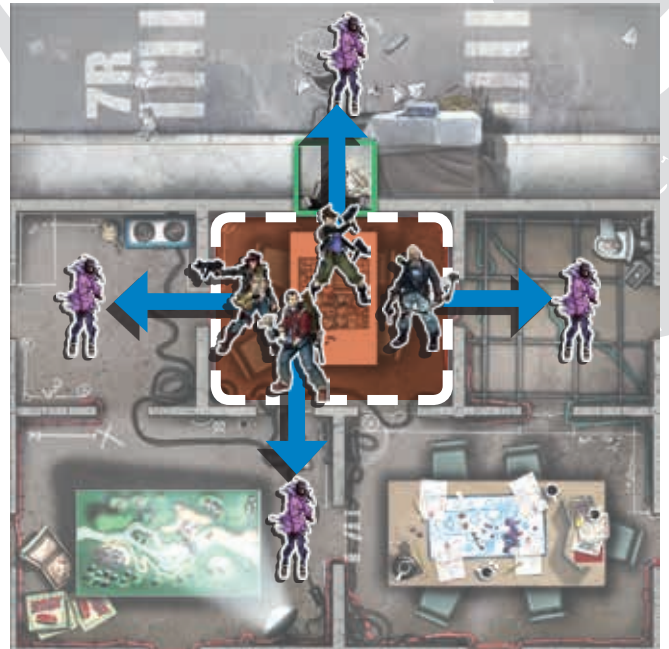
- Selecione uma Zona onde todos os Sobreviventes escolhidos se encontram. Todos eles realizam uma Ação de Alcance gratuita alvejando Zonas que estejam ao seu Alcance.



James e Jane estão prestes a abrir caminho em meio aos Zumbis Calejados. Jane usa uma Ação Conjunta Fogo! com James. Ambos realizam uma Ação de Alcance gratuita alvejando a Zona escolhida. Uma salva de balas destrói os Zumbis.



James, Jane e Travis montaram uma armadilha. James grita Fogo!, alvejando a Zona onde estão os Lerdos Calejados. Jane e Travis se juntam a ele. Cada um deles realiza uma Ação de Alcance gratuita alvejando a Zona escolhida.



É um tiroteio! Laurie grita Fogo! na sua própria Zona. Cada um dos companheiros mira em uma Zona dentro do Alcance e realiza uma Ação de Alcance gratuita. Você disse que estávamos cercados? Acho que não.

#11 MODO COMPETITIVO

Bom, humanos são sempre humanos, mesmo que zumbis estejam circulando por aí. Os recursos estão ficando escassos. Às vezes, não somos tão unidos quanto deveríamos ser. Nesse caso, pode ocorrer um certo grau de competição.

O Modo Competitivo é **completamente opcional** e coloca grupos uns contra os outros, com resultados por vezes mortais. É bem simples: os grupos que você reuniu durante a Preparação (consulte a página 6) são rivais. Ao final do jogo, some os pontos de experiência de cada Sobrevivente em cada grupo, incluindo os mortos. O grupo com mais experiência vence.

Até lá, é cada um por si. Você pode barganhar com outros jogadores, formar alianças temporárias e trair seus aliados, ou mesmo atacar grupos rivais.

LEMBRE-SE: Matar outro Sobrevivente não concede pontos de experiência.

O modo Competitivo só pode ser usado em Missões Competitivas (consulte as páginas 59 e 60).

- Situações em que os jogadores precisam concordar com a forma como um efeito do jogo deve ser resolvido agora são decididas pelo primeiro jogador. Por exemplo, isso se aplica a quando os Zumbis causam Ferimentos em uma Zona com Sobreviventes de grupos rivais ou à forma como os Zumbis se dividem na Fase dos Zumbis.
- A Ordem de Prioridade é uma exceção à regra anterior. O Sobrevivente que está atacando escolhe seus alvos entre os Agentes que estão no mesmo Nível de Prioridade.
- O movimento não é bloqueado por Sobreviventes rivais.



No modo Competitivo, os grupos rivais recebem um número igual de cartas de Equipamento de Coletes à Prova de Bala no início do jogo, além dos Equipamentos tradicionais (consulte Preparação, página 6). Se não houver Coletes à Prova de Bala suficientes, distribua um número igual para cada grupo e devolva os excedentes à caixa.

Um Colete à Prova de Bala oferece proteção temporária contra o ataque de outros Sobreviventes (mas NÃO ataques de Zumbis). Ele não precisa estar em mãos para ser eficaz.

- Quando um Sobrevivente sofre um Ferimento causado por outro Sobrevivente, gire o Colete à Prova de Bala de cabeça para baixo. O Ferimento é ignorado. Não descarte uma carta de Equipamento.
- Ao sofrer um segundo Ferimento de um Sobrevivente, a carta de Colete à Prova de Bala é perdida e posta de lado (mas não na pilha de descartes). O Ferimento é ignorado novamente.
- Cada Ferimento sofrido depois disso é tratado normalmente.
- Um Sobrevivente pode ter vários Coletes à Prova de Bala em seu inventário.

LEMBRE-SE: Quando for acertado por outro Sobrevivente, um Sobrevivente sofre tantos Ferimentos quanto for o valor de Dano da arma utilizada.



EXEMPLO: Terry está usando um Colete à Prova de Bala. Jane o acerta com uma Pistola (Dano 1). Terry sofre 1 Ferimento. A carta de Colete à Prova de Bala de Terry é girada, e o Ferimento é ignorado.

Maddie então acerta Terry novamente com um Machado (Dano 2). Terry sofre 2 Ferimentos. O primeiro Ferimento é ignorado, mas a carta de Colete à Prova de Bala é posta de lado. O segundo Ferimento é sofrido normalmente. Terry perde uma carta de Equipamento (se possuir alguma) e recebe uma carta de Ferimento.

ASSIM É A VIDA!

O modo Competitivo transforma *Zombicide* em um jogo diferente. Você pode preferir testar este modo sozinho antes de introduzir *Zombicide* a outros jogadores.

À parte da adição de Coletes à Prova de Balas, optamos por não mudar as mecânicas básicas do jogo para o modo Competitivo. A ambientação é a mesma. O gerenciamento de Barulho é crucial. Para os Zumbis, todos os Sobreviventes têm o mesmo gosto. *Zombicide* é assim mesmo.

#12 HABILIDADES

Cada Sobrevivente em *Zombicide Season 3: Rue Morgue* tem Habilidades específicas com os efeitos descritos nesta seção. Em caso de conflito com as regras gerais, as regras das Habilidades sempre prevalecem.

Os efeitos das Habilidades e/ou dos bônus a seguir são imediatos e podem ser usados no turno em que são adquiridos. Isso significa que, se uma Ação fizer um Sobrevivente subir de nível e ganhar uma Habilidade, essa Habilidade pode ser usada imediatamente se o Sobrevivente ainda tiver Ações remanescentes (ou o Sobrevivente pode usar qualquer Ação extra que a Habilidade conceda).

OBSERVAÇÃO: As Habilidades com um * são versões atualizadas para o uso com o conteúdo de *Zombicide Season 3: Rue Morgue*.

+1 Ação – O Sobrevivente tem uma Ação extra que pode usar como quiser.

+1 Ação: Combate (CBT) Corpo a Corpo – O Sobrevivente tem uma Ação de Combate Corpo a Corpo extra. Esta Ação pode ser usada apenas para Combate Corpo a Corpo.

+1 Ação: Combate (CBT) de Alcance – O Sobrevivente tem uma Ação de Combate de Alcance extra. Esta Ação pode ser usada apenas para Combate de Alcance.

+1 Ação Conjunta – O Sobrevivente pode usar uma Ação Conjunta extra em sua Ativação, selecionando a carta de Ação Conjunta que ainda não foi usada no turno. Esta Habilidade pode ser usada mesmo que o grupo do Sobrevivente já tenha usado uma Ação Conjunta na Fase dos Jogadores. Esta Habilidade permite usar a mesma Ação Conjunta várias vezes na mesma Fase dos Jogadores, desde que o grupo tenha cartas de Ação Conjunta idênticas.

+1 Ação de Cachorro – O Sobrevivente tem uma Ação extra para ser usada com Companheiros Caninos (consulte a caixa *Dog Companions*). Esta Ação pode ser usada apenas com Companheiros Caninos.

+1 Ação de Combate – O Sobrevivente tem uma Ação de Combate extra. Esta Ação pode ser usada apenas para Combate Corpo a Corpo ou de Alcance.

MAIS HABILIDADES!

Os vários jogos de *Zombicide* incluem muitos Sobreviventes que podem ser usados, cada um com suas próprias Habilidades. Uma lista mais ampla de Habilidades pode ser encontrada no site de *Zombicide*!

<http://zombicide.com/en/>

+1 Ação de Movimento – O Sobrevivente tem uma Ação de Movimento extra. Esta Ação pode ser usada apenas como uma Ação de Movimento.

+1 Ação de Procura – O Sobrevivente tem uma Ação de Procura grátis. Esta Ação pode ser usada apenas para Procura, e o Sobrevivente continua podendo Procurar apenas uma vez por turno.

+1 dado: Alcance – As armas de Alcance do Sobrevivente rolam um dado extra em Combate. Armas de Alcance Duplas ganham um dado extra cada, totalizando +2 dados por Ação de Combate Dupla de Alcance.

+1 dado: Combate – As armas do Sobrevivente rolam um dado extra em Combate (Corpo a Corpo ou de Alcance). Armas Duplas ganham um dado extra cada, totalizando +2 dados por Ação de Combate Dupla.

+1 dado: Corpo a Corpo – As armas Corpo a Corpo do Sobrevivente rolam um dado extra em Combate. Armas Corpo a Corpo Duplas ganham um dado extra cada, totalizando +2 dados por Ação de Combate Dupla Corpo a Corpo.

+1 Dano com: [Equipamento] – O Sobrevivente ganha +1 Dano de bônus com o Equipamento indicado.

+1 Dano: [Tipo] – O Sobrevivente ganha +1 Dano de bônus com o tipo indicado de Ação de Combate (Corpo a Corpo ou de Alcance).

+1 de Alcance máximo – O Alcance máximo da arma de Alcance do Sobrevivente aumenta em 1.

+1 no dado: Alcance – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolando em Combate de Alcance. O resultado máximo é sempre 6.

+1 no dado: Combate – O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolando 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 rolando em Combate Corpo a Corpo. O resultado máximo é sempre 6.

+1 Zona por Movimento* – O Sobrevivente pode se mover por uma Zona extra a cada Ação de Movimento. Esta Habilidade é cumulativa com outros efeitos que beneficiam Ações de Movimento. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

1 rerrolada por turno – Uma vez por turno, você pode rerrolar todos os dados relativos à resolução de uma Ação feita pelo Sobrevivente. O novo resultado é o que vale. Esta Habilidade é cumulativa com os efeitos de Equipamento que permitem rerrolagens.

2 coquetéis são melhores que 1 – O Sobrevivente recebe duas cartas de Molotov em vez de uma quando cria um Molotov.

2 Zonas por Ação de Movimento* – Quando o Sobrevivente gasta uma Ação de Movimento, ele pode se mover uma ou duas Zonas, em vez de apenas uma. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Ágil com cordas – O Sobrevivente sabe como usar cordas para sair de um helicóptero em voo. Ele pode sair de um helicóptero em voo para uma Zona de rua (mas não para um corredor interno).

Agilidade – Quando o Sobrevivente está equipado com armas Duplas de Alcance, ele pode alvejar Zonas diferentes com cada arma na mesma Ação.

Ambidestro – O Sobrevivente trata todas as armas Corpo a Corpo e de Alcance como se tivessem o símbolo de Dupla.

Apegado – O Sobrevivente não descarta uma carta de Equipamento ao receber uma carta de Ferimento. Esta Habilidade é ignorada se não há mais espaço no inventário para receber a carta de Ferimento.

Apodrecido* – Ao final do turno, se o Sobrevivente não realizou nenhuma Ação de Combate, não dirigiu carro ou pilotou um helicóptero (passageiros não são afetados), e não produziu uma ficha de Barulho, coloque uma ficha de

Apodrecido próxima à sua miniatura. Enquanto tiver essa ficha, ele é totalmente ignorado por todos os tipos de Zumbi (incluindo Perdidos, mas não Zumbiviventes, consulte *Angry Neighbors*, *Toxic City Mall* ou *Prison Outbreak*) e não é considerado como uma ficha de Barulho. Os Zumbis não o atacam e até mesmo passam direto por ele. O Sobrevivente perde sua ficha de Apodrecido se realizar qualquer Ação de Combate ou fizer barulho. Mesmo com a ficha de Apodrecido, o Sobrevivente ainda tem de gastar Ações extras para sair de uma Zona com Zumbis.

À queima-roupa – Quando atirar a um Alcance de 0, o Sobrevivente escolhe livremente os alvos de suas Ações de Combate de Alcance e pode matar qualquer tipo de Zumbi (incluindo Zumbis Enfurecidos, consulte *Prison Outbreak*). Suas armas de Alcance ainda precisam causar Dano suficiente para matar os alvos.

LEMBRE-SE: Uma Abominação Bombada não pode ser morta pelo uso da Habilidade À queima-roupa, pois ela não tem um limiar de Dano.

Atacar – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça, quantas vezes quiser, em cada uma de suas Ativações: Ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi (ou Sobrevivente rival). Regras de Movimento normais se aplicam. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Bárbaro – Ao resolver uma Ação Corpo a Corpo, o Sobreviventes pode substituir o número de Dados da arma Corpo a Corpo que estiver usando pelo número de Agentes em sua Zona (incluindo outros Sobreviventes e a si mesmo). Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Corpo a Corpo, continuam valendo.

Barulhento – Uma vez por turno, o Sobrevivente pode fazer uma quantidade absurda de barulho! Até o próximo turno desse Sobrevivente, a Zona em que ele usou esta Habilidade é considerada como a que tem o maior número de fichas de Barulho no tabuleiro. Se mais de um Sobrevivente possui esta Habilidade, apenas o último que a usou aplica os seus efeitos. **Um helicóptero em voo é sempre considerado o último a usar a Habilidade Barulhento a cada turno.**



Bate e corre – O Sobrevivente usa esta Habilidade gratuitamente logo após resolver uma Ação de Combate Corpo a Corpo ou de Alcance que resultou na morte de pelo menos um Zumbi (ou Sobrevivente rival). Ele pode resolver uma Ação de Movimento grátis. O Sobrevivente não gasta Ações extras para realizar essa Ação de Movimento se houver Zumbis em sua Zona.

Blindado: [tipo de Zumbi]* – O Sobrevivente ignora todos os Danos causados por Zumbis do tipo indicado (tais como “Lerdo”, “Corredor”, “Cão Zumbi”, “Normal”, “Enfurecido” etc.).

Blitz – Cada vez que o Sobrevivente mata o último Zumbi de uma Zona, ele ganha 1 Ação de Movimento grátis para usar imediatamente.

Catador – O Sobrevivente pode Procurar em qualquer Zona. Isso inclui Zonas de rua, corredores internos, Zonas de hospital, heliportos, barracas etc.

Colecionador: [tipo de Zumbi] – O Sobrevivente ganha o dobro de experiência ao matar um Zumbi do tipo indicado.

Começa com [Equipamento] – O Sobrevivente começa o jogo com o Equipamento indicado; a carta é automaticamente distribuída a ele na Preparação.

Conexão com Zumbis* – O Sobrevivente tem um turno extra sempre que uma carta de Ativação Extra é comprada do baralho de Zumbis. Ele joga antes dos Zumbis que serão ativados. Se vários companheiros de grupo se beneficiam desta Habilidade ao mesmo tempo, os jogadores do grupo escolhem a ordem de Ativação.

Se grupos rivais (consulte modo Competitivo, página 39) possuírem esta Habilidade, ela é resolvida na ordem do turno (começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário).

Corrida – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez a cada Ativação. Gaste uma Ação de Movimento com o Sobrevivente: Ele pode se mover uma, duas ou três Zonas em vez de apenas uma. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Destino – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por turno ao revelar uma carta de Equipamento comprada. Ignore e descarte a carta, e compre outra carta de Equipamento.

Distribuidor* – Ao resolver a Entrada na Fase dos Zumbis, compre cartas de Zumbi iguais aos dados rolados (mais uma por Zona de Entrada sem Controle de Entrada). Atribua livremente cada carta de Zumbi a um dado de Entrada, em ordem ascendente e um após o outro, fazendo aparecer Zumbis conforme indicado. Cada Zona de Entrada ativada sem um Controle de Entrada **deve** receber uma carta de Zumbi.

Se grupos rivais (consulte modo Competitivo, página 39) possuírem esta Habilidade, o primeiro jogador escolhe o grupo que poderá usá-la. Os outros não poderão usá-la até o próximo turno.

Dupla Letal! – Quando um Sobrevivente realiza uma Ação de Procura e compra uma carta de arma com o símbolo de Dupla, ele pode imediatamente pegar uma segunda carta do mesmo tipo do baralho de Equipamento. Embaralhe as cartas em seguida.

Durão – O Sobrevivente ignora o primeiro ataque de um único Zumbi a cada Fase dos Zumbis.

Empurrão* – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez a cada Ativação. Selecione uma Zona a um Alcance de 1 de seu Sobrevivente. Todos os Zumbis na Zona do Sobrevivente são empurrados para a Zona selecionada. Isso não é considerado um Movimento. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre. Um Zumbi não pode atravessar barricadas (consulte *Angry Neighbors* e *Toxic City Mall*), cercas, portas fechadas ou paredes, mas pode ser empurrado para um buraco. A Habilidade Empurrão não pode ser usada por Sobreviventes em um carro ou helicóptero.

Escondido* – O Sobrevivente não pode ser alvejado por Ações de Alcance de outros Sobreviventes e não pode ser atingido por ataques com carros (mesmo que seja o ataque de um Sobrevivente rival). Ignore-o ao atirar ou dirigir através da Zona em que ele está. Porém, armas que matam tudo que está na Zona-alvo, como o Molotov, ainda o matam.

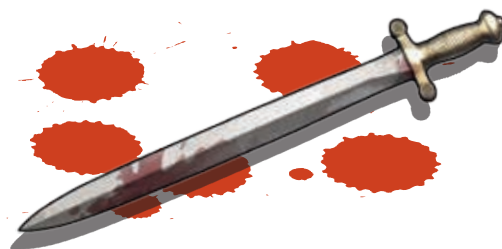
Estoque – O Sobrevivente pode carregar uma carta de Equipamento extra na reserva.

Estrategista* – O turno do Sobrevivente pode ser resolvido a qualquer momento durante a Fase dos Jogadores, antes ou depois do turno de outro Sobrevivente. Se vários companheiros de grupo se beneficiam desta Habilidade ao mesmo tempo, os jogadores do grupo escolhem a ordem de Ativação. Se grupos rivais (consulte modo Competitivo, página 39) possuírem esta Habilidade, ela é resolvida na ordem do turno (começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário).

Furor: Alcance – Todas as armas de Alcance do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas de Alcance Duplas ganham um dado extra cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Combate Dupla de Alcance.

Furor: Combate – Todas as armas do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas Duplas ganham um dado extra cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Combate Dupla.

Furor: Corpo a Corpo – Todas as armas Corpo a Corpo do Sobrevivente ganham +1 dado por Ferimento que o Sobrevivente sofrer. Armas Corpo a Corpo Duplas ganham um dado extra cada, totalizando +2 dados por Ferimento e por Ação de Combate Dupla Corpo a Corpo.



Imunidade Tóxica – O Sobrevivente é imune ao Esguicho de Sangue Tóxico (consulte *Toxic City Mall*).

Invasor – O Sobrevivente não precisa de Equipamentos para abrir portas. Ele não faz barulho ao usar esta Habilidade. Porém, outros pré-requisitos ainda se aplicam (tais como pegar um determinado Objetivo antes de uma porta poder ser aberta). Além disso, o Sobrevivente ganha uma Ação extra que pode ser usada apenas para abrir portas. Observe que a Habilidade Invasor não se aplica à remoção de barricadas (consulte *Angry Neighbors* e *Toxic City Mall*).

Isso é tudo que você tem? – Você pode usar esta Habilidade a qualquer momento em que o Sobrevivente vá ganhar cartas de Ferimento. Descarte uma carta de Equipamento do inventário do Sobrevivente para cada Ferimento que ele está prestes a receber. Negue uma carta de Ferimento por carta de Equipamento descartada.

Letal: Alcance – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de Alcance. Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi idêntico na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade.

Letal: Combate – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação de Combate. Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi idêntico na

mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade.

EXEMPLO: Armado com uma Espingarda, Travis atira em uma Zona com dois Balofos Calejados. Ele consegue um acerto, permitindo que ele mate um Balofos Calejado. Sua Habilidade Letal: Combate permite que ele mate o outro Balofos Calejado (Zumbi idêntico).

Letal: Corpo a Corpo – Use esta Habilidade quando atribuir acertos ao resolver uma Ação Corpo a Corpo. Um desses acertos pode matar gratuitamente um Zumbi idêntico na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser morto a cada Ação ao usar esta Habilidade.

Líder nato – No turno do Sobrevivente, ele pode conceder uma Ação grátis para que outro Sobrevivente a use como desejar. Essa Ação tem de ser usada no próximo turno do recebedor ou é perdida.

Liso* – O Sobrevivente não gasta Ações extras ao realizar uma Ação de Movimento através de uma Zona com Zumbis. Entrar em uma Zona com Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Louco por Sangue: Alcance* – Gaste uma Ação com o Sobrevivente: Ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi (ou Sobrevivente rival). Em seguida, ele ganha uma Ação de Alcance grátis.

Louco por Sangue: Combate* – Gaste uma Ação com o Sobrevivente: Ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi (ou Sobrevivente rival). Em seguida, ele ganha uma Ação de Combate grátis.

Louco por Sangue: Corpo a Corpo* – Gaste uma Ação com o Sobrevivente: Ele se move até duas Zonas para uma Zona com pelo menos um Zumbi (ou Sobrevivente rival). Em seguida, ele ganha uma Ação Corpo a Corpo grátis.

Mão firme* – O Sobrevivente ignora outros Sobreviventes que desejar (até mesmo rivais) ao usar um ataque de Alcance ou dirigir um carro através de uma Zona. Esta Habilidade não se aplica a uma arma de Alcance que mata tudo na Zona alvejada (tal como o Molotov).



Mãos rápidas – Todos os Equipamentos no inventário do Sobrevivente são considerados em uso.

Médico – Uma vez por turno, o Sobrevivente pode remover uma carta de Ferimento de um Sobrevivente na mesma Zona. O Sobrevivente pode escolher curar a si mesmo.

Mestre espadachim – O Sobrevivente trata todas as armas Corpo a Corpo como se tivessem o símbolo de Dupla.

Modo Robô – Ao resolver uma Ação de Alcance, o Sobrevivente pode substituir o número de Dados da arma de Alcance que estiver usando pelo número de Agentes na Zona alvejada (incluindo outros Sobreviventes e a si mesmo). Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Alcance, continuam valendo.

Ninja – O Sobrevivente não faz Barulho. Nenhum. Sua miniatura não conta como uma ficha de Barulho, e seus Equipamentos ou armas também não produzem fichas de Barulho! O Sobrevivente pode optar por não usar esta Habilidade a qualquer momento em que deseje fazer barulho.

Piloto de helicóptero – O Sobrevivente sabe pilotar um helicóptero (consulte a página 18).

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

Pode começar no [Nível de Perigo] – O Sobrevivente pode começar o jogo com pontos de experiência equivalentes ao primeiro ponto do Nível de Perigo indicado. Todos os jogadores devem concordar.

Precisão – O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Combate de Alcance.

Prenda a respiração* – Esta Habilidade pode ser usada uma vez por turno. O Sobrevivente ganha uma Ação de Procura grátis na mesma Zona se tiver eliminado um Zumbi (mesmo que seja em uma Zona de hospital, barraca ou rua) no mesmo turno. Esta Ação pode ser usada apenas para Procura, e o Sobrevivente continua podendo Procurar apenas uma vez por turno.

Procura: +1 carta – Compre uma carta extra ao Procurar com o Sobrevivente.

Provocar – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez a cada Ativação. Selecione uma Zona no Campo de Visão do Sobrevivente. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham uma Ativação extra: Eles tentam alcançar o Sobrevivente provocador de toda a forma possível. Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes. Eles não os atacam e passam direto por suas Zonas se isso for necessário para chegar ao Sobrevivente provocador.

Pulo – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por Ativação. O Sobrevivente gasta uma Ação: Ele se move duas Zonas até uma Zona em seu Campo de Visão. Habilidades relacionadas ao Movimento (como +1 Zona por Ação de Movimento ou Liso) são ignoradas, mas penalidades de Movimento (como Zumbis na Zona inicial) se aplicam. Ignore todos os Agentes, barricadas e buracos na Zona intermediária (consulte a expansão *Angry Neighbors*).

Qualquer obstáculo, exceto Agentes, barricadas e buracos, na Zona intermediária impede o uso desta Habilidade.

Recarga grátis – O Sobrevivente recarrega armas recarregáveis (Cano Duplo, Mac-10, Cano Serrado etc.) sem gastar uma Ação.

Regeneração – Ao final do turno, descarte todos os Ferimentos que o Sobrevivente recebeu. A Habilidade Regeneração não funciona se o Sobrevivente foi eliminado.

Resultado 6: +1 dado de Combate – Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em ataques Corpo a Corpo ou de Alcance. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens (por exemplo, a Habilidade 1 rerrolada por turno ou a carta de Equipamento Muita Munição) devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

Resultado 6: +1 dado em Combate Corpo a Corpo – Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em ataques Corpo a Corpo. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens (por exemplo, a Habilidade 1 rerrolada por turno) devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

Resultado 6: +1 dado em Combate de Alcance – Você pode rolar um dado extra para cada “6” rolado em ataques de Alcance. Continue a rolar dados extras até parar de rolar “6”. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens (por exemplo, a Habilidade 1 rerrolada por turno ou a carta de Equipamento Muita Munição) devem ser usados antes de rolar dados extras por causa desta Habilidade.

Salva-vidas* – O Sobrevivente pode usar esta Habilidade de graça uma vez a cada Ativação. Selecione uma Zona com pelo menos um Zumbi a um Alcance de 1 de seu Sobrevivente. Escolha Sobreviventes na Zona selecionada para serem arrastados em direção à Zona do seu Sobrevivente sem penalidades. Isso não é considerado um Movimento. Um Sobrevivente pode recusar o resgate e optar por permanecer na Zona escolhida se quem o controla assim desejar. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre. Um Sobrevivente não pode atravessar barricadas (consulte *Angry Neighbors* e *Toxic City Mall*), cercas, portas fechadas, buracos ou paredes. A Habilidade Salva-vidas não pode ser usada por um Sobrevivente em um carro, helicóptero ou torre de observação (consulte *Prison Outbreak*), e também não pode ser usada para arrastar Sobreviventes para fora de um carro, helicóptero ou torre de observação.

Sortudo – O Sobrevivente pode rerrolar uma vez todos os dados para cada Ação que realiza. O novo resultado é o que vale. Esta Habilidade é cumulativa com os efeitos de outras Habilidades (por exemplo, 1 rerrolada por turno) e de Equipamentos que permitem rerrolagens.

Superforça – Considere que o Dano das armas Corpo a Corpo usadas pelo Sobrevivente é 3.

Trancar – Pelo custo de uma Ação, o Sobrevivente pode fechar uma porta aberta em sua Zona. Abri-la ou destruí-la mais tarde não resulta em uma nova Entrada de Zumbis.

#13 MISSÕES

MOO TUTORIAL #1: APRENDENDO A VOAR

FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Dois meses se passaram desde o surto inicial de zumbis. Muitos de nós, sobreviventes, se juntaram a um grupo, comunidade, família, gangue... chame como quiser. O negócio é que os suprimentos estão ficando cada vez mais raros e as áreas próximas já foram completamente exploradas. Precisamos cobrir mais espaço mais rapidamente, para estarmos no lugar certo quando surgir a oportunidade. Os carros não são mais tão seguros - coisas ruins podem acontecer nas estradas. Por muito tempo, deixamos de dar atenção aos poucos helicópteros remanescentes. É claro, eles consomem muito combustível, mas também permitem que qualquer um que saiba pilotá-los atinja qualquer lugar num instante. Joe acha que devemos fazer um teste para ver se algum de nós sabe pilotar um deles. Eu sabia que deveria ter lido os manuais de videogame.

Mapas necessários: 2V, 4V, 6V e 7V.

2V	4V
6V	7V


Área inicial dos Sobreviventes

 
Porta Zona de Entrada

 
Zona de Saída Ativador de Evento

1 2 3
4 5 6
Controles de Entrada



OBJETIVOS

Chegar ao helicóptero! Você vence o jogo quando todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Zona de Saída durante uma Fase Final.

REGRAS ESPECIAIS

- O helicóptero não pode ser pilotado.



MOO TUTORIAL #2: AGORA JÁ PARECE UM TIME

FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Encontramos um bom lugar para pousar nosso novo helicóptero. Explorar e limpar a área pode levar alguns dias, então precisamos de um refúgio. Terry acha que o prédio nas redondezas servirá bem com suas portas reforçadas. Mas, primeiro, temos que entrar! A porta da frente está trancada. Talvez devêssemos largar alguns de nós perto da porta dos fundos e ver se podemos abri-la por dentro. Aeeee! Minha primeira operação aérea! Tango, Charlie, Uriah, shhhhh...

Mapas necessários: 2R, 5R, 6R e 9R.

6R	5R
2R	9R

OBJETIVOS

Para completar esta Missão, você precisará de pelo menos um Sobrevivente com a Habilidade Piloto de helicóptero e outro com a Habilidade Ágil com cordas.

Criando um refúgio. Chegue até a Saída com todos os Sobreviventes iniciais. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esta Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

REGRAS ESPECIAIS

- **Objetivos.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Portas e chaves.** A porta azul não pode ser aberta até que o Objetivo azul tenha sido pego. A porta rosa não pode ser aberta até que o Objetivo rosa tenha sido pego.
- **O helicóptero pode ser pilotado.** Ele pode decolar ou pousar no heliporto (mapa 9R).



M01 GASOLINA!

FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 60 MINUTOS

Precisaremos de uma grande reserva de combustível se quisermos explorar as cidades das redondezas. Encontramos um helicóptero numa clínica. Parece estar quebrado, e ainda não podemos chegar até ele - a porta está bem trancada. Pelo que vemos, alguém estava vivendo aqui e começou um tiroteio épico antes de sair... ou perecer. Os zumbis ainda estão perambulando por aí enquanto exploramos a área em busca de pistas.

Espera! Cathy encontrou a última fortaleza dos sobreviventes, fica do outro lado da rua, numa sala de armas nos fundos. Tudo o que precisamos fazer é invadir o prédio e abrir caminho até o helicóptero. Talvez até achemos algumas coisas úteis que o pessoal estava utilizando. Se formos rápidos o suficiente, podemos fazer tudo antes de aparecerem muitos zumbis. Estou rezando para que eles tenham pilhas, ouvir música seria como estar no céu!

Mapas necessários: 1R, 4V, 5R, 6R, 8R e 9R.

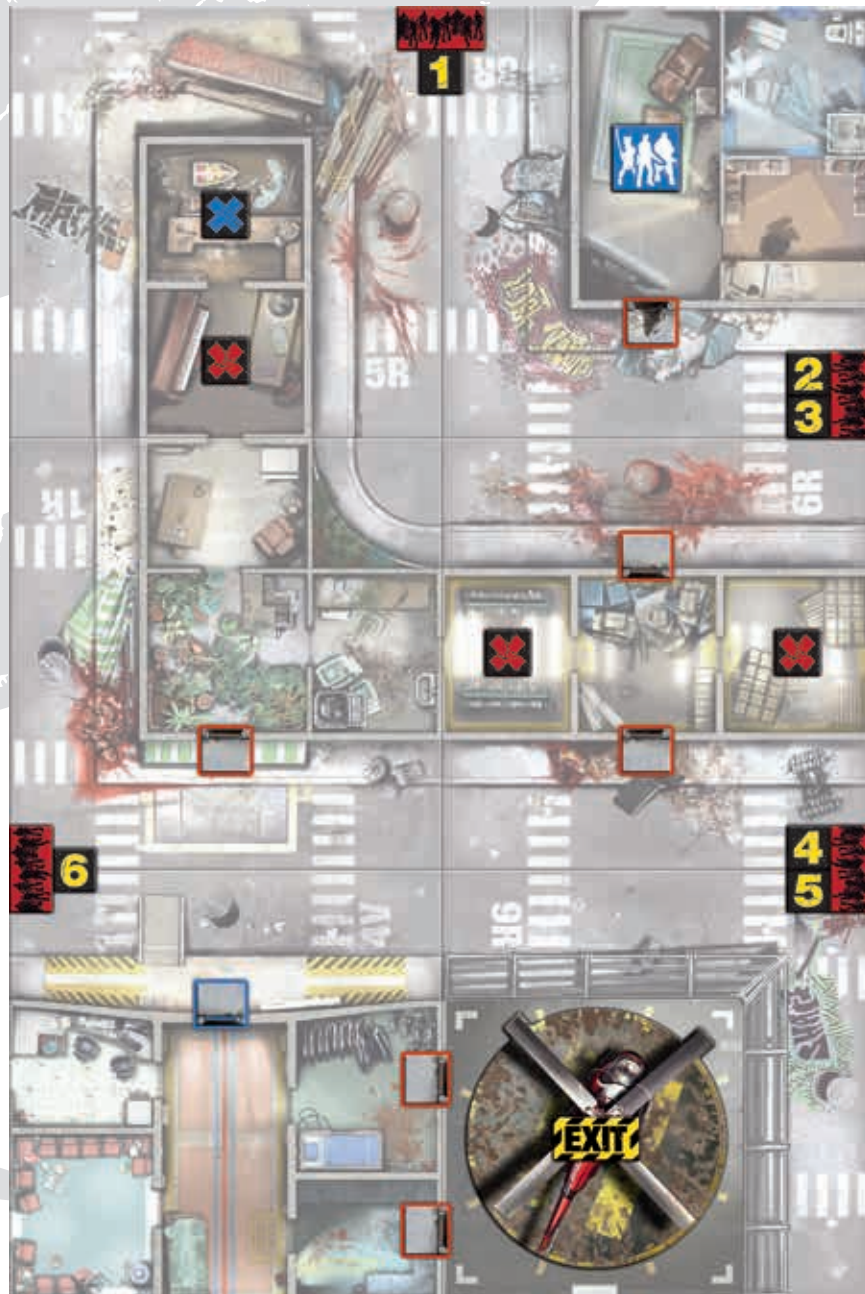
5R	8R
1R	6R
4V	9R

OBJETIVOS

Esvaziar o tanque do helicóptero. Você vence o jogo quando todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Zona de Saída durante uma Fase Final.

REGRAS ESPECIAIS

- Eles estão mortos e não precisarão mais de suas coisas. Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- A porta azul da clínica. A porta azul não pode ser aberta até que o Objetivo azul tenha sido pego.
- O helicóptero não pode ser pilotado.



MO2 SEM SAÍDA

FÁCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Deveríamos ter percebido que tudo estava indo bem demais. Pousamos há duas horas para explorar uma área interessante. Não esperávamos que o helicóptero fosse atrair um grupo de zumbis distante para o lugar onde estávamos. Agora estamos presos num prédio velho, tentando voltar para o helicóptero. As portas foram destruídas; é uma questão de tempo até os zumbis entrarem. Eu adoro zumbicídios em ambientes fechados. É sério, eu gosto mesmo!

Mapas necessários: 1R, 2R, 3R, 4R, 6R e 9R.

4R	9R
6R	1R
3R	2R

OBJETIVOS

Sumindo do mapa... em um helicóptero. Você vence o jogo quando todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Zona de Saída durante uma Fase Final.



REGRAS ESPECIAIS

- **Atravessando um grupo de zumbis.** Adicione 1 dado de Entrada aos dados rolados. Os Zumbis já entram no Nível de Perigo Amarelo no início do jogo.
- **Roupas limpas, um armário de remédios, pasta de dente e revistas em quadrinhos raras!** Cada Objeto concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **O helicóptero não pode ser pilotado.**



Área inicial dos Sobreviventes	Controles de Entrada
Escada	Zona de Entrada
Ativador de Evento	Zona de Saída
Objetivos (5 XP)	Porta aberta

Área inicial dos Sobreviventes	Bastão de Pregos
Ativador de Evento	Objetivos (5 XP)
Portas	Porta aberta
Zona de Saída	Zona de Entrada
Controles de Entrada	

M03 O PREÇO DO PROGRESSO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Conforme o tempo foi passando e os carros foram apresentando problemas, após tanto atropelar zumbis, todos adquirimos conhecimento mecânico básico. Um helicóptero, por outro lado, requer manutenção de primeira. Após pesquisar, Louise descobriu as peças necessárias para consertar o nosso. Procuramos por um modelo como o nosso durante oito dias até encontrarmos um. E eis o problema: ele está no topo de um prédio velho e trancado. Se conseguirmos ligá-lo, talvez possamos usar o novo helicóptero e aproveitar apenas as peças do nosso. Desde que comecemos a voar, eu tenho achado que caminhar é pura perda de tempo.

8R	3R	7V
5R	6R	4R
9R	2R	1R

Mapas necessários: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R e 9R.

OBJETIVOS

Para completar esta Missão, você precisará de pelo menos um Sobrevivente com a Habilidade Piloto de helicóptero.

Este é o plano em três etapas.

- 1 – Abrir o prédio central.** Você precisará da chave azul para isso.
- 2 – Achar a chave rosa para ligar o helicóptero.** Explore o prédio central e as redondezas. Com bastante esforço, talvez você até encontre coisas interessantes!
- 3 – Leve o helicóptero até a Zona de Saída.** Você vence o jogo quando o helicóptero e todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Zona de Saída durante uma Fase Final.

REGRAS ESPECIAIS

- Não era o que eu esperava, mas vou ficar com isso mesmo assim. Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.



- **A grande porta azul.** Coloque aleatoriamente um Objetivo azul voltado para baixo entre os objetivos dos mapas 1R e 4R. A porta azul não pode ser aberta até que o Objetivo azul tenha sido pego.

- **Coisa pontuda!** Coloque a carta de Bastão de Pregos na Zona tracejada. Qualquer Sobrevivente que Procurar nessa Zona pode pegá-la em vez de uma carta de Equipamento.

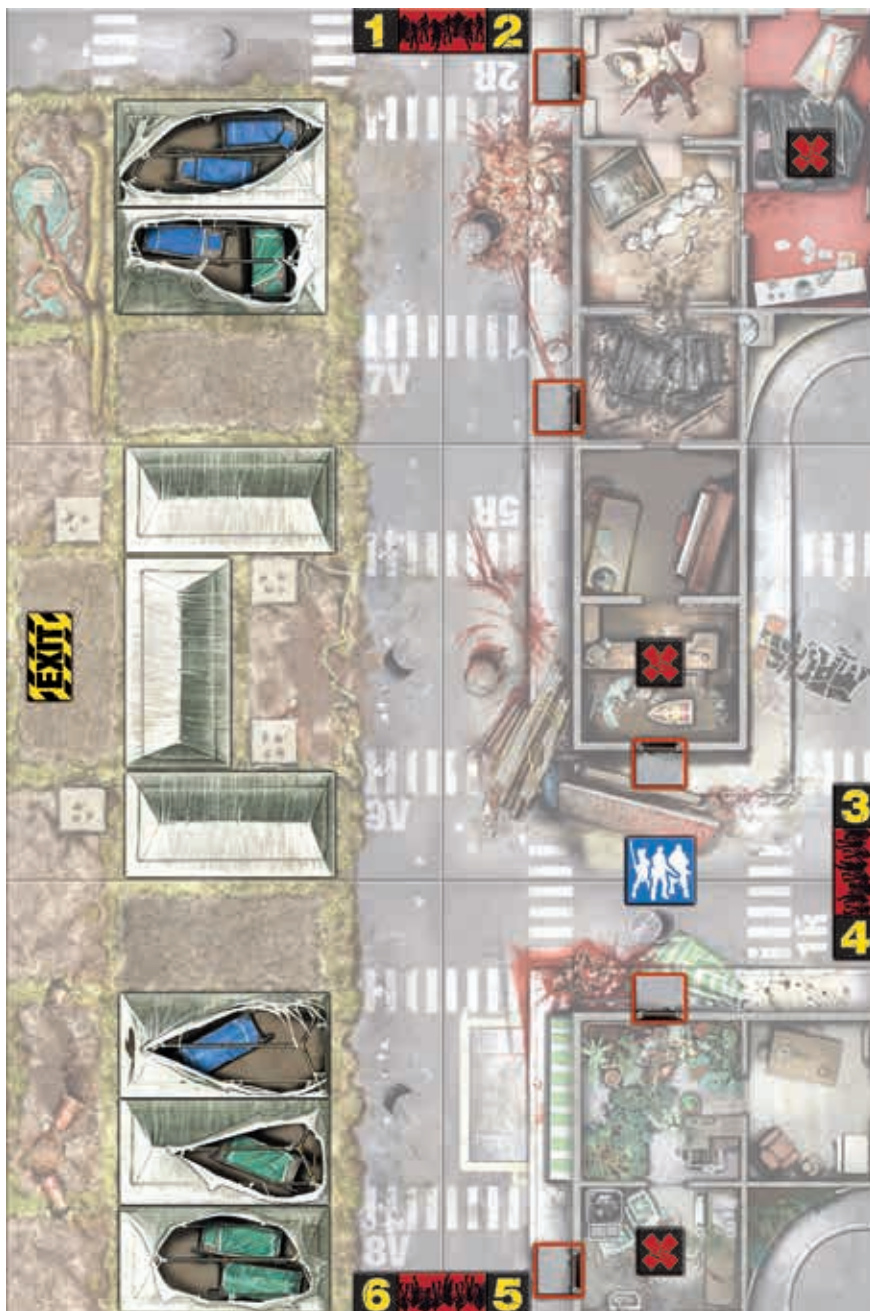
- **O helicóptero pode ser pilotado (mas...).** Coloque aleatoriamente o Objetivo rosa entre os demais Objetivos. O helicóptero não pode ser ligado até que o Objetivo rosa tenha sido pego. O helicóptero pode decolar ou pousar no heliporto (mapa 9R) e no terreno baldio (mapa 7V).

M04 MIGALHAS DE PÃO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Sobrevoamos um parque transformado numa espécie de acampamento. Há barracas militares por toda a parte, e está claro que uma grande batalha aconteceu. Pousamos a algumas quadras de distância para explorar a área. Por algum tempo, as pessoas continuaram indo e vindo - os cadáveres estão em vários estágios de putrefação. Com certeza alguns deles são agora zumbis à espera da próxima vítima. Fico feliz por ter comigo um par de botas confiável.

Mapas necessários: 1R, 2R, 5R, 7V, 8V e 9V.



OBJETIVOS

Este é o plano em duas etapas.

1 - O que está acontecendo? Revele as barracas Administrativa e de Enfermaria, e pegue todos os Objetivos.

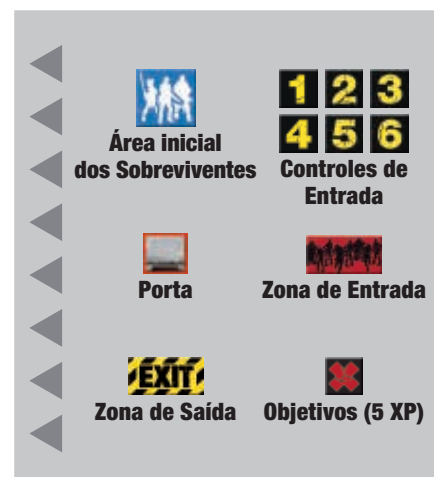


2 - Já temos a informação, agora vamos cair fora! Chegue até a Saída com todos os Sobreviventes iniciais. Qualquer Sobrevivente pode escapar por esta Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

REGRAS ESPECIAIS

- **Uma peça em um quebra-cabeça.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Vasculhando pastas, documentos secretos, qualquer coisa.** Coloque aleatoriamente as barracas Administrativa e de Enfermaria entre as barracas fechadas do mapa 9V.

7V	2R
9V	5R
8V	1R



M05 LABORATÓRIO IMPROVISADO

MÉDIA / 6+ SOBREVIVENTES / 60-90 MINUTOS

As informações que recolhemos ontem apontam para experimentos tanto com zumbis quanto com humanos. O que restou do exército parece ter trabalhado com muitos cientistas para conseguir... algo. Eles falharam várias vezes, mas continuaram retornando. Entre os documentos, James encontrou a localização de um laboratório improvisado onde os resultados de campo foram analisados. Após todo esse tempo, será que ainda temos um governo? Duvido muito. Loucos à solta? Bem mais provável. Teremos que explorar e descobrir por conta própria.

Só não me diga que o primeiro zumbi foi um cara normal mordido por uma aranha radioativa.

Mapas necessários: 2V, 3R, 4V, 6R, 7V e 9R.

OBJETIVOS

A duração do jogo pode variar com a entrada da Abominação. Consulte as regras especiais para maiores detalhes.

Este é o plano em duas etapas.

1 – Explorar a área. Encontre o Objetivo azul e acione todos os Ativadores de Evento.

2 – Duas saídas! Você vence o jogo quando todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Zona de Saída durante uma Fase Final.



REGRAS ESPECIAIS

- **Achado não é roubado!** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Será que “mais adiante” se tornou “longe demais”?** Coloque aleatoriamente o Objetivo azul voltado para baixo entre os objetivos.
- **Uma Abominação! Voltem para o helicóptero!** Sempre que uma Abominação estiver no tabuleiro, coloque a Saída na ficha do helicóptero. Quando o tabuleiro não tiver Abominações, coloque a Saída na Zona indicada.
- **O helicóptero não pode ser pilotado.**

4V	2V
6R	3R
7V	9R

Área inicial dos Sobreviventes	Ativador de Evento	Porta
Controles de Entrada	Zona de Entrada	
Objetivos (5 XP)	Escada	Zona de Saída

M06 O NECROTÉRIO

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Que pena. A aliança entre cientistas e militares não estava fazendo nada de grotesco ou absurdo com os infectados.

Brincadeirinha. Eles estavam tentando achar a cura para a invasão zumbi e recolheram o máximo possível de recursos para atingir seu objetivo. Conseguimos alguns códigos e coordenadas de suas instalações na incursão anterior e estamos indo ver se eles têm alguma coisa. Por "alguma coisa", quero dizer "algo de valor", é claro, mas também

qualquer coisa que indique sua localização atual, se houver". Sabe como é: saber onde se esconde o grupo mais bem armado é uma informação preciosa. Parker acha que o computador de voo pode ter as informações que procuramos. Porém, o lugar todo foi infectado e posto em quarentena. Eu já disse que odeio hospitais?

Mapas necessários: 1V, 2V, 4V, 5V, 8R e 9R.

9R	8R
2V	4V
1V	5V

OBJETIVOS

Este é o plano em duas etapas.

1 - Leve o cartão azul até o helicóptero. Encontre o Objetivo azul.

 Área inicial dos Sobreviventes	 Ativador de Evento
 Portas	 Porta aberta
 Zona de Saída	 Objetivos (5 XP)
 Controles de Entrada	 Zona de Entrada

2 - Pegue o computador de voo. Você vence o jogo quando todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Zona de Saída durante uma Fase Final.

REGRAS ESPECIAIS

- **Inútil antes da invasão, mas agora inestimável.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Cartão de acesso.** Coloque aleatoriamente o Objetivo azul voltado para baixo entre os Objetivos. As portas azul e rosa não podem ser abertas até que o Objetivo azul seja pego.
- **O helicóptero não pode ser pilotado.**



M07 A FAZENDA

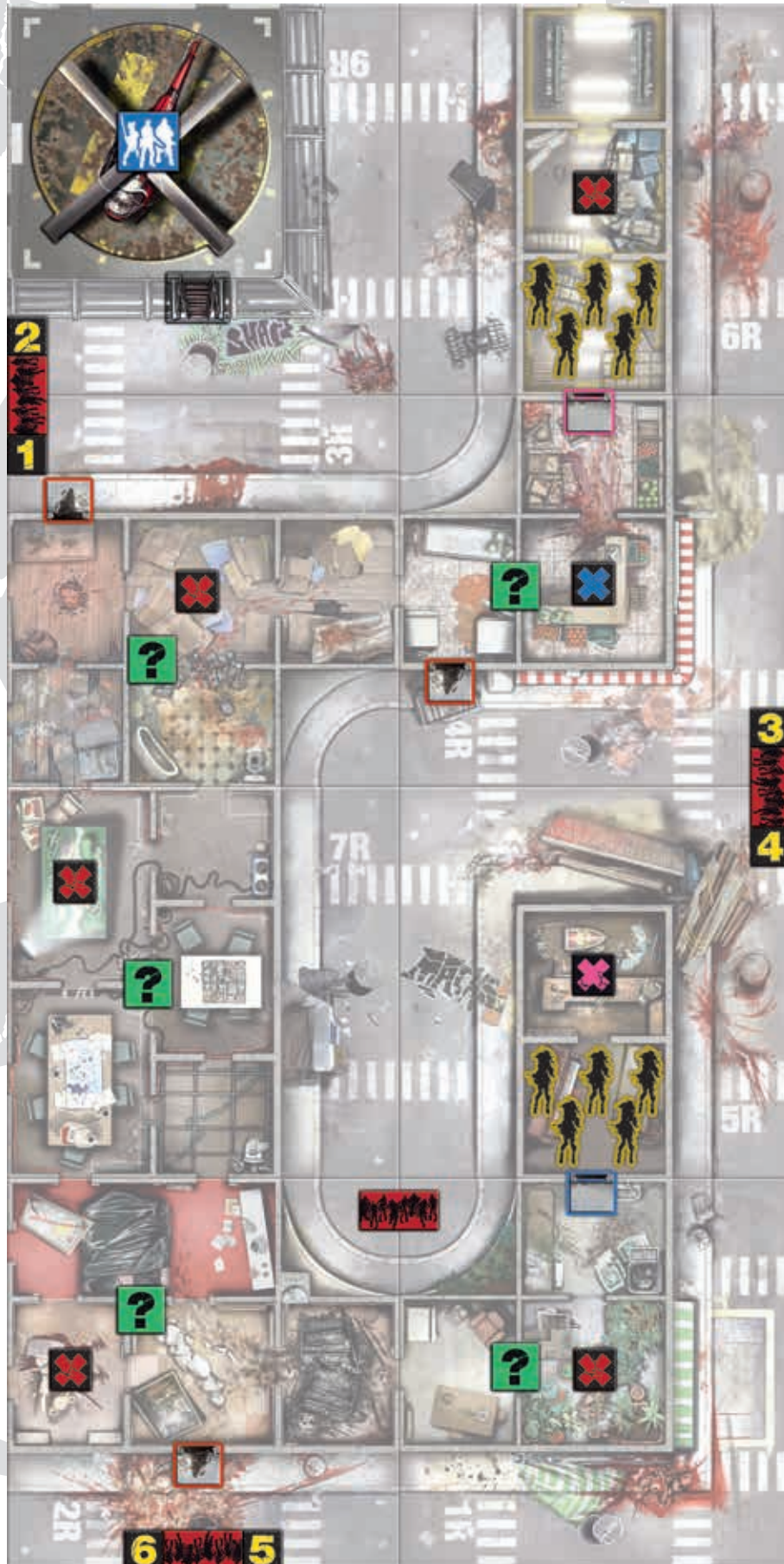
DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 120 MINUTOS

Nosso voo nos conduziu a uma instalação isolada de armazenamento. Contudo, os documentos eram claros: um teste ocorreu aqui e deu errado. Os sobreviventes enviaram uma última mensagem dizendo que estavam infectados, e depois nunca mais se comunicaram. O lugar e toda a vizinhança estão cheios de zumbis. Qualquer um que seja amador o suficiente para entrar num lugar comprometido como este certamente caiu numa armadilha. Por sorte, nós já estávamos preparados, e também não somos amadores. Conseguiremos bons troféus neste zumbicídio. Que dia perfeito!

Mapas necessários: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7R e 9R.

9R	6R
3R	4R
7R	5R
2R	1R

Área inicial dos Sobreviventes	Lerdo Galejado
Portas	Porta aberta
Ativador de Evento	Escada
	Zona de Entrada
Controles de Entrada	
Objetivos (5 XP)	



OBJETIVOS

Este é o plano em duas etapas.

1 – Pegar todos os Objetivos. Munição. Pilhas. Cobertores. Roupas limpas e resistentes. Carregadores extras. Remédios. Comida militar. É como se fosse Natal!

2 – É isso que se chama de zumbicídio. Quando o último Objetivo for pego, continue jogando até acabar o baralho de Zumbi. Não forme um novo baralho de Zumbi. Extermine todos os Zumbis restantes no tabuleiro para vencer o jogo.

REGRAS ESPECIAIS

- **Bem-vindo à fazenda.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Portas e chaves.** A porta azul não pode ser aberta até que o Objetivo azul tenha sido pego. A porta rosa não pode ser aberta até que o Objetivo rosa tenha sido pego.
- **Lugares de interesse.** A Zona de Entrada entre os mapas 1R e 2R não tem Controle de Entrada. Tenha cuidado! Com os Lerdos Calejados à espreita atrás de cada porta colorida!
- **O helicóptero não pode ser pilotado.**



M08 DOENÇA DOS SETE VEUS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 150 MINUTOS

Encontramos uma área médica quase intacta onde eles estavam claramente testando humanos e zumbis. Se esses caras descobrirem uma cura para a infecção antes de morrerem, talvez consigamos alguma pista aqui. É claro, eu tenho certeza de que também há suprimentos e armas muito bons, mas, se há alguma esperança, ela pode estar aqui. Por outro lado, será que eu realmente quero que tudo pare e volte a ser o que era?
Há tantas barracas. Eu realmente estou ansioso para jogar esconde-e-mata com os zumbis!

Mapas necessários: 4V, 5R, 6V, 7V, 8V e 9V.

OBJETIVOS

• Pegar a resposta e vencer o jogo. Pegue todos os Objetivos.

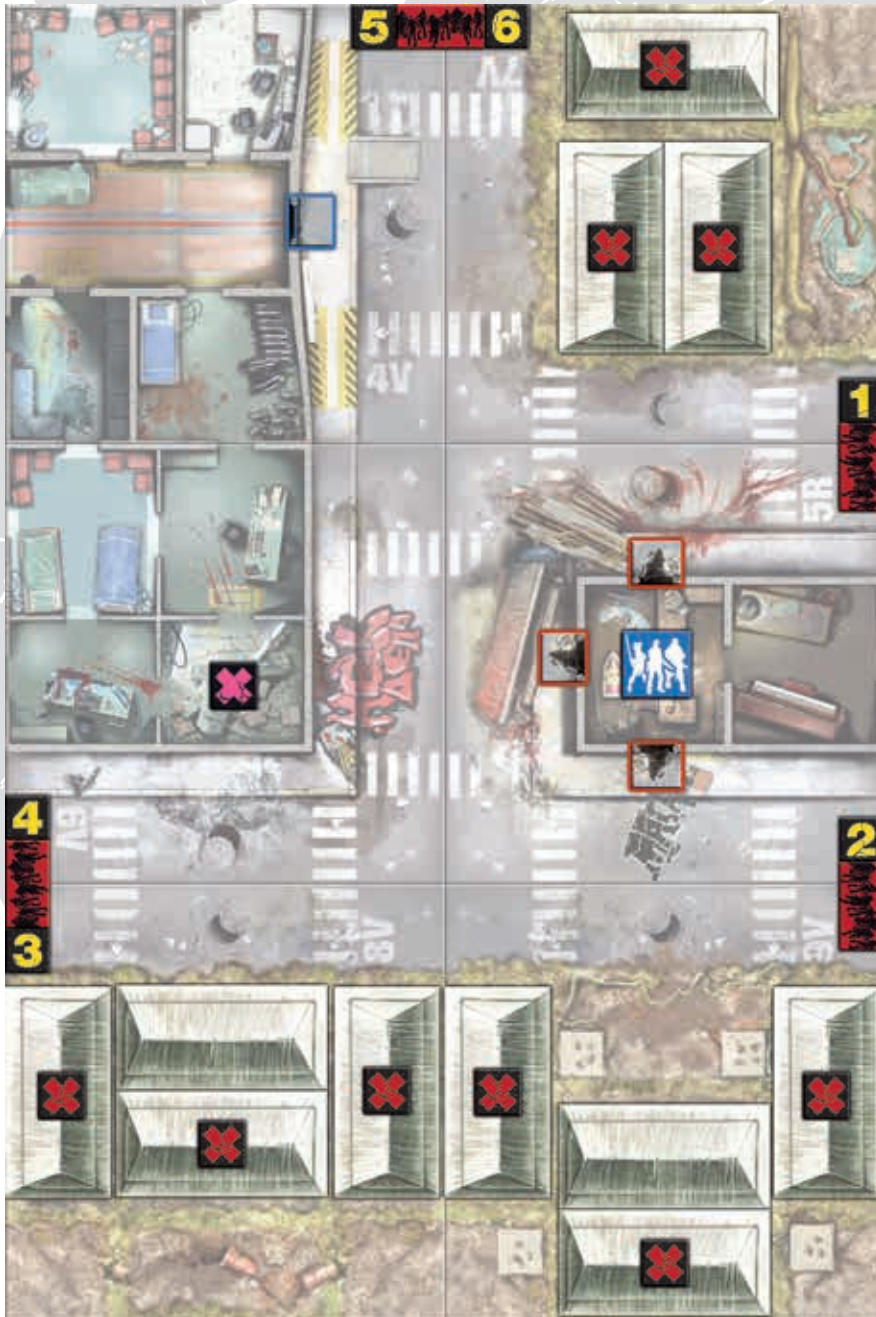
REGRAS ESPECIAIS

• Raramente vemos materiais desta qualidade. Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• A porta do hospital. Coloque aleatoriamente o Objetivo azul voltado para baixo entre os Objetivos vermelhos. A porta azul não pode ser aberta até que o Objetivo azul tenha sido pego.

• Esta maravilha não é uma arma militar. Coloque a carta La Guillotine na barraca Administrativa quando esta for revelada. Qualquer Sobrevivente que Procurar nessa Zona pode pegá-la em vez de uma carta de Equipamento.

• Bam! Estilo medieval. Coloque a carta Bastão de Pregos na barraca da Enfermaria quando esta for revelada. Qualquer Sobrevivente que Procurar nessa Zona pode pegá-la em vez de uma carta de Equipamento.



4V	7V
6V	5R
8V	9V



M09 NOSOCOMEFOBIA

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 180 MINUTOS

Não existe cura.

Isso seria um alívio se meus companheiros não tivessem decidido pegar toda a informação científica que esses caras coletaram. Sabe como é: poderia "ser útil mais tarde para solucionar um problema que ainda não estamos enfrentando agora". Blá, blá, blá... a mente científica. A minha solução está aqui, no cano da minha arma!

Sim, sim, eu estou exagerando. Mas tente me entender, eu sofro de nosocomefobia, o medo de hospitais. E adivinhe onde fica o banco de dados? No quartel-general deles - o maior hospital da região. Todo mundo sabe que hospitais estão entre os piores lugares para se ficar desde o surto dos zumbis!

Mapas necessários: 1V, 2V, 3V, 4V, 5V, 6V, 7V, 8R e 9V.

OBJETIVOS

Este é o plano em duas etapas.

1 - Coletar todos os dados. Pegue todos os Objetivos.

2 - Escolha o seu lado. Pegar os Objetivos azul e rosa permite que você abra ou feche a porta do hospital. Escolha como será o fim da Missão:

- Modo de ação. Os Sobreviventes se trancam dentro do hospital e o jogo é vencido quando não houver mais Zumbis dentro dele.

OU

- Modo cauteloso. Feche a porta do hospital e fuja. Você vence o jogo quando todos os Sobreviventes iniciais estiverem na Zona de Saída durante uma Fase Final.

3V	1V	5V
6V	4V	2V
9V	7V	8R

-  Área inicial dos Sobreviventes
-  Porta
-  Zona de Entrada
-  Objetivos (5 XP)
-  Controles de Entrada
-  Zona de Saída
-  Bastão de Pregos
-  La Guillotine



REGRAS ESPECIAIS

- **O lugar está infestado.** Adicione 2 dados de Entrada aos dados rolados. Pegar um Objetivo remove 1 dado.
- **Armazenamento de informações.** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.
- **Cores verdadeiras.** Coloque aleatoriamente os Objetivos azul e rosa voltados para baixo entre os Objetivos vermelhos. Coletar ambos os Objetivos azul e rosa permite que você abra e feche a porta do hospital como desejar. Para tal, um Sobrevivente só precisa ficar na mesma Zona da porta do hospital e gastar uma Ação. Nenhum Equipamento especial é necessário.
- **Ferramenta cirúrgica de remover cabeças.** Coloque a carta La Guillotine na Zona tracejada. Qualquer Sobrevivente que Procurar nessa Zona pode pegá-la em vez de uma carta de Equipamento.
- **Vou dar um jeito na sua enxaqueca.** Coloque a carta de Bastão de Pregos na Zona tracejada. Qualquer Sobrevivente que Procurar nessa Zona pode pegá-la em vez de uma carta de Equipamento.
- **O helicóptero não pode ser pilotado.**



M10 MUNDO EM CHAMAS

DIFÍCIL / 6+ SOBREVIVENTES / 90 MINUTOS

Recuperamos todas as informações. Mas fizemos tanto barulho que tudo o que podemos ver do telhado são zumbis. Há zumbis por toda a parte, vindo dos subúrbios em todas as direções. Eu sei como acabar com isso de uma vez: atrair a horda para um local e explodir todos eles. Será o maior show de fogos de artifício já visto. E como fazemos isso? Com nosso querido helicóptero.

Depois de tudo, estaremos isolados bem longe de casa. Pode demorar semanas até voltarmos. Mas vamos olhar para o lado bom: para um sobrevivente, o mundo inteiro é sua casa.

Mapas necessários: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7V e 9R.

OBJETIVOS

Para completar esta Missão, você precisará de pelo menos um Sobrevivente com a Habilidade Piloto de helicóptero.

Este é o plano em duas etapas.

- 1 – **Garantir que o caminho está livre.** Abra todas as portas.
- 2 – **Bum! Fim da história.** Faça o helicóptero e pelo menos 30 Zumbis explodirem na Zona de Saída com um Molotov ou Rifle de Precisão.



REGRAS ESPECIAIS

- **Brincando com as portas.** Cada porta concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que a abrir.

- **Fogos de artifício.** O helicóptero pode ser alvejado com um Molotov ou Rifle de Precisão quando estiver pousado na Zona de Saída. Um acerto o faz explodir da mesma forma que um Molotov, matando tudo que está na Zona de Saída (incluindo Abominações Bombadas). Você precisará fazer isso para vencer.

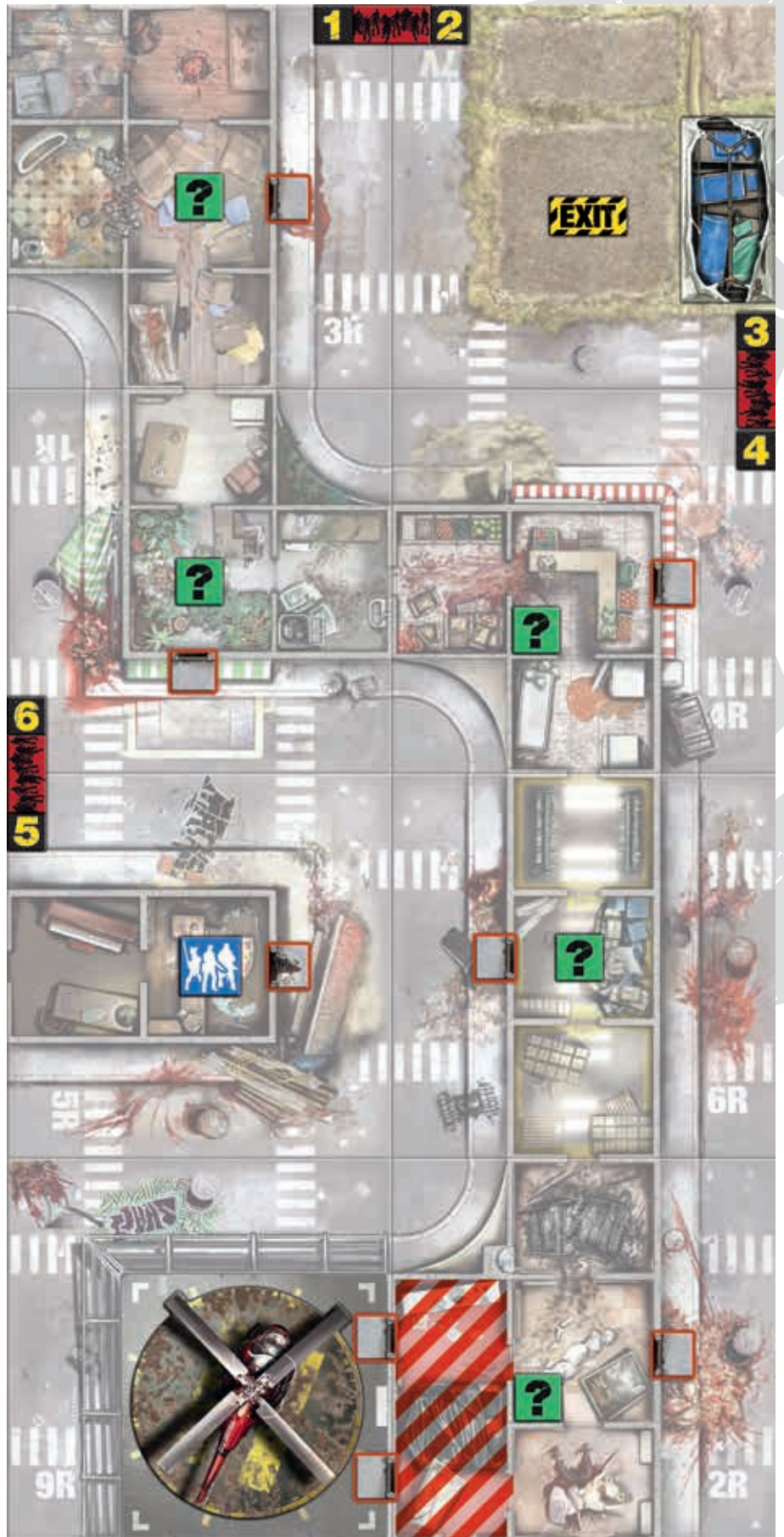
- **Um toque francês.** Coloque a carta La Guillotine na Zona tracejada. Qualquer Sobrevivente que Procurar nessa Zona pode pegá-la em vez de uma carta de Equipamento.

- **O helicóptero pode ser pilotado.** O helicóptero pode decolar ou pousar no heliporto (mapa 9R) e no terreno baldio (mapa 7V).

ESPECIAL: O helicóptero continua sendo Barulhento ao pousar no terreno baldio.

3R	7V
1R	4R
5R	6R
9R	2R

	
Área inicial dos Sobreviventes	Ativador de Evento
	
Porta (5XP)	Porta aberta
	
Controles de Entrada	Zona de Entrada
	
La Guillotine	Zona de Saída



M11 FOME DOS LOBOS

MODO COMPETITIVO

Este distrito costumava ser um dos mais perigosos da cidade. Por alguma razão, a maioria dos zumbis saiu daqui. Eles estão famintos, assim como nós, e estão apenas procurando zonas de casa melhores... assim como nós. Agora chegou o momento de roubar tudo da área antes que eles voltem.

A má notícia: não estamos sozinhos, e o outro grupo de sobreviventes não está disposto a compartilhar.

A boa notícia: nós também não!

Mapas necessários: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R e 9R.

OBJETIVOS

Grupos rivais. O jogo termina quando o último Objetivo for pego. Some os pontos de experiência de cada Sobrevivente em cada grupo, incluindo os mortos. O grupo com mais experiência vence.

REGRAS ESPECIAIS

• Modo Competitivo.

Esta Missão usa o modo Competitivo. A dificuldade, o número de Sobreviventes e o tempo de jogo dependem muito da sua habilidade.

• Dois grupos.

Cada grupo começa com sua própria área inicial. Escolha aleatoriamente.

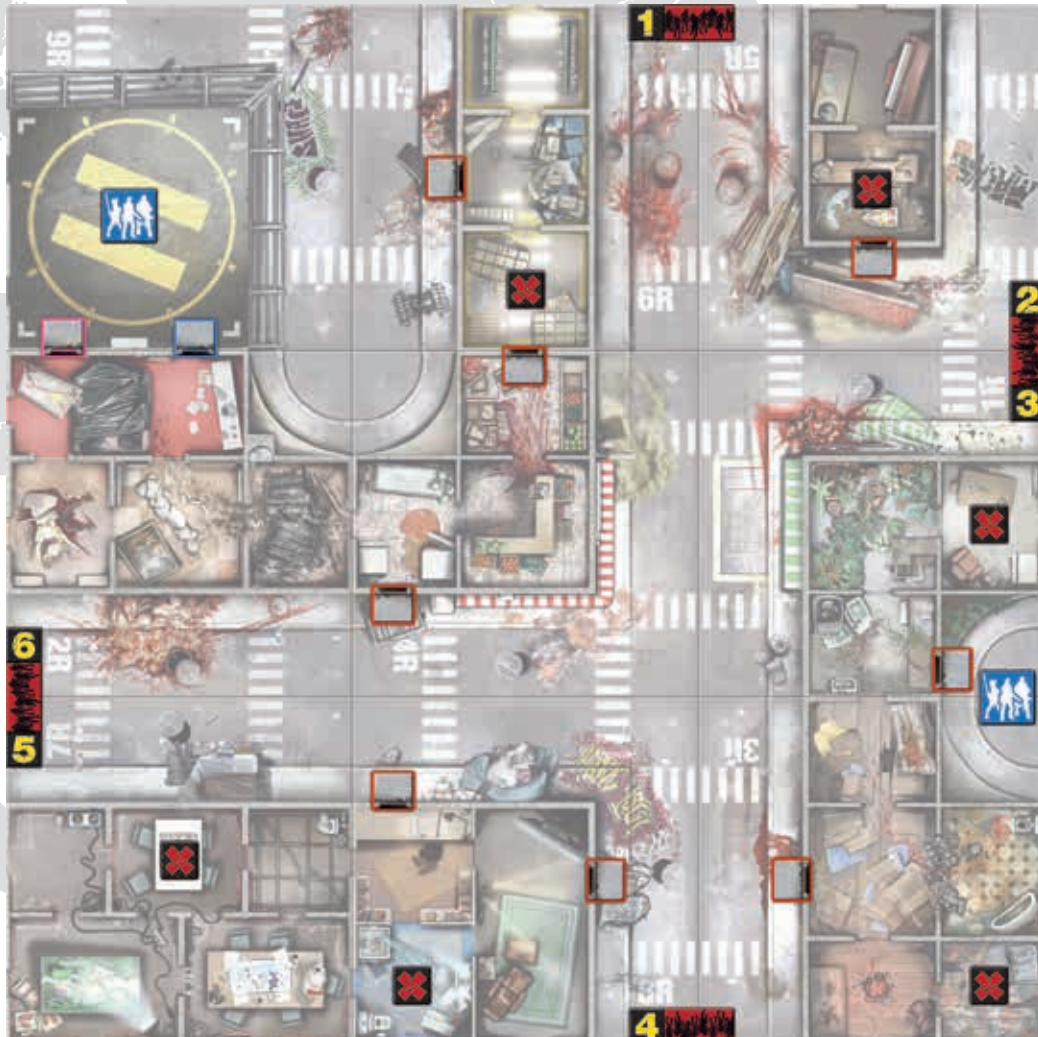
• Eu mataria por isso.

Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

• Nós temos as

chaves. As portas azul e rosa são consideradas portas neutras. Você pode substituí-las por portas neutras de outras caixas de *Zombicide*, se as possuir.

9R	6R	5R
2R	4R	1R
7R	8R	3R



M12 SILENCIOSO COMO UM TUMULO

MODO COMPETITIVO

A cidade está dividida entre grupos há meses. Contudo, conforme o tempo passa, algumas pessoas estão começando a querer expandir seus territórios. E nós também: Precisamos expandir nosso território para conseguir mais suprimentos, e eles precisam expandir seu território para dominar a cidade. Ok, eu admito, talvez seja o inverso. Não importa, precisamos pegar o que é deles. O problema com uma fronteira é que todos pensam que a limpeza é serviço para os outros. Então, sim, nós ficaremos bem perto de nossos inimigos em uma área perigosa. Assim é a vida de sobrevivente.

Mapas necessários: 1R, 2V, 3V, 4V, 5R, 6R, 7V, 8R e 9R.

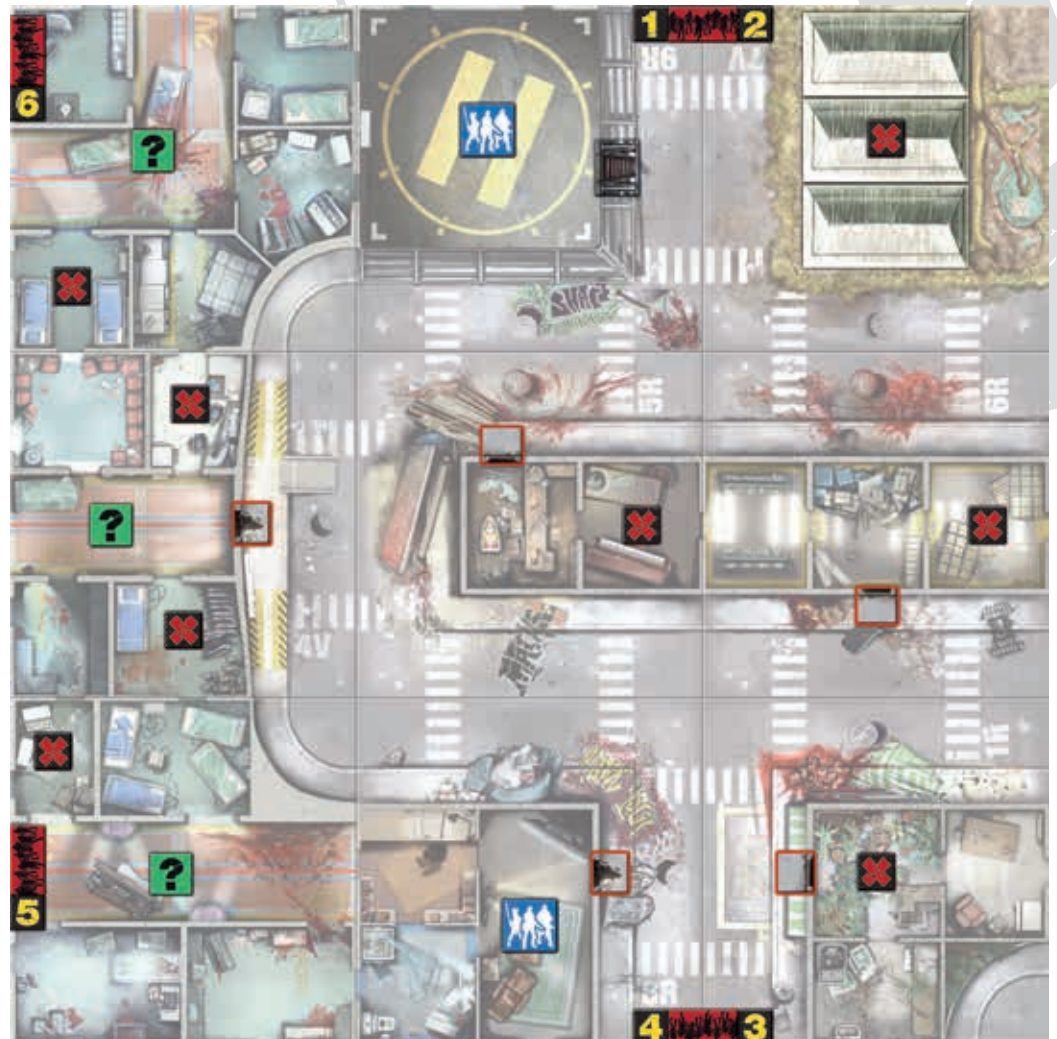
OBJETIVOS

Grupos rivais. O jogo termina quando o último Objetivo for pego. Some os pontos de experiência de cada Sobrevivente em cada grupo, incluindo os mortos. O grupo com mais experiência vence.

REGRAS ESPECIAIS

- **Modo Competitivo.** Esta Missão usa o modo Competitivo. A dificuldade, o número de Sobreviventes e o tempo de jogo dependem muito da sua habilidade.
- **Dois grupos.** Cada grupo começa com sua própria área inicial. Escolha aleatoriamente.
- **Nem pense nisso!** Cada Objetivo concede 5 pontos de experiência para o Sobrevivente que o pegar.

2V	9R	7V
4V	5R	6R
3V	8R	1R



#14 PARA VETERANOS

ORDEM DE PRIORIDADE DETALHADA

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	SOBREVIVENTE (EXCETO ATIRADOR)	-	-	-
2	LERDO TÓXICO (1)	1	1	1
3	LERDO NORMAL / LERDO CALEJADO	1	1	1
4	LERDO ENFURECIDO	1	1	1
5	BALOFO TÓXICO (2)	1	2	1
	ABOMINAÇÃO TÓXICA (3)	1	3	5
6	BALOFO NORMAL (2)	1	2	1
	ABOMINAÇÃO NORMAL	1	3	5
	BALOFO CALEJADO (1)	1	2	1
7	ABOMINAÇÃO BOMBADA (3)	1	Muito	5
	BALOFO ENFURECIDO (2)	1	2	1
8	ABOMINAÇÃO ENFURECIDA (4)	1	3	5
	CORREDOR TÓXICO	2	1	1
9	CORREDOR NORMAL	2	1	1
	CORREDOR CALEJADO	2	1	1
10	CORREDOR ENFURECIDO	2	1	1
	CÃO ZUMBI	3	1	1
11	RASTEJADOR	1	1	1

(1) Cada Balofos entra com dois Lerdos do mesmo tipo (Normais, Calejados, Tóxicos ou Enfurecidos).

(2) Abominação Tóxica: Tóxica. Todos os Zumbis Normais em sua Zona ao final da Fase dos Zumbis se transformam em Zumbis Tóxicos.

(3) Abominação Bombada: Império. Agarrar.

(4) Abominação Enfurecida: Enfurecido. 2 Zonas por Movimento.

EQUIPAMENTO E TEMPORADAS ANTERIORES

As cartas de *Zombicide Season 3: Rue Morgue* têm símbolos e ou textos de regras simples, e foram pensadas para serem autoexplicativas. Porém, existem alguns casos especiais que podem requerer esclarecimentos, especialmente se você estiver usando as Temporadas anteriores de *Zombicide*.

CARTAS AAAHH! E CARROS



As Temporadas anteriores de *Zombicide* usavam carros, e Procurar em alguns deles poderia acionar a aparição de um Lerdo ao comprar uma carta Aaahh! Se misturar os conteúdos, esse efeito se aplica também às versões Calejadas da carta Aaahh!

LA GUILLOTINE E BASTÃO DE PREGOS

A carta de Equipamento “La Guillotine” pertence à categoria de arma dos tunadões usada em Temporadas anteriores de *Zombicide*. Se usar o material de Temporadas anteriores, você pode usar La Guillotine como uma recompensa dos tunadões. Na Season 3, ela é uma carta de Equipamento exclusiva que fica fora do baralho e aparece em algumas Missões.



Em *Zombicide Season 2: Prison Outbreak*, o Bastão de Pregos podia ser criado pela combinação das cartas de Bastão e Pregos.



Na Season 3, ela é uma carta de Equipamento exclusiva que fica fora do baralho e aparece em algumas Missões. Se misturar ambas as Temporadas, ela ainda pode ser construída com um Bastão e Pregos!

EQUIPAMENTO MENCIONADO

Algumas cartas, como Muita Munição, podem mencionar Equipamentos não presentes em *Zombicide Season 3: Rue Morgue* (por exemplo, as Gêmeas do Mal ou a Baioneta). Isso é uma questão de compatibilidade com o conteúdo de outras Temporadas.



RIFLE E LUNETETA



Os jogadores de Temporadas passadas podem perceber uma pequena mudança no fraseamento das cartas de Rifle e Luneta. Elas se combinam da mesma forma que antes, mas agora uma nova combinação é possível com a Luneta. Essa mudança se aplica a qualquer carta de Rifle e Luneta das Temporadas anteriores de *Zombicide*.

#15 ÍNDICE

Abominação Bombada	14, 21, 28, 61
Precisão	9, 26-28
Ações	6, 8-9, 15-19
Ativação dos Zumbis	19
Agente	7-8, 29
Atribuindo acertos	26-27
Regras básicas	7-14
Cartas de cama	25
Combate	26
Combinação de cartas	29
Zumbi Rastejador	12-14, 25, 28, 61
Dano	9, 26-28
Nível de Perigo	10, 12, 21-23
Dados	9, 26-28
Não fazer nada	19
Portas quebradas	8-9, 15-16
Armas Duplas	9, 26-28
Fase Final	6, 9, 28
Equipamento	6, 8, 11, 15, 19, 26-28, 39
Carta de ativação extra	15, 23-24
Guillotine (La)	6, 15, 61

Ficha de Sobrevivente	6, 10-11
Armas melhoradas	28-29, 61
Inventário	11, 15-16, 18-19, 28-29, 39
Campo de Visão	7, 18, 27, 31
Carta de bueiro	15, 23-25
Combate Corpo a Corpo	26-28
Molotov	6, 14, 15, 21, 28-29
Bastão de Pregos	6, 15, 61
Barulho	8-9, 15, 16, 20
Fase dos Jogadores	6, 15-18
Alcance	9, 26-28
Combate de Alcance	26-28
Recarregar	28
Reorganizar o inventário	16, 19
Acabando as miniaturas	25
Procurar	15
Rifle de Precisão	28-29
Balofo Calejado	14, 20, 28, 61
Corredor Calejado	14, 20, 28, 61
Lerdo Calejado	14, 28, 61
Zumbis Calejados	12-14
Equipamento inicial	4, 6
Ordem de Prioridade	28, 39, 61
Divisão de zumbis	20
Zona	7, 29





CRÉDITOS

criação do jogo:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

PRODUTOR EXECUTIVO:

Percy DE MONTBLANC

ARTE:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT, Jérémy MASSON e Eric NOUHAUT

DESIGN GRÁFICO:

Mathieu HARLAUT

ESCULTORES:

Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON e Rafal ZELAZO

EDIÇÃO:

Christopher BODAN e Thiago ARANHA

EDITOR:

David PRETI

PLAYTEST:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Michelle GOULART, Vitor GRIGOLETO, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Thaissa LAMHA, Eric NOUHAUT, Frederico PERRET, David PRETI, Sergio ROMA, Renato SASDELLI, Roberto "Pena" SPINELLI e Rafal ZELAZO.

TRADUÇÃO:

Leonardo ZILIO

GALÁPAGOS JOGOS:

Thiago BRITO, Fernando CABUTO, Yuri FANG, David PRETI e Renato SASDELLI

Guillotine Games agradece a Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey e ao nosso grande amigo Paolo Parente.

© 2015 Guillotine Games Ltd., todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão. Zombicide, Guillotine Games e o logo Guillotine Games são marcas comerciais da Guillotine Games. CoolMiniOrNot e o logo CoolMiniOrNot marcas comerciais da CoolMiniOrNot, Inc. A CoolMiniOrNot está localizada na 1290 Old Alpharetta Road, Alpharetta GA 30005, U.S.A.

Guarde esta informação para referência futura. Não adequado para crianças menores de 36 meses por conter peças pequenas. Imagens meramente ilustrativas.

Produzido na China.

Zombicide Season 3: Rue Morgue

Primeira Edição: Janeiro de 2015

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS.

RESUMO DO TURNO

AS REGRAS DO JOGO
SOBREPÕEM
AS REGRAS DESTE
RESUMO

1 PRIMEIRO PASSO

Escolha o primeiro jogador (ele recebe a ficha de "primeiro jogador")

CADA TURNO COMEÇA COM:

2 FASE DOS JOGADORES

O primeiro jogador 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 o contrário.

- ✖ **MOVIMENTO:** Mova-se uma Zona.
- ✖ **PROCURA:** Apenas em prédios. Compre uma carta do baralho de Equipamentos (apenas uma Procura por turno por Sobrevivente).
- ✖ **ABRIR UMA PORTA:** É necessário ter Equipamento especial ou Habilidade. Faça aparecer Zumbis dentro do prédio se for a primeira porta aberta.
- ✖ **REORGANIZAR O INVENTÁRIO:** É possível trocar Equipamentos com outro Sobrevivente (na mesma Zona).
- ✖ **COMBATE DE ALCANCE:** É preciso ter uma arma de Alcance em uso.
- ✖ **COMBATE CORPO A CORPO:** É preciso ter uma arma Corpo a Corpo em uso.
- ✖ **AÇÕES COM O HELICÓPTERO:** Consulte a página 16.
- ✖ **PEGAR UMA FICHA DE OBJETIVO OU ATIVAR UM OBJETO** (na Zona do Sobrevivente).
- ✖ **FAZER BARULHO.** Se for preciso arriscar...
- ✖ **NÃO FAZER NADA** (e conviver com sua inutilidade).

QUANDO TODOS OS JOGADORES TIVEREM TERMINADO:

3 FASE DOS ZUMBIS

1. ATIVAÇÃO Todos os Zumbis gastam uma Ação fazendo uma destas duas coisas:

- ▶ **ATACAR** • Zumbis na mesma Zona que um Sobrevivente o atacam.
- ▶ **OU MOVER** • Os Zumbis que não Atacaram, se Movem. Os outros estão fazendo um lanche.
- Cada Zumbi dá preferência a Sobreviventes visíveis e depois ao barulho.
- Escolha o caminho mais curto. Se necessário, divida os grupos e adicione Zumbis para deixar os grupos iguais.

OBSERVAÇÃO: Corredores têm duas Ações por turno. Quando todos os Zumbis tiverem feito sua Ação, os Corredores realizam uma nova Ativação para resolver sua segunda Ação.

2. ENTRADA DE ZUMBIS

- Sempre compre cartas de Zumbi para todas as Zonas de Entrada na mesma ordem (e em sentido horário).
- Nível de Perigo a ser usado é igual ao maior Nível de Perigo entre os Sobreviventes ativos.
- Balofos entram com dois Lerdos.
- Não há mais miniaturas do tipo necessário? Todos os Zumbis desse tipo recebem uma ativação extra!

4 FASE FINAL

- Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro.
- O jogador seguinte (em sentido horário) recebe a ficha de "primeiro jogador".

ORDEM DE PRIORIDADE

Se vários alvos estão na mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão eliminados primeiro.

- (1) Cada Balofos Calejados vem com dois Lerdos Calejados.
- (2) Abominação Bombada: Império. Agarrar.
- (3) Os Corredores Calejados têm duas Ações na Fase dos Zumbis.

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN PARA DESTRUIR	PONTOS DE EXPERIÊNCIA
1	SOBREVIVENTE (EXCETO ATIRADOR)	-	-	-
2	LERDO CALEJADO	1	1	1
3	BALOFO CALEJADO (1) / ABOMINAÇÃO BOMBADA (2)	1	2/Muito	1/5
4	CORREDOR CALEJADO (3)	2	1	1
5	RASTEJADOR	1	1	1