

The cover art depicts a chaotic zombie apocalypse scene in a city. In the foreground, a young woman with purple hair in pigtails, wearing a red top and a plaid skirt, holds a large sword. To her left, a blonde woman with a blue visor and a blue beret wields a chainsaw. To the right, a man with glasses and a white shirt aims a handgun. The background is filled with zombies, some of which are being decapitated. The title 'ZOMBICIDE' is written in a large, stylized font with a zombie face integrated into the letter 'O'. A red starburst graphic is positioned above the title. The text '2ª EDIÇÃO' is written in a smaller font below the title. The bottom of the cover features a yellow and black diagonal striped pattern.

ZOMBICIDE

2ª

EDIÇÃO

REGRAS & MISSÕES

SUMÁRIO

- **COMPONENTES DO JOGO** ..3
- **É HORA DE ZOMBICIDE!** .. 5
- **DO ZOMBICIDE ORIGINAL À 2ª EDIÇÃO** 5
- **PREPARAÇÃO**.....6
- **VISÃO GERAL DO JOGO**... 8
 - FASE DOS JOGADORES 8
 - FASE DOS ZUMBIS 8
 - FASE FINAL 8
 - VENCENDO E PERDENDO 8
- **O BÁSICO**9
 - DEFINIÇÕES ÚTEIS..... 9
 - CAMPO DE VISÃO10
 - MOVIMENTAÇÃO11
 - CARTAS DE EQUIPAMENTO12
 - Tipos de Munição.....12
 - Equipamento de matar Zumbis, de
 - Abrir Portas e Barulhentos13
 - Atributos de Combate13
 - Barulho14
 - ADRENALINA, NÍVEL DE PERIGO E
 - HABILIDADES15
- **INVENTÁRIO**..... 16
- **OS ZUMBIS** 17
 - LERDO17
 - BALOFO17
 - CORREDOR17
 - ABOMINAÇÃO17
 - Abomendigo.....18
 - Radicabominação18
 - Delegabominação18
 - Paciente 018
 - Ajustando o Baralho de Abominações..18
- **FASE DOS JOGADORES** .. 19
 - MOVER-SE 19
 - PROCURAR 19
 - AÇÃO DE PORTA 19
 - APARECIMENTO DE ZUMBIS EM CONSTRUÇÕES..20

- REORGANIZAR/TROCAR:21
- AÇÕES DE COMBATE21
 - Ação Corpo a Corpo21
 - Ação de Longo Alcance21
- PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO 22
- FAZER BARULHO.....22
- FAZER NADA.....22
- **FASE DOS ZUMBIS**..... 23
 - PASSO 1: ATIVAÇÃO..... 23
 - Ataque.....23
 - Movimento.....24
 - Ações dos Corredores25
 - PASSO 2: ENTRADA..... 25
 - Zonas de Entrada Coloridas25
 - Cartas de Investida Zumbi26
 - Cartas de Ativação Extra26
 - Acabando as Miniaturas de Zumbis ..26
- **COMBATE** 27
 - AÇÃO CORPO A CORPO27
 - AÇÃO DE LONGO ALCANCE.....27
 - Ordem de Prioridade de Alvo.....28
 - Fogo Amigo28
- **CARACTERÍSTICAS DOS EQUIPAMENTOS**..... 29
 - Lanterna.....29
 - Molotov29
 - Recarregar29
 - Habilidades do Equipamento29
- **MODOS DE JOGO ADICIONAIS**..... 30
 - ABOMINAFEST 30
 - AÇÕES DOS CARROS 30
 - Entrar ou Sair de um Carro30
 - Mudar de Lugar no Carro.....30
 - Dirigir um Carro31
 - Pegar uma Caixa de Arma Tunada em um Tunadão32
 - Procurar no Carro de Polícia32

- ZONAS ESCURAS..... 33
- COMPANHEIROS..... 33
 - Escoltando um Companheiro34
 - Características Gerais dos Companheiros.....34
- MODO ULTRAVERMELHO..... 35
- AJUSTANDO A DIFICULDADE..... 35
- **MISSÕES** 36
 - M0 - VIDA PÓS-APOCALÍPTICA (TUTORIAL) ..36
 - M1 - VIZINHANÇA 37
 - M2 - ZONA Y38
 - M3 - 24 HORAS DE TERROR EM ZOMBICITY ..39
 - M4 - TIROTEIO MOTORIZADO40
 - M5 - VAMOS ÀS COMPRAS.....41
 - M6 - A FUGA42
 - M7 - CINE SINISTRO43
 - M8 - POLÍCIA ZUMBI44
 - M9 - OS FINS JUSTIFICAM OS MEIOS...45
 - M10 - CIDADEZINHA46
 - M11 - NA VALA47
 - M12 - ACIDENTE DE CARRO.....48
 - M13 - RUAS EM CHAMAS.....49
 - M14 - CAFÉ DA MANHÃ DE BOTEÇO50
 - M15 - UNIDOS SOMOS MAIS FORTES51
 - M16 - TETO DE VIDRO52
 - M17 - O FLAGELO53
 - M18 - FIM DA LINHA54
 - M19 - AMIGOS PARA SEMPRE.....55
 - M20 - ZUMBIFEST56
 - M21 - TRABALHO PESADO.....57
 - M22 - VOLUME NO MÁXIMO58
 - M23 - RUA DA MISERICÓRDIA.....59
 - M24 - SEBO NAS CANELAS60
 - M25 - MOLOTURBO DO NED62
- **HABILIDADES**..... 63
- **ÍNDICE**..... 67
- **CRÉDITOS** 67
- **RESUMO DA RODADA** 68

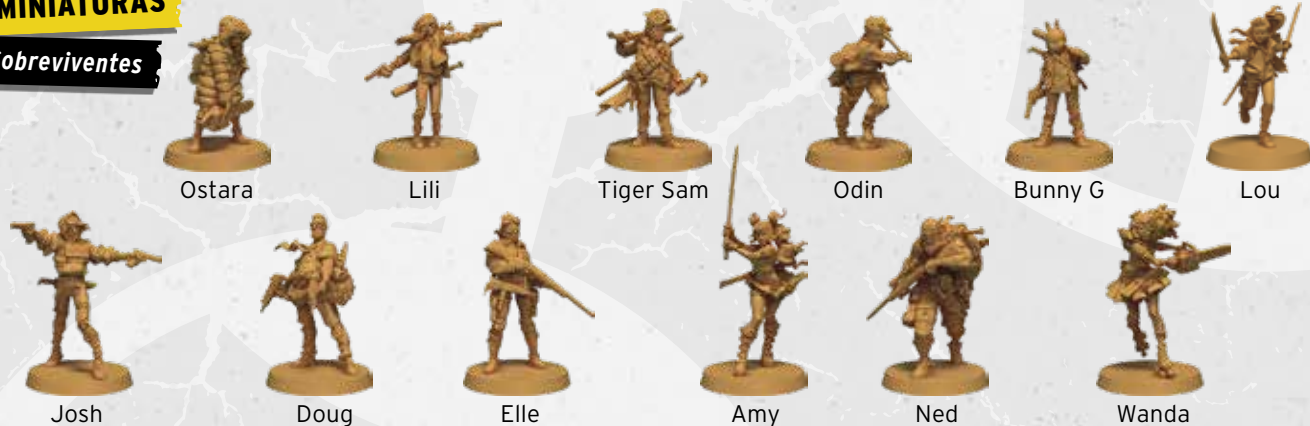
#01 COMPONENTES DO JOGO

9 PEÇAS DE MAPA DUPLA FACE



88 MINIATURAS

12 Sobreviventes



76 Zumbis



REGRAS ZOMBICIDE 2ª EDIÇÃO

107 MINICARTAS

63 Cartas de Equipamento

• 6 Equipamentos Iniciais

Machado	1
Pé de Cabra	1
Pistola	3
Taco de Baseball.....	1

• 45 Equipamentos

Aaahh!!.....	4
Água.....	2
Cano Serrado	4
Comida Enlatada	2
Escopeta.....	2
Katana.....	2
Kukri	2
Lanterna	2
Machado	1
Machete	4
Molotov	4
Motosserra.....	2
Muitas Balas	3
Muitos Cartuchos.....	3
Pé de Cabra	1
Pistola	1
Rifle de Precisão.....	2
Saco de Arroz.....	2
Submetralhadora	2

• 11 Armas Tunadas

Aaahh!!.....	2
AK-47 Dourada	1
Baioneta	1
Taco com Pregos	1
Escopeta Automática.....	1
Gêmeas do Mal.....	1
Kukri Dourado	1
Pistola Laminar.....	1
Rifle de Precisão Militar	1
Zantetsuken.....	1

• 1 Carta de Referência

Carro.....	1
------------	---

4 Cartas de Abominação



40 Cartas de Zumbi



71 FICHAS

• Caixa de Arma Tunada12

• Carro (Tunadão/Carro de Polícia)...3

• Entrada de Zumbis (Entrada Primária) ...1

• Entrada de Zumbis (Vermelho/Azul)1

• Entrada de Zumbis (Vermelho/Verde) ..1

• Entrada de Zumbis (Vermelho/Vermelho).5

• Ficha de Barulho18

• Objetivo (Vermelho/Azul)1

• Objetivo (Vermelho/Verde)1

• Objetivo (Vermelho/Vermelho).9

• Porta (Azul - aberta/fechada)...1

• Porta (Verde - aberta/fechada)...1

• Porta (Vermelha - aberta/fechada)..15

• Primeiro Jogador1

• Zona de Saída.....1

6 PAINÉIS DE SOBREVIVENTE



6 BASES COLORIDAS DE SOBREVIVENTE



6 DADOS



48 PINOS



#02 É HORA DE ZOMBICIDE!

Pouco tempo atrás, muitos de nós éramos pessoas normais vivendo vidas normais, com nossos sonhos limitados por leis normais. Então, os zumbis chegaram, pegando a humanidade de surpresa. Os infectados destruíram nosso antigo mundo em questão de dias. Cara a cara com o apocalipse, alguns de nós mostraram suas verdadeiras faces, e sobreviveram, com suas armas faiscando. Não somos mais quem costumávamos ser. O passado já era. Agora somos livres para escolhermos nosso próprio destino. Esse não será um mundo dominado por zumbis. É hora da revanche! É hora de um zumbicídio!

Zombicide é um jogo cooperativo, no qual 1 a 6 jogadores assumem os papéis de Sobreviventes confrontando Zumbis, que são controlados pelo próprio jogo. O jogo aborda temas como camaradagem, ação e a busca por conquista de vitórias improváveis.

A ideia do jogo é escolher uma missão e completar seus objetivos, matando o máximo de Zumbis pelo caminho. Os monstros são imprevisíveis e cada vez mais numerosos à medida que sua adrenalina sobe, o que ameaça subjugar os Sobreviventes. Cuidem uns dos outros!

Os Sobreviventes usam quaisquer armas que encontrarem pelo caminho para matar Zumbis e retardar a invasão. Quanto melhor a arma, maior a pilha de corpos, porém mais Zumbis aparecem, pois eles são atraídos pelo combate.

Contudo, a melhor arma é a cooperação. Todos os jogadores vencem ou perdem juntos, e apenas por meio do espírito de equipe os Sobreviventes poderão dar o melhor de si, desbloqueando poderosas Habilidades e armas mais potentes. A cooperação é a chave para a sobrevivência e para a vitória!



#03 DO ZOMBICIDE ORIGINAL À 2ª EDIÇÃO

Muitos jogadores têm caçado zumbis há anos e sabem as regras de sobrevivência de cor. A mais importantes delas é saber quando evoluir. Se você é um jogador veterano, aqui estão as páginas que você pode conferir para saber o que há de novo nessa edição:

- **Preparação (página 6).** A Preparação está mais rápida, as Portas já vêm impressas nas peças de mapa e os Objetivos e Armas Tunadas têm Zonas predefinidas.
- **Cartas de Equipamento (página 12).** Introduz novos símbolos, como os tipos de Munição e de Arma.
- Os Pontos de Experiência foram substituídos pelos **Pontos de Adrenalina**. Eles funcionam da mesma forma.
- **Os Zumbis (página 17).** Introduz as Investidas Zumbi e novas regras para Abominações.
- **Ação de Movimento (página 19).** Sobreviventes crianças podem usar a Habilidade Liso uma vez por Turno.
- **Aparecimento de Zumbis em Construções (página 20).** Os Zumbis aparecem em Zonas Escuras.
- **Ataque Zumbi (página 23).** Sobreviventes clássicos são eliminados com 3 Ferimentos. Sobreviventes crianças podem receber apenas 2.
- **Movimento Zumbi (página 24).** As regras de Divisão de grupos foram atualizadas.
- **Entrada de Zumbis (página 25).** O Passo de Entrada de Zumbis sempre começa pela Zona de Entrada Primária.
- **Prioridade de Alvo (página 28).** Os Balofos agem primeiro. As regras de Ordem de Prioridade compartilhada foram simplificadas.
- **Fogo Amigo (página 28).** Introduz novas regras de acertar seus colegas de equipe ao errar Ações de Longo Alcance.
- A **Precisão** mínima é sempre 2+, independentemente dos efeitos de jogo acumulados.
- Os **Molotovs** e os **Rifles de Precisão** não são mais montados. Eles vêm prontos em cartas de Equipamento.
- **Modos de Jogo Adicionais (página 30).** Regras expandidas e modos de jogo adicionais para adicionar variedade às suas partidas. Inclui novas regras para carros e regras expandidas para Zonas Escuras e Companheiros.
- **Habilidades (página 63).** Muitas habilidades foram adicionadas ou atualizadas nesta edição.

#04 PREPARAÇÃO

Sim, vagamos de cidade em cidade. É assim que encontramos refeições rápidas, boas roupas, sabonete, carros e armas. Parece que você não entendeu, então vou ser mais claro: nós vivemos assim não apesar dos zumbis, mas sim por causa deles. Um predador sempre segue a sua presa!

Uma partida padrão de *Zombicide* conta com 6 Sobreviventes, distribuídos entre os jogadores. No caso de haver jogadores iniciantes, recomendamos jogar em 6 pessoas, cada uma controlando 1 Sobrevivente. Um jogador veterano pode controlar facilmente uma equipe inteira de 6 Sobreviventes e detonar em uma missão!

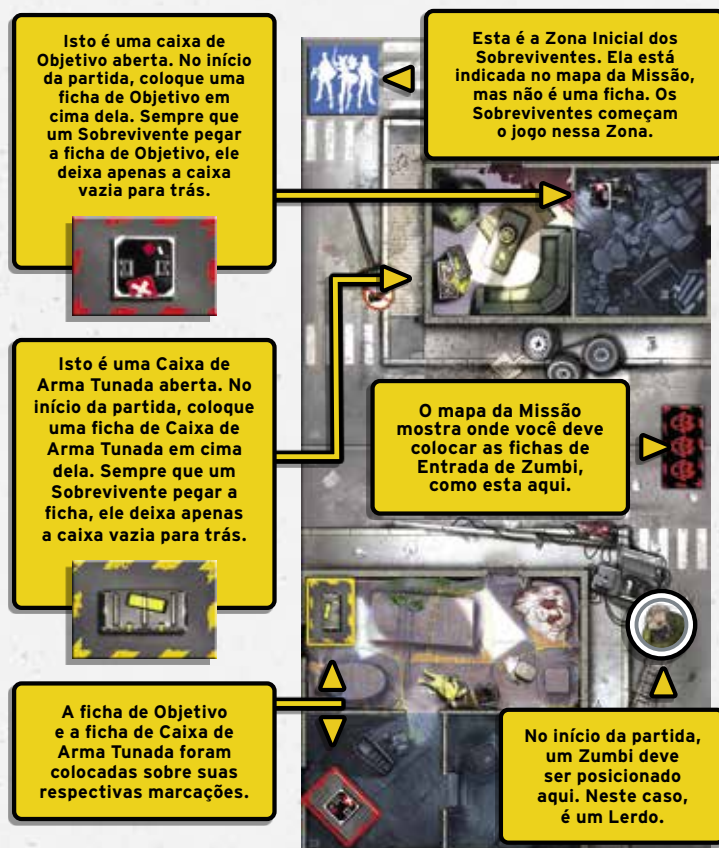
1- Escolha uma Missão.

2- Posicione as peças de mapa.

3- Posicione as Zonas de Entrada, as fichas e as miniaturas conforme indicado nas instruções da Missão e nas peças de mapa.

Jogadores veteranos de Zombicide, observem o seguinte:

- As peças contêm locais predefinidos para Caixas de Arma Tunada e fichas de Objetivo.
- Portas fechadas já estão desenhadas nas construções.



4- Escolha os Sobreviventes e os distribua entre os jogadores como preferir. Como estão cooperando contra o jogo, todos os jogadores fazem parte da mesma equipe. Os jogadores sentam à mesa na ordem que desejarem.

5- Os jogadores pegam 1 Painel para cada um de seus Sobreviventes e colocam o Cartão de Identificação do Sobrevivente sobre ele. Em seguida, pegam as bases coloridas e as encaixam nas miniaturas de Sobrevivente para ajudar a identificá-los. Eles também pegam os 5 pinos da mesma cor da base.

6- Prepare as cartas a seguir em baralhos separados. Elas são identificadas por suas categorias, conforme indicado no verso, e por suas respectivas cores. Embaralhe cada um desses baralhos e os posicione voltados para baixo perto do tabuleiro.

- Equipamento Inicial (cinza).
- Equipamento (azul).
- Armas Tunadas (vermelho).
- Zumbis (amarelo).
- Abominações.

Posicione a carta de referência de Carro à vista de todos os jogadores. Essa carta serve de lembrete às regras e estatísticas dos carros. Ela não pertence a nenhum jogador específico.



Esta é a carta de referência de Carro.

7- Pegue todas as cartas de Equipamento Inicial. Em seguida, distribua as cartas aleatoriamente e o mais igualmente possível entre os Sobreviventes. Se necessário, os jogadores escolhem quais Sobreviventes recebem mais de 1 carta.

8- Coloque as miniaturas que representam os Sobreviventes escolhidos na(s) Zona(s) Inicial(is) dos Sobreviventes, conforme as instruções da Missão.

9- Cada jogador coloca o(s) Painel(éis) de seu(s) Sobrevivente(s) à sua frente. Coloque a seta deslizante no espaço 0 da área azul da Barra de Perigo. Em seguida, cada jogador coloca um pino no espaço apropriado da Barra de Ferimentos (veja a próxima página) e outro pino no espaço da primeira Habilidade (Azul). Coloque outros 3 pinos nos espaços reservados no topo do Painel. Equipamentos Iniciais devem ser colocados nos espaços de Mão ou de Mochila do Painel (página 16).



Amy é uma Sobrevivente clássica e começa com 3 de Vida.



Bunny G é uma Criança. Ele começa com 2 de Vida e pode usar a Habilidade Liso uma vez por Ativação.



Esta é a ficha de Primeiro Jogador.

10- O participante que tiver o Machado como Equipamento Inicial é o primeiro jogador da primeira Rodada do Jogo. Ele pega a ficha de Primeiro Jogador.



Há 2 tipos de Sobreviventes em *Zombicide*: Sobreviventes clássicos e Crianças.

Os Sobreviventes clássicos não possuem características distintas. Eles, geralmente, começam com 3 de Vida.



As crianças exibem um símbolo próprio em seus Cartões de Identificação. Elas, geralmente, começam com 2 de Vida e podem usar a Habilidade Liso (página 65) uma vez por Ativação com uma única Ação de Movimento.



Esta Missão está pronta para ser jogada.
Que comece o Zumbicídio!

#05 VISÃO GERAL DO JOGO

Os nossos inimigos infectados não usam mais as armas com as quais eles tentavam se proteger quando estavam vivos. Em alguns lugares, você pode simplesmente pegar uma do chão e comerar a atirar. Por outro lado, os zumbis não devem ser subestimados. A força deles está na quantidade, e eles são imprevisíveis. Esta é uma guerra para a qual ninguém estava preparado.

Zombicide é jogado em uma sequência de Rodadas que acontecem da seguinte maneira:

FASE DOS JOGADORES

O jogador com a ficha de Primeiro Jogador realiza um Turno, ativando seus Sobreviventes, um de cada vez, na ordem que preferir. Inicialmente, cada Sobrevivente pode realizar 3 Ações por Turno, mas, ao longo da partida, eles poderão adquirir Habilidades que os permitem realizar Ações extras. O Sobrevivente usa suas Ações para matar Zumbis, mover-se pelo tabuleiro e realizar outras tarefas a fim de cumprir os diversos Objetivos da Missão.

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

Assim que todos os jogadores concluírem seus Turnos, a Fase dos Jogadores termina.

A Fase dos Jogadores é explicada detalhadamente na página 19.

FASE DOS ZUMBIS

Todos os Zumbis no tabuleiro são ativados e gastam 1 Ação para atacar um Sobrevivente que estiver em sua Zona ou, caso não haja ninguém para atacar, para se mover em direção aos Sobreviventes.

Alguns Zumbis, chamados Corredores, realizam 2 Ações, de modo que podem atacar duas vezes, atacar e se mover, mover-se e atacar ou se mover duas vezes.

Quando todos os Zumbis tiverem realizado suas Ações, novos Zumbis aparecem em todas as Zonas de Entrada ativas do tabuleiro. A Fase dos Zumbis é explicada detalhadamente na página 23.

FASE FINAL

Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro. O primeiro jogador entrega a ficha de Primeiro Jogador para o jogador à sua esquerda. Uma nova Rodada começa.

VENCENDO E PERDENDO

Os jogadores vencem a partida imediatamente após todos os objetivos da Missão terem sido cumpridos.

Os jogadores perdem a partida sempre que um Sobrevivente for eliminado, quando os objetivos da Missão não puderem mais ser cumpridos ou quando uma condição de derrota específica for atendida.

Zombicide é um jogo cooperativo, então todos os jogadores vencem ou perdem juntos.



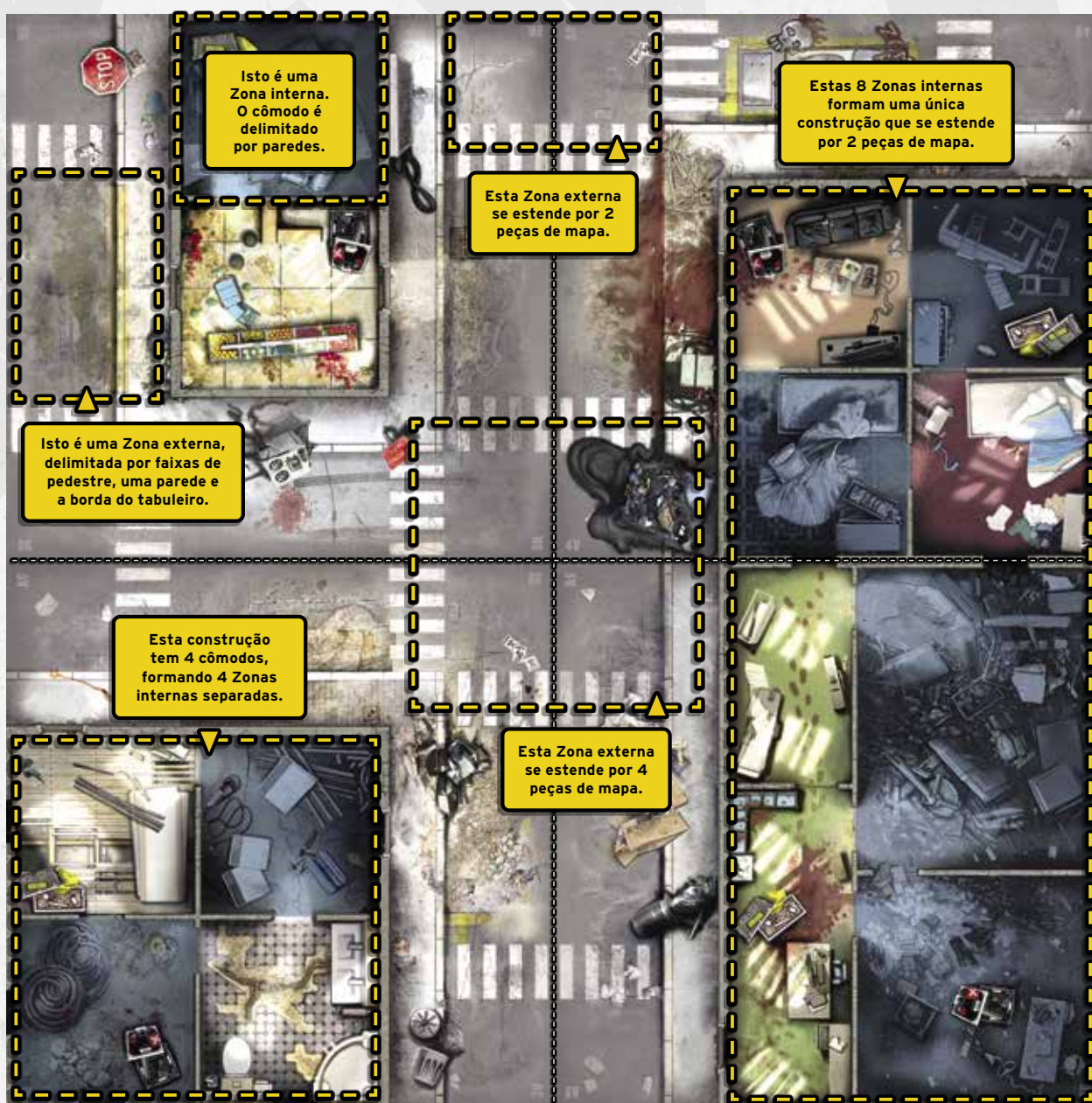
#06 O BÁSICO

Uma regra: não há regras. Bem, quase isso. Encontrem armas iradas, fiquem juntos, matem zumbis, curtam a vida e tudo vai dar certo.

DEFINIÇÕES ÚTEIS

Agente: um Sobrevivente ou Zumbi.

Zona: dentro de uma construção, cada cômodo é uma Zona. Em uma rua, uma Zona é a área que fica entre duas marcações lineares como, neste caso, as faixas de pedestre (ou entre uma marcação linear e a borda do tabuleiro) e as paredes das construções.



CAMPO DE VISÃO

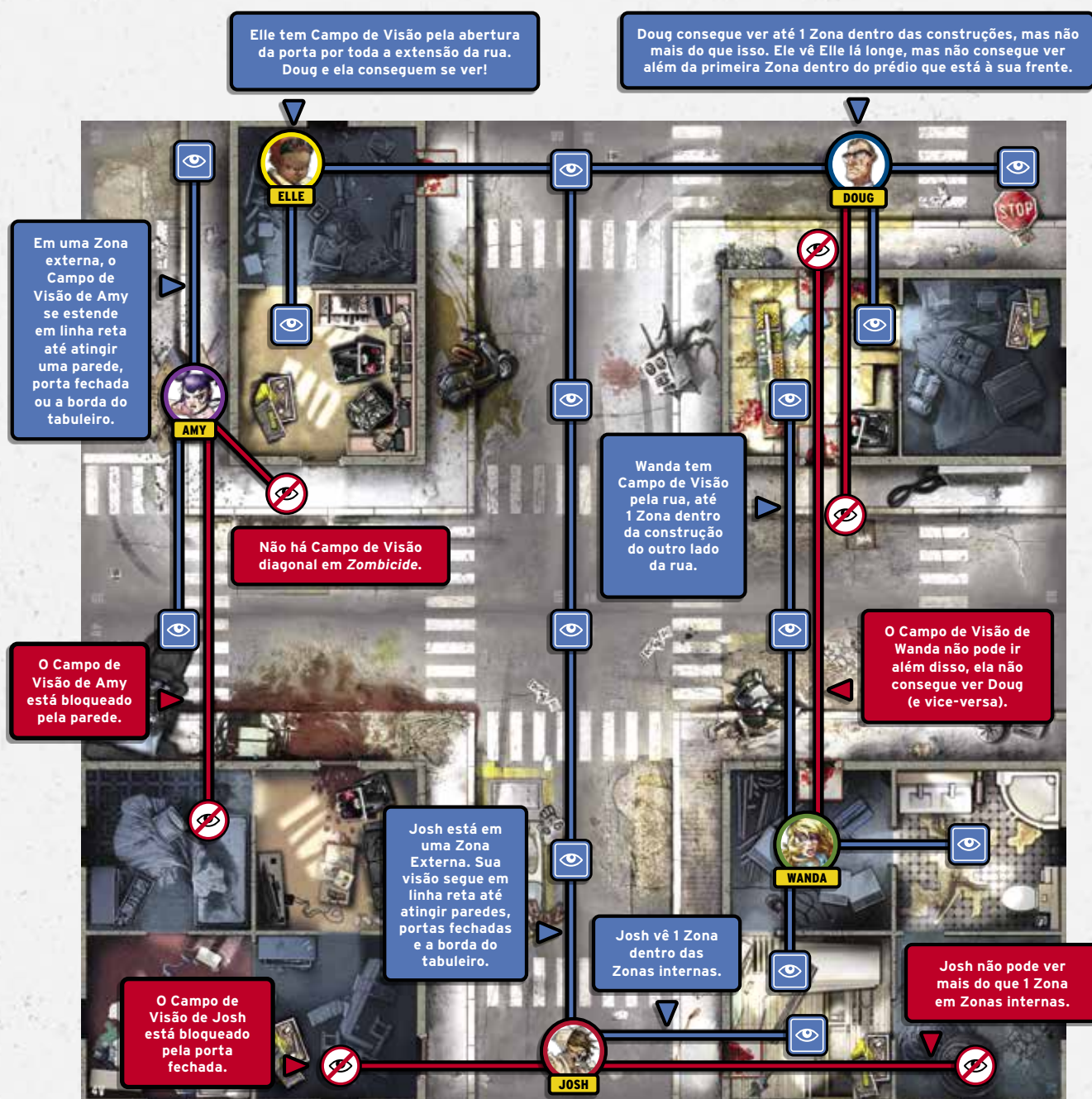
Os Campos de Visão definem se os Agentes podem ver uns aos outros, tal como se um Sobrevivente consegue ver um Zumbi pela abertura de uma porta, de um cômodo para outro, do outro lado da rua etc.

Em Zonas externas, os Agentes veem em linhas retas paralelas às bordas do tabuleiro. Agentes não veem na diagonal. O Campo de Visão cobre todas as Zonas em uma linha reta até atingir uma parede ou a borda do tabuleiro.

Em Zonas internas, um Agente vê todas as Zonas que compartilham uma abertura com o cômodo no qual ele está. Se houver uma abertura, as paredes não bloqueiam o Campo de Visão entre 2 Zonas. **Contudo, o Campo de Visão de um Agente é limitado a 1 Zona de distância.**

- Se o Sobrevivente estiver olhando a partir de uma Zona interna para Zonas externas, o Campo de Visão se estende por qualquer número de Zonas externas em uma linha reta.
- Se o Sobrevivente estiver olhando a partir de uma Zona externa para dentro de uma construção, o Campo de Visão só atinge 1 Zona dentro da construção.

OBSERVAÇÃO: portas fechadas bloqueiam Campos de Visão.



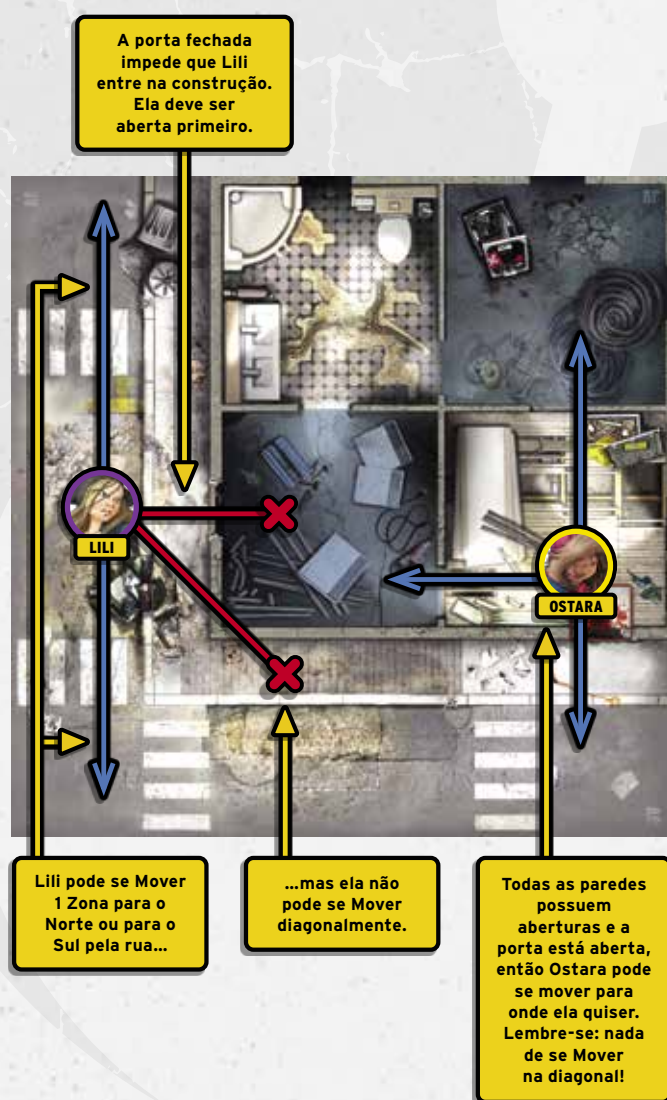
MOVIMENTAÇÃO

Se você está se movendo, está vivendo. Movimente-se!
- Wanda

Agentes podem se mover de uma Zona para outra, contanto que a Zona inicial compartilhe pelo menos uma borda com a Zona de destino. Cantos não contam. Isso significa que os Agentes não podem se mover diagonalmente.

Em Zonas externas, a movimentação de uma Zona vazia para outra não possui restrições. Porém, os Agentes têm de passar por uma porta aberta (ou abertura) para se mover de uma Zona interna para uma Zona externa e vice-versa.

Em Zonas internas, os Agentes podem se mover de uma Zona para outra desde que suas Zonas estejam conectadas por uma abertura (como uma porta aberta). A posição de uma miniatura na Zona e a posição das paredes não importam, desde que as Zonas compartilhem uma abertura.





CARTAS DE EQUIPAMENTO

É como eu sempre digo: ativar é viver. Continuem atirando!
- Doug

Zombicide conta com muitas cartas de Equipamento diferentes. Aquelas que os seus Sobreviventes usam para eliminar Zumbis exibem atributos de Combate na parte inferior:



As armas se dividem em 2 categorias: Corpo a Corpo e Longo Alcance. Os símbolos de Corpo a Corpo e de Longo Alcance servem para distinguir cada tipo.



As armas Corpo a Corpo exibem o símbolo de Corpo a Corpo.

Elas têm valor de Alcance 0, portanto, podem ser usadas apenas na mesma Zona em que o Sobrevivente está. Elas são usadas em Ações Corpo a Corpo (página 21).



Tacos de Baseball, Pés de Cabra e Machados são armas Corpo a Corpo.



As armas de Longo Alcance exibem o símbolo de Longo Alcance.

Geralmente, elas têm valor de Alcance máximo de 1 (ou mais). Elas são usadas em Ações de Longo Alcance (página 21). Atacar em Alcance 0 com uma arma de Longo Alcance ainda é considerado uma Ação de Longo Alcance.



Pistolas, Escopetas e Rifles de Precisão são armas de Longo Alcance.

TIPOS DE MUNIÇÃO

As armas de Longo Alcance usam munição para matar Zumbis. Elas possuem munição infinita (aproveite!). Entretanto, elas não usam o mesmo tipo de Munição.



Armas com o símbolo de **Balas** disparam munição de baixo calibre contra os Zumbis. Elas podem usar a carta Muitas Balas para fornecer rerrolagens ao Sobrevivente.



Armas com o símbolo de **Cartuchos** funcionam com munições de calibres mais altos. Equipar a carta Muitos Cartuchos fornece rerrolagens contra alvos mais durões.



• EQUIPAMENTO DE MATAR ZUMBIS, DE ABRIR PORTAS E BARULHENTOS

Muitas cartas de Equipamento, tais como o Pé de Cabra, o Machado e a Motosserra podem ser usadas pelos Sobreviventes tanto para abrir portas quanto para eliminar Zumbis.



Equipamentos que permitem que os Sobreviventes matem Zumbis exibem o símbolo de Longo Alcance ou de Corpo a Corpo.



Equipamentos que permitem que os jogadores abram portas exibem este símbolo.

Cada um desses símbolos está acompanhado de um segundo símbolo relacionado ao Barulho, o que indica se sua Ação é barulhenta ou não. Barulho atrai Zumbis!



Esta Ação é barulhenta e produz uma ficha de Barulho.



Esta Ação não é barulhenta e não produz uma ficha de Barulho.

EXEMPLO 1 - O Machado:

Pode abrir portas e produz uma ficha de Barulho ao fazer isso.

Pode matar Zumbis, mas não produz uma ficha de Barulho ao fazer isso.

EXEMPLO 2 - A Motosserra:

Pode abrir portas e produz uma ficha de Barulho ao fazer isso.

Pode matar Zumbis e produz uma ficha de Barulho ao fazer isso.

• ATRIBUTOS DE COMBATE

As armas possuem atributos de Combate utilizados para eliminar Zumbis de várias maneiras.

MACHADO

Tipo de Arma. Este Equipamento é uma arma Corpo a Corpo.

Dano. Dano causado a cada acerto. O dano não se acumula com mais de um acerto.

Alcance. Número mínimo e máximo de Zonas que a arma alcança. O indica que ela pode ser usada apenas na Zona do Sobrevivente.

Dados. Role este número de dados ao gastar uma Ação Corpo a Corpo para usar esta arma.

Precisão. Cada dado com resultado igual ou maior que este valor é um acerto. Resultados inferiores são erros.

PISTOLA

Dupla. Se o Sobrevivente tiver armas Duplas com o mesmo nome em cada espaço de Mão (página 27), ele pode usar ambas na mesma Ação (elas precisam alvejar a mesma Zona).

Tipo de Munição. Este Equipamento usa Balas.

Tipo de Arma. Este Equipamento é uma arma de Longo Alcance.

Alcance. Número mínimo e máximo de Zonas que a arma alcança. 0-1 indica que ela pode ser usada na Zona do Sobrevivente ou a 1 Zona de distância (se estiver no Campo de Visão).

Dano. Dano causado a cada acerto. O dano não se acumula com mais de um acerto.

Dados. Role este número de dados ao gastar uma Ação de Longo Alcance para usar esta arma.

Precisão. Cada dado com resultado igual ou maior que este valor é um acerto. Resultados inferiores são erros.



• BARULHO

Fazer silêncio? Pra quê? Estou me divertindo, e diversão faz barulho!

- Bunny G



Usar uma motosserra ou sentar o dedo em uma arma de fogo produz Barulho, e Barulho atrai Zumbis. Cada Ação usada para atacar ou abrir uma porta utilizando um Equipamento barulhento produz uma ficha de Barulho.

• Coloque a ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente que realizou a Ação. Ela permanece na Zona em que foi produzida, mesmo que o Sobrevivente se mova durante seu Turno.

- Uma única Ação pode produzir apenas uma ficha de Barulho, não importando a quantidade de dados rolados, quantos acertos foram obtidos ou se armas Duplas foram usadas.
- As fichas de Barulho são retiradas do tabuleiro durante a Fase Final (página 8).

OBSERVAÇÃO: cada miniatura de Sobrevivente também conta como uma ficha de Barulho. Os Sobreviventes de Zombicide não conseguem ficar em silêncio, e eu não vou nem falar das crianças!

EXEMPLO: Ned gasta sua primeira Ação com uma Katana para eliminar um Lerdo em sua Zona. A Katana é uma arma Silenciosa e não produz fichas de Barulho.

A segunda Ação é gasta para disparar com uma Escopeta a 1 Zona de distância. Essa é uma arma Barulhenta. Mesmo se mais de um dado for rolado, apenas uma Ação foi usada. Uma única ficha de Barulho é colocada no espaço de Ned. Ned gasta sua terceira Ação para se Mover para longe dali. A ficha de Barulho permanece na Zona onde foi produzida e não acompanha Ned.



ADRENALINA, NÍVEL DE PERIGO E HABILIDADES

Diga-me como matas zumbis e te direi quem és.

- Elle

Para cada Zumbi eliminado, um Sobrevivente ganha 1 Ponto de Adrenalina (PA) e avança um espaço na Barra de Perigo. Algumas funções do jogo fornecem PA adicional, como a obtenção de fichas de Objetivo ou consumir comida.

Há 4 Níveis de Perigo na Barra de Perigo: Azul, Amarelo, Laranja e Vermelho. Alcançar um novo Nível de Perigo concede ao Sobrevivente uma nova Habilidade (página 63) para ajudá-lo na Missão. As Habilidades se acumulam ao longo dos Níveis de Perigo. À medida que novas Habilidades forem desbloqueadas, coloque novos pinos no Painel do Sobrevivente para indicá-las.

O aumento de Adrenalina tem um efeito colateral. **Ao comprar uma carta de Zumbi durante a entrada de Zumbis, leia a linha correspondente ao maior Nível de Perigo alcançado pelos Sobreviventes** (veja Entrada de Zumbis, página 25). Quanto mais forte for seu Sobrevivente, mais Zumbis aparecerão.

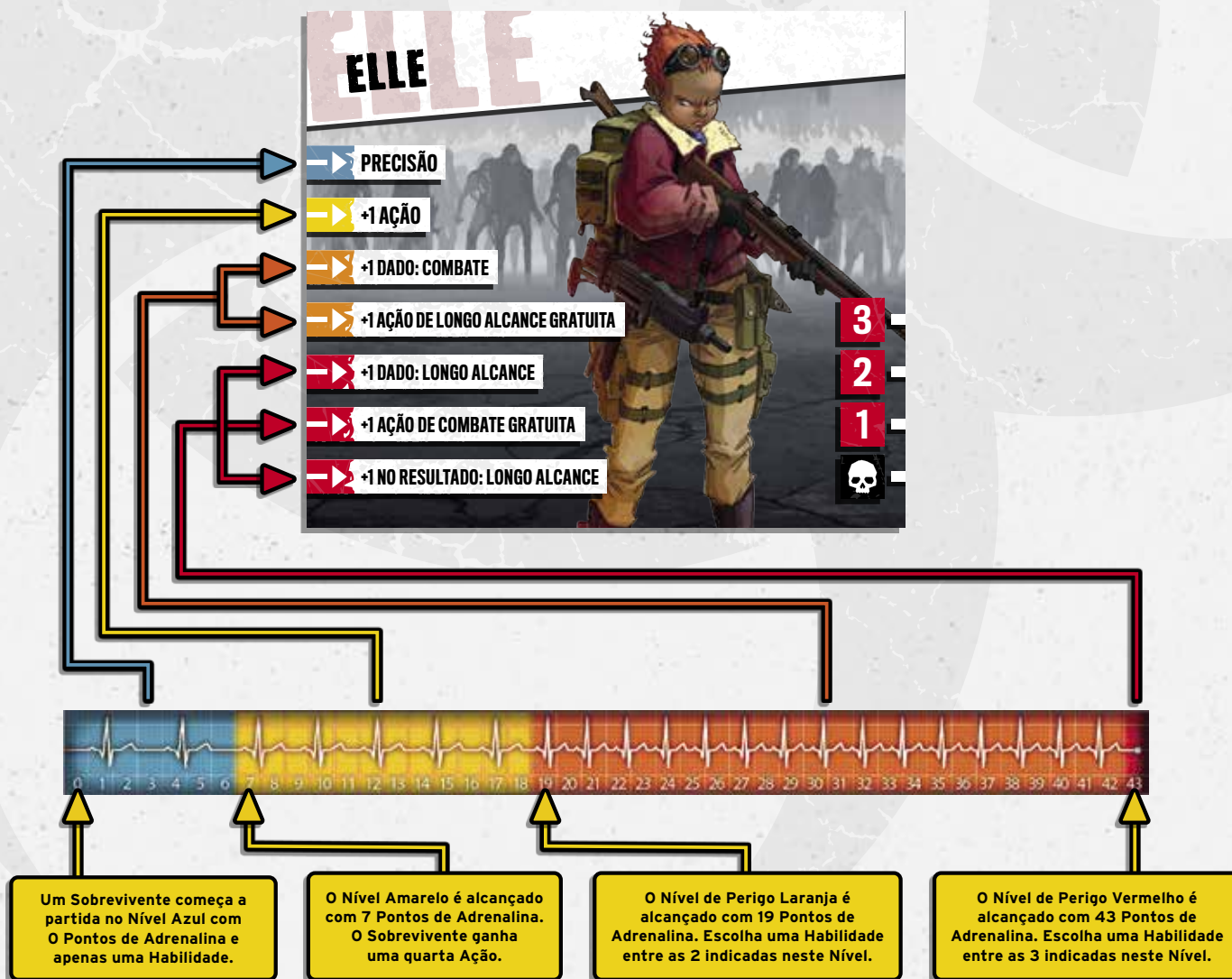


Nível Vermelho: 6 Lerdos

Nível Laranja: 4 Lerdos

Nível Amarelo: 2 Lerdos

Nível Azul: 1 Lerdo



#07 INVENTÁRIO

- Senhor? Você está com a arma que eu estava procurando.
- Eu estava prestes a dizer a mesma coisa. Qual o seu nome, pestinha?
- Ostara. E o seu?
- Ned.
- Prazer em conhecer você. Posso ficar com essa arma? Por favor?



Mochila: os espaços de Mochila servem para guardar quaisquer cartas de Equipamento que o Sobrevivente não esteja usando no momento. O Sobrevivente não pode usar a Katana até que ela seja movida para um espaço de Mão.



A carta de Equipamento Muitas Balas, que exibe a informação "Pode ser usada na Mochila", fornece seu efeito de jogo ao Sobrevivente normalmente.



Espaços de Mão: ambas as mãos são usadas para Combate. O Sobrevivente pode realizar Ações de Longo Alcance com a Submetralhadora e Ações Corpo a Corpo com o Machete.

Cada Sobrevivente pode carregar até 5 cartas de Equipamento, divididas em dois tipos de espaços de Equipamento em seu Painel: 2 espaços de Mão e 3 espaços de Mochila. Os jogadores podem descartar cartas do inventário do Sobrevivente para criar espaço a qualquer momento, gratuitamente (mesmo durante o Turno de outro jogador).

Cada **espaço de Mão** pode conter 1 carta de Equipamento. Armas e outros itens em espaços de Mão podem ser usados normalmente.

A **Mochila** pode conter até 3 cartas de Equipamento. Atributos e efeitos de jogo descritos nas cartas de Equipamento não podem ser usados até que elas sejam equipadas em um espaço de Mão.

Cartas de Equipamento que exibem "Pode ser usada na Mochila" podem ser usadas se estiverem tanto em espaços de Mão quanto de Mochila.

#08 OS ZUMBIS

Não sou médica, mas até onde sei, os zumbis são hospedeiros mortos infectados por alguma coisa. Não sabemos o que é e como isso se espalha. Eles não precisam comer nem dormir, e não mostram sinais de dor. Eles são, basicamente, marionetes sanguinárias, mas não os subestime. Eles podem suportar castigos severos e o seguirão por dias, incansavelmente. A única cura que eu conheço é a execução sumária.

- Amy

Zombicide conta com 4 tipos de Zumbi. A maioria deles tem apenas uma Ação para gastar a cada ativação. Um Zumbi é eliminado ao ser atingido por um ataque que cause o valor mínimo de Dano necessário. Então, seu agressor ganha, imediatamente, os Pontos de Adrenalina listados.



LERDO

É fedorento, asqueroso e lerdo.

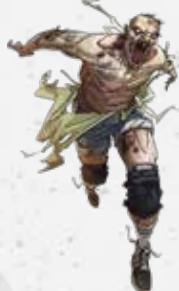
Ferimentos causados: 1
Para eliminá-lo: Dano 1
Adrenalina fornecida: 1 ponto



BALOFO

Grandes, inchados e resistentes, esses Zumbis são difíceis de matar. As armas que causam apenas 1 de Dano não podem machucá-los... de jeito nenhum.

Ferimentos causados: 1
Para eliminá-lo: Dano 2
Adrenalina fornecida: 1 ponto



CORREDOR

Aprimorados por alguma coisa, esses caras se movem duas vezes mais rápido que os Lerdos.

Ferimentos causados: 1
Para eliminá-lo: Dano 1
Adrenalina fornecida: 1 ponto
Regra especial: os Corredores realizam 2 Ações sempre que são ativados (página 25).

! INVESTIDA ZUMBI!



Algumas cartas de Zumbi exibem a palavra-chave Investida. Ao comprar uma carta dessas, coloque em jogo as miniaturas do Zumbi correspondente normalmente. Depois, esses mesmos Zumbis realizam, imediatamente, uma Ativação gratuita (página 23)!

ABOMINAÇÃO



Zombicide vem com 4 Abominações diferentes, cada uma delas com habilidades distintas. Elas aparecem aleatoriamente a partir do baralho de Abominações, mas só pode haver uma delas no tabuleiro por vez.

Depois de sofrer mutações que a deixaram irreconhecível, uma Abominação é o pior pesadelo dos Sobreviventes. Apenas armas que causam 3 ou mais de Dano podem matar esse monstro. Um Molotov bem arremessado resolve o problema, pois ele mata tudo que está na Zona alvo.

Ferimentos causados: 1
Para eliminá-lo: Dano 3 (ou um Molotov)
Adrenalina fornecida: 5 pontos
Regras especiais:

- É necessário um Molotov ou uma arma de Dano 3 para eliminar uma Abominação. Perceba que, naturalmente, não há arma de Dano 3 em Zombicide. Isso pode ser obtido com Habilidades (como Dano +1, página 63) ou com regras especiais de Missão.
- Resolva esses efeitos de jogo sempre que uma carta de Zumbi que faz aparecer uma Abominação for comprada:
- **Se não houver nenhuma Abominação no tabuleiro**, compre uma carta do baralho de Abominações. Depois, coloque a Abominação correspondente na Zona de Entrada. Não esqueça seus efeitos especiais de jogo (veja a próxima página)!
- **Se já houver uma Abominação no tabuleiro**, ela ganha uma Ativação extra.



• ABOMENDIGO

O Abomendigo é tão vil, em todos os sentidos, que até mesmo ficar perto dele é insuportável.

Regra especial: Sobreviventes na Zona do Abomendigo não podem realizar Ações de Combate.

IMPORTANTE:

O Abomendigo é a Abominação mais perigosa das 4 presentes neste jogo. Mover-se para fora de uma Zona que contém Zumbis custa Ações extras (página 19). Certifique-se de não deixar seu Sobrevivente preso na Zona de um Abomendigo com outros Zumbis!

• DELEGABOMINAÇÃO

Definitivamente, esse cara é um policial dos maus.

Regra especial: o Delegabominação é o primeiro na Ordem de Prioridade de Alvo (página 28).



• RADICABOMINAÇÃO

O Radicabominação é um cara durão, e requer poder de fogo concentrado. Literalmente!

Regra especial: o efeito de um Molotov na Zona do Radicabominação mata apenas ele. Outros Agentes não são afetados, e outros efeitos de jogo são ignorados (como mover uma ficha de Entrada de Zumbi ou destruir um Objetivo, de acordo com as regras especiais da Missão).



• PACIENTE O

Esse foi mesmo o primeiro zumbi? Ninguém tem certeza. Mas certamente ele transformou o hospital em um pesadelo infectado.

Regra especial: o Paciente O não tem regras especiais, oferecendo um pequeno alívio aos Sobreviventes. Ele é perfeito para demonstrar o jogo a novos jogadores!



AJUSTANDO O BARALHO DE ABOMINAÇÕES

O baralho das Abominações pode ser ajustado para atender aos gostos dos jogadores e ao clima de partida desejado. Sinta-se à vontade para remover cartas de Abominações que você não queira enfrentar! Aumentar o número de Abominações é tão simples quanto diminuir. Basta adicionar as cartas correspondentes ao baralho de Abominações. Abominações adicionais podem ser obtidas com o pacote Lendas Urbanas, por exemplo.



#09 FASE DOS JOGADORES

Não tenho tempo para gente besta. Saia da minha frente!
- Lili

Começando por quem tiver a ficha de Primeiro Jogador, cada jogador ativa seus Sobreviventes, um de cada vez, na ordem que preferir. Cada Sobrevivente pode realizar até 3 Ações no Nível de Perigo Azul (sem contar as Ações gratuitas que a Habilidade do Nível Azul possa conceder). As Ações possíveis são as seguintes:

MOVER-SE

Vamos por aqui! Tem mais zumbis para matar!
- Josh

O Sobrevivente se move de sua Zona para outra, mas não pode atravessar paredes ou portas fechadas.

- Um Sobrevivente deve gastar 1 Ação extra para cada Zumbi que estiver na Zona da qual ele estiver tentando sair.

LEMBRE-SE: crianças podem usar a Habilidade Liso (página 65) uma vez por Turno.

- Entrar em uma Zona que contém Zumbis encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente (exceto se ele tiver a Habilidade Liso).

EXEMPLO 1: Doug está em uma Zona com 2 Lerdos. Para sair dessa Zona, ele gasta 1 Ação de Movimento e mais 2 Ações extras (uma para cada Lerdo), totalizando 3 Ações. Se houvesse 3 Zumbis na Zona, Doug precisaria de 4 Ações (1 + 3) para se Mover.

EXEMPLO 2: Wanda está adjacente a uma Zona que contém um Zumbi quando se move. A Ação de Movimento termina na Zona que contém o Zumbi, ainda que a Habilidade de Corrida normalmente permitisse que ela se movesse até três Zonas.

PROCURAR

Abra a porta! Abra a porta! Quero ver o que tem aí dentro! O quê? Curiosa? Eu?

- Ostara

Um Sobrevivente só pode Procurar em Zonas internas e apenas se não houver Zumbis na Zona. O jogador compra a carta do topo do baralho de Equipamento. Ele pode colocá-la no inventário do Sobrevivente (e reorganizá-lo gratuitamente) ou descartá-la imediatamente.

Um Sobrevivente pode realizar apenas uma Ação de Procurar por Turno (mesmo que seja uma Ação gratuita). Quando o baralho de Equipamento acabar, reembalhe todas as cartas de Equipamento descartadas (exceto as cartas de Equipamento Inicial) para formar um novo baralho.

AÇÃO DE PORTA

A vida é como um prédio fechado. Você nunca sabe o que te espera.

- Ned



Equipamentos que permitem que os Sobreviventes abram Portas exibem este símbolo.



O Sobrevivente usa seu Equipamento de abrir portas para abrir uma porta em sua Zona. Não é necessário rolar dados. Coloque uma ficha de Porta com o lado aberto voltado para cima sobre a porta fechada (se era uma ficha de Porta Fechada, em vez disso, simplesmente vire a ficha para o lado aberto).

Não se esqueça de colocar uma ficha de Barulho na Zona se o Sobrevivente usou algum Equipamento barulhento para abrir a Porta (página 13).



OBSERVAÇÃO: portas abertas não podem ser fechadas novamente.

Algumas Missões têm portas coloridas. Normalmente, essas portas não podem ser abertas até que certas condições sejam atendidas, como encontrar um Objetivo da mesma cor. Leia as instruções da Missão para mais detalhes.



• APARECIMENTO DE ZUMBIS EM CONSTRUÇÕES

Entrar em uma construção nova é sempre uma emoção. Quando não estão perseguindo alguém, os zumbis esperam no escuro à espera de alguma vítima. É melhor que um parque de diversões!

- Lou

A abertura de uma construção pela primeira vez revela todos os Zumbis que aguardam no interior escuro. Uma única construção se estende a todos os cômodos conectados por aberturas, às vezes abrangendo várias peças de mapa.

Os Zumbis aguardando em uma construção aparecem apenas em cômodos escurecidos, as chamadas Zonas Escuras. Determine cada **Zona Escura** da construção, uma de cada vez, na ordem que os jogadores quiserem (sugerimos começar da mais distante para a mais próxima) e compre uma carta de Zumbi para cada uma delas. Coloque o número e o tipo correspondente de Zumbi na Zona Escura indicada.

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



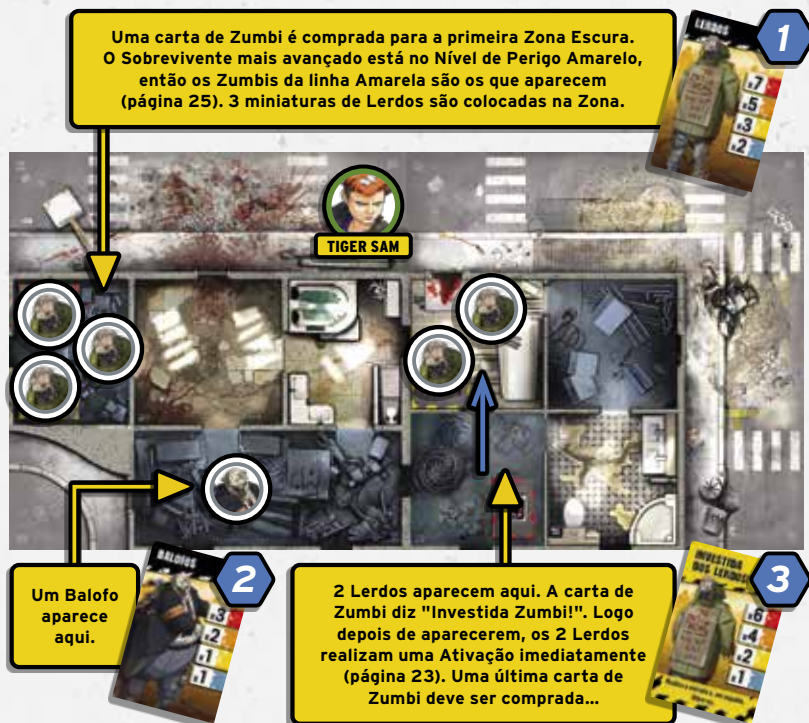
• Quando um jogador comprar uma carta de Zumbi que apresente a palavra-chave **Investida**, coloque as miniaturas de Zumbi normalmente. **Esses** Zumbis realizam imediatamente uma Ativação gratuita (página 23)! Depois, continue o processo de aparecimento de zumbis na construção.



• Quando um jogador compra uma carta de Zumbi de Ativação Extra, nenhum Zumbi aparece na Zona Escura designada. Em vez disso, **todos** os Zumbis do tipo indicado no tabuleiro realizam imediatamente uma Ativação extra (página 23). Observe que essas cartas não têm efeito no Nível de Perigo Azul!

OBSERVAÇÃO: não há aparecimento de Zumbis em construções que estejam abertas desde o início do jogo.

OBSERVAÇÃO: zumbis não aparecem em construções que contêm Sobreviventes no início do jogo (Companheiros **NÃO** contam como Sobreviventes para essa regra).



REORGANIZAR/TROCAR:

Crianças, é hora do lanche! Certo, deixa eu conferir minha mochila. Feijão enlatado, arroz desidratado, água, ursinhos de pelúcia, um par de pistolas, um machete, uma foto da mamãe...

- Ned

O Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma como o jogador quiser.

O Sobrevivente pode, simultaneamente, trocar quantas cartas quiser com 1 (e apenas 1) outro Sobrevivente que esteja na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente pode reorganizar gratuitamente seu inventário.

Uma Ação de Troca não precisa ser de igual para igual. Você pode trocar tudo por nada, basta que ambos estejam de acordo!



AÇÕES DE COMBATE

Ações de Combate utilizam cartas de Equipamento Corpo a Corpo e de Longo Alcance para eliminar Zumbis.

• AÇÃO CORPO A CORPO

Temos um concurso para premiar a cabeça de zumbi que voar mais longe em uma decapitação. Quer participar? A taxa de inscrição é... razoável.

- Odin



O Sobrevivente usa uma arma Corpo a Corpo que tenha na Mão para atacar Zumbis em sua Zona (veja Combate, página 27).

• AÇÃO DE LONGO ALCANCE

Impossível, você disse? Você fala como um adulto. Deixa eu te mostrar.

- Tiger Sam



O Sobrevivente usa uma arma de Longo Alcance que tenha na Mão para disparar contra uma única Zona dentro do Alcance exibido na carta da arma e dentro do Campo de Visão (veja Combate, página 27).

Os Sobreviventes atiram em Zonas, não em Agentes. Isso é importante especialmente por causa da Ordem de Prioridade de Alvo (veja página 28).

Usar uma arma de Longo Alcance em Alcance 0 ainda é uma Ação de Longo Alcance.

PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO

Esse novo mundo oferece um ótimo benefício: só precisamos olhar para baixo para encontrar o que precisamos. Baterias, cobertores, roupas, sabonete e coisas do tipo. E tudo de graça! Nos alimentamos dos restos da cidade para caçar e matar zumbis.



O Sobrevivente pega um Objetivo ou ativa um Objetivo na sua Zona. Os efeitos de jogo ao realizar isso são explicados na descrição da Missão.



Observação: as peças de mapa exibem locais predefinidos para Caixas de Arma Tunada e fichas de Objetivo.

Exceto quando especificado o contrário, cada ficha de Objetivo concede 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que a pegar.



Zombicide contém fichas de Caixa de Arma Tunada que indicam os locais onde essas super armas podem ser encontradas. Elas podem ser coletadas da mesma forma que os Objetivos. O Sobrevivente ganha imediatamente uma Arma Tunada entre as disponíveis. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

FAZER BARULHO

...E foi assim que eu aprendi a assoviar.

- Bunny G

Um Sobrevivente pode fazer Barulho para tentar atrair os Zumbis. Coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente.

FAZER NADA

O Sobrevivente não faz uma ação e termina seu turno antecipadamente. Quaisquer Ações remanescentes são perdidas.



#10 FASE DOS ZUMBIS

Depois que os jogadores ativarem todos os Sobreviventes, é a vez de ativar os Zumbis. Nenhum jogador em específico os controla. Os Zumbis agem por conta própria, realizando as seguintes etapas nesta 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 única Ação.

• ATAQUE

Cada Zumbi em uma Zona que contém Sobreviventes realiza um Ataque. O Ataque de um Zumbi é sempre um acerto e não requer rolagem de dados.

Sobreviventes na mesma Zona dividem os Ataques dos Zumbis da forma como os jogadores preferirem. Cada Ataque Zumbi causa 1 Ferimento. O pino na Barra de Ferimentos do Sobrevivente é movido 1 ponto para baixo a cada Ferimento recebido. Um Sobrevivente é eliminado assim que sua Barra de Ferimentos chegar à sua base (geralmente depois de receber 3 Ferimentos no caso de um Sobrevivente clássico, e 2 Ferimentos no caso de uma Criança). Se isso acontecer, os jogadores perdem o jogo!



Cada Ataque Zumbi bem-sucedido causa 1 Ferimento.



Os Zumbis lutam em grupos. Todos os Zumbis ativados na Zona de um Sobrevivente se juntam ao Ataque, mesmo se houver mais Dano que o necessário para matá-lo.

EXEMPLO 1: um Lerdo em uma Zona com 2 Sobreviventes causa 1 Ferimento durante sua Ativação. Os jogadores escolhem qual Sobrevivente recebe o Ferimento.

EXEMPLO 2: um grupo de 4 Lerdos é ativado na mesma Zona de 2 Sobreviventes. Os jogadores escolhem como distribuir os Ferimentos. Como um Sobrevivente é eliminado ao receber o terceiro Ferimento, o que acabaria com a partida, os jogadores decidem causar 2 Ferimentos em cada Sobrevivente. O grupo precisa reagir rápido!

• MOVIMENTO

Os Zumbis que não atacaram usam sua Ação para se Moverem 1 Zona em direção aos Sobreviventes:

1- Os Zumbis escolhem sua Zona de destino.

- A primeira Zona que escolhem é aquela com Sobreviventes no Campo de Visão que tenha mais fichas de Barulho. Lembre-se de que cada Sobrevivente conta como uma ficha de Barulho.
- Se não há Sobreviventes à vista, eles se movem em direção à Zona mais barulhenta.

Em ambos os casos, a distância não importa. Um Zumbi sempre vai na direção do alvo mais barulhento que pode ver ou ouvir.

2- Os Zumbis se movem 1 Zona em direção à Zona de destino, seguindo a rota mais curta disponível.

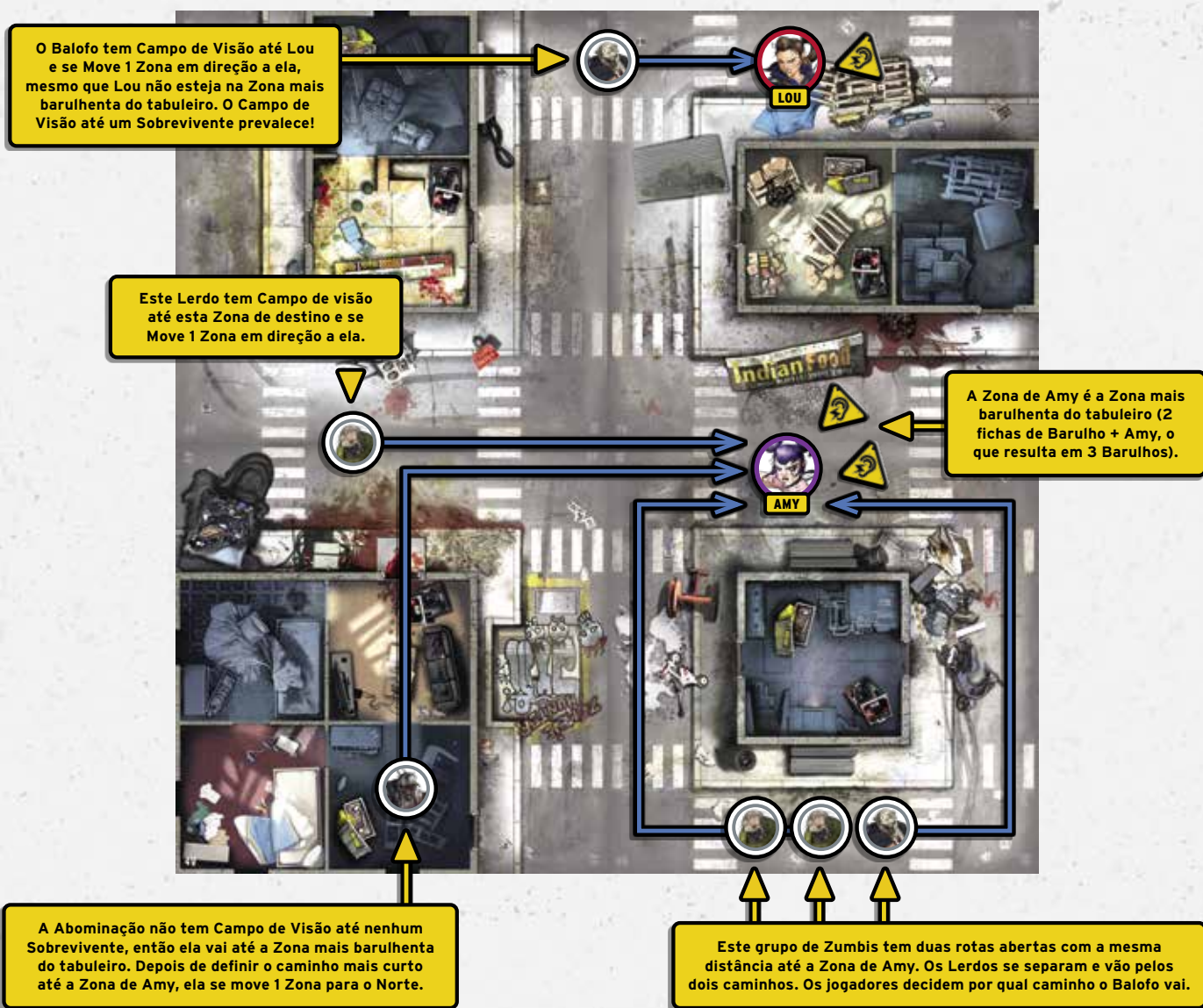
Se não houver caminhos abertos disponíveis até a Zona de destino, os Zumbis não se movem.

Se houver mais de uma rota com a mesma distância até a Zona alvo, os Zumbis se dividem em grupos de tamanhos iguais para seguirem todas as rotas possíveis. Eles também se dividem caso Zonas de destino diferentes contenham o mesmo número de fichas de Barulho.

Grupos de Zumbis em números irregulares também se dividem da mesma forma. Decida qual dos grupos fica com o Zumbi extra e para qual direção cada grupo vai. No caso de haver um único Zumbi e mais de uma rota possível, os jogadores decidem qual direção ele seguirá.

EXEMPLO: um grupo de 4 Lerdos, 3 Balofos e 1 Corredor se move em direção a um grupo de Sobreviventes. Os Zumbis podem usar 2 rotas com a mesma distância, então eles se dividem em 2 grupos.

- 2 Lerdos seguem um caminho. Os outros 2 seguem o outro.
- 2 Balofos seguem um caminho. O último segue o outro caminhos (os jogadores decidem).
- Os jogadores decidem qual caminho o Corredor segue.



• AÇÕES DOS CORREDORES

Os Corredores são alvos rápidos, difíceis e formidáveis. Eles são um desafio e eu gosto de desafios. Deixe-me mostrar como se cara um deles.
- Elle

Os Corredores têm 2 Ações por Ativação. Após todos os Zumbis (incluindo os Corredores) terem realizado o Passo de Ativação e resolvido sua primeira Ação, os Corredores realizam uma nova Ativação e usam sua segunda Ação para Atacarem um Sobrevivente em sua Zona ou se Moverem, caso não haja ninguém para atacar.

EXEMPLO 1: no começo da Fase dos Zumbis, um Corredor está na mesma Zona que um Sobrevivente. O Zumbi gasta sua primeira Ação para Atacar, causando 1 Ferimento. Em seguida, o Corredor realiza sua segunda Ação, atacando novamente e causando mais 1 Ferimento.

EXEMPLO 2: um grupo com 2 Corredores e 1 Balofa está a 1 Zona de distância de um Sobrevivente. Na primeira Ação, como não há ninguém para atacar em sua Zona, os Zumbis se Movem para a Zona do Sobrevivente. Então, os Corredores realizam sua segunda Ação. Como agora eles ocupam a mesma Zona que um Sobrevivente, eles Atacam. Cada Corredor causa 1 Ferimento.

PASSO 2: ENTRADA

Usando fichas de Entrada de Zumbi, o mapa da Missão mostra onde os Zumbis aparecem no final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as Zonas de Entrada.



Fichas de Entrada de Zumbis indicam a localização das Zonas de Entrada. A Entrada Primária é sempre a primeira por onde os Zumbis entram.

Encontre a ficha de Entrada de Zumbis **Entrada Primária**, e depois compre uma carta de Zumbi. Leia o tipo de Zumbi e a linha que corresponde ao Nível de Perigo do Sobrevivente com o maior nível de Adrenalina (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho). Coloque a quantidade indicada do tipo de Zumbi correspondente na Zona de Entrada Primária. **A Zona de Entrada Primária é sempre a primeira por onde eles entram.** Repita esse processo para Cada Zona de Entrada, uma depois da outra, em sentido horário, a partir da Zona de Entrada Primária.

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



EXEMPLO: Doug tem 5 Pontos de Adrenalina, o que o coloca no Nível de Perigo Azul. Lou tem 12, o que a coloca no Nível Amarelo. Para determinar quantos Zumbis entram, leia a linha Amarela, que corresponde a Lou, o Sobrevivente com o maior número de Pontos de Adrenalina.

ZONAS DE ENTRADA COLORIDAS

Algumas Missões apresentam uma ficha de Entrada de Zumbis Azul e/ou Verde. Exceto se informado outra coisa, tais Zonas não estão ativas e os Zumbis não entram por elas até que um evento específico ocorra (como pegar um Objetivo da cor correspondente). Exceto se informado o contrário, **quando uma Zona de Entrada é ativada, ela só faz aparecer Zumbis na próxima Fase dos Zumbis.**



CARTAS DE INVESTIDA ZUMBI

Às vezes, um zumbi faz alguma coisa traiçoeira. Isso nos deixa atentas, nos impede de ficarmos acomodadas. Os Zumbis são os melhores amigos das garotas.

- Amy



Quando um jogador compra uma carta de Zumbi que exibe a palavra-chave Investida, os Zumbis que entrarem em jogo por meio dessa carta realizam uma Ativação (veja o passo de Ativação na página 23) depois de serem colocados no tabuleiro.

OBSERVAÇÃO: os Corredores não têm cartas de Investida.

CARTAS DE ATIVAÇÃO EXTRA

Houve uma grande aparição de zumbis por todo lado. Como se eles tivessem uma compulsão mortal que os joga pra cima da gente. Eu não tive muito tempo pra pensar sobre esse fenômeno, mas desde aquele dia, esses surtos têm me mantido alerta.



Quando um jogador compra uma carta de Zumbi de Ativação Extra, nenhum Zumbi aparece na Zona designada. Em vez disso, todos os Zumbis do tipo da carta resolvem imediatamente uma Ativação extra (página 23).

OBSERVAÇÃO: essas cartas não têm efeito no Nível de Perigo Azul.



ACABANDO AS MINIATURAS DE ZUMBIS

Os jogadores podem ficar sem miniaturas do tipo indicado ao precisarem colocar um Zumbi no tabuleiro no momento de entrada. Nesse caso, todas as miniaturas de Zumbis desse tipo restantes são colocadas (se houver alguma). Depois, todos os Zumbis desse tipo resolvem imediatamente uma Ativação extra (página 23). Ativações extras múltiplas podem ocorrer em sequência. Fique de olho na quantidade de Zumbis em jogo!



#11 COMBATE

Isso não é só por vingança, é pelo nosso futuro. Passamos a maior parte das nossas vidas nos ajoelhando perante os ricos e os famosos. Agora, podemos lutar e festejar muito!

- Amy



SÍMBOLO DOS DADOS

Quando um Sobrevivente realiza uma Ação Corpo a Corpo ou de Longo Alcance para atacar Zumbis, role o número de Dados indicados na Arma usada.



SÍMBOLO DE DUPLA: CORPO A CORPO E LONGO ALCANCE

Se o Sobrevivente ativo tiver nas Mãos 2 armas idênticas com o símbolo de Dupla, ele pode usar ambas ao mesmo tempo gastando uma única Ação. As duas armas devem alvejar a mesma Zona.



Número de Dados: 1.

EXEMPLO: Josh tem 2 Pistolas em Mãos. A Pistola tem o símbolo de Dupla, então Josh pode atirar com ambas ao mesmo tempo. Isso permite que ele role 2 dados (1 para cada Pistola) com uma única Ação de Longo Alcance.



SÍMBOLO DE PRECISÃO

Cada resultado de dado igual ou maior que o valor de Precisão da arma é um acerto. Ataques de longo alcance que erram o alvo podem causar Fogo Amigo (página 28).

IMPORTANTE: a Precisão mínima é sempre 2 ou mais.



SÍMBOLO DE DANO

Cada acerto causa, a um único alvo, a quantidade de Dano indicada no valor de Dano da arma. Se todos os alvos forem eliminados, os acertos extras são perdidos.

- **Lerdos** e **Corredores** são eliminados com um acerto de Dano 1 (ou mais).
- **Balofos** morrem com um acerto de Dano 2 (ou mais). Dano 1 não causa efeito neles, não importando quantas vezes um Sobrevivente o ataque.
- **Abominações** morrem com um acerto de Dano 3. Seja como for, um Molotov é o suficiente!

AÇÃO CORPO A CORPO

Eu luto com qualquer coisa que eu encontre, mas tenho paixão por luta corporal. Armas corpo a corpo são mais... selvagens, sabe? Especialmente motosserras.

- Wanda



Armas Corpo a Corpo exibem o símbolo de Corpo a Corpo.

Um Sobrevivente com uma arma Corpo a Corpo nas Mãos pode atacar um Zumbi em sua Zona. Cada dado rolado que tenha valor igual ou maior que o número de Precisão exibido na carta da arma é um acerto. O jogador distribui os acertos como quiser entre os alvos elegíveis dentro da Zona. Ataques Corpo a Corpo malsucedidos não causam Fogo Amigo (página 28).

EXEMPLO: Doug e Ostara estão na mesma Zona de um Balof, um Lerdo e um Corredor. Ostara ataca com uma Katana. Ela rola um 1 e um 4, o que indica 1 acerto. A Katana causa Dano 1, portanto, não pode machucar o Balof. Ostara atribui seu acerto ao Corredor, o que o elimina. Isso é uma Ação Corpo a Corpo, então, por mais que um erro tenha sido obtido, Doug está seguro dos golpes de Ostara.

AÇÃO DE LONGO ALCANCE

Zumbis lutam com as mãos nuas, como animais selvagens. Por isso que eu prefiro atacar eles à distância. Por que arriscar se a civilização nos deu a segurança da distância e poder de fogo superior?

- Elle



Armas de Longo Alcance exibem o símbolo de Longo Alcance.

Um Sobrevivente com uma arma de Longo Alcance nas Mãos pode atirar contra uma Zona que esteja em seu Campo de Visão (página 10) e dentro do Alcance da arma.

LEMBRE-SE:

- Em Zonas internas, o Campo de Visão é limitado às Zonas que compartilham uma abertura e que estejam a 1 Zona de distância.
- Em Zonas externas, o Campo de Visão segue em linha reta paralelamente às bordas do tabuleiro, até que encontre uma parede ou uma borda do tabuleiro.
- Ataques malsucedidos podem causar Fogo Amigo (veja abaixo), portanto calcule bem os riscos!



SÍMBOLO DE LONGO ALCANCE

O Alcance de uma arma, indicado pelo valor de Alcance na carta, é o número de Zonas que um disparo alcança.

O primeiro dos 2 valores é o Alcance mínimo. A arma não pode ser disparada contra Zonas que estejam mais próximas do que o mínimo. Em alguns casos, o valor pode ser 0, o que indica que o Sobrevivente pode atacar alvos na sua própria Zona (mas isso ainda se trata de uma Ação de Longo Alcance).

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

EXEMPLO 1: o Rifle de Precisão tem Alcance 1-3, isso quer dizer que ele pode atirar a até 3 Zonas de distância, mas não pode ser usado na mesma Zona do Sobrevivente.

EXEMPLO 2: a Cano Serrado tem Alcance 0-1. Ela pode ser disparada na Zona do Sobrevivente e a 1 Zona de distância, não mais longe que isso.

Ignore quaisquer Agentes que estejam nas Zonas entre o atirador e a Zona alvo. Os Sobreviventes podem atirar por Zonas ocupadas sem perigo de acertarem Sobreviventes ou outros Zumbis. Um Sobrevivente pode até mesmo atirar contra outra Zona mesmo quando houver Zumbis na sua própria Zona!

• ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

Ao usar uma arma de Longo Alcance (mesmo em Alcance 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 de Alvo:

- 1- Balofos ou Abominação (o atirador escolhe)
- 2- Lerdo
- 3- Corredor

Os acertos são atribuídos aos alvos de menor nível de prioridade até que todos tenham sido eliminados, só então passa-se para o nível de prioridade seguinte até que esses tenham sido eliminados, e assim por diante.

Se vários alvos estiverem na mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais são os alvos atingidos.

Lembre-se: a Ordem de Prioridade de Alvo não se aplica às Ações Corpo a Corpo.

EXEMPLO: armada com uma Escopeta (Dano 2), Lou realiza uma Ação de Longo Alcance em uma Zona que tem 1 Balofos, 2 Lerdos e 2 Corredores.

- Ela rola e em sua primeira Ação. Acertos são obtidos com 4 ou mais, o que significa que ela teve 2 Acertos. Seguindo a Ordem de Prioridade de Alvo, o primeiro acerto é designado ao Balofos, que é eliminado (Dano 2). O segundo acerto é designado a um Lerdo, que também é eliminado (1 acerto = 1 alvo).
- Lou rola e na segunda Ação, e obtém 2 acertos. A Ordem de Prioridade lista o Lerdo antes, portanto, ele é eliminado. O segundo acerto é designado a um dos Corredores, que também é eliminado. Resta apenas um Corredor.

OBSERVAÇÃO: os Balofos são os primeiros na Ordem de Prioridade e são imunes às armas de Dano 1. Isso significa que eles podem proteger Lerdos e Corredores em sua Zona de todas as Ações de Longo Alcance de Dano 1, pois eles precisam ser removidos primeiro. O mesmo se aplica às Abominações, que exigem Dano 3 (ou um Molotov) para serem eliminadas.

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍNIMO PARA MATAR	ADRENALINA RECEBIDA
1	Balofos/ Abominação	1	2/3	1/5
2	Lerdo	1	1	1
3	Corredor	2	1	1

• FOGO AMIGO

Ops.

Um Sobrevivente não pode acertar a si mesmo com seus ataques. Porém, situações de emergência podem exigir que Ações de Longo Alcance alvejem uma Zona na qual um companheiro esteja preso.

Nesse caso, erros na rolagem de ataque acertam os Sobreviventes na Zona alvo automaticamente. Distribua os acertos do Fogo Amigo da forma que o jogador quiser e aplique o Dano normalmente (armas de Dano 2 causam 2 Ferimentos). Lembre-se, o Fogo Amigo não se aplica às Ações Corpo a Corpo.

EXEMPLO 1: Amy dispara com uma Cano Serrado contra uma Zona onde estão Ned e um Lerdo. Ela rola e , e consegue um acerto... e uma falha. O acerto elimina o Lerdo. Entretanto, a falha acerta Ned com Dano 1, e ele sofre 1 Ferimento.

EXEMPLO 2: Lili dispara com uma Escopeta contra uma Zona onde estão Odin e um Corredor. Ela rola e , 2 acertos! Um é suficiente para matar o Corredor. O outro acerto é desperdiçado. Apenas erros atingem outros Sobreviventes, então Odin está a salvo.

#12 CARACTERÍSTICAS DOS EQUIPAMENTOS

Lute com estilo, aconteça o que acontecer!

- Lili

LANTERNA



O Sobrevivente se beneficia da Habilidade Procurar: 2 cartas (página 65). Compre 2 cartas quando Procurar com este Sobrevivente.

OBSERVAÇÃO: o efeito de jogo não é cumulativo consigo mesmo. Ter mais de uma Lanterna não permite obter mais de 2 cartas.

Lanternas ajudam a procurar pelos melhores Equipamentos no começo da partida.

MOLOTOV



Realize uma Ação de Longo Alcance com um Molotov em um espaço de Mão, descarte a carta e os assista enquanto eles queimam! Um **efeito Molotov** é criado na Zona alvo: **todos os Agentes são eliminados**, independentemente de suas resistências a Dano (sim, isso inclui as Abominações!). O Sobrevivente que arremessou o Molotov recebe todos os Pontos de Adrenalina correspondentes.

Um Molotov mata todos os Agentes da Zona alvo. Guarde-os para Abominações e situações de emergência.



RECARREGAR



Armas recarregáveis têm muito poder de fogo, mas precisam ser recarregadas antes de serem disparadas novamente.

Armas com a característica Recarregar esvaziam toda vez que são disparadas. Um Sobrevivente pode gastar 1 Ação para Recarregar a arma, se ele quiser disparar várias vezes na mesma Rodada. Todas essas armas são recarregadas gratuitamente durante a Fase Final, portanto, elas começam as Rodadas prontas para disparar.

- Se uma dessas armas for disparada e passada para outro Sobrevivente sem ser recarregada, ainda será preciso recarregá-la antes que o novo dono possa usá-la na mesma Rodada.
- Uma única Ação é o suficiente para recarregar 2 armas que foram disparadas de maneira Dupla.
- É permitido disparar com uma única arma recarregável Dupla em uma Zona, e depois disparar em outra Zona com a outra arma Dupla recarregável.

HABILIDADE DO EQUIPAMENTO



A arma certa para o trabalho certo.

Algumas cartas de Equipamento têm suas próprias Habilidades (como a Precisão do Rifle de Precisão, por exemplo).

Cartas de arma: o Sobrevivente se beneficia da Habilidade exibida ao realizar uma Ação de Combate com uma arma equipada que tenha tal Habilidade.

Cartas não-arma: o Sobrevivente ganha a Habilidade, desde que o Equipamento esteja em seu inventário.

#13 MODOS DE JOGO ADICIONAIS

Os modos de jogo adicionais descritos neste capítulo aprofundam a atmosfera de Zombicide com novas regras. Use-os para enriquecer suas partidas, para jogar Missões novamente com novas possibilidades e criar novos desafios temáticos!

ABOMINAFEST

O AbominaFest permite que o jogo tenha várias Abominações no tabuleiro ao mesmo tempo. Quanto mais delas em jogo, mais mortal a partida fica, pois a quantidade de Molotov é limitada. Antes de usar este modo de jogo, certifique-se de que todos sejam jogadores veteranos ou estejam jogando com Sobreviventes capazes de lidar com (ou escapar de) esses monstros!

Estão prontos para o AbominaFest? Resolva estes efeitos de jogo sempre que uma carta de Zumbi que faz aparecer uma Abominação for comprada:

- Se não houver nenhuma Abominação no tabuleiro, compre uma carta do baralho de Abominações. Em seguida, coloque a Abominação correspondente no tabuleiro.
- Se já houver uma Abominação no tabuleiro, todas as Abominações no tabuleiro ganham uma Ativação extra. DEPOIS, compre uma carta do baralho de Abominações e coloque a Abominação correspondente no tabuleiro.

Ajustar o AbominaFest para atender aos gostos e à experiência de jogo desejada pelos participantes é fácil:

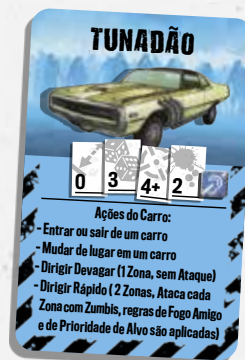
- Primeiro, decida os tipos de Abominação que serão usadas ao criar um baralho de Abominações único. Essa é uma ótima forma de ajustar a dificuldade para cada grupo de jogadores e criar a atmosfera desejada.
- Então, os jogadores também podem definir o número máximo de Abominações que pode haver no tabuleiro ao mesmo tempo. Quando esse limite for atingido, comprar uma carta de Zumbi de Abominação apenas fornece uma Ativação extra às Abominações que já estão no tabuleiro.



AÇÕES DOS CARROS

Esses carros comuns, cheios de plástico, coisas híbridas e tal, se mostraram inúteis tanto para fugir da invasão quanto para se locomover em uma cidade apocalíptica. Preferimos os bons e velhos muscle cars feitos de aço e com aparência intimidadora. E como meus amigos nunca se lembram dos nomes dos carros, a gente simplesmente os chama de tunadões. Também gostamos dos carros da polícia com motores envenenados e lataria reforçada. Eles nos levam de um lado para o outro, esmagam zumbis e às vezes transportam nossas coisas.. Eu os considero nossos melhores aliados.

- Josh



Tenha a carta de referência de Carro à vista!

Zombicide conta com 2 tipos de carro com fichas dupla face. Algumas Missões permitem que os Sobreviventes os dirijam para se deslocarem mais rapidamente pelo tabuleiro e para esmagarem Zumbis. Os dois funcionam da mesma forma, mas cada um tem uma habilidade especial.

Pelo custo de 1 Ação, um Sobrevivente pode realizar 1 das Ações listadas abaixo quando estiver na mesma Zona que um carro. A menos que sejam relacionadas aos carros, as Habilidades do Sobrevivente não se aplicam ao carro em si ou aos ataques realizados com ele.

Exceto se informado o contrário, um carro não pode ser atacado ou destruído. Um Sobrevivente sentado em um carro ainda pode ser atacado normalmente como se ele estivesse na Zona.

• ENTRAR OU SAIR DE UM CARRO

O Sobrevivente entra no carro em sua Zona apenas se não houver Zumbis nela. Coloque a miniatura do Sobrevivente no assento do Motorista ou em outro assento como Passageiro. O carro pode conter um único Motorista e até 3 Passageiros. Não há restrições para sair de um carro.

• MUDAR DE LUGAR NO CARRO

O Sobrevivente se torna o Motorista ou um Passageiro. Mova a miniatura do Sobrevivente de acordo com o lugar no carro que ela ocupará. Mudar de lugar não é uma Ação de Movimento e não usa as regras relacionadas à Movimentação.

OBSERVAÇÃO: mudar de lugar pode ser feito mesmo com Zumbis na Zona.

- Sam, como você alcança os pedais?
- Com caixas. Eu coleí caixas nos meus pés com fita adesiva.
- Aquilo ali é o meu kit de primeiros socorros?



1 ZONA: nenhum ataque.
2 ZONAS:

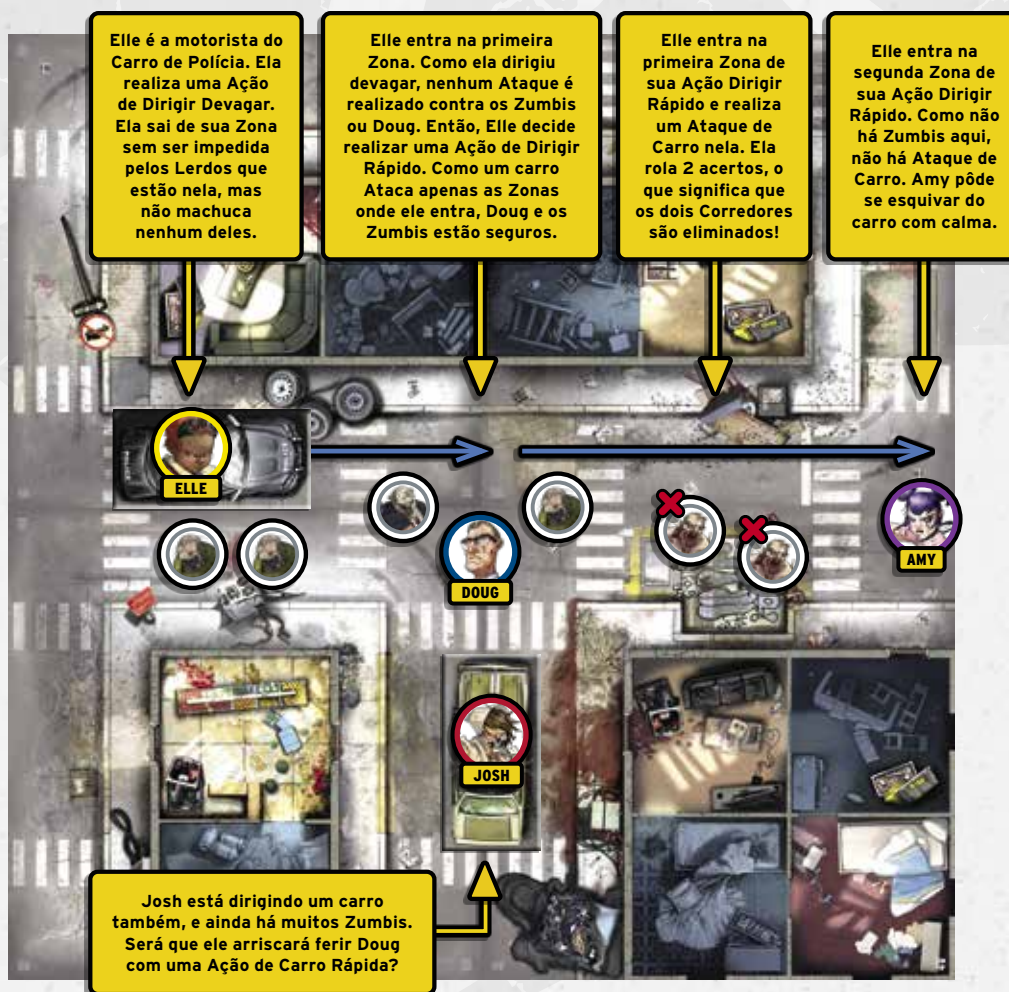


Escolha um modo de dirigir a cada Ação Dirigir gasta no carro:

- **Ação Dirigir Devagar.** O carro se desloca 1 Zona. Nenhum Ataque é realizado.
- **Ação Dirigir Rápido.** O carro se desloca 2 Zonas consecutivas (nada de fazer o retorno!). Realize um Ataque de Carro em cada Zona com Zumbis que o carro entrar. Matar Zumbis com Ataques de Carro fornece os Pontos de Adrenalina correspondentes ao Motorista. Os acertos de um Ataque de Carro são atribuídos aos Agentes na Zona alvo de acordo com a Ordem de Prioridade de Alvo (página 28).

Os Ataques de Carro podem causar Fogo Amigo (página 28) a Sobreviventes pedestres se um Sobrevivente dirigir para dentro de Zonas que contenham tanto Zumbis quanto Sobreviventes pedestres! Os Sobreviventes que estão neste ou em qualquer outro carro na Zona são imunes. Nenhum Ataque de Carro acontece se o carro entrar em uma Zona que tenha apenas Sobreviventes pedestres.

Para facilitar as coisas, dirigir um carro não faz Barulho.



• PEGAR UMA CAIXA DE ARMA TUNADA EM UM TUNADÃO

Opa. Esse é exatamente o meu tipo de carro. E o meu tipo de arma. Será algum tipo de milagre? Sim, é um milagre!
- Lili



Algumas missões o instruem a colocar uma ficha de Caixa de Arma Tunada sobre o Tunadão. Elas podem ser coletadas da mesma forma que os Objetivos. Remova a Caixa de Arma Tunada da ficha do Tunadão. O Sobrevivente recebe, imediatamente, uma Arma Tunada entre aquelas que ainda estão disponíveis. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

Um Tunadão pode ser dirigido enquanto ainda tem uma Caixa de Arma Tunada. Nesse caso, a Caixa se move junto com o Tunadão. A arma está guardada no porta-malas e não ocupa nenhum assento.

• PROCURAR NO CARRO DE POLÍCIA

- Mexa no que quiser, menos no botão da sirene. Por favor.
- Sério? Por quê? (Aperta o botão)
- Tiger Sam para Bunny G



Cada Tunadão contém uma única Arma Tunada. Os Carros da Polícia contêm um número ilimitado de cartas de arma.

Uma Ação de Procurar pode ser feita nos Carros de Polícia em busca de armas. Efeitos de jogo relacionados à Procurar (como +1 Ação de Procurar gratuita, Pode Procurar Mais de Uma Vez, ou o Equipamento Lanterna) se aplicam ao Procurar em um Carro de Polícia.

Ao Procurar em um Carro de Polícia, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta "Aaahh!!!" faz aparecer um Lerdo, como de costume, e interrompe a ação de Procurar (mesmo com o uso de uma Lanterna, por exemplo).



ZONAS ESCURAS

- Esse prédio tá completamente escuro. Fique com os olhos e os ouvidos bem abertos.
- Ei, isso me lembra um jogo...



Zonas Escuras são usadas para o aparecimento de Zumbis em Construções e também podem ser usadas para tornar a exploração mais perigosa.

O uso das regras de Zona Escura torna o jogo um pouco mais difícil e instiga um profundo sentimento de pavor nos Sobreviventes. As seguintes regras se aplicam nesse modo de jogo:

- O Campo de Visão dos Agentes não se estende a Zonas Escuras, exceto em Alcance 0-1.
- Ataques de Longo Alcance que têm Zonas Escuras como alvo tem Precisão 6+ (é preciso rolar um 6 para acertar). **Ter uma Lanterna cancela esta regra.** Os efeitos de jogo que alteram a Precisão ainda são aplicados (como +1 no resultado: Longo Alcance, por exemplo). Sucessos automáticos, como o arremesso de um Molotov, ainda são aplicados.
- Ataques Corpo a Corpo não são afetados por Zonas Escuras.



Odin acabou de abrir a porta. Os Zumbis aparecem nas Zonas Escuras. Infelizmente, os Corredores estão bem na frente de Odin e seus ataques de Longo Alcance são severamente penalizados (Precisão 6+) pela escuridão. Uma ajuda é muito bem-vinda!



COMPANHEIROS

- Você é tão fofo! Posso te adotar?
 - Pode ser, mas só se você tiver doces e chocolate.
- Amy e Bunny G

Algumas Missões apresentam miniaturas de Sobreviventes como objetivos ou personagens de suporte. Eles são chamados de Companheiros e agem conforme descrito pela Missão ou seguem os Sobreviventes. Os jogadores escolhem qual Companheiro é colocado em cada um dos espaços indicados pela Missão. Separe os Cartões de Identificação deles durante a Preparação para que todos os jogadores os vejam.

As descrições das Missões podem ser diferentes das seguintes regras. Nesse caso, as regras especiais de Missão prevalecem.

OBSERVAÇÃO: Sobreviventes com as Habilidades *Começa com [X] de Vida*, *Começa com 2 PA*, ou *Começa com [Equipamento]* (página 64) não podem ser usados como Companheiros. Se um deles for comprado nesse momento, ignore-o e pegue outro.

• ESCOLTANDO UM COMPANHEIRO

De acordo com a Missão, um Companheiro pode ser vinculado a um determinado Sobrevivente durante a Preparação. O Sobrevivente pega o Cartão de Identificação correspondente e se beneficia da Habilidade do Nível de Perigo Azul do Companheiro (se o Companheiro tiver mais de uma Habilidade Azul, apenas a primeira listada no Cartão de Identificação vale). O Cartão de Identificação não ocupa nenhum espaço no Inventário. A miniatura do Companheiro é colocada ao lado da miniatura do Sobrevivente. O Cartão de Identificação do Companheiro pode ser trocado, junto com a miniatura e a Habilidade dele, como se fosse uma carta de Equipamento. O Sobrevivente que possuir o Cartão de Identificação do Companheiro é denominado como seu **Líder**. Um Sobrevivente pode ser Líder de vários Companheiros.

A Missão também pode apresentar Companheiros solitários que estão por conta própria. Qualquer Sobrevivente pode gastar uma Ação para recrutar um Companheiro solitário que esteja em sua Zona. O Sobrevivente se torna o Líder desse Companheiro e adquire seu Cartão de Identificação.

• CARACTERÍSTICAS GERAIS DOS COMPANHEIROS

Um Companheiro:

- **É um Sobrevivente.** Isso também significa que ele conta como 1 Barulho.
- Pode ser atingido por Fogo Amigo (página 28).
- É eliminado ao receber qualquer Ferimento. Exceto se informado o contrário pela Missão, os jogadores perdem o jogo se o Companheiro for eliminado.
- Sempre fica junto de seu Líder. Todas as regras especiais, Habilidades relacionadas a Movimentação e Ações relacionadas a Carros também se aplicam ao Companheiro. Um Companheiro ocupa um assento de Passageiro em um carro.
- Ele não possui inventário.
- Ele não realiza Ações.

EXEMPLO 1: Wanda gasta 1 Ação para recrutar Bunny G, um Companheiro solitário em sua Zona. Wanda se torna Líder de Bunny G, pega seu Cartão de Identificação e a miniatura dele é colocada ao lado da miniatura dela. De agora em diante, Wanda se beneficia da Habilidade de Nível Azul Sortudo de Bunny G. Em contrapartida, Bunny G se beneficia da Habilidade Corrida de Wanda para poder segui-la por todos os lugares.

EXEMPLO 2: Josh está na mesma Zona que Wanda e Bunny G e gasta 1 Ação para Trocar. Agora Josh é o Líder de Bunny G, obtendo o Cartão de Identificação e a Habilidade de Nível Azul dele. Josh ganhou um amuleto da sorte!





• MODO ULTRAVERMELHO

Nervoso? Você não quer me ver nervoso!

O modo Ultravermelho permite que seus Sobreviventes ganhem Pontos de Adrenalina além do Nível de Perigo Vermelho e adquiram novas Habilidades. Esse modo é ideal para conseguir números extraordinários de mortes e completar Missões muito grandes.

Modo Ultravermelho: quando um Sobrevivente chegar ao Nível Vermelho, retorne o pino de Adrenalina para 0 e avance novamente quaisquer Pontos de Adrenalina obtidos além dos que foram necessários para atingir o Nível Vermelho. O Sobrevivente ainda está no Nível Vermelho e mantém suas Habilidades. Registre os Pontos de Adrenalina adicionais normalmente e ganhe Habilidades não escolhidas previamente ao chegar novamente nos diferentes Níveis de Adrenalina. Quando todas as Habilidades do Sobrevivente tiverem sido selecionadas, escolha uma Habilidade da lista (página 63) cada vez que chegar nos Níveis Laranja e Vermelho novamente.

EXEMPLO: Ostara acabou de atingir o 43º Ponto de Adrenalina, chegando ao Nível Vermelho. Ela tem as seguintes Habilidades: Pode Procurar Mais de Uma Vez (Azul), +1 Ação (Amarelo), +1 dado: Longo Alcance (Laranja) e +1 no resultado: Longo Alcance (Nível Vermelho). O jogador retorna o pino de Adrenalina ao início do marcador e continua a Missão. Ostara ainda está no Nível Vermelho e continua ganhando Pontos de Adrenalina por matar Zumbis.

Ela não recebe nenhuma Habilidade extra ao chegar nos Níveis Azul e Amarelo pela 2ª vez, pois já tem as Habilidades listadas nesses Níveis. Ao chegar no Nível Laranja novamente, ela recebe +1 Ação de Movimento gratuita, sua 2ª Habilidade de Nível Laranja. Ao chegar novamente no Nível Vermelho, o jogador escolhe uma nova Habilidade entre as 2 restantes nesse Nível e opta por +1 Ação de Combate gratuita. O pino de Adrenalina volta ao início.

Durante a 3ª passagem pela barra de Adrenalina, Ostara não recebe nenhuma Habilidade nos Níveis Azul, Amarelo e Laranja, pois ela já tem todas. Ao chegar no Nível Vermelho pela 3ª vez, ela ganha a última Habilidade do Nível Vermelho: Liso. O pino de Adrenalina volta ao início novamente.

De agora em diante, Ostara continua somando Pontos de Adrenalina e ganha uma Habilidade nova, escolhida pelo jogador, cada vez que chegar ao Nível Laranja, e outra ao atingir o Nível Vermelho de Perigo.

• AJUSTANDO A DIFICULDADE

- Acho que deu. Vamos andando!
- Podemos ficar mais um pouco? Estou me divertindo.



A dificuldade em Zombicide pode ser ajustada para cima ou para baixo usando os números das cartas.

Às vezes, o jogo pode ficar muito fácil ou muito difícil para você e seu grupo. Nesse caso, organize as cartas de Zumbi usando os números das cartas.

- As cartas de Zumbi #001 até #018 são a parte mais fácil de uma invasão Zumbi. Os Zumbis aparecem em números menores, mas ainda se beneficiam das regras de Investida. Não há Abominações no Nível de Perigo Azul.

- As cartas de Zumbi #019 até #036 são a parte mais difícil. Os Zumbis aparecem em maior quantidade, principalmente nos Níveis de Perigo mais baixos. As Abominações podem aparecer no Nível de Perigo Azul. Utilize-as em grupos de jogadores experientes e veteranos de Zombicide.

- As cartas de Zumbi #037 até #040 são Ativações Extras. Elas deixam os Zumbis menos previsíveis e colocam mais pressão sobre os Sobreviventes.

Esses elementos podem ser organizados como você desejar para criar uma experiência única!



#14 MISSÕES

As seguintes Missões podem ser jogadas em qualquer ordem, atendendo ao tempo de jogo e ao nível de perigo desejados. As regras especiais de cada Missão prevalecem sobre as regras gerais do jogo e das cartas.

As primeiras 10 Missões são releituras do Zombicide original, atualizadas para atender às regras da 2ª Edição. As 15 Missões subsequentes são originais desta nova edição!

MO - VIDA PÓS-APOCALÍPTICA (TUTORIAL)

Fácil / 30 Minutos

Qualquer um com o mínimo de conhecimento sobre Zumbis sabe que não vai demorar muito até que os infectados se aglomerem e derrubem a sociedade. Nós temos que nos preparar e achar os equipamentos certos para sobreviver. Estranhamente, eu não estou preocupado com armas, porque tem muita arma por aqui. O bem mais precioso que precisamos agora são os remédios. Ficar doente ou se ferir em um mundo zumbi pode ser um pesadelo. Ah, e precisamos de pasta de dente também. E pilhas. E...
O quê? Você nunca viu um filme de zumbi? Bem-vindo ao mundo real!

Peças de Mapa necessárias: 1V e 3V.

1V 3V

• OBJETIVOS

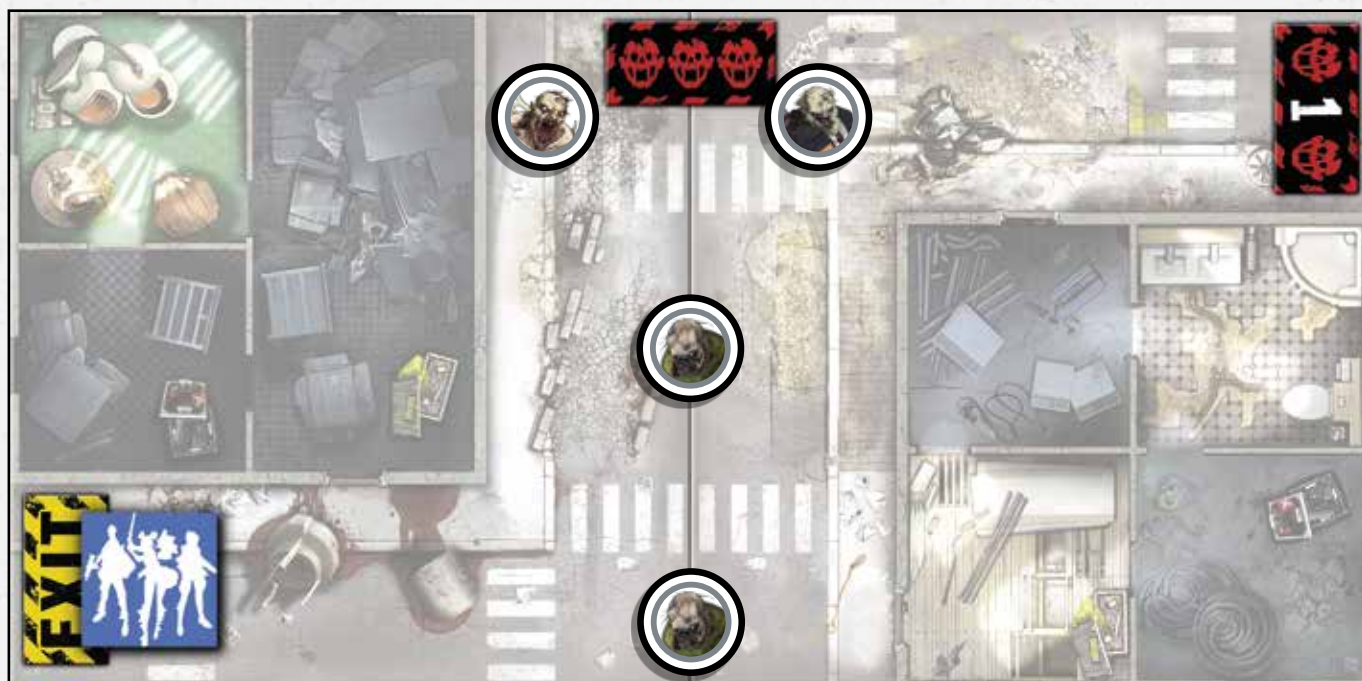
Um novo começo (mais ou menos). Colete todos os Objetivos e Caixas de Arma Tunada. Depois, vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque 1 Balófo, 1 Corredor e 2 Lerdo nas Zonas indicadas.

• **Fora de circulação.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Armas maiores.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



M1 - VIZINHANÇA

Médio / 45 Minutos

Nosso abrigo está seguro, por enquanto. Infelizmente, nosso estoque de comida não vai durar muito. Também precisamos de algumas roupas, equipamentos e outros suprimentos. Decidimos nos armar e explorar as casas da redondeza. Não podemos voltar de mãos vazias.

Peças de Mapa: 1V, 2V, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V e 9R.

• OBJETIVOS

Encontrar suprimentos para o abrigo. Primeiro, complete estes dois Objetivos:

- Pegar uma ficha de Objetivo com cada Sobrevivente (veja Regras Especiais). Os jogadores perdem o jogo se esse Objetivo não puder mais ser cumprido (se um único Sobrevivente pegar fichas demais, por exemplo).
- Pegar 3 cartas de comida (Saco de Arroz, Comida Enlatada ou Água) distribuídas de qualquer forma entre os Sobreviventes.

Depois, vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.



• REGRAS ESPECIAIS

• **Fazendo nossa parte.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Coloque a ficha no Painel do Sobrevivente. Ela não ocupa espaço no inventário e não pode ser trocada.

• **Achado não é roubado!** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



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



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zona de Saída



Objetivos (5 PA)



Caixas de Arma Tunada



Zonas de Entrada de Zumbis

M2 - ZONA Y

Difícil / 60 Minutos

Aqueles que sobreviveram estão enlouquecendo. Os focos de resistência estão sumindo, um atrás do outro, e nosso rádio CB, que antes fervilhava com mensagens, agora está em silêncio. Precisamos ir embora. O número de zumbis aumenta a cada dia, e nossos suprimentos estão se esgotando. Eu mataria por uma pasta de dente.

Peças de Mapa: 1V, 2V, 3V, 4R, 5V, 6R, 7V, 8V e 9R.

• OBJETIVOS

Fuga armada. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:
1- Armar a equipe. Arme sua equipe com uma quantidade de Armas Tunadas igual ao número de Sobreviventes (limitado à quantidade de Armas Tunadas disponíveis).
2- Ir até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

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

Zona Inicial dos Sobreviventes

Zona de Saída

9x
Objetivos (5 PA)

9x
Caixas de Arma Tunada

Zonas de Entrada de Zumbis

• REGRAS ESPECIAIS

- **Jamais imaginei que iria sentir falta disso.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.
- **Ferramentas de trabalho.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



M3 - 24 HORAS DE TERROR EM ZOMBICITY

Médio / 90 Minutos

Avistamos um grande e confortável lar de idosos. As construções não parecem muito danificadas e alguns carros ainda parecem funcionar. O estoque provavelmente está cheio, porque parece que os saqueadores não ficaram muito tempo por aqui. E rapidamente percebemos o porquê. Esta área está infestada de zumbis. Os moradores claramente não puderam fazer nada. Antes de explorar, é bom limparmos a área.

Estou louco por um chiclete.

Peças de Mapa: 1V, 2V, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V e 9V.

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

• OBJETIVOS

Pé na tábua! Alcance o Nível de Perigo Vermelho com, pelo menos, 1 Sobrevivente.

• REGRAS ESPECIAIS

- **Carros e armas.** Os carros podem ser dirigidos (veja página 31).
 - O **Tunadão** contém uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre ele. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.
 - Ao Procurar no **Carro de Polícia**, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta Aaahh!! faz aparecer um Lerdo e interrompe a Procura.
- **Vou guardar para mais tarde.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.
- **Vem tranquilo!** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



Zona Inicial dos Sobreviventes

9x



Objetivos (5 PA)

10x



Caixas de Arma Tunada



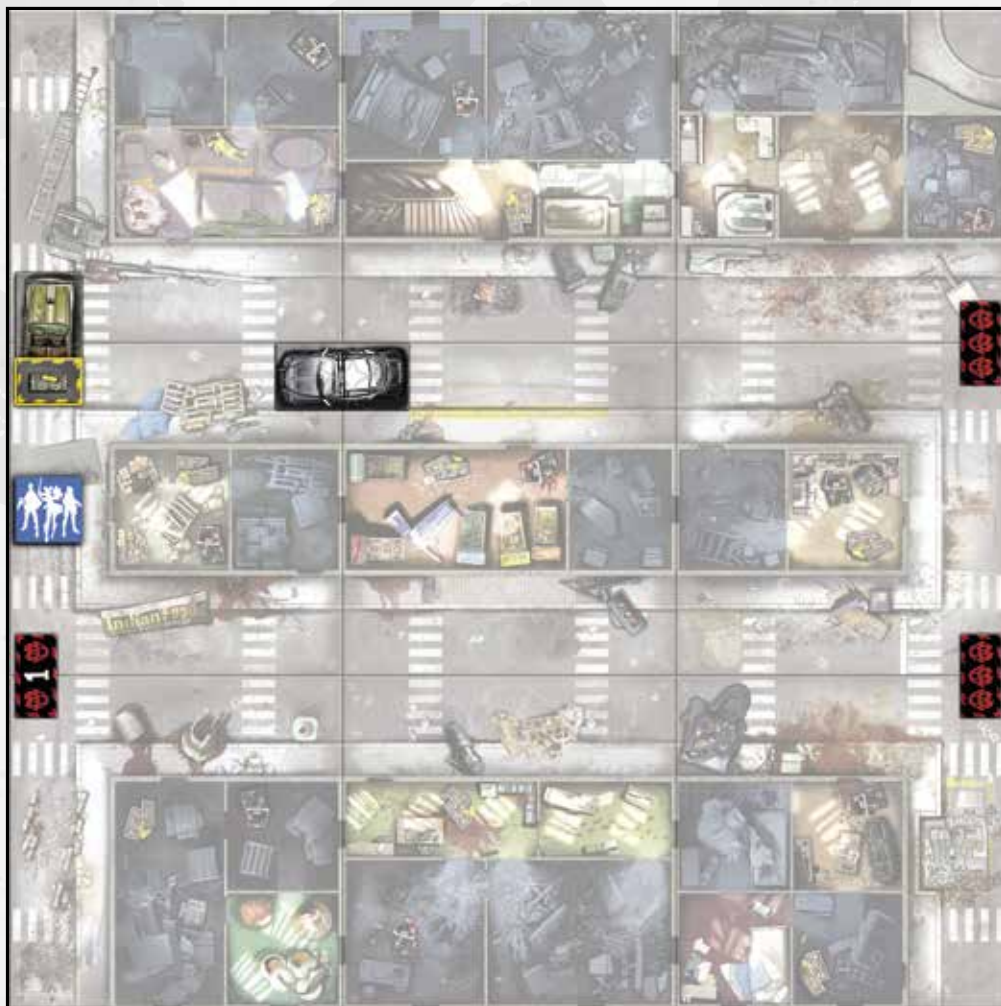
Zonas de Entrada de Zumbis



Carro de Polícia (pode ser dirigido)



Tunadão (pode ser dirigido)



M4 - TIROTEIO MOTORIZADO

Médio / 90 Minutos

Nosso novo abrigo não é seguro o suficiente. Os zumbis não desistem. Não conseguimos dormir e o desespero já atingiu alguns de nós. Deve existir um foco deles por aqui, provavelmente na área comercial da cidade, próximo à entrada do metrô. Até que essa ameaça seja neutralizada, vamos continuar sofrendo ataques. Eu estava mesmo querendo um par de sapatos novos.

Peças de Mapa: 3V, 4V, 5R, 6V, 7R e 8V.

• OBJETIVOS

Proteger os acessos principais do abrigo. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

1- Explodir os carros para bloquear as rotas principais. Use os carros para Destruir as Zonas de Entrada Vermelhas e mover as fichas de Entrada de Zumbi correspondentes para a Zona de Entrada Primária (veja as Regras Especiais). Se este Objetivo não puder mais ser cumprido, os jogadores perdem o jogo.

2- Tostar a rota que sobrou. Arremesse um Molotov na Zona de Entrada Primária.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Trovoões motorizados.** Os carros podem ser dirigidos (veja página 31).

- O **Tunadão** contém uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre ele. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

- Ao Procurar no **Carro de Polícia**, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta Aaahh!! faz aparecer um Lerdo e interrompe a Procura.

• **Mirem no tanque!** Os carros podem ser designados como alvos específicos de Ataques de Longo Alcance. A Ordem de Prioridade de Alvo é ignorada e é necessário um único acerto para fazer o carro explodir. Resolva um efeito de Molotov e remova a ficha do carro em seguida (junto com qualquer Caixa de Arma Tunada que ele ainda tiver). Fazer um carro explodir em uma Zona de Entrada Vermelha move a ficha de Entrada de Zumbi Vermelha correspondente para a Zona de Entrada Primária.

• **Suprimentos para quem vive.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Que coisa linda!** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

5R	7R
4V	3V
6V	8V

		
Zona Inicial dos Sobreviventes	Tunadão (pode ser dirigido)	Carro de Polícia (pode ser dirigido)
	8x 	6x 
Zonas de Entrada de Zumbis	Caixas de Arma Tunada	Objetivos (5PA)



M5 - VAMOS ÀS COMPRAS

Difícil / 90 Minutos

Os zumbis são perigosos, mas estão longe de ser a maior ameaça. Temos que procurar recursos o tempo todo, comida, armas e, acima de tudo, um abrigo seguro. Agora, estamos no centro da cidade, um cemitério de concreto e vidro. Os grandes prédios comerciais certamente estão infestados. Mas, com sorte, conseguiremos achar meios de sobreviver mais alguns dias. Lembre-se, devemos abrir uma porta de cada vez e não podemos fazer muito barulho. Caso contrário, em poucos minutos todos os zumbis da cidade vão estar por aqui! Ontem eu sonhei com bacon. Um delicioso pedaço de bacon.

Peças de Mapa: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V e 9R.

• OBJETIVOS

Primeiro, o expurgo. Cumpra os dois Objetivos:

- Abrir todas as construções.
- Coletar 5 Objetivos (ou mais). Pelo menos 1 deve ser um Objetivo colorido (veja as Regras Especiais).

Depois, vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zona de Saída

8x



**Objetivos (5 PA)
6 Vermelhos, 1 Azul
e 1 Verde**

8x



**Caixas de
Arma Tunada**



Portas Abertas



**Zonas de Entrada
de Zumbis**

• REGRAS ESPECIAIS

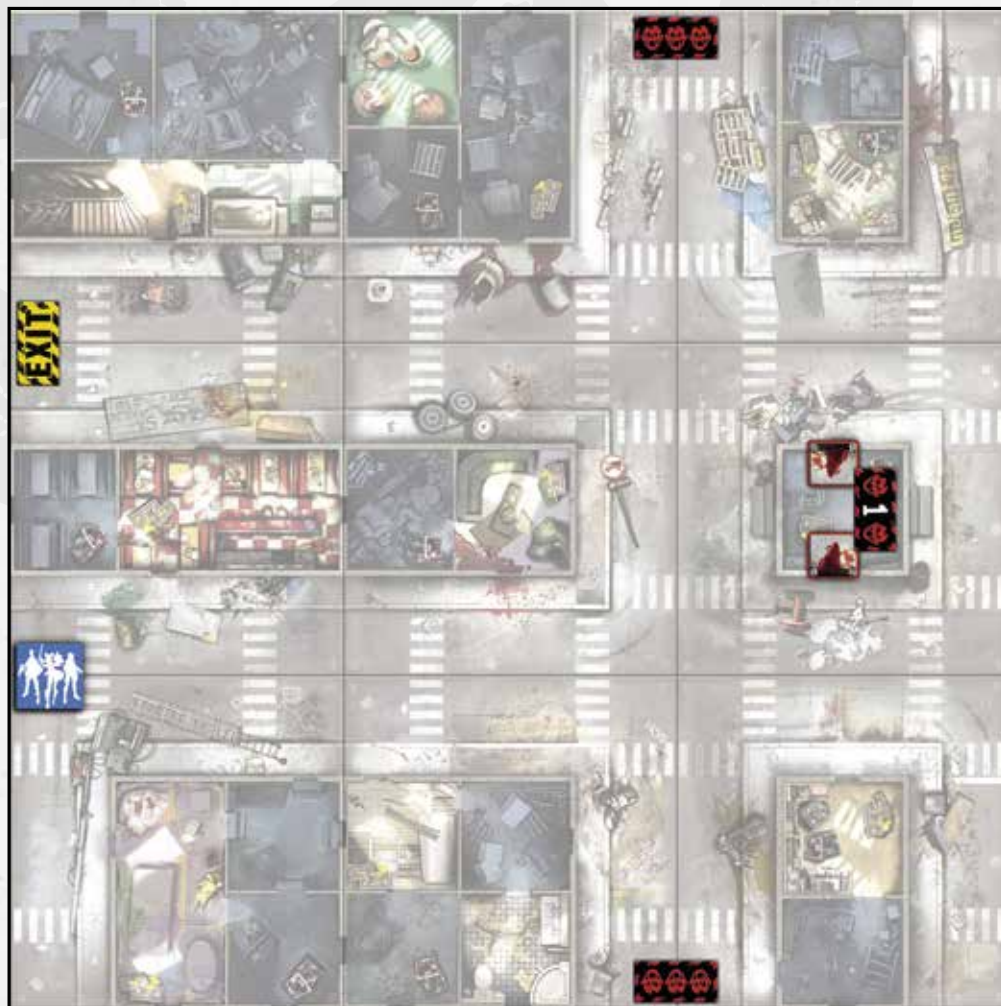
• Preparação.

- Misture os Objetivos Azul e Verde, voltados para baixo, entre os Objetivos Vermelhos. Em seguida, posicione-os, aleatoriamente, nos locais indicados no tabuleiro. A equipe deve pegar, pelo menos, 1 deles (Azul ou Verde) para vencer o jogo!
- Observe as duas portas abertas na peça 9R. Essa peça de mapa não contém uma ficha de Objetivo ou uma Caixa de Arma Tunada.

• **Você disse bacon?** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Bacon na base do chumbo.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

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



M6 - A FUGA

Difícil / 90 Minutos

Nas primeiras horas de infecção, todo mundo se amontoou nos supermercados em busca de comida. Um grande erro. Afinal, lugares públicos estavam cheios de zumbis. Encontramos uma loja de conveniência no subúrbio. Até agora, todos que entraram lá só contribuíram para aumentar o número de infectados. Hoje é a nossa vez de encarar essa multidão. Nossos mantimentos acabaram. Não temos escolha..., mas temos experiência e trabalho em equipe. Eu só sei que eu preciso de uma arma maior... e papel higiênico.

Peças de Mapa: 1V, 4V, 5R, 6V, 8V e 9R.

• OBJETIVOS

Banho de loja letal. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

1- Conseguir comida. Colete 6 cartas de comida (Comida Enlatada, Arroz ou Água). Elas podem ser distribuídas de qualquer forma nos inventários dos Sobreviventes e/ou guardadas em carros (veja Regras Especiais).

2- Fugir com os carros. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes nos carros. Um carro pode fugir por essa Zona no final do Turno do Motorista (junto com seus Passageiros e as cartas de Comida guardadas nele), desde que não haja Zumbis nela. Se este Objetivo não puder mais ser cumprido, os jogadores perdem o jogo.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Não é o carro da sua família.** Os carros podem ser dirigidos (veja página 31).

- O **Tunadão** contém uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre ele. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

- Ao Procurar no **Carro de Polícia**, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta Aaahh!! faz aparecer um Lerdo e interrompe a Procura.

• **Guardando a comida no porta-malas.** Ao usar 1 Ação, um Sobrevivente pode guardar cartas de comida em um carro que esteja em sua Zona. Remova quaisquer cartas de comida do inventário do Sobrevivente e as coloque sobre a ficha do carro. As cartas guardadas não ocupam assentos, se movem com o carro, e podem ser colocadas de volta no inventário de um Sobrevivente usando as mesmas regras para serem guardadas.

• **Verifique o prazo de validade.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Liquidação!** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

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



Zona Inicial dos Sobreviventes



1
Zonas de Entrada de Zumbis

6x



Objetivos (5 PA)

7x



Caixas de Arma Tunada



Tunadão (pode ser dirigido)



Carro de Polícia (pode ser dirigido)



Zona de Saída



M7 - CINE SINISTRO

Difícil / 45 Minutos

*Tudo já estava indo ladeira abaixo, quando tivemos um acidente na usina nuclear. Antes de desaparecerem, as autoridades colocaram um grande número de técnicos e funcionários da usina em uma das alas do hospital sob quarentena. Temos que garantir que esse pessoal fique trancado lá para sempre, ainda mais se estiverem infectados. Por quê? Porque só existe uma coisa pior que um zumbi: um zumbi radioativo!
Eu me pergunto para onde foram todos os cachorros.*

Peças de Mapa: 3V, 4V, 6V e 8V.

• OBJETIVOS

Impeça a fuga dos zumbis. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

1- Proteja as construções. Coloque todas as fichas de Entrada de Zumbi na Zona de Entrada Primária (veja as Regras Especiais).

2- Trancafiados de uma vez por todas. Arremesse um Molotov na Zona de Entrada Primária.

Os jogadores perdem o jogo se um Zumbi começar sua Ativação em uma Zona realçada.

6V 4V

3V 8V

	
Zona Inicial dos Sobreviventes	Zona Realçada com fichas de Barulho permanentes
4x 	4x 
Objetivos (5 PA)	Caixas de Arma Tunada
 	
Zonas de Entrada de Zumbis	Portas Abertas

• REGRAS ESPECIAIS

• Preparação.

- Coloque 3 fichas de Barulho em cada Zona realçada. Elas são permanentes e não são removidas durante a Fase Final. Os jogadores perdem o jogo se um Zumbi começar sua Ativação em uma Zona realçada.

- Observe as portas abertas nas peças de mapa 4V e 8V. No final da Preparação, faça aparecer Zumbis nos dois prédios como se essas portas tivessem acabado de ser abertas.

• **A barra tá limpa!** Um Sobrevivente em uma Zona de Entrada sem Zumbis pode gastar 1 Ação para neutralizá-la. Mova a Ficha de Entrada de Zumbis para a Zona de Entrada Primária.

• **Alguém quer meias limpas?** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Presente de Natal?** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



M8 - POLÍCIA ZUMBI

Difícil / 30 Minutos

Acabamos de matar um zumbi que era o prefeito desta cidade. Ele levava consigo um fax do chefe de polícia que explicava como chegar a um refúgio seguro em uma velha passagem subterrânea que foi transformada num búnquer, perto da delegacia. Parece que lá conseguiremos encontrar munição, comida e quem sabe até um chuveiro. Esse búnquer seria o lugar perfeito para nos abrigarmos. Só tem um porém: a entrada só poder ser aberta a distância, e essa área está infestada de zumbis. Essa missão é bem perigosa, mas vale muito a pena tentar. O que não te mata hoje, pode te matar amanhã.

Peças de Mapa: 3V, 4V, 5V, 6R, 8V e 9R.

• OBJETIVOS

Direto para o búnquer. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

1- Encontrar os controles remotos. Pegue os Objetivos Azul e Verde.

2- Ir até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque os Objetivos Azul e Verde nas Zonas indicadas.

• **Impossível matar um só.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **O búnquer está trancado.** A construção que contém a Zona de Saída não pode ser aberta até que os Objetivos Azul e Verde tenham sido coletados.

• **Vamos brincar de polícia e ladrão.** Os carros podem ser dirigidos (veja página 31).

- O **Tunadão** contém uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre ele. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

- Ao Procurar no **Carro de Polícia**, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta Aaahh!! faz aparecer um Lerdo e interrompe a Procura.

• **Parado aí! Mãos na cabeça! Brincadeirinha. Agora morra.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



3V	4V
6R	9R
8V	5V

Zona Inicial dos Sobreviventes

Zonas de Entrada de Zumbis

Zona de Saída

Tunadão (pode ser dirigido)

Carro de Polícia (pode ser dirigido)

Objetivos (5 PA)

Caixas de Arma Tunada

M9 - OS FINS JUSTIFICAM OS MEIOS

Médio / 60 Minutos

Encontramos um abrigo e, pelo jeito, temos comida suficiente para alimentar um batalhão. Também temos um rádio que ainda funciona. Foi graças a ele que encontramos outro grupo de sobreviventes no subúrbio. Eles estão desprotegidos e cercados por zumbis. Não parece ser uma armadilha. Unidos somos mais fortes, por isso, vamos fazer novos amigos. Encontrei uma caixa de fio dental hoje. Você tinha que ver minha alegria, parecia que era Natal.

Peças de Mapa: 2V, 3V, 4V e 9R.



4V	2V
9R	3V



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zonas de Entrada de Zumbis



4x
Caixas de Arma Tunada



4x
Objetivos (5 PA)
3 Vermelhos e 1 Verde



Carro de Polícia
(não pode ser dirigido)

• OBJETIVOS

• **Resgatar os novos amigos.** Encontre os três Companheiros para vencer o jogo (veja página 33).

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Misture o Objetivo Verde, voltado para baixo, entre os Objetivos Vermelhos. Em seguida, posicione-os, aleatoriamente, nos locais indicados no tabuleiro.

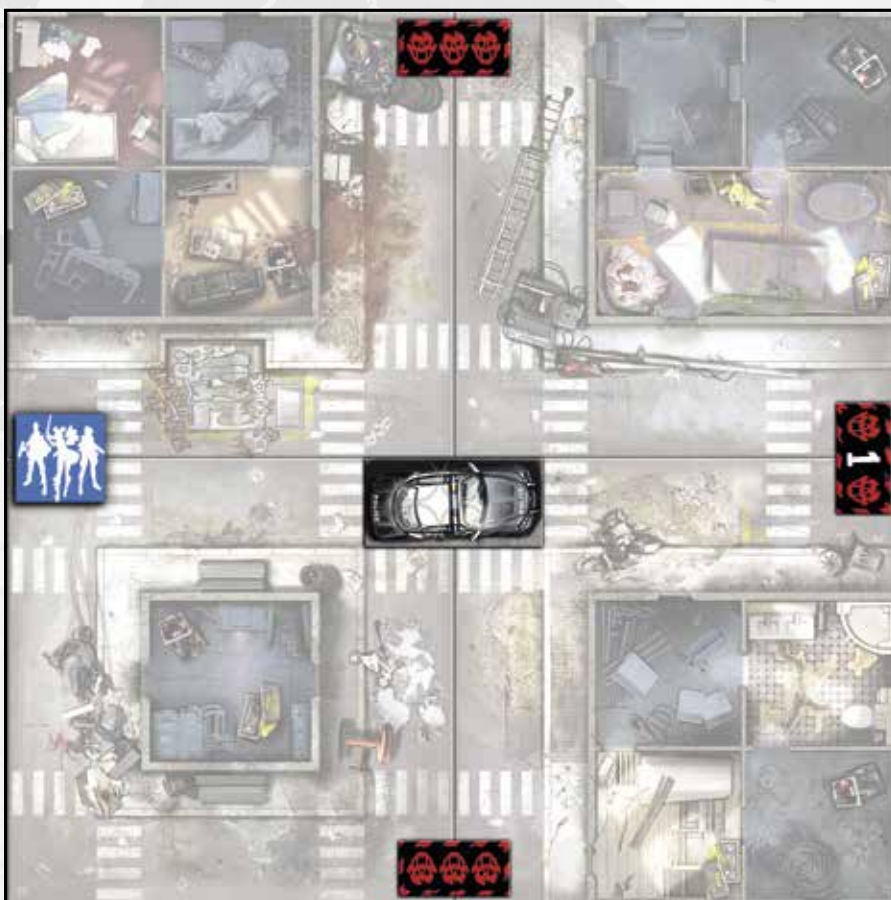
• **Prazer em conhecê-lo. Espero que você adivinhe meu nome.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

- Obter o Objetivo Verde não tem efeito adicional.

- Pegar um Objetivo Vermelho também dá um Companheiro ao Sobrevivente (página 33). Pegue um Cartão de Identificação de Sobrevivente aleatório entre aqueles não usados nesta Missão. O Sobrevivente se torna o Líder dele.

• **Preste atenção na trava de segurança.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **Arsenal destruído.** O Carro de Polícia **NÃO PODE** ser dirigido. Ao Procurar nele, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta Aaahh!! faz aparecer um Lerdo e interrompe a Procura.



M10 - CIDADEZINHA

Fácil / 30 Minutos

De volta ao início. Estamos explorando os arredores, examinando áreas circulares cada vez maiores ao redor de nosso esconderijo. Já se passaram muitas semanas desde o início da infecção e a população de zumbis parece estar em seu ápice. O que pode parecer uma operação de rotina é, na verdade, uma prova de fogo, na qual o menor dos erros pode ser fatal. Ainda bem que parei de fumar, com todo esse estresse, a abstinência já teria me matado.

Peças de Mapa: 1R, 2V, 5R e 7R.

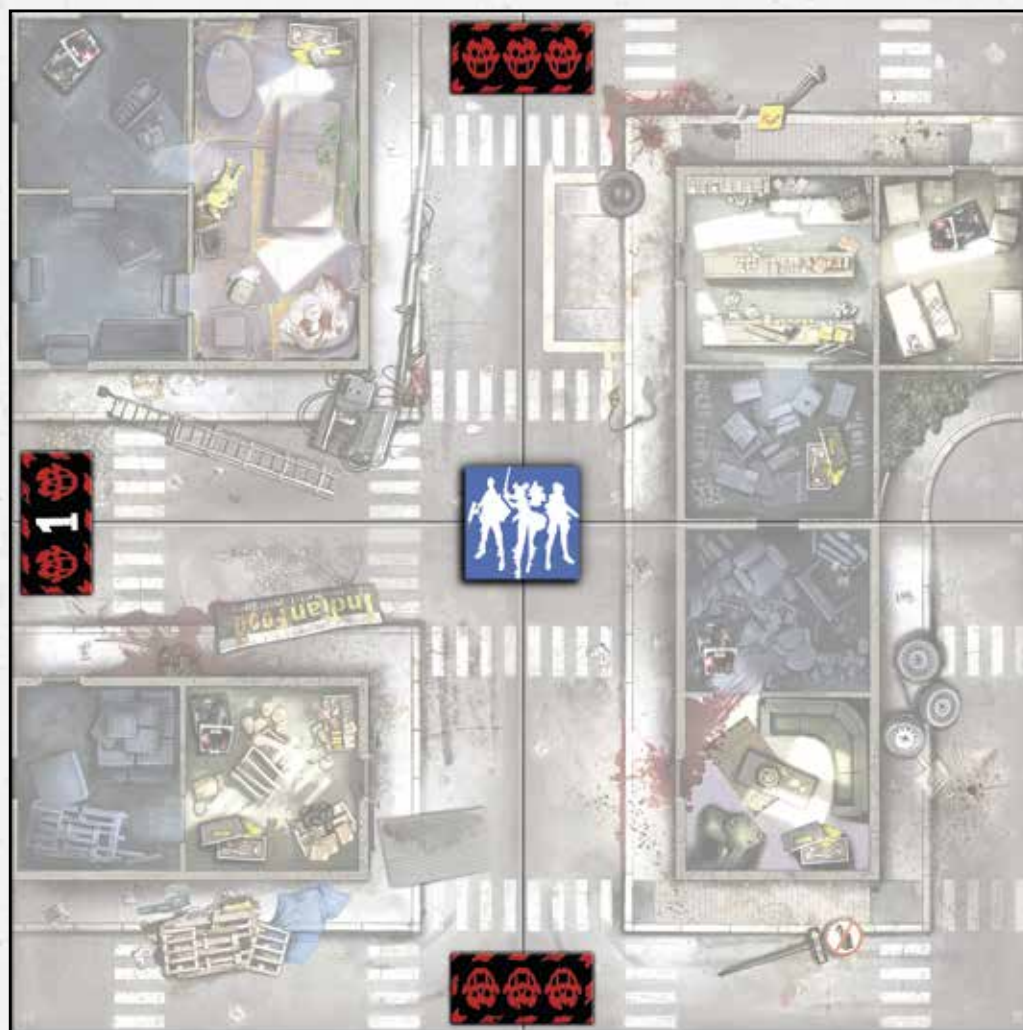
• OBJETIVOS

Pilhar o lugar. Cumpra estes Objetivos em qualquer ordem para vencer o jogo:

- Coletar os 4 Objetivos.
- Coletar as 4 Caixas de Arma Tunada.
- Conseguir um Molotov.

• REGRAS ESPECIAIS

- **Conseguir nosso jantar!** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.
- **Um sonho realizado.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



2V	1R
7R	5R



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zonas de Entrada de Zumbis

4x



Objetivos (5 PA)

4x



Caixas de Arma Tunada

M11 - NA VALA

Médio / 30 Minutos

Estamos com fome, está começando a chover e a noite está caindo. Três bons motivos para voltarmos para o nosso abrigo o quanto antes. O caminho mais curto passa bem pelo meio da Vala, a rua mais estreita e mais antiga que tem por essa região. Precisamos atravessá-la para voltar pra casa! Olhe bem para os dois lados antes de atravessar.

Peças de Mapa: 2R, 4R, 7V e 9V.

• OBJETIVOS

Cruzando a Vala. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu Turno, desde que não haja Zumbis nela, e que nenhuma Abominação esteja no tabuleiro.



 Zona Inicial dos Sobreviventes	 Zonas de Entrada de Zumbis
6x  Caixas de Arma Tunada	4x  Objetivos (5 PA)
 Tunadão (não pode ser dirigido)	
 Zona de Saída	 Abominação

• REGRAS ESPECIAIS

• Preparação.

- O grupo começa com 2 Companheiros (veja página 33), escolhidos e distribuídos entre os Sobreviventes como os jogadores preferirem.

- Coloque uma Abominação na Zona indicada. **Observe que ela não se move antes de haver um caminho aberto até os Sobreviventes.**

• **Aqui, pegue. Vamos achar uma utilidade para isso depois.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Falando nisso!** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **Impressão minha, ou está escrito "não abra"?** Os Tunadões **NÃO PODEM** ser dirigidos. Cada um contém uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre eles. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

4R	2R
9V	7V



M12 - ACIDENTE DE CARRO

Médio / 60 Minutos

Só porque é um apocalipse zumbi, não significa que você não pode ser sociável e convidar seus amigos para almorçar. Assim que nos encontramos, ouvimos pneus derrapando na esquina e uma grande batida. Corremos para a rua e vimos o carro, que bateu tão forte em uma parede que a atravessou e entrou no prédio. Perda total.

Nossos amigos estão vivos, porém feridos. Eles não conseguem sair de lá sozinhos. Precisamos encontrar kits médicos pelos arredores para ajudá-los, e aí poderemos escapar. Os zumbis também ouviram a batida!

Parece que eles atropelaram o corpo de um zumbi espinhento. Não sei se o seguro cobre isso.

Peças de Mapa: 1R, 2R, 6R, 7V, 8R e 9V.

• OBJETIVOS

Resgatar os Sobreviventes feridos. Transforme os 6 Sobreviventes feridos na peça 8R em Companheiros (veja página 33) para vencer o jogo. Para fazer isso, os Sobreviventes precisam levar 6 kits médicos até eles, representados pelos Objetivos Vermelhos (veja Regras Especiais).

Os jogadores perdem se um Zumbi for ativado na Zona de um Sobrevivente ferido.

• REGRAS ESPECIAIS

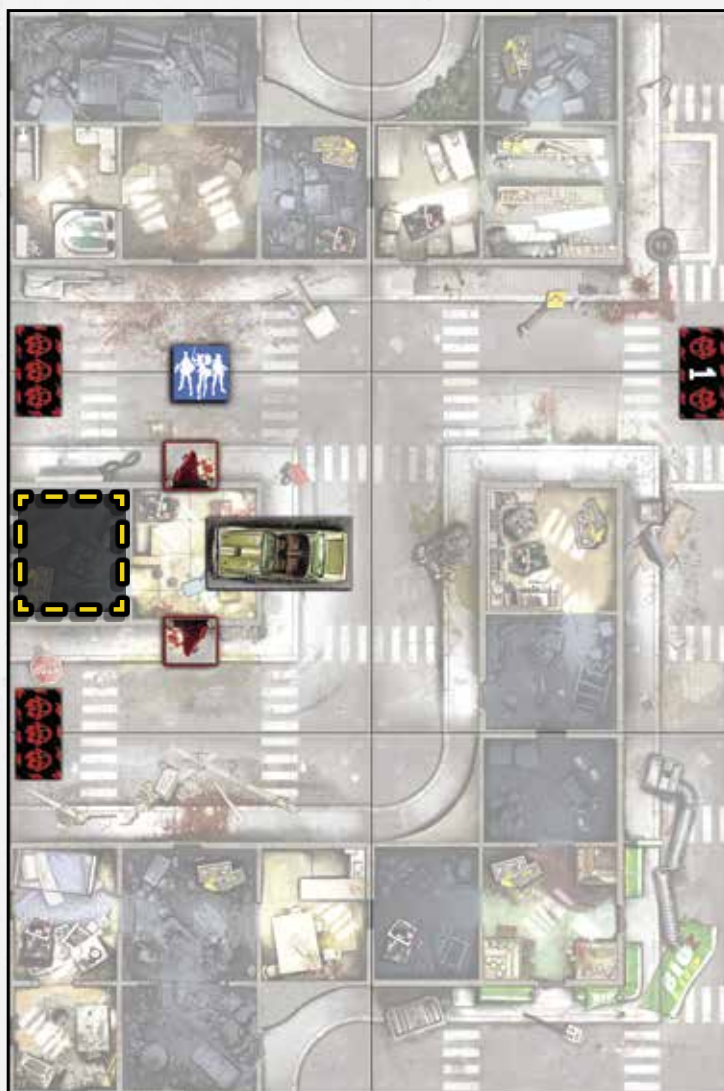
• Preparação.

- Observe as portas abertas na peça 8R.
- Coloque 6 miniaturas de Sobreviventes que não foram escolhidos pelos jogadores na Zona indicada e separe seus Cartões de Identificação. Esses Sobreviventes feridos não podem realizar Ações e não possuem inventários. Eles ainda contam como fichas de Barulho.

• **Kits de primeiros socorros.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Também fornece um kit de primeiros socorros ao Sobrevivente. Coloque a ficha de Objetivo no Pannel do Sobrevivente. Ela não ocupa espaço no inventário e pode ser trocada como uma carta de Equipamento. Ao usar 1 Ação, um Sobrevivente pode soltar uma ficha de Objetivo Vermelho de seu inventário na Zona dos Sobreviventes feridos. Então, um Sobrevivente ferido da escolha do jogador se torna Companheiro (página 33) desse Sobrevivente.

• **Caixas de armas.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **Batida violenta.** O carro não pode ser dirigido ou procurado.



9V	1R
8R	6R
7V	2R

Zona Inicial dos Sobreviventes

Zonas de Entrada de Zumbis

6x Caixas de Arma Tunada

6x Objetivos (5 PA)

Zona dos Sobreviventes Feridos

Carro Batido (não pode ser dirigido)

Portas Abertas

M13 - RUAS EM CHAMAS

Médio / 45 Minutos

Localizamos uma enorme horda zumbi vindo direto para o nosso abrigo. Eliminá-los não é um problema, mas pode levar dias. Por outro lado, ficar ouvindo esses caras a noite toda vai nos enlouquecer. A melhor coisa a se fazer é bloquear o acesso e desviar o fluxo de infectados para outra direção. Para fazer isso, vamos usar fogo. Quero vê-los queimar!

Peças de Mapa: 1R, 2V, 3V, 4V, 6R e 7V.

• OBJETIVOS

Desviar a horda de zumbis. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

1- Queimar os acessos laterais. Jogue um Molotov em cada Zona de Entrada Vermelha para mover as fichas de Entrada de Zumbis Vermelhas para a Zona de Entrada Primária (veja Regras Especiais).

2- Bloquear a estrada e queimar os carros. Dirija os dois Carros até a Zona realçada e os estacione lá.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Observe o Objetivo Azul na peça 2V e o Objetivo Verde na peça 3V.

• **Barreira de fogo.** Jogar um Molotov em uma Zona de Entrada Vermelha move a ficha de Entrada de Zumbi Vermelha correspondente para a Zona de Entrada Primária.

• **Beba por sua conta e risco.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. O objetivo Azul ou Verde também fornece, além dos PA, um Molotov ao Sobrevivente que o pegar. A ficha de Objetivo é considerada uma carta de Molotov e é usada como tal.

• **Esconderijo de armas.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **O poder do diesel.** Os carros podem ser dirigidos (veja página 31).

- O **Tunadão** contém uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre ele. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

- Ao Procurar no **Carro de Polícia**, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta Aaahh!! faz aparecer um Lerdo e interrompe a Procura.

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



Zona Inicial dos Sobreviventes



1
Zonas de Entrada de Zumbis

4x



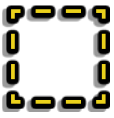
1x



1x



Objetivos (5 PA)



Estacione os carros aqui!



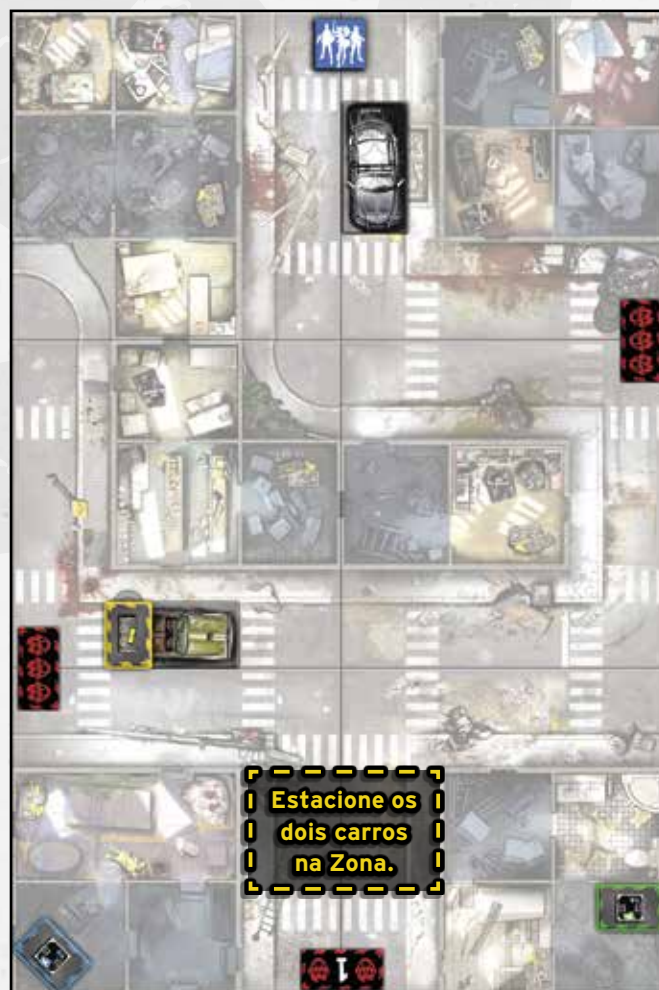
7x
Caixas de Arma Tunada



Carro de Polícia (pode ser dirigido)



Tunadão (pode ser dirigido)



M14 - CAFÉ DA MANHÃ DE BOTEÇO

Médio / 45 Minutos

Estávamos explorando uma região suburbana quando vimos um garoto balançando uma bandeira no topo de um prédio. Wanda conhece bem a área. Aquele é o boteco do Jesse. Ela trabalhou lá alguns anos atrás. Jesse, o dono, é um cara bem cuidadoso e tinha portas reforçadas instaladas para proteger seu negócio e seus funcionários. Tem gente lá dentro e eles não conseguem sair. O Jesse sumiu. O garoto não parece estar armado. Vamos torcer para que ninguém tenha sido infectado lá dentro.

Peças de Mapa: 2V, 4R, 6R, 7V, 8R e 9V.

• OBJETIVOS

Ir até os Sobreviventes. Recrute todos os Companheiros (veja página 33) e reúna todos os Sobreviventes na Zona de Saída, sem que haja Zumbis nela. Os jogadores perdem o jogo se um Sobrevivente (incluindo os que estão na peça 4R) for eliminado.



• REGRAS ESPECIAIS

• Preparação.

- Observe a porta fechada separando as peças 7V e 8R.
- Observe o Objetivo Verde na peça 2V.
- Observe a Porta Verde na peça 4R.
- Coloque 6 miniaturas de Sobrevivente não escolhidas pelos jogadores na Zona de Saída. Elas são os Companheiros que podem ser recrutados.

• **Salas trancadas.** A porta que separa as peças 7V e 8R isola a parte fechada da construção. As duas partes são consideradas construções separadas apenas no quesito aparecimento de Zumbis.

• **Último reduto do Jesse.** Com exceção da porta Verde, nenhuma das portas da construção que se estendem pelas peças 4R e 9V podem ser abertas. A porta Verde não pode ser aberta até que o Objetivo Verde seja coletado.

• **Um docinho não mata ninguém.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Armas secretas.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



9V	4R
6R	2V
8R	7V

Zona Inicial dos Sobreviventes

5x

1x

Objetivos (5 PA)

6x

Caixas de Arma Tunada

Zonas de Entrada de Zumbis

Companheiros para recrutar

Portas Fechadas

Zona de Saída

M15 - UNIDOS SOMOS MAIS FORTES

Médio / 45 Minutos

Achamos que era uma boa ideia tentar algo novo, tipo nos separarmos para pilhar um condomínio chique do jeito mais rápido possível. A ideia era entrar, saquear o lugar e sair em menos de 15 minutos. Mas não. Nos empolgamos curtindo as maravilhas que encontramos por tempo demais. Uma bola estroboscópica caindo no chão, um brinquedo que faz barulho quando você pisa, uma risada ou duas e pronto, zumbis por toda parte. Precisamos nos reagrupar na construção mais segura que tiver por aqui. Imediatamente!

Peças de Mapa: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R 7R, 8V e 9R.



• OBJETIVOS

Pilhar o lugar. Cumpra estes Objetivos em qualquer ordem para vencer o jogo:

- Recrute todos os Companheiros (veja página 33).
- Colete todos os Objetivos e Caixas de Arma Tunada do prédio que se estende pelas peças 3V e 8V.

Os jogadores perdem o jogo se um Sobrevivente (incluindo um Companheiro) for eliminado.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque 2 Sobreviventes aleatórios em cada Zona Inicial de Sobrevivente. Depois, os jogadores escolhem 3 desses pares para jogar. Os Sobreviventes restantes se tornam Companheiros para recrutar.

• **Aguentem firme!** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.

• **Brinquedo novo em folha.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

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



Zona Inicial dos Sobreviventes

9x



Objetivos (5 PA)

9x



Caixas de Arma Tunada



Zonas de Entrada de Zumbis

M16 - TETO DE VIDRO

Médio / 45 Minutos

Dormimos em muitos lugares diferentes nas últimas semanas. A maioria deles não era muito seguro. Bem, isso pode mudar nos próximos dias. Encontramos uma construção bacana com muitas portas reforçadas, e a maioria delas está intacta. Eu digo "a maioria", porque algumas estão quebradas. Acho que a Abominação que vimos perambulando por aqui é a responsável. Não consigo parar de sonhar sobre as maravilhas que podem haver lá dentro.

Talvez eu até tenha meu próprio quarto por algumas noites!

Peças de Mapa: 1V, 2V, 3V e 4V.

• OBJETIVOS

Faça por merecer. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

- 1- **Bloquear as portas quebradas** (veja as Regras Especiais).
- 2- **Proteger o local.** Elimine quaisquer Zumbis que estiverem na construção.

• REGRAS ESPECIAIS

• Preparação.

- Observe as portas nas peças 2V, 3V e 4V.
- Coloque uma Abominação na Zona indicada.

4V	2V
3V	1V



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zonas de Entrada de Zumbis

4x



Objetivos (5 PA)



Portas
(veja as Regras Especiais)

4x



Caixas de Arma Tunada

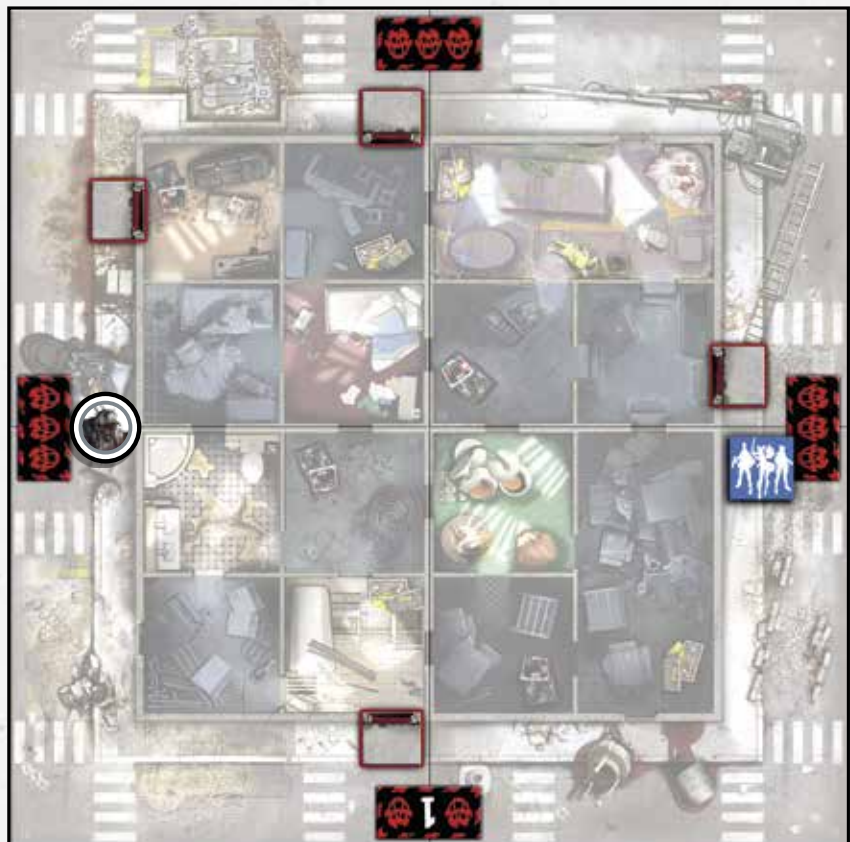


Abominação

- **Portas quebradas.** As portas não podem ser abertas de forma alguma, exceto pelas 4 portas colocadas no tabuleiro durante a Preparação, que representam as portas quebradas:
 - Sobreviventes não precisam de Equipamentos de abrir portas (página 13) para abri-las.
 - Zumbis ignoram essas portas para definir suas rotas até a Zona de destino. Eles podem até mesmo se mover por elas gratuitamente durante suas Ativações. Então a porta é imediatamente aberta.
 - As regras clássicas ainda se aplicam: abrir a primeira porta aciona uma Entrada de Zumbis.

- **Barricadas.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Eles representam martelos, pregos e tábuas, itens necessários para selar as portas quebradas de uma vez por todas. Coloque a ficha de Objetivo no Painel do Sobrevivente. Ela não ocupa espaço no inventário e pode ser trocada como uma carta de Equipamento. Usando 1 Ação, um Sobrevivente pode colocar uma ficha de Objetivo de seu inventário em uma Zona de porta quebrada (se não houver Zumbis nela). Remova a ficha de porta. Agora ela está barricada e não pode ser aberta de forma alguma.

- **Em caso de emergência.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



M17 - O FLAGELO

Difícil / 60 Minutos

Havia um projeto de habitação perto do centro da cidade. Ele tinha um nome chique, mas agora chamamos apenas de O Flagelo. Tinha uns caras metidos a valentões mostrando coragem contra os zumbis por lá, chamando as pessoas para se protegerem lá dentro. Mas claro, eles também atraíram uma quantidade cada vez maior de zumbis, enlouquecidos pelo cheiro de carne fresca que vinha de lá. A comunidade não quis se mudar e eventualmente pereceu. O lugar agora é uma cidade zumbi, com figuras de todos os tamanhos e formatos. Conseguimos ouvir e sentir o cheiro do lugar de muito longe. Esse é o Flagelo. Não dá mais para aguentar. É tentador demais!

Peças de Mapa: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7V, 8R e 9R.

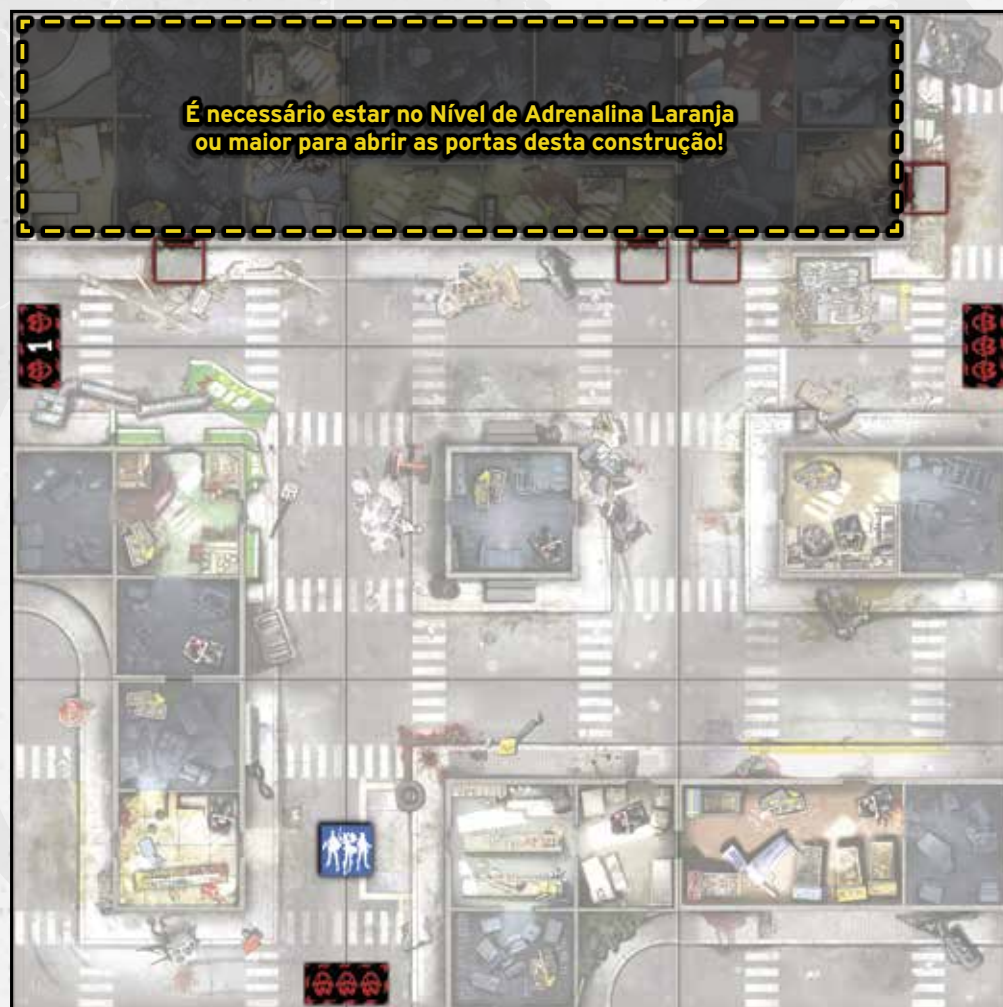
• OBJETIVOS

Limpar o Flagelo. A construção que se estende pelas peças 7V, 5V e 4V é o Flagelo. Os jogadores vencem o jogo quando, depois de abri-lo, não houver mais Zumbis nele.

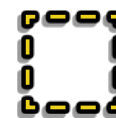
• REGRAS ESPECIAIS

- **Portas dos desesperados.** As portas do Flagelo só podem ser abertas por Sobreviventes com Nível de Adrenalina Laranja (ou maior).
- **Preciso disso imediatamente.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.
- **É dia do julgamento final? Sim!** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

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



Zona Inicial dos Sobreviventes



O Flagelo



Portas Fechadas
(abrem no Nível de Adrenalina Laranja ou maior)

9x



Objetivos (5 PA)

9x



Caixas de Arma Tunada



Zonas de Entrada de Zumbis

M18 - FIM DA LINHA

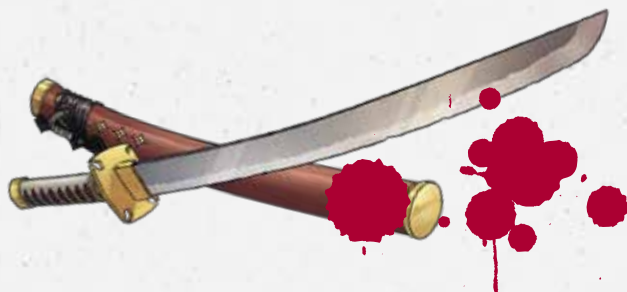
Difícil / 60 Minutos

Ouvimos alguns disparos ao longe, vimos alguns sinalizadores no céu e tudo ficou quieto novamente. Foi o suficiente para nos equiparmos e irmos ver o que estava acontecendo. Descobrimos dois tunadões com os tanques vazios e abandonados às pressas. Encontramos alguns doces nos bancos. Há pessoas, inclusive crianças, escondidas pelos arredores. Precisamos salvá-las. Mas teremos de ser rápidos. A região é mal frequentada. Especialmente depois que chegamos.

Peças de Mapa: 1R, 2R, 3V, 4R, 6V e 7R.

• OBJETIVOS

Salvar os sobreviventes. Pegue todos os Objetivos.



• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Embaralhe os Objetivos Vermelhos, o Objetivo Azul e o Objetivo Verde, voltados para baixo. Em seguida, coloque 6 deles aleatoriamente nos locais indicados no tabuleiro, voltados para baixo. Separe os 2 que sobraram, sem revelá-los.

• **Depressa, eles estão chegando.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.
- Pegar um Objetivo Vermelho também dá um Companheiro ao Sobrevivente (veja a página 33). Pegue um Cartão de Identificação de Sobrevivente aleatório entre aqueles não escolhidos nesta Missão. O Sobrevivente se torna o Líder dele.
- A Zona de Entrada Azul se torna ativa logo após o Objetivo Azul ser coletado.
A Zona de Entrada Verde se torna ativa logo após o Objetivo Verde ser coletado.

• **Posso atirar? Não. VOU ATIRAR!** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **Tanques vazios.** Os carros **NÃO PODEM** ser dirigidos. Os Tunadões contêm uma única Arma Tunada cada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre eles. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

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



Zona Inicial dos Sobreviventes

8x

Caixas de Arma Tunada

8*x

**Objetivos (5 PA)
6 Vermelhos,
1 Azul e 1 Verde**

Zonas de Entrada de Zumbis

Tunadão (não pode ser dirigido)

*Apenas 6 Objetivos aleatórios dos 8 Objetivos aqui listados serão colocados neste mapa, virados para baixo, conforme a Preparação nas Regras Especiais. Pode ser que nem todos os Objetivos Vermelhos, o Azul e/ou o Verde façam parte desta missão.

M19 - AMIGOS PARA SEMPRE

Difícil / 45 Minutos

A temperatura está caindo e precisaremos de ainda mais suprimentos para sobreviver às próximas noites. Já saqueamos essa região uma vez e agora precisamos vasculhar tudo de novo, minuciosamente. Os arredores estão cheios de zumbis e não estamos seguros por muito tempo. MAS temos armas secretas: estamos em grande número, com amigos que vão sair em busca de mantimentos enquanto expurgamos o lugar. Mas tem um porém: eles concordaram em vir se deixarmos eles participarem da matança também. Isso significa que em algum momento terei que entregar minha arma e meus equipamentos. Às vezes a vida é difícil.

Peças de Mapa: 2R, 3V, 4R, 6V, 7R e 9V.

• OBJETIVOS

Conferir tudo de novo. Os jogadores vencem o jogo quando cumprirem estes Objetivos:

- Cada dupla de Sobreviventes (veja as Regras Especiais) trocam de papéis.
- Há uma Arma Tunada em cada Painel de Sobrevivente (limitado ao número de Armas Tunadas disponíveis).

• REGRAS ESPECIAIS

• Preparação.

- Cada Sobrevivente começa com um Companheiro recrutado (veja a página 33). Eles formam uma dupla de Sobreviventes. Os jogadores escolhem como formar cada dupla. Essas duplas não podem ser separadas. Não é permitido trocar de Companheiros nesta partida.
- Observe a ficha de Objetivo no Tunadão.

• **Minha vez.** Apenas Sobreviventes com Nível de Adrenalina Amarelo (ou maior) podem pegar Objetivos. Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Então, troque o Cartão de Identificação do Líder pelo de seu Companheiro. O Companheiro se torna o novo Líder, e o ex-Líder se torna o novo Companheiro. Mantenha os Equipamentos, Pontos de Adrenalina e os Ferimentos. **Uma dupla de Sobreviventes pode pegar apenas um Objetivo durante o jogo.**

• **Armas maiores.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **Escombros cheios de presentes.** O Tunadão **NÃO PODE** ser dirigido. Ele tem uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre eles. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

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



 Zona Inicial dos Sobreviventes	7x  Objetivos (5 PA)	7x  Caixas de Arma Tunada
 Zonas de Entrada de Zumbis	 Tunadão (não pode ser dirigido)	



M20 - ZUMBIFEST

Difícil / 45 Minutos

Hospitais, shopping centers, delegacias e muitos outros lugares atraíram pessoas em uma falsa sensação de segurança nas primeiras horas da invasão e rapidamente se tornaram covas coletivas. Agora, esses lugares são difíceis de explorar por causa dos numerosos zumbis presentes. A melhor maneira de se livrar da ameaça de um modo divertido é o que chamamos de "zumbifest": atrair o máximo de zumbis que pudermos até um local da nossa escolha e matar todos eles. Bem, aqui está nosso convite. Você já está trajado, equipado e animado? É hora da festa!

Peças de Mapa: 1R, 3V, 5V, 6V, 7R e 8R.

OBJETIVOS

Mate a horda de zumbis. Cumpra estes Objetivos em qualquer ordem para vencer o jogo:

- Pegue todos os Objetivos.
- Esvazie e reserve de Zumbis (veja as Regras Especiais).



REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.**
 - Misture os Objetivos Azul e Verde, voltados para baixo, entre os Objetivos Vermelhos. Em seguida, posicione-os, aleatoriamente, nos locais indicados no tabuleiro.
 - Observe a Porta Azul e a Zona de Entrada Azul na peça 6V.
 - Observe a Porta Verde e a Zona de Entrada Verde na peça 5V.
- **Bem-vindo à festa!** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Pegar o Objetivo Azul ou Verde também fornece, além dos PA, um Companheiro ao Sobrevivente (veja a página 33). Pegue um Cartão de Identificação aleatório entre aqueles não escolhidos nesta Missão. O Sobrevivente se torna o Líder dele.

- **Penetras.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

- **Está se divertindo?** As Portas Azul e Verde podem ser abertas como Portas convencionais. A Zona de Entrada Azul se torna ativa logo após a Porta Azul ser aberta. A Zona de Entrada Verde se torna ativa logo após a Porta Verde ser aberta. Depois que uma das Portas coloridas for aberta, os Zumbis eliminados não são mais colocados de volta na reserva. Isso significa que os Zumbis restantes podem obter Ativações Extras com mais frequência, já que as miniaturas de Zumbi ficam gradualmente mais escassas! Esvaziar a reserva é um objetivo desta missão.

3V	1R
8R	7R
6V	5V



Zona Inicial dos Sobreviventes

6x
Caixas de Arma Tunada

6x
Objetivos (5 PA)
4 Vermelhos,
1 Azul e 1 Verde

Portas Fechadas

Zonas de Entrada de Zumbis

M21 - TRABALHO PESADO

Difícil / 60 Minutos

Já estamos nessa cidade há algum tempo e tivemos a oportunidade de pegar tudo que julgamos viável. Isso significa que acumulamos muito material. A maioria é coisa para sobrevivência. Algumas coisas não são, mas não importa. Eletrodomésticos, móveis, e um monte de coisa bacana, tudo está empacotado e pronto para ser transportado. Essas coisas são muito pesadas, mas nós temos um Tunadão dos bons para ajudar. E os zumbis estão vindo. Você percebeu que eu não falei "infelizmente"?

Peças de Mapa: 1V, 2V, 3V, 7R, 8R e 9R.

• OBJETIVOS

Equipe de limpeza. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:
1- Coloque todos os Objetivos no Tunadão (veja as Regras Especiais).

2- Sair desse lugar. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Um Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu turno, desde que não haja Zumbis nela. O Carro pode fazer a mesma coisa no final do Turno de seu Motorista (junto com os Passageiros e com as fichas de Objetivo que estiverem nele).

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Misture o Objetivo Azul, voltado para baixo, entre os Objetivos Vermelhos. Em seguida, posicione-os, aleatoriamente, nos locais indicados no tabuleiro.

• **Andem depressa!** A Zona de Entrada Azul se torna ativa logo após o Objetivo Azul ser coletado.



• **Carga pesada.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Eles representam caixas pesadas que devem ser levadas até o Tunadão. Coloque a ficha de Objetivo no Painel do Sobrevivente. Ela não ocupa espaço no inventário e pode ser trocada como uma carta de Equipamento.

- Enquanto o Sobrevivente tiver 1 Objetivo (ou mais) em seu Painel, cada Ação de Movimento que ele realizar custa 2 Ações (em vez de 1). Habilidades relacionadas a Movimento não podem ser usadas.

- Ao usar 1 Ação, um Sobrevivente pode colocar uma ficha de Objetivo de seu inventário no Tunadão em sua Zona se não houver Zumbis nela. O Tunadão não é afetado pelas penalidades de movimento.

OBSERVAÇÃO: ocupar o assento de um carro não guarda o Objetivo nele.

• **Valor sentimental (e algo a mais).** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **Motor envenenado.** O Tunadão pode ser dirigido (veja página 31). Ele tem uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre ele. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



M22 - VOLUME NO MÁXIMO

Difícil / 45 Minutos

Uma tempestade se aproxima, e nós não terminamos de explorar essa área da cidade. Precisamos voltar para o abrigo logo. Sério. Ficar doente quando todos os médicos à sua volta querem te matar torna as coisas muito piores! Atrair os zumbis para cá é uma opção arriscada, mas é a melhor delas se quisermos saquear o local da maneira mais rápida. Então tivemos uma ideia: encontrar algum alto-falante e colocar o volume no máximo por um tempo. Só até os zumbis se levantarem e virem atrás de nós. A pergunta é: que tipo de som devemos tocar para os zumbis? Death metal!

Peças de Mapa: 1R, 3R, 4R, 5V, 8V e 9V.

• OBJETIVOS

Fazendo o chão tremer. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

- 1- Coletar todos os Objetivos (veja as Regras Especiais).
- 2 - Ir para casa. Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Um Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu Turno, desde que não haja Zumbis nela.

• REGRAS ESPECIAIS

- Pega essa! Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Pegar o Objetivo Verde abre todas as portas fechadas do tabuleiro. Faça aparecer Zumbis normalmente nas construções fechadas que forem abertas dessa maneira.
- Caixas de espólio por todo lado. Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zonas de Entrada de Zumbis

5x



1x



Objetivos (5 PA)

6x

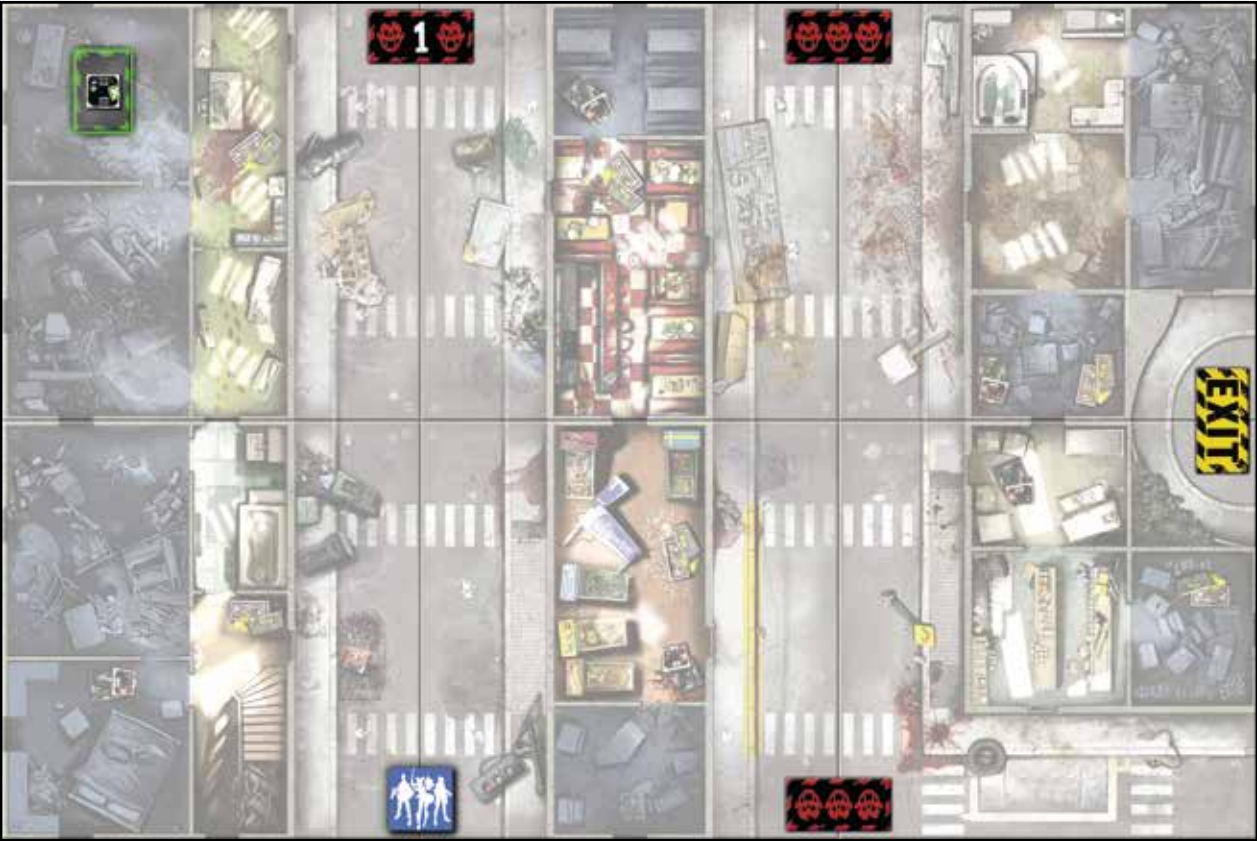


Caixas de Arma Tunada



Zona de Saída

5V	4R	9V
8V	3R	1R



M23 - RUA DA MISERICÓRDIA

Médio / 45 Minutos

Sobreviventes não conseguem ficar em silêncio por muito tempo. Sabe por quê? Quando os zumbis não têm mais o que destruir, eles param de grunhir e tudo fica em silêncio. E para nós, o silêncio significa derrota e morte. Jamais iremos nos silenciar. É por isso que nos preocupamos com nossos vizinhos por eles terem estabelecido um abrigo na Rua da Misericórdia. Faz um tempo que não recebemos notícias deles, estamos preocupados. Precisamos saber se nossos amigos estão bem.

Peças de Mapa: 1R, 2R, 3R, 6R, 7V e 9V.

OBJETIVOS

Resgatar nossos amigos Sobreviventes. Encontrar 4 Companheiros.

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Misture os Objetivos Azul e Verde, voltados para baixo, entre os Objetivos Vermelhos. Em seguida, posicione-os, aleatoriamente, nos locais indicados no tabuleiro.
- **Tem alguém aí?** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar.
 - Pegar um Objetivo Vermelho também dá um Companheiro ao Sobrevivente (veja a página 33). Pegue um Cartão de Identificação aleatório entre aqueles não escolhidos nesta Missão. O Sobrevivente se torna o Líder dele.
 - Pegar o Objetivo Azul ou Verde aciona um encontro ruim! Faça aparecer uma carta de Zumbi na Zona do Sobrevivente (ignore Investidas de Zumbi).
- **Tesouros perdidos.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

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



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zonas de Entrada de Zumbis



6x Caixas de Arma Tunada



6x Objetivos (5 PA)
4 Vermelhos, 1 Azul e 1 Verde



M24 - SEBO NAS CANELAS

Difícil / 60 Minutos

Sem o suporte adequado, a civilização colapsa. Não tínhamos percebido o quanto nosso abrigo tinha sido danificado. Aconteceu um incêndio quando tentamos usar um gerador que queimou boa parte dos nossos suprimentos. O fogo foi apagado, mas as coisas não estão nada boas. A confusão atraiu todos os zumbis das redondezas. Precisamos fugir o mais rápido possível antes de sermos arrasados. Podemos usar os carros que estão do lado de fora.

E não vamos sair daqui sem armas. Me sinto nu sem minha arma!

Peças de Mapa: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R e 9R.



• OBJETIVOS

Ruptura. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

1- Coletar uma quantidade de Armas Tunadas igual ao número de Sobreviventes (limitado à quantidade de Armas Tunadas disponíveis).

2- Apertem os cintos. Em uma única Rodada de Jogo, jogue Molotovs nas duas Zonas de Entradas não Primárias e depois fuja por essas Zonas com todos os Sobreviventes a bordo dos carros. Um carro (com seu motorista e seus passageiros) pode fugir por uma das Zonas no final do Turno de seu motorista, desde que não haja Zumbis nela.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Misture os Objetivos Azul e Verde, voltados para baixo, entre os Objetivos Vermelhos. Em seguida, posicione-os, aleatoriamente, nos locais indicados no tabuleiro.

• **Precisa de fogo?** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Pegar o Objetivo Azul ou Verde também fornece, além dos PA, uma carta de Molotov ao Sobrevivente. Pegue-a do baralho de Equipamento ou da pilha de Equipamentos descartados, o jogador escolhe. Se a carta foi coletada do baralho de Equipamentos, embaralhe-o em seguida.

• **Espólios de guerra.** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

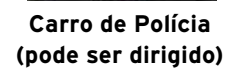
• **Máquinas do mal.** Os carros podem ser dirigidos (veja página 31). Ao Procurar no Carro de Polícia, compre cartas até encontrar uma carta de arma. Descarte as demais. A carta Aaahh!! faz aparecer um Lerdo e interrompe a Procura.

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



Objetivos (5 PA)
7 Vermelhos, 1 Azul
e 1 Verde

Caixas de Arma Tunada



M25 - MOLOTURBO DO NED

Difícil / 90 Minutos

Ned costumava dizer que "quando a esperança e as orações não adiantarem, recorra à CIÊNCIA". Bem, hoje precisamos do Ned. Voltamos da nossa última missão com um convidado indesejado: uma Abominação mutante nos nossos calcanhares. O monstro é à prova de balas e os Molotovs só o deixa um pouco lento. Então, visitamos o Ned com a besta no nosso encalço. Nosso velho amigo está disposto e quer ajudar, mas ele precisa de alguns componentes. Mão na massa!

Peças de Mapa: 1R, 2R, 4V, 7R, 8R e 9R.

OBJETIVOS

Casos especiais precisam de cuidados especiais. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer:

- 1- **Coletar todos os componentes.** Leve um Molotov, o Objetivo Azul e o Objetivo Verde até Ned (na peça 9R).
- 2- **Matar a Superabominação.** Use o Moloturbo do Ned para fazer isso.



REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.**
 - Misture os Objetivos Azul e Verde, voltados para baixo, entre os Objetivos Vermelhos. Em seguida, posicione-os, aleatoriamente, nos locais indicados no tabuleiro.
 - Observe a porta aberta na peça 9R.
 - **Essa Missão usa uma única Abominação.** Coloque-a na Zona indicada.
 - **Coloque Ned na Zona indicada.** Se um jogador quiser jogar com Ned, substitua-o por algum Sobrevivente que não foi escolhido nesta Missão. As regras da Missão que se aplicariam ao Ned, em vez disso, se aplicam a esse novo Sobrevivente.
- **A Superabominação.** Sempre que for eliminada, a Abominação é colocada de volta na Zona de Entrada Primária. A única maneira de matá-la definitivamente e vencer o jogo é usando o Moloturbo do Ned (veja abaixo).
- **Produtos químicos com nomes engraçados.** Cada Objetivo fornece 5 Pontos de Adrenalina ao Sobrevivente que o pegar. Pegar o Objetivo Azul ou Verde também fornece, além dos PA, um componente da receita do Ned ao Sobrevivente. Coloque a ficha de Objetivo no Painel do Sobrevivente. Ela não ocupa espaço no inventário e pode ser trocada como uma carta de Equipamento.

2R	4V
7R	9R
8R	1R

Zona Inicial dos Sobreviventes

8x **Caixas de Arma Tunada**

6x **Objetivos (5 PA)
4 Vermelhos,
1 Azul e 1 Verde**

1 **Zonas de Entrada de Zumbis**

Tunadão (pode ser dirigido)

Porta Aberta

Ned

Abominação

• **Ingrediente secreto? Não é amor!** Ned não age, mas conta como um Sobrevivente. Porém, ele não é um Companheiro. Os jogadores perdem o jogo se um Zumbi entrar na Zona dele (cuidado com cartas Aaahh!! ao Procurar ou pegar a Caixa de Arma Tunada na Zona dele!).

- Qualquer Sobrevivente pode soltar um componente (uma carta de Molotov, o Objetivo Azul ou o Verde) na Zona de Ned ao usar 1 Ação. Os componentes não podem ser coletados novamente.

- Quando todos os 3 componentes estiverem na Zona de Ned, descarte os dois Objetivos coloridos e Ned passa a carta de Molotov a um Sobrevivente em sua Zona (os jogadores escolhem). Esse Sobrevivente pode reorganizar seu inventário gratuitamente. Esse Molotov representa o Moloturbo do Ned. Ele é usado da mesma forma que um Molotov, mas é a única arma capaz de matar a Superabominação de uma vez por todas.

• **Isso é algo experimental?** Cada Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.

• **Varredores de rua.** Os Tunadões podem ser dirigidos (veja página 31). Cada um contém uma única Arma Tunada. Coloque uma Caixa de Arma Tunada sobre eles. A Caixa de Arma Tunada fornece uma Arma Tunada aleatória (entre aquelas que ainda estão disponíveis) para o Sobrevivente que a pegar. Em seguida, ele pode reorganizar o seu inventário gratuitamente.



#15 HABILIDADES

Cada Sobrevivente em **Zombicide** tem Habilidades específicas, e seus efeitos estão descritos nesta seção. Em caso de conflito com as regras gerais, as regras das Habilidades 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 caso o Sobrevivente ainda tenha Ações sobrando (ou o Sobrevivente pode usar qualquer Ação extra se a Habilidade a conceder).

+1 Ação - O Sobrevivente tem uma Ação extra e pode usá-la como quiser.

+1 Ação [tipo de Ação] gratuita - O Sobrevivente ganha 1 Ação extra gratuita do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo, Movimento, Longo Alcance ou Procurar). Essa Ação pode ser usada apenas para realizar uma Ação do tipo especificado.

+1 dado: [Ação] - As armas do Sobrevivente rolam 1 dado extra em Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). Armas Duplas ganham 1 dado extra cada, totalizando +2 dados por Ação Dupla do tipo especificado.

+1 de Dano: [Ação] - O Sobrevivente ganha um bônus de +1 de Dano em Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance).

+1 no Alcance máximo - O Alcance máximo das armas de Longo Alcance do Sobrevivente aumenta em 1.

+1 no resultado: [Ação] - O Sobrevivente adiciona 1 ao resultado de cada dado rolado em Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). O resultado máximo é sempre 6.

+1 Zona por Movimento - Quando o Sobrevivente gastar 1 Ação para se Mover, ele pode se Mover 1 ou 2 Zonas, em vez de apenas 1. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

[Tipo de Ação]: Dano 2 - Armas do tipo indicado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance) usadas pelo Sobrevivente e que têm valor de Dano 1 são tratadas como se tivessem valor de Dano 2.

2 coquetéis são melhores que 1 - Role um dado cada vez que o Sobrevivente descartar um Molotov para realizar uma Ação de Longo Alcance. Em um resultado 4 ou mais, a carta de Equipamento do Molotov pode, em vez de ser descartada, ser colocada na Mochila do Sobrevivente gratuitamente. O resultado do dado não pode ser alterado ou rerrolado de forma alguma.

Acumulador - O Sobrevivente pode carregar até 2 cartas adicionais de Equipamento. Elas são colocadas perto de seu Painel e são tratadas como se estivessem em sua Mochila.

Ambidestro - O Sobrevivente trata todas as armas como se elas tivessem o símbolo de Dupla.

À queima-roupa - O Sobrevivente pode realizar Ações de Longo Alcance em sua Zona desconsiderando o Alcance mínimo. Ao resolver uma Ação de Longo Alcance em Alcance 0, ele escolhe o alvo livremente e pode eliminar qualquer tipo de Zumbi (independentemente das habilidades especiais que eles possam ter). Suas armas de Longo Alcance ainda precisam causar Dano suficiente para eliminar os alvos. Fogo Amigo é ignorado.

Arma improvisada: Corpo a Corpo - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. Ele realiza um Ataque Corpo a Corpo gratuito usando estas características. Modificadores Corpo a Corpo (outras Habilidades, por exemplo) são aplicados.



Arma improvisada: Longo Alcance - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. Ele realiza um Ataque de Longo Alcance gratuito usando estas características. Modificadores de Longo Alcance (outras Habilidades, por exemplo) são aplicados.



Bárbaro - Ao resolver uma Ação Corpo a Corpo, o Sobrevivente pode substituir o número de Dados da(s) arma(s) Corpo a Corpo que estiver usando pelo número de Zumbis em sua Zona. Habilidades que afetam os valores dos dados, como +1 dado: Corpo a Corpo, continuam valendo.

Bate & corre - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade gratuitamente logo após resolver uma Ação Corpo a Corpo ou de Longo Alcance que tenha resultado na morte de pelo menos 1 Zumbi. Ele pode resolver uma Ação de Movimento gratuita. O Sobrevivente não gasta Ações extras para realizar essa Ação de Movimento se houver Zumbis em sua Zona.

Blitz - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona onde Zumbis estiverem em Alcance de uma de suas armas de Longo Alcance equipadas. Então, eles ganham 1 Ação de Longo Alcance gratuita. As regras convencionais de Movimento se aplicam.

Carga - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos gratuitamente. Ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com, pelo menos, 1 Zumbi. As regras convencionais de Movimento se aplicam. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Catador - O Sobrevivente pode Procurar em qualquer Zona interna ou externa. As regras convencionais de Procurar ainda se aplicam (não é possível Procurar em Zonas com Zumbis, por exemplo).

Cefador: [Ação] - Use esta Habilidade para atribuir acertos durante a resolução de uma Ação do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). 1 desses acertos pode eliminar gratuitamente um Zumbi idêntico adicional na mesma Zona. Apenas um Zumbi extra pode ser eliminado por Ação ao usar essa Habilidade. O Sobrevivente ganha Adrenalina pelo Zumbi extra.

Começa com [X] de Vida - O Sobrevivente começa com o número indicado de Vida. Esse é o nível base dele.

Observação: Sobreviventes com essa Habilidade não podem ser usados como Companheiros.

Começa com 2 PA - O Sobrevivente começa a partida com 2 Pontos de Adrenalina.

Observação: Sobreviventes com essa Habilidade não podem ser usados como Companheiros.

Começa com um(a) [Equipamento] - O Sobrevivente começa o jogo com o Equipamento indicado. Ele recebe a carta durante a Preparação.

Observação: Sobreviventes com essa Habilidade não podem ser usados como Companheiros.

Conexão Zumbi - O Sobrevivente realiza um Turno extra sempre que uma carta de Ativação Extra (NÃO cartas de Investida) for comprada do baralho de Zumbis. Ele joga antes dos Zumbis extra-ativados. Se vários Sobreviventes se beneficiarem dessa Habilidade, os jogadores escolhem a ordem dos Turnos.

Corrida - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. Gaste 1 Ação de Movimento com o Sobrevivente: ele pode se Mover 2 ou 3 Zonas em vez de 1. Entrar em uma Zona com Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento do Sobrevivente.

Destino - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez por Turno ao revelar uma carta de Equipamento que comprou. Ele pode ignorar e descartar essa carta. Depois, compre outra carta de Equipamento do mesmo baralho.

Distribuidor - Ao resolver o Passo de Entrada durante a Fase dos Zumbis, compre uma quantidade de Cartas de Zumbi igual ao número de Zonas de Entrada ativas. Olhe as Cartas de Zumbi e atribua 1 delas a cada Zona de Entrada ativa, fazendo aparecer Zumbis como o indicado.

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

Durão - O Sobrevivente ignora o primeiro Ferimento recebido durante cada etapa de Passo de Ataque (Fase dos Zumbis) e causado por Fogo Amigo (Ação de Longo Alcance dos Sobreviventes).

Empurrão - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos, gratuitamente. Escolha uma Zona a Alcance 1 do seu Sobrevivente. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre. Todos os Zumbis na Zona do Sobrevivente são empurrados para a Zona escolhida. Isso não é considerado um Movimento.

Encouraçado: [tipo de Zumbi] - O Sobrevivente ignora todos os Ferimentos causados por Zumbis que tenham a palavra-chave indicada em seu nome. Encouraçado: Lerdo funciona com qualquer Lerdo, por exemplo.

Esguio - O Sobrevivente não é atingido por Fogo Amigo (as regras de Molotov ainda o afetam). Ignore-o ao disparar contra a Zona na qual ele estiver.



Especialista Duplo - O Sobrevivente ganha uma Ação de Combate gratuita desde que esteja equipado com armas Duplas. Essa Ação pode ser usada apenas com as armas Duplas equipadas.

Estrategista - O Turno do Sobrevivente pode ser resolvido a qualquer momento durante a Fase dos Jogadores, antes ou depois do Turno de qualquer outro Sobrevivente. Se vários Sobreviventes se beneficiarem dessa Habilidade, os jogadores escolhem a ordem dos Turnos.

Evasão - Sempre que quaisquer Zumbis aparecerem em Alcance 0-1 (e antes de qualquer Investida), o Sobrevivente pode realizar uma Ação de movimento imediata e gratuitamente. O Sobrevivente não gasta Ações extras para realizar essa Ação de Movimento se houver Zumbis em sua Zona. O Sobrevivente pode usar essa Habilidade uma vez para cada carta de Zumbi comprada.

Invasor - O Sobrevivente não precisa de Equipamentos para abrir portas. Ele não faz Barulho ao usar essa Habilidade. Porém, outros pré-requisitos ainda se aplicam (como pegar um determinado Objetivo antes que uma porta possa ser aberta). Além disso, o Sobrevivente ganha uma Ação extra que pode ser usada apenas para abrir portas.

Irmão de Armas: [efeito de jogo] - O Sobrevivente pode usar essa Habilidade sempre que estiver em uma Zona com, pelo menos, 1 outro Sobrevivente. Enquanto Irmão de armas estiver ativo, cada Sobrevivente na Zona (incluindo o que tem essa Habilidade) se beneficia da Habilidade ou efeito de jogo indicado. Companheiros não se beneficiam dessa Habilidade.

OBSERVAÇÃO: *Irmão de armas pode ser abreviado para IDA.*

Isso é tudo? - Esta Habilidade pode ser usada a qualquer momento em que o Sobrevivente for receber algum Ferimento. Ignore 1 Ferimento para cada carta de Equipamento que você descartar do inventário do Sobrevivente.

Líder nato - No Turno do Sobrevivente, ele pode conceder 1 Ação gratuita para que outro Sobrevivente a use como desejar. Essa Ação gratuita é usada imediatamente. Depois, o Sobrevivente Líder nato continua seu Turno.

Liso - O Sobrevivente não gasta Ações extras ao realizar uma Ação de Movimento para sair de uma Zona com Zumbis. O Sobrevivente também ignora os Zumbis ao realizar Ações de Movimento (incluindo aquelas que o permitem cruzar várias Zonas, como a Habilidade Corrida, por exemplo).

Mão firme - O Sobrevivente ignora outros Sobreviventes à sua escolha ao errar uma Ação de Longo Alcance. Essa Habilidade não se aplica a efeitos de jogo que matam tudo na Zona alvejada (como o Molotov, por exemplo).

Mãos rápidas - Todos os Equipamentos no inventário do Sobrevivente são tratados como se estivessem em suas Mãos.

Médico - Esta Habilidade é usada gratuitamente durante cada Fase Final. O Sobrevivente e todos os outros Sobreviventes em sua Zona podem curar 1 Ferimento (no mínimo 0 Ferimentos). O Sobrevivente recebe 1 PA para cada Ferimento curado dessa forma.

Médico de campo - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com, pelo menos, 1 Sobrevivente. Então, ele pode curar 1 Ferimento de qualquer Sobrevivente na Zona de destino, incluindo ele mesmo. As regras convencionais de Movimento se aplicam. O Médico de campo pode ser usado mesmo se todos os Sobreviventes na Zona de destino não tiverem Ferimentos.

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

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

Pode Procurar mais de uma vez - O Sobrevivente pode Procurar mais de uma vez a cada Turno, gastando 1 Ação para cada Ação de Procurar.

Precisão - O Sobrevivente pode escolher livremente os alvos de todas as suas Ações de Longo Alcance. Fogo Amigo é ignorado.



Procurar: 2 cartas - Compre 2 cartas ao Procurar com o Sobrevivente.

Proteção doméstica - O Sobrevivente não está limitado a Alcance 0-1 ao estender seu Campo de Visão por Zonas internas.

Provocação - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos, gratuitamente. Escolha uma Zona a até 2 Zonas de distância do Sobrevivente e que tenha um caminho livre até ele (sem paredes, Barricadas ou Portas fechadas). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão. Todos os Zumbis na Zona escolhida ganham uma Ativação extra. Eles tentam alcançar o Sobrevivente provocador de qualquer maneira. Zumbis provocados ignoram todos os outros Sobreviventes. Eles não os atacam e, se necessário, saem de suas Zonas para chegar ao Sobrevivente provocador.

Rajada - Ao resolver uma Ação de Longo Alcance, o Sobrevivente pode substituir o número de Dados da(s) arma(s) de Longo Alcance que estiver usando pelo número de Zumbis na Zona alvejada. Habilidades que afetam o número de Dados, como +1 dado: Longo Alcance, continuam valendo.

Raspa do tacho - O Sobrevivente compra uma carta de Equipamento (apenas do baralho de Equipamento do Jogo Base) sempre que o último Zumbi em sua Zona for eliminado (por ele mesmo, outro Sobrevivente ou algum efeito de jogo). Essa Habilidade funciona em qualquer Zona, até mesmo em uma Zona externa, e pode ser usada múltiplas vezes no mesmo Turno. Isso NÃO é considerado uma Ação de Procurar.

Reação em cadeia: [Ação] - O Sobrevivente ganha 1 dado extra para rolar em Ações consecutivas do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). O bônus é cumulativo e se aplica até o final do Turno do Sobrevivente. Esse bônus acaba se o Sobrevivente realizar outro tipo de Ação.

EXEMPLO: um Sobrevivente com a Habilidade Reação em cadeia: Longo Alcance gasta sua 1ª Ação para realizar uma Ação de Longo Alcance com uma Pistola (1 Dado). A 2ª Ação dele também é gasta com uma Ação de Longo Alcance, o que adiciona um dado graças à Habilidade Reação em cadeia (2 Dados). A 3ª Ação é gasta em uma Ação de Movimento. O bônus da Reação em cadeia termina.

Recarga gratuita - O Sobrevivente recarrega suas armas recarregáveis (Baioneta, Cano Serrado, etc.) gratuitamente.

Reflexos de combate - Sempre que um Zumbi aparecer em Alcance 0-1 (e antes de qualquer Investida), o Sobrevivente pode realizar uma Ação de Combate gratuita contra ele imediatamente. Essa Ação pode eliminar mais Zumbis do que a quantidade que tiver aparecido. Ações de Longo Alcance ainda devem ser direcionadas para a Zona na qual Zumbis apareceram. O Sobrevivente pode usar essa Habilidade uma vez para cada carta de Zumbi comprada.

Regeneração - Durante cada Fase Final, a Vida do Sobrevivente é restaurada totalmente.

Resultado 6: +1 dado [Ação] - Você pode rolar um dado extra para cada 6 rolado em Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). Enquanto rolar resultados 6, continue rolando dados extras. Efeitos de jogo que permitem rerrolagens devem ser usados antes de rolar os dados extras advindos dessa Habilidade.

Resultado 6: +1 Dano [Ação] - Adicione 1 ao valor de Dano da arma que o Sobrevivente estiver usando para cada 6 rolado em uma Ação do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). Efeitos de jogo que permitem rerrolagens devem ser usados antes de determinar o Bônus de Dano fornecido por essa Habilidade.

Salto - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação e se move 2 Zonas. Ignore tudo que estiver na Zona intermediária, exceto paredes e portas fechadas. Habilidades relacionadas a Movimentação (como +1 Zona por Movimento ou Liso) são ignoradas, mas penalidades de Movimentação (como Zumbis na Zona inicial) se aplicam.

Salva-vidas - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos, gratuitamente. Selecione uma Zona com, pelo menos, 1 Zumbi e 1 Sobrevivente em Alcance 1 de seu Sobrevivente. As Zonas devem estar ligadas por um caminho livre e compartilhar Campo de Visão. Escolha Sobreviventes na Zona selecionada para serem levados para a Zona do seu Sobrevivente sem penalidades. Isso não é considerado uma Ação de Movimento. Um Sobrevivente pode recusar o resgate e optar por permanecer na Zona escolhida se quem o controla assim desejar.

Sede de sangue: [Ação] - O Sobrevivente pode usar esta Habilidade uma vez em cada um de seus Turnos. O Sobrevivente gasta 1 Ação: ele se Move até 2 Zonas para uma Zona com, pelo menos, 1 Zumbi. Em seguida, ele ganha 1 Ação gratuita do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance). As regras convencionais de Movimento se aplicam.



Sorte - Em cada Ação que o Sobrevivente realiza, você pode escolher rerrolar todos os dados mais uma vez. O novo resultado é o que vale. Essa Habilidade é cumulativa com os efeitos de Equipamento que permitem rerrolagens.

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

#16 ÍNDICE

Abominação.....	17, 18, 30
Acabando as Miniaturas de Zumbis ..	26
Ação de Porta.....	19
Acerto.....	27
Ações	8, 19, 27, 30
Agente.....	9
Aparecimento de Zumbis.....	25
Armas	12
Armas barulhentas	13
Armas duplas.....	27
Armas Tunadas	22, 32
Ataque de carro.....	31
Ataque Zumbi.....	23
Ativando Zumbis.....	23
Atribuindo acertos.....	28
Balofo	17
Barulho.....	14, 22
Caixa de arma tunada	32
Campo de Visão.....	10
Carro, entrando e saindo	30
Cartão de Identificação	7, 15

Combate.....	21
Combate Corpo a Corpo.....	21
Combate de Longo Alcance.....	21
Companheiros	33
Componentes	3, 4
Corredor	17
Crianças	7
Dados.....	13, 27
Dano.....	13, 17, 27
Dirigir um carro	31
Divisão de Zumbis	24
Equipamento	12, 29
Equipamento Inicial	6
Fase dos Jogadores	19
Fase dos Zumbis	23
Fase Final.....	8
Fazer Barulho	22
Fazer nada	22
Ferimentos	17, 23
Fogo Amigo.....	28, 31
Habilidades	63
Inventário	16
Investida Zumbi	26
Lerdo	17
Missões.....	36

Molotov	17, 29
Mover-se	19
Movimentação.....	11
Movimento Zumbi	24
Mudando de lugar em um carro	30
Nível de Perigo.....	15
Número de jogadores.....	5
Ordem de prioridade	28
Pegar um Objetivo	22
Pontos de Adrenalina	15
Precisão	13, 27
Preparação.....	6
Primeiro jogador	7
Procurar.....	19
Recarregar	29
Regras básicas	9
Reorganizar o inventário.....	21
Rifle de precisão	29
Tipos de Zumbi	17, 18
Trocar Equipamento	21
Vencendo e perdendo	8
Visão geral do jogo	8
Zonas.....	6, 9
Zonas Escuras.....	20, 33

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

DESENVOLVIMENTO:

Fábio CURY

PRODUÇÃO:

Marcela FABRETI (Líder), Thiago ARANHA (Líder), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE e Ana THEODORO

ARTE:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Saeed JALABI, Giorgia LANZA e Eric NOUHAUT

DESIGN GRÁFICO:

Marc BROUILLON (Líder), Max DUARTE (Líder), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL e Júlia FERRARI

ENGENHARIA DE ESCULTURAS:

Vincent FONTAINE

ESTÚDIO DE ESCULTURAS:

BigChild Creatives

GERENTE DE ESCULTURAS:

Hugo Gomez BRIONES

ESCULTURAS:

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrián RIO, Natalia ROMERO e Raul Fernandez ROMO

RENDERIZAÇÃO:

Studio Z

REVISÃO:

Jason KOEPP

DIRETOR DE ARTE:

Mathieu HARLAUT

EDITOR:

David PRETI

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO: Fabiano Guolo

REVISÃO: Evelyn Trippo e Priscilla Freitas

DIAGRAMAÇÃO BR: Felipe Godinho e Marina Rebelatto

www.mundogalapagos.com.br

© 2020 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Guillotine Games e o logotipo Guillotine Games são marcas comerciais da Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. As miniaturas e os componentes de plástico incluídos são pré-montados e não estão pintados. Produzido na China.

RESUMO DA RODADA

CADA RODADA COMEÇA COM:

01 - FASE DOS JOGADORES

O primeiro jogador ativa todos os seus Sobreviventes, um por vez, em qualquer ordem. Quando ele terminar, inicia-se o Turno do próximo jogador. Jogue em sentido horário.

Cada Sobrevivente pode realizar 3 Ações, escolhidas da lista abaixo. Exceto se informado o contrário, as Ações podem ser executadas diversas vezes por Ativação.

- **MOVER-SE:**

Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Zumbis na Zona inicial).

- **PROCURAR (1x por Turno):**

Apenas em Zonas internas sem Zumbis. Compre uma carta do baralho de Equipamento. Se estiver procurando em uma Caixa de Arma Tunada, pegue uma carta do baralho de Armas Tunadas.

- **ABRIR PORTAS:**

O Sobrevivente usa seu Equipamento de abrir Portas para abrir uma porta em sua Zona. Não é necessário rolar dados.

OBSERVAÇÃO: portas Abertas não podem ser fechadas novamente.

- **REORGANIZAR/TROCAR:**

O Sobrevivente pode reorganizar as cartas em seu inventário da forma como o jogador quiser. O Sobrevivente pode trocar, simultaneamente, quantas cartas quiser com 1 outro Sobrevivente que esteja na mesma Zona. Esse outro Sobrevivente pode reorganizar gratuitamente seu inventário.

- **AÇÃO DE COMBATE:**

Ação Corpo a Corpo: requer uma arma Corpo a Corpo equipada.

Ação de Longo Alcance: requer uma arma de Longo Alcance equipada.

- **PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO** na Zona do Sobrevivente.

- **FAZER BARULHO:** coloque uma ficha de Barulho na Zona do Sobrevivente.

- **FAZER NADA:** todas as Ações remanescentes são perdidas.

QUANDO TODOS OS JOGADORES TERMINAREM

02 - FASE DOS ZUMBIS

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 única Ação.

- **ATAQUE:**

Cada Zumbi em uma Zona que contém Sobreviventes realiza um Ataque. O Ataque de um Zumbi é sempre um acerto e não requer rolagem de dados.

- **MOVIMENTO:**

Os Zumbis que não tiverem Atacado usam sua Ação para se Mover 1 Zona em direção aos Sobreviventes.

OBSERVAÇÃO: os Corredores realizam 2 Ações, de modo que podem atacar duas vezes, atacar e se mover, mover-se e atacar, ou se mover duas vezes.

PASSO 2: ENTRADA

Usando fichas de Entrada de Zumbi, o mapa da Missão mostra onde os Zumbis aparecem no final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as Zonas de Entrada.

- A **Zona de Entrada Primária** é sempre a primeira onde os zumbis aparecem.

- Sempre compre cartas de Zumbis para todas as Zonas de Entrada no sentido horário, começando pela Zona de Entrada Primária.

- Os Zumbis aparecem de acordo com o **maior Nível de Perigo** entre os Sobreviventes (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelho).

03 - FASE FINAL

- Remova todas as fichas de Barulho do tabuleiro.

- O primeiro jogador entrega a ficha de Primeiro Jogador para o jogador à sua esquerda. Uma nova Rodada começa.

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

Quando vários alvos forem da mesma Ordem de Prioridade, os jogadores escolhem quais serão eliminados primeiro.

Ordem de Prioridade	Nome	Ações	Dano Mínimo para matar	Adrenalina recebida
1	BALOFO/ABOMINAÇÃO	1	2/3	1/5
2	LERDO	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1