

SURVIVOR ZOMBILAND

REGLAMENTO

Ha estallado una epidemia desconocida y altamente contagiosa que provoca que los muertos se levanten totalmente hambrientos de carne humana. Usted es un sobreviviente y necesita reunir provisiones, armas, transporte y medicina (es una carrera para ver quién puede reunirlos lo más rápidamente y regresar a la Zona Cero). ¡Pero cuidado! Si alguno de sus compañeros sobrevivientes son mordidos por zombis se convertirán en ellos y se volverán en su contra.



Cómo jugar Survivor Zombiland®

Antes de empezar a jugar:

- Despliegue y arme el tablero principal encastrable Survivor Zombiland®.
- Cada jugador elige un personaje y lo coloca en el centro del tablero llamado "Zona 0 (cero)".
- Tome las Fichas de Salud y separe 5 fichas por jugador. Luego cada jugador toma 3 fichas y las pone cerca suyo (el resto queda en el pozo personal).
- Tome el mazo de cartas de Recursos y mézclelos. Luego reparta 5 cartas por jugador y coloque el mazo con las cartas mirando hacia abajo sobre el tablero en el sector "mazo general de cartas de Recursos".
- Tome el mazo de cartas de Encuentro y mézclelos. Luego coloque el mazo con las cartas mirando hacia abajo sobre el tablero en el sector "mazo general de cartas de Encuentro".
- Tome el mazo de cartas de Zombi y mézclelos. Luego coloque el mazo con las cartas mirando hacia abajo sobre el tablero en el sector "mazo general de cartas de Zombi".
- Coloque cada ficha de Locación en su sitio correspondiente en el tablero.
- Tome todos los personajes y fichas que no se usaron y déjelos dentro de la caja.

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en recolectar las 4 fichas de Locación y regresar a la **ZONA 0** sobreviviendo a un apocalipsis zombi.

Modo de juego Standard

(Jugando como sobreviviente)

Comienzo..

Todos los jugadores comienzan como "sobrevivientes" pero es improbable que alguno viva lo suficiente para llegar al final del juego. Quien no sobreviva se convertirá en zombi y se volverá en contra del resto.

Se tira el dado para ver quién empieza el juego. El valor del dado más alto empieza y la ronda seguirá las agujas del reloj.

Secuencia de un turno (Sobreviviente):

- 1-Tira el dado y avanza tantas casillas como el resultado del mismo.
- 2-Lee lo que dice la casilla donde cayó.
- 3-Saca una carta de Encuentro (a menos que la casilla diga lo contrario) y la resuelve, una por vez.
- 4-Fin del turno.

Movimiento:

Tire el dado. Mueva su personaje exactamente la cantidad de espacios obtenida por el dado en la dirección que Ud. decida, utilizando cualquiera de las cuatro salidas que nacen en la Zona 0. En turnos subsiguientes Ud. podrá cambiar la dirección si así lo desea. Después de mover debe resolver la acción que marca la casilla en la que Ud. cayó. Ud. puede compartir esa casilla con otro jugador, sea sobreviviente o zombi.

Espacios en el tablero

Casillas vacías: muchas casillas están vacías (sin nada escrito) pero no significa que estará seguro. Cuando caiga en una casilla vacía tome una carta de Encuentro.

Casillas "Tome 1 carta de Recursos": cuando caiga en estas casillas, inmediatamente tome 1 carta de Recursos del "mazo de Recursos". Luego tome 1 carta de Encuentro.

Casilla "+1": esta casilla le da una ventaja sobre los zombis, como si estuviera detrás de una valla metálica o sobre el techo de un automóvil. Tome 1 carta de Encuentro. Cuando Ud. ataque desde esta casilla, añada 1 punto a su tirada de ataque, incluso cuando no sea su turno.



Casilla "+2": esta casilla le da una ventaja superior sobre los zombis, como estar sobre el techo de un edificio. Tome 1 carta de Encuentro. Cuando Ud. ataque desde esta casilla, añada 2 puntos a su tirada de ataque, incluso cuando no sea su turno.



Casilla "Sin encuentros": NO tome cartas de Encuentro. Se encuentra en una casilla relativamente segura en un mundo implacable y sin perdón. Sin embargo, un jugador zombi puede atacarlo aquí.

Casilla "Después de este Encuentro, tome otro turno": tome 1 carta de Encuentro, cuando haya resuelto esta carta, tome otro turno.

Casillas de Locación (ARMERÍA-HOSPITAL-AUTOMÓVIL y DESPESA): Ud. debe detenerse en estos espacios cuando su movimiento pasa sobre los mismos o cae justamente en ellos. Tome 1 carta de Encuentro y resuélvala. Luego tome otra carta de Encuentro y resuélvala. Si sobrevive a ambas cartas Ud. se gana una de las fichas de Locación que aquí se encuentran. Si la ficha le indica que gana fichas de Salud o cartas de Recursos, tómelos inmediatamente, y sólo una vez.



Zona 0 (centro del tablero): todos los sobrevivientes comienzan el juego aquí. Si usted en su recorrido volviera a pasar por la Zona 0 debe detenerse en ella. No tome carta de Encuentro. Si Ud. regresa a la Zona 0 con las 4 fichas de Locación... ¡entonces Ud. gana!

Casillas de Cloacas: los sobrevivientes no pueden pasar a través de las cloacas. Sólo los jugadores zombis pueden usarlas (ver "Jugando como zombi").

Regiones: en el tablero hay cuatro regiones –Norte, Sur, Este y Oeste– codificadas por color. Cada casilla de Locación y las casillas que la flanquean hasta la próxima, definen la región. Cuando una carta se refiere a "su región" se refiere al color del tablero en el cual su personaje se encuentra actualmente. La Zona 0 y las Cloacas no pertenecen a ninguna región.

Las cartas Zombiland®

Cartas de Recursos y Pila de Descarte: coloque el mazo con las cartas mirando hacia abajo sobre el tablero en el sector "mazo general de cartas de Recursos". Las cartas de Recursos descartadas se colocan boca arriba en el sector "pila de descarte" situado al lado del mazo de Recursos. Los jugadores pueden ver la pila de descarte pero no pueden reordenarlas.

Cartas de Encuentro y Pila de Descarte: coloque las cartas de Encuentro bien mezcladas boca abajo sobre el tablero en el sector "mazo general de cartas de Encuentro". Las cartas de Encuentro descartadas se colocan boca arriba en el sector "pila de descarte" situado al lado del mazo de Encuentro.

Encuentro: ¡algo está por suceder!

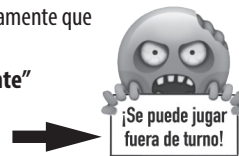
Cuando a Ud. le corresponda tomar una carta de Encuentro, tome la carta de arriba del Mazo de Encuentro y voltéela para que todos la vean. Si la carta tiene un ícono de poder, **¡Ud. debe luchar!** Si el mazo de Encuentro se agota durante el juego, mezcle bien la pila de descarte de Encuentro y vuelva a colocarlo en el mazo general del sector Encuentro (con las cartas boca abajo nuevamente).

Fin del turno

Cuando haya completado su turno, descarte la carta de Encuentro o de Recursos boca arriba en sus respectivas pilas de descarte (a menos que la carta exprese otra acción distinta) y continúe el juego en el sentido de las agujas del reloj.

Recolectando recursos...

Un sobreviviente mantiene las cartas de Recursos en sus manos hasta que las juega. Ud. puede jugar todas las cartas que desee en su turno. La mayoría de las cartas solamente se juegan en su propio turno. Las cartas que se juegan en turnos de otros jugadores dicen específicamente que pueden jugarse con **"cualquier sobreviviente"** y llevan esta ilustración



Generalmente sus cartas de recursos se mantienen ocultas para los otros jugadores pero Ud. puede mostrarlas si así lo desea. La mayoría de las cartas de Recursos deben jugarse antes de tirar el dado. Si una carta debe ser jugada después de tirar el dado, ésta lo dirá específicamente.

Cuando Ud. luche, debe jugar cartas de Recursos (puede jugar varias para sumar Poder de Ataque) incluso cuando no sea su turno (a menos que la carta diga otra cosa).

Colapso de cartas de Recursos

Los suministros en un apocalipsis zombi se agotan rápidamente. Usted debe advertir que el mazo de Recursos no es tan grande una vez que todos tienen cartas en sus manos. Una vez que las cartas del mazo se han agotado, la disponibilidad de recursos quedó exhausta. No se pueden volver a mezclar las cartas de la Pila de Descarte. Si alguna acción del juego le pide que tome una carta de Recursos Ud. no puede hacer nada si ya no hay más cartas en el mazo. Hay situaciones donde pueden tomarse cartas dentro de la Pila de Descarte. Estos casos están especificados en las cartas.

Pozo de fichas de Salud

Coloque las fichas de Salud extra en un pozo común al comienzo del juego. Si Ud. gana una ficha de Salud, tómla de este pozo.



Cuando las fichas de Salud del pozo se acaban, ya no hay más medicina para nadie. Las fichas de Salud que se pierden en una mordida o acción son removidas del juego, no vuelva a colocarlas en el pozo. Si una carta dice que regrese una ficha de Salud al pozo, **en este caso la ficha no es removida del juego.**

No hay límite de cantidad de fichas de Salud que Ud. pueda tener (mas allá del límite de cantidad de fichas que le corresponde al comenzar el juego).

Luchando en Encuentros

Cuando Ud. toma una carta de Encuentro con un ícono de poder, Ud. debe luchar. Ud. debe jugar cartas de recursos para incrementar sus chances pero debe jugarlas antes de tirar el dado. Ud. puede jugar cualquier número de cartas de Recursos para aumentar su poder de ataque, luego tire el dado y súmele la/s carta/s (no olvide de sumar cualquier otro extra como casillas con bonus y fichas de locación si las tiene). Si su total iguala o es más grande que el poder de la carta de Encuentro, Ud. gana la lucha. No importa cuán malas parezcan las posibilidades.. **¡si tira un 6 automáticamente gana la lucha!**



Algunas cartas de Encuentro le dan una recompensa por ganar la lucha o una penalización por perderla, o ambas. Las cartas de Encuentros con íconos de poder provocan una mordida si se pierde la lucha, excepto que la carta diga otra cosa. Por cada mordida que reciba, pierde una ficha de Salud. La ficha es removida del juego y no puede ser colocada en el pozo de Salud. Si es mordido y ya no tiene mas fichas, Ud. muere.. y se levanta.

(Ver descripción en: "Si Ud. muere")

Cartas de Encuentros sin lucha

Algunas cartas de Encuentro no incluyen una lucha después de todo. Quizás corra cruzando una calle vacía o encuentre un comercio que aún no lo hayan despojado, o quizás tenga un conflicto personal con otro sobreviviente. Haga lo que la carta le diga. Luego descártela en la pila de descarte.

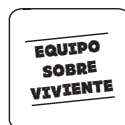
Si usted muere..

Cuando su personaje muere, inmediatamente devuelve sus cartas de Recursos al Mazo de Recursos (boca abajo). Acueste su personaje en el lugar donde murió.. **¡se levantará como un zombi!**

Cuando regrese su turno nuevamente, remueva su personaje del juego y cámbielo por un zombi. Ud. ahora juega del otro lado. Ahora tome 4 cartas Zombi, estas son las cartas con las que jugará de ahora en más. Todos los jugadores convertidos en zombi deben tener siempre 4 cartas Zombi. ¡Y a cazar víctimas!

Modo de juego por Equipos

(Equipo Zombi Vs. Equipo Sobreviviente)



Distintivos de los equipos

Cuando un segundo sobreviviente muere y se convierte en zombi, el juego pasa a modo juego de equipos. Sólo los dos primeros sobrevivientes que mueren se convierten en zombis. Estos jugadores son el Equipo Zombi y juegan juntos para matar al resto de sobrevivientes que quedan. Si lo logran, **¡entonces el Equipo Zombi gana!**

Tan pronto como aparecen estos dos jugadores zombi, el resto de los supervivientes se transforman en el "Equipo Sobreviviente" y deben tomar un distintivo de equipo cada uno. El sobreviviente que muera después no se convierte en zombi pero mantiene sus cartas de Recursos para socorrer al último sobreviviente. Cuando un miembro del Equipo Sobreviviente completa el objetivo, el Equipo Sobreviviente gana. Un miembro del Equipo Sobreviviente permanece en el equipo después de su muerte, por lo que el sobreviviente del equipo que murió puede también cantar victoria si su compañero de equipo completó el objetivo.

Los miembros del Equipo Sobreviviente son capaces de ayudarse mutuamente: al final de cada turno pueden pasarse una carta de Recursos entre ellos o ayudarse ante un ataque inminente, por ejemplo la carta de Recursos "Un poco de tranquilidad" es muy útil en caso que un jugador zombi aceche a un sobreviviente: puede moverlo a un "Espacio Seguro" que es un lugar del tablero a elección para alejarlo del jugador zombi.

Jugando como Zombi

Secuencia de un turno (Zombi):

1-Tira el dado y avanza tantas casillas como el resultado del mismo.

2-Debe jugar una carta Zombi.

3-Fin del turno:

a) *Puede descartar una de sus cartas si lo desea en el sector "pila de descarte" de cartas de Zombi.*

b) *Debe tomar cartas del Mazo Zombi hasta que tenga 4 cartas en su mano nuevamente.*

Movimiento:

El jugador zombi no tiene que moverse si no lo desea. Si elige moverse, entonces tire el dado y mueva tantos espacios como el resultado de la tirada. Cuando mueva su zombi ignore todos los textos y símbolos de las casillas. Si cae en una casilla ocupada por un sobreviviente, debe detenerse. Los jugadores zombis no levantan cartas de Encuentro.

Los zombis pueden desplazarse por los conductos cloacales, no así los sobrevivientes. Las cloacas tienen 3 casillas de largo y un jugador zombi puede entrar y salir por cualquiera de sus lados.

Jugar una carta

Cuando haya hecho su movimiento debe jugar una carta de su mano. Si Ud. está en una casilla con más de un sobreviviente, debe elegir a cuál atacar y jugar la carta Zombi con éste. Ud. no tiene que jugar una carta o atacar si no lo desea pero, al final del turno debe descartar y volver a tomar carta (si es que no está dando mordidas) entonces, ¿por qué no atacar?

Cuanto mayor sea el número de Poder sobre una carta, más difícil le será a los sobrevivientes a defenderse. Números altos son buenos, pero a veces una carta con efectos adicionales puede ser más útil. Al hacer un pequeño ataque que haga al sobreviviente descartar una carta de Recursos puede ser más beneficioso a la larga. Estos efectos extra se juegan inmediatamente antes que el sobreviviente pueda jugar cualquier carta.

Si Ud. no comparte casilla con ningún sobreviviente, debe intentar atrapar uno con alguna carta que le otorgue movimientos extra. Estas cartas de movimiento además poseen Poder de Ataque. Ud. no puede jugar otra carta si cae sobre una víctima en este turno porque ya jugó su carta. **Sólo una carta por turno.** El poder de ataque que tienen las cartas de movimiento se puede usar sólo si Ud. cae sobre un sobreviviente con el movimiento otorgado por el dado. Ud. debe jugar estos bonus de movimiento siempre que caiga en casillas sin sobrevivientes durante su turno.

Hay algunas cartas Zombi que pueden ser jugadas fuera de turno o cuando no comparte casilla con sobreviviente:

Furtivo: esta carta le permite cancelar la carta de Encuentro que toma el sobreviviente. El sobreviviente descarta la carta de Encuentro. Esta es una buena manera de hacer descartar una carta de Encuentro que pueda ser beneficiosa o facilitar al sobreviviente. Cuando juega la carta Furtivo mueva su zombi hacia la casilla del sobreviviente y juegue otra carta seguidamente. Esta carta puede ser jugada cuando no sea su turno. Esta carta está identificada con el ícono "Se puede jugar fuera de turno".

Ultraviolento: incrementa la dificultad de la carta de Encuentro que toma el sobreviviente. Ultraviolento debe ser jugada antes que el sobreviviente decida sí o no jugar una carta de Recurso por lo que Ud. debe actuar antes que el sobreviviente. Pídale un momento para decidir si es necesario. Su zombi no se desplaza hacia la casilla del superviviente. Esta carta puede ser jugada cuando no sea su turno. Esta carta está identificada con el ícono "Se puede jugar fuera de turno".

Metamorfosis: transforma una casilla en zombi que ataca al sobreviviente que se encuentra en ella! Esta carta sólo puede ser jugada durante su turno y sólo si no está en la misma casilla o región del sobreviviente.

Resultados de los combates

Sólo los sobrevivientes tiran el dado. Los sobrevivientes comparan su ataque con el Poder de Ataque de la carta Zombi. Si el sobreviviente falla en igualar o sobrepasar el poder de ataque de la carta Zombi, entonces sufre una mordida (al menos que la carta diga otra cosa).

Si un sobreviviente en su tirada de dado iguala o supera el Poder de Ataque de la carta Zombi entonces su zombi muere si está en la misma casilla que el sobreviviente. Cuando un jugador zombi es asesinado retira su personaje del tablero, se descarta de todas sus cartas y finaliza el turno (si era su turno). No tomará nuevas cartas hasta el final del turno. Ud. volverá como un zombi fresco y reencarnado por lo que mantenga la ficha de personaje en su poder. Cuando empiece un nuevo turno, escoja una de las cuatro casillas de resurrección ubicadas al medio de las cloacas y coloque su ficha de personaje zombi allí. Tome 4 nuevas cartas Zombi y luego continúe el juego de forma habitual.

Mientras su ficha de personaje zombi no esté en el tablero, no puede jugar ninguna carta Zombi. ¡Ud. no tiene manos para agarrarlas cuando está muerto!

Fin de su Turno

Al final de su turno Ud. puede descartar una carta, luego tomar nuevas cartas hasta llegar a cuatro. Si el Mazo Zombi se agota, mezcle la pila de descarte Zombi y ubíquela boca abajo como nuevo Mazo General Zombi.

¡QUE EL APOCALIPSIS COMIENCE!