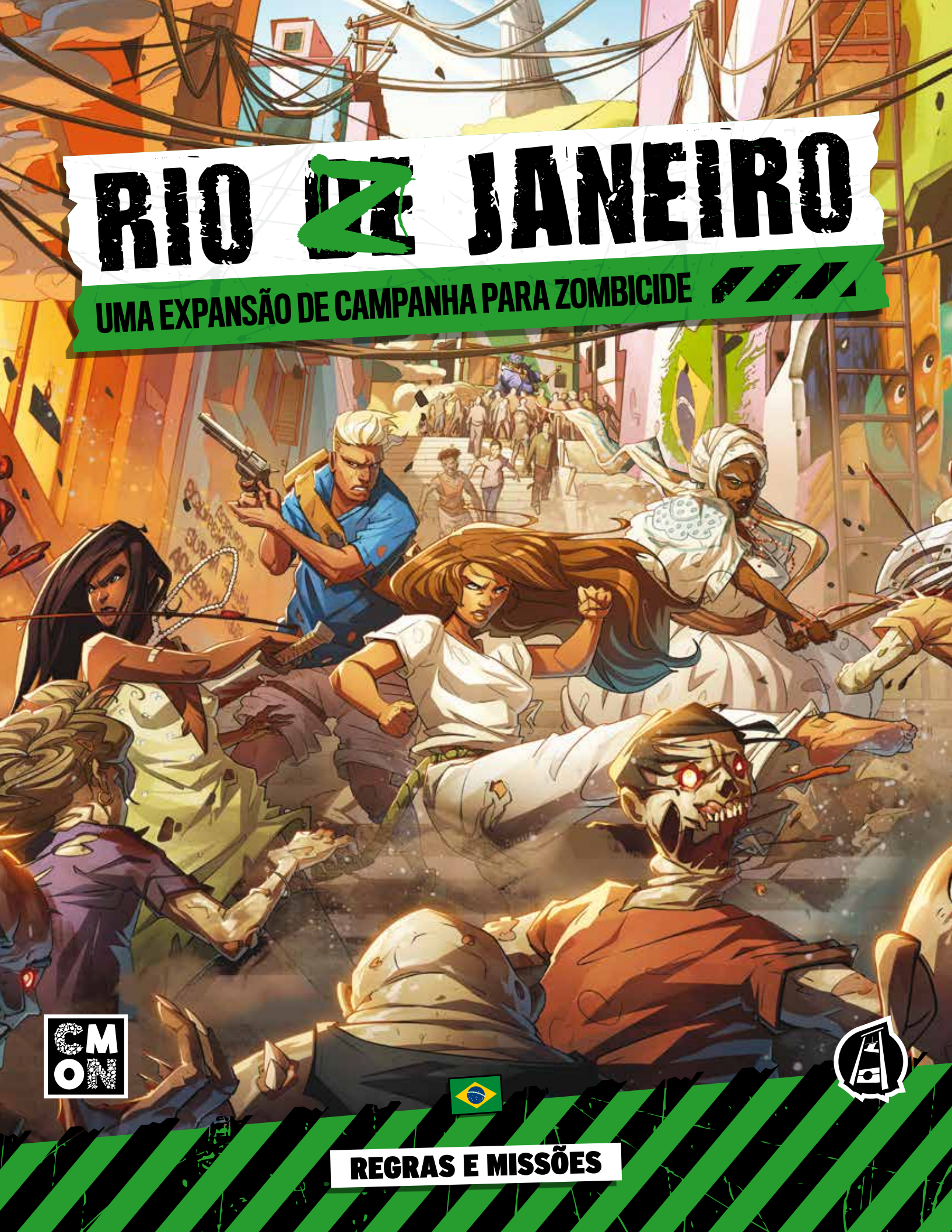
RIO Z JANEIRO

UMA EXPANSÃO DE CAMPANHA PARA ZOMBICIDE



REGRAS E MISSÕES

CAPÍTULOS

- **COMPONENTES DO JOGO** 2
- **SEJA BEM-VINDO AO RIO** 4
- **REGRAS AVANÇADAS** 4
  - *REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO* 4
  - *DADOS DE BOTAR PRA QUEBRAR* 5
    - Botando pra Quebrar 5
    - Mantendo seu Equipamento 6
  - *REGRAS PARA DESMAIO / FALECIMENTO* 6
    - Sofrendo Ferimentos 7
  - *ENTRADAS SURPRESA* 7
  - *ZONAS ESTREITAS* 8
    - Puxão Zumbi 8
  - *PAREDES FINAS* 9
  - *NOVAS PEÇAS DE MAPA* 9
    - Estádio Maracanã 9
    - Parque 9
    - Zonas de Mar 9
- **REGRAS DA CAMPANHA** 10
  - *REGISTRO DE CAMPANHA* 10
    - Barra de PEC 11
    - Habilidades de Campanha 11
    - Ações Bônus 11
    - Equipamentos Mantidos 11
    - Conquistas da Campanha 12
  - *CARTAS DE OBJETIVO* 12
    - Preparação 13
    - Coletando uma carta de objetivo 14
    - Conquistas, Palavras-chave e Companheiros 14
- **CAMPANHA RIO Z JANEIRO: CARNAVAL DOS MORTOS** 15
  - *M1 - SANGUE E SAMBA* 15
  - *M2 - "ROCINHA, O LUGAR MAIS SEGURO DO MUNDO!"* 16
  - *M3 - PROFESSORA LUANA, CERTO?* 17
  - *M4 - HORA DO SHOW!* 18
  - *M5 - UMA NOITE NO ESTÁDIO* 20
  - *M6 - "MELHOR TER UM PLANO B NA PRÓXIMA!"* 21
  - *M7 - "S.O.S.! S.O.S.!"* 22
  - *M8 - PÉ NA ESTRADA* 23
  - *M9 - COPA, COPACABANA* 24
  - *M10 - NÃO DEIXE NINGUÉM PARA TRÁS* 25
- **NOVAS HABILIDADES** 27
- **CRÉDITOS** 27
- **RESUMO DA RODADA** 28

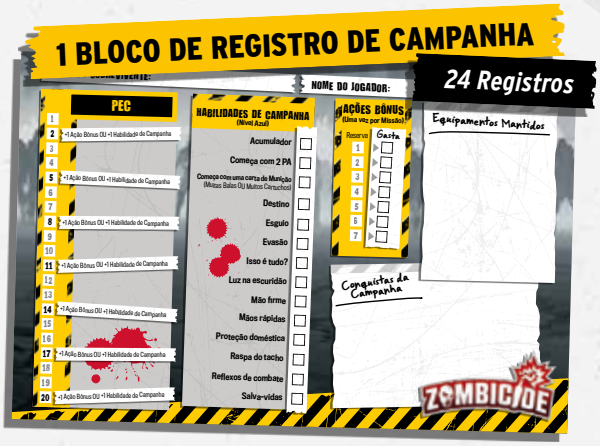
#01 COMPONENTES DO JOGO

6 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO



1 BLOCO DE REGISTRO DE CAMPANHA

24 Registros



12 FICHAS

1 Opala Preto





3 Entradas Surpresa

2 Portões Improvisados





6 Paredes Quebradas

97 CARTAS DE OBJETIVO



7 PEÇAS DE MAPA DUPLA-FACE



66 CARTAS DE EQUIPAMENTO



1 Carta de Referência

6 Equipamentos Iniciais Avançados



47 Equipamentos Avançados



12 Armas Épicas



12 MINIATURAS

6 Sobreviventes



Ney | Eliete | Steven | Dona Cacilda | Vivi | MC Jordim

30 CARTAS DE FERIMENTO



6 Zumbis



4 Lerdos | 1 Bruto | 1 Corredor

6 DADOS DE BOTAR PRA QUEBRAR



#02 SEJAM BEM-VINDOS AO RIO

Todos os anos, milhões de pessoas viajam de diversas partes do mundo para curtir o Carnaval no Rio de Janeiro. A cidade tem praias ensolaradas, rodas de samba, ruas coloridas e um cenário maravilhoso, desde o topo do Cristo Redentor até as calçadas de Copacabana.

Porém, o Carnaval deste ano teve uma novidade: uma invasão zumbi que encurralou milhares de pessoas na cidade infectada. É impossível saber como começou, mas talvez a gente tenha uma chance de colocar um fim nisso.

Vamos mostrar que o Rio continua lindo, mesmo no fim do mundo.

Zombicide: Rio Z Janeiro é uma expansão para *Zombicide: 2ª Edição*. Este livro contém as regras avançadas para o sistema de *Zombicide*, assim como uma campanha no Rio de Janeiro.

O que é uma campanha? Uma campanha é uma série de Missões que contam uma história na qual os Sobreviventes são os heróis. As escolhas dos jogadores influenciam diretamente os eventos que se desdobrarão. Os Sobreviventes se aperfeiçoam ao longo da campanha, recebendo novas Habilidades e tentando manter equipamentos de uma partida para a outra. Os espólios, contudo, não são a melhor recompensa, mas sim as memórias da história que você jogou e compartilhou com seus amigos.

Carnaval dos Mortos é uma campanha de 10 Missões que usa as regras avançadas desta expansão, intensificando a atmosfera da partida. Entre elas, novas regras de Equipamento permitem que os Sobreviventes "Botem pra Quebrar", rolando dados especiais para matar mais zumbis, arriscando quebrar suas armas. Com um pouco de sorte, esses dados também podem ser usados para manter alguns Equipamentos de uma Missão para a outra.

As novas regras também incluem o baralho de Ferimentos, novas cartas que simulam os tipos de ferimentos que os Sobreviventes podem sofrer, e uma nova ficha de Entrada para introduzir Zumbis em locais únicos. Aproveite sua estadia no Rio!



Zombicide: Rio Z Janeiro é uma expansão para *Zombicide: 2ª Edição.*

#03 REGRAS AVANÇADAS

As regras avançadas, detalhadas neste capítulo, foram criadas para aprimorar as partidas de Zombicide com novas características. Elas são usadas na campanha Carnaval dos Mortos (página 15) e também enriquecem Missões independentes!

REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO

Temos certeza de duas coisas: Os brasileiros são muito criativos e certamente sabem como se defender. Isso não é algo que se encontra em qualquer lugar.



Os baralhos Avançados usam as novas regras de Botar pra Quebrar e Manter, substituindo os baralhos de Equipamento correspondentes do Zombicide.

Zombicide: Rio Z Janeiro vem com novos dados e baralhos de Equipamento que usam as regras especiais de Botar pra Quebrar. Eles substituem os *baralhos de Equipamento, Equipamento Inicial* e *Armas Épicas de Zombicide: 2ª Edição* com os valores de Botar pra Quebrar e de Manter detalhados na próxima página.

Para usá-los, simplesmente substitua os baralhos correspondentes pelos baralhos Avançados equivalentes.

! PARA JOGADORES EXPERIENTES

Se os jogadores estiverem familiarizados com as regras de Campanha de Washington Z.C. ou Fort Hendrix, eles podem seguir em frente e verificar as novas regras exclusivas usadas em *Zombicide: Rio Z Janeiro*:

- Sofrendo Ferimentos (página 7)
- Entradas Surpresa (página 7)
- Zonas Estreitas (página 8)
- Puxão Zumbi (página 8)
- Paredes Finas (página 9)
- Novas peças de mapa: (página 9)

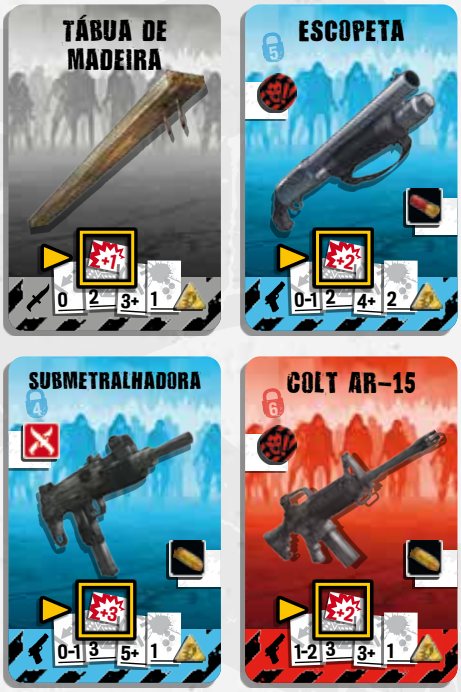
OS DADOS DE BOTAR PRA QUEBRAR



Os dados de Botar pra Quebrar são usados como dados comuns, com um símbolo especial de Quebra substituindo o 1. Aplique os efeitos correspondentes sempre que a rolagem de dados resultar em uma Quebra.

• BOTANDO PRA QUEBRAR

> Durante uma invasão zumbi, é aprender a improvisar ou morrer. Isso também vale para armas. Esse seu rifle brilhante ainda pode ser usado para arrancar cabeças, mesmo depois de ficar sem munição.



O valor de Botar pra Quebrar oferece dados extras para rolar contra Zumbis, arriscando quebrar e perder a arma.

Um jogador pode declarar que vai **Botar pra Quebrar** antes de fazer alguma Ação de Combate com o Sobrevivente utilizando uma arma com um valor de Botar pra Quebrar. Para essa Ação de Combate, o jogador adiciona o número indicado de dados de Botar pra Quebrar aos dados comuns e resolve a Ação. É tudo ou nada! A quantidade total de dados de Botar pra Quebrar é sempre adicionada à rolagem dos demais dados.

Os dados de Botar pra Quebrar funcionam como os dados convencionais, adicionando acertos se o valor de Precisão da arma for alcançado. Porém, rolar 1 ou mais Quebras em **qualquer** um dos dados de Botar pra Quebrar (APENAS dados de Botar pra Quebrar; dados convencionais não geram resultados de Quebra) significa que a arma quebrou. Descarte a carta de arma assim que a Ação de Combate for resolvida.



Armas Duplas são usadas normalmente, adicionando ambos os dados de Botar pra Quebrar aos demais dados (lembre-se: é tudo ou nada. É Botar pra Quebrar ou nem tentar). Cada resultado de Quebra significa que 1 dessas armas é perdida. Então ambas as armas serão perdidas sempre que houver 2 ou mais resultados de Quebra.

***IMPORTANTE:** Os dados de Botar pra Quebrar não podem ser rerrolados de forma alguma (as Habilidades "Sorte" ou "Abençoado", ou as cartas "Muitas Balas" ou "Muitos Cartuchos", por exemplo, não têm efeito nesses dados).*

***EXEMPLO 1:** Vivi Bota pra Quebrar com uma Tábua de Madeira. Essa arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 1 dado de Botar pra Quebrar. Todos os 3 dados são agrupados para a rolagem com 3+ de Precisão. O resultado da rolagem dos dados convencionais é ⚄ e ⚀, obtendo 1 acerto. O ⚀ não é uma Quebra, pois é um dado convencional. O resultado da rolagem do dado de Botar pra Quebrar é ⚂, adicionando 1 acerto. O resultado do Ataque é de 2 acertos no total.*

***EXEMPLO 2:** Ney Bota pra Quebrar com uma Escopeta. Essa arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 2 dados de Botar pra Quebrar. Todos os 4 dados são agrupados para a rolagem com 4+ de Precisão. O resultado da rolagem dos dados convencionais é ⚅ e ⚇, obtendo 2 acertos. O resultado da rolagem dos dados de Botar pra Quebrar é ⚁ e ✸, obtendo 1 acerto e 1 Quebra. A rolagem do Ataque obtém 3 acertos no total e 1 Quebra. Todos os acertos são atribuídos normalmente. Então, a Escopeta é descartada.*

***EXEMPLO 3:** Steven Bota pra Quebrar com as duas Submetralhadoras e tem a carta Muitas Balas em seu inventário. Cada arma concede a rolagem de 3 dados convencionais e 3 dados de Botar pra Quebrar. Todos os dados são agrupados para o uso duplo, totalizando 6 dados convencionais e 6 dados de Botar pra Quebrar com 5+ de Precisão. O resultado da rolagem dos dados convencionais é ⚀, ⚁, ⚂, ⚃, ⚄ e ⚅, obtendo 1 acerto. O resultado da rolagem dos dados de Botar pra Quebrar é ✸, ✸, ✸, ⚄, ⚅ e ⚇, obtendo 2 acertos e 3 Quebras. Os dados de Botar pra Quebrar não podem ser rerrolados, o que significa que ambas as Submetralhadoras são descartadas por causa dos 3 resultados de Quebra após a resolução da Ação de Longo Alcance. Mas o jogador pode usar a carta Muitas Balas de Steven para rerrolar os 6 dados convencionais e tentar melhorar os seus resultados!*

MANTENDO SEU EQUIPAMENTO

Não é muito fácil encontrar equipamentos bons nas ruas do Rio de Janeiro, então é importante cuidar dos que você já tem. E não estou falando só de armas. Pense também nos alimentos e medicamentos. Faça o máximo para não desperdiçar nada.



O valor de Manter permite que os Sobreviventes mantenham as cartas de Equipamento de uma partida para a outra. Tenha um inventário equilibrado, pois as armas mais poderosas costumam ser as mais difíceis de manter!

Os jogadores podem querer jogar partidas consecutivas de *Zombicide* com os mesmos Sobreviventes ou jogar uma campanha como a apresentada nesta expansão. Nesses casos, o valor de Manter simula a durabilidade das cartas de Equipamento, permitindo que os Sobreviventes mantenham algumas delas de uma Missão para a outra. O inventário de cada Sobrevivente é descartado ao fim de cada Missão, exceto as cartas de Equipamento que contenham um valor de Manter. Role uma quantidade de dados de Botar pra Quebrar de acordo com o valor de **Manter** de cada uma dessas cartas, individualmente:

• **Se 1 ou mais faces de Quebra forem obtidas**, a carta de Equipamento é descartada. O Equipamento teve algum tipo de defeito e foi perdido antes da próxima Missão.
• **Se nenhuma face de Quebra for obtida**, a carta de Equipamento é mantida. O Sobrevivente começa a próxima Missão com a carta de Equipamento, que é automaticamente atribuída a ele durante a Preparação, além de qualquer Equipamento Inicial que ele normalmente recebe. Os Sobreviventes podem organizar seus inventários como quiserem antes do início da partida.
IMPORTANTE: A rolagem de dados para Manter não pode ser rerrolada de forma alguma.

EXEMPLO: Ney finaliza a Missão com uma Motosserra (Manter 5), um Machete (Manter 3), um par de Canos Serrados (Manter 4) e uma carta de Equipamento Muitos Cartuchos (sem valor de Manter).
• A carta de Equipamento Muitos Cartuchos não tem valor de Manter, então é descartada imediatamente.
• 5 dados de Botar pra Quebrar são rolados para a Motosserra: , , , e . Uma única face de Quebra é suficiente para perder a arma e descartá-la.
• 3 dados de Botar pra Quebrar são rolados para o Machete: , e . Não há Quebra. Ney terá o Machete na próxima Missão.
• 4 dados de Botar pra Quebrar são rolados para o primeiro Cano Serrado: , , e . Não há Quebra. O Cano Serrado também é mantido.
• 4 dados de Botar pra Quebrar são rolados para o segundo Cano Serrado: , , e . 2 Quebras! O Cano Serrado é perdido e descartado.

REGRAS PARA DESMAIO / FALECIMENTO

Olhe nos meus olhos e preste muita atenção. Não faça isso de novo. Você pode não ter tanta sorte na segunda vez.

Partidas clássicas de *Zombicide* são perdidas quando um Sobrevivente é eliminado, mas esse pode não ser o caso se você jogar uma Campanha usando estas regras. Ao ser usada, a regra de Desmaio concede um tempo extra para salvar um companheiro abatido antes que ele morra de verdade.

Um Sobrevivente que perder o último ponto de Vida é considerado Desmaiado (MAS NÃO ESTÁ MORTO). Coloque a miniatura do Sobrevivente deitada na Zona que ele ocupa atualmente e descarte todas as cartas de Equipamento que ele tenha (não é permitido rolar dados para Manter).

O Sobrevivente agora é considerado uma ficha de Objetivo até a Fase Final da Rodada **subsequente** (**não** a Rodada atual). Um outro Sobrevivente pode resgatá-lo usando uma Ação de Pegar Objetivo. Se o Sobrevivente desmaiado não for resgatado a tempo... bem, aí ele morre.

• Se o Sobrevivente Desmaiado for resgatado, posicione a miniatura dele no respectivo Painel do Sobrevivente. O Sobrevivente Desmaiado não está morto, mas não pode ser utilizado até a próxima Missão.
• Se o Sobrevivente Desmaiado ***não*** for resgatado, ele **morre** de verdade. Remova a miniatura dele. Verifique os Objetivos da Missão, pois podem indicar que a Missão é perdida quando um Sobrevivente morre. O Sobrevivente morto não pode ser utilizado novamente até o fim da Campanha.
OBSERVAÇÃO: Anote o nome de todos os Sobreviventes que morrerem para garantir que eles não serão utilizados na mesma Campanha.

O jogador do Sobrevivente morto pode escolher outro Sobrevivente para a próxima Missão, começando com um novo Registro de Campanha. Escolher outro Sobrevivente resulta na perda de todo os Equipamentos, PEC, Ações Bônus e Habilidades de Campanha (veja a página 11). **Entretanto, as Conquistas da Campanha são mantidas de um Sobrevivente morto para seu sucessor.**

Se não houver Sobreviventes remanescentes para jogar (todos estão desmaiados ou mortos), todos os jogadores perdem a Campanha.

• SOFRENDO FERIMENTOS

> É impossível evitar se machucar nesse tipo de situação. Exceto no assunto mordidas. Nesse caso, é melhor evitar ser mordido a qualquer custo.

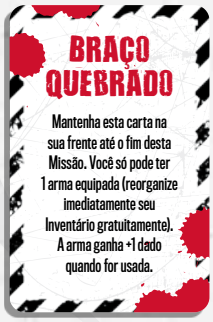


Para cada Ferimento que um Sobrevivente sofrer, ele também deve comprar imediatamente uma carta do baralho de Ferimentos e aplicar os efeitos dela.

O Sobrevivente ainda perde 1 de Vida como de costume, exceto se a carta indicar o contrário. A maioria das cartas também contém efeitos adicionais (positivos ou negativos), exceto pela carta de Ferimento Leve, que não tem nenhum efeito adicional. Se um Sobrevivente sofrer mais que 1 Ferimento, ele deve ler e aplicar o efeito da carta para o primeiro Ferimento antes de lidar com o próximo.



EXEMPLO 1: *Ney está na Zona em que um Sobrevivente realiza um Ataque de Longo Alcance malsucedido. Ney sofre 1 Ferimento devido ao Fogo Amigo. Ele compra a carta Ponto Fraco do baralho de Ferimentos, sofrendo 1 Ferimento adicional e ganhando 5 Pontos de Adrenalina.*



EXEMPLO 2: *Um grupo de 2 Lerdos é ativado na mesma Zona de MC Jordim. Ele compra 1 carta do baralho de Ferimentos para cada Ferimento sofrido. A primeira carta comprada é Braço Quebrado. Ele coloca a carta ao lado do Painel e reorganiza seus Equipamentos para manter apenas 1 arma equipada. A carta para o segundo Ferimento é um Ferimento Leve, então nada mais acontece.*

ENTRADAS SURPRESA

> Os Zumbis têm um hábito estranho de andar em grupos grandes, mas também não é raro ver um deles saindo do mar sozinho ou se esgueirando por um espaço estreito. Às vezes, essas surpresas podem ser fatais.

Em algumas Missões, fichas de Entrada Surpresa são colocadas em Zonas específicas durante a Preparação.



Cada vez que uma carta com um ícone de Entrada Surpresa for comprada com uma Ação de Procurar ou ao coletar uma carta de Objetivo, antes de resolver o efeito da carta (se houver), os jogadores devem colocar imediatamente 1 Lerdo por ícone em cada Zona com uma ficha de Entrada Surpresa. Se não houver fichas no mapa, simplesmente não realize a Entrada Surpresa. O efeito da Entrada Surpresa acontece mesmo se a carta for descartada após ser comprada. Os ícones de Entrada Surpresa são ignorados para qualquer carta de Equipamento ou carta de Arma Épica comprada do baralho de qualquer forma diferente de Ações de Procurar.



O Cano de Ferro possui um ícone de Entrada Surpresa. Então, toda vez que o Cano de Ferro for comprado com uma Ação de Procurar, coloque imediatamente 1 Lerdo em cada Zona com uma ficha de Entrada Surpresa.

ZONAS ESTREITAS

As favelas do Rio são construídas sem nenhum planejamento. É comum ter um espaço estreito entre as construções, locais em que apenas pessoas não muito grandes conseguem passar.

Algumas Zonas em *Zombicide: Rio Z Janeiro* são chamadas de Zonas Estreitas. Elas são Zonas externas entre construções com ícones circulares chamados Aros.

A quantidade de Aros em uma Zona Estreita limita a quantidade de Agentes permitidos nessa Zona. Cada Aro pode ser ocupado por um único Agente.

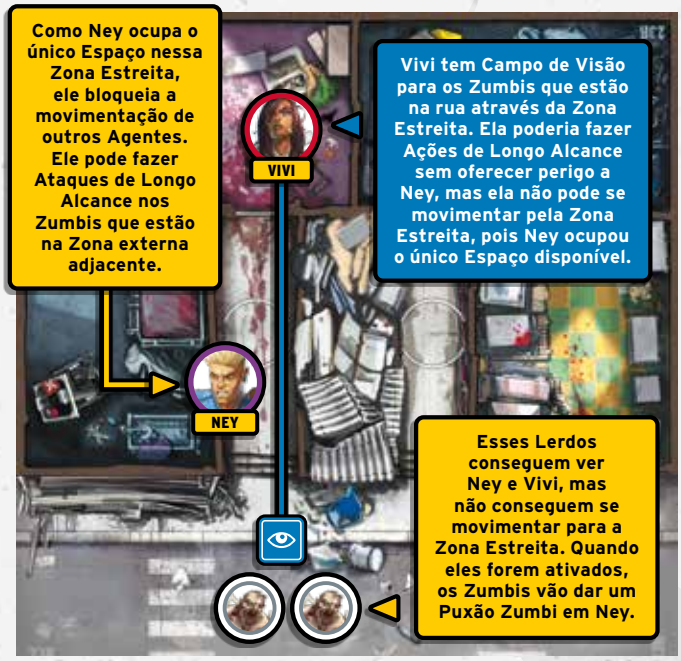


Ao se mover para uma Zona Estreita, um Agente pode ocupar qualquer Aro vazio nessa Zona (a posição não importa). Um Agente em um Aro não bloqueia o Campo de Visão de outros Agentes. Ele também não bloqueia a movimentação de outros Agentes, desde que haja um Aro livre disponível nessa Zona.

Um Agente não pode se movimentar para uma Zona Estreita se todos os Aros nela estiverem ocupados. Antes da Ativação de Zumbis, quaisquer Zumbis adjacentes a uma Zona Estreita realizam um Puxão Zumbi (confira a próxima seção).

Não é possível fazer a ação de Procurar em Zonas Estreitas. Os carros não podem entrar em Zonas Estreitas.

As Zonas Estreitas são consideradas Zonas bloqueadas para Abominações. Elas não podem se movimentar ou traçar um caminho por uma Zona Estreita, mas realizarão um Puxão Zumbi como qualquer outro Zumbi.

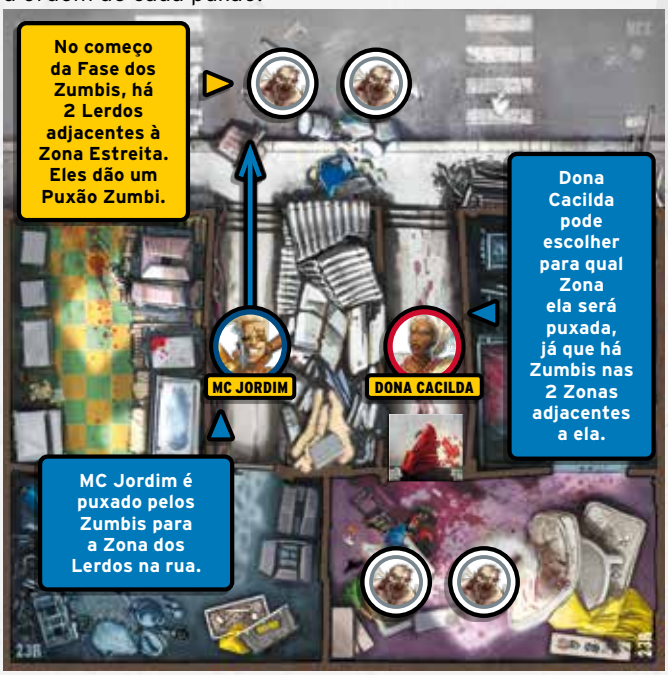


• PUXÃO ZUMBI

Ao andar pelas favelas, o labirinto de passagens dificulta a visão do que está acontecendo atrás de você. Tente não se distrair ou um zumbi pode agarrar você pelas costas.

No início da Fase dos Zumbis, antes de qualquer Ativação de Zumbis, todos os Zumbis vão puxar Sobreviventes em Zonas Estreitas adjacentes, arrastando-os para suas próprias Zonas. Isso não conta como uma Ação dos Zumbis.

Cada Zumbi só pode puxar 1 Sobrevivente. Se houver vários Zumbis em Zonas adjacentes a uma Zona Estreita e/ou vários Sobreviventes em uma Zona Estreita, os jogadores decidem a ordem de cada puxão.



PAREDES FINAS



Muitas casas na favela são construídas com diversos tipos de materiais disponíveis na região. Não é difícil quebrar e atravessar essas paredes, mas é algo arriscado. Quebrar muitas paredes pode fazer com que a construção desmorone.

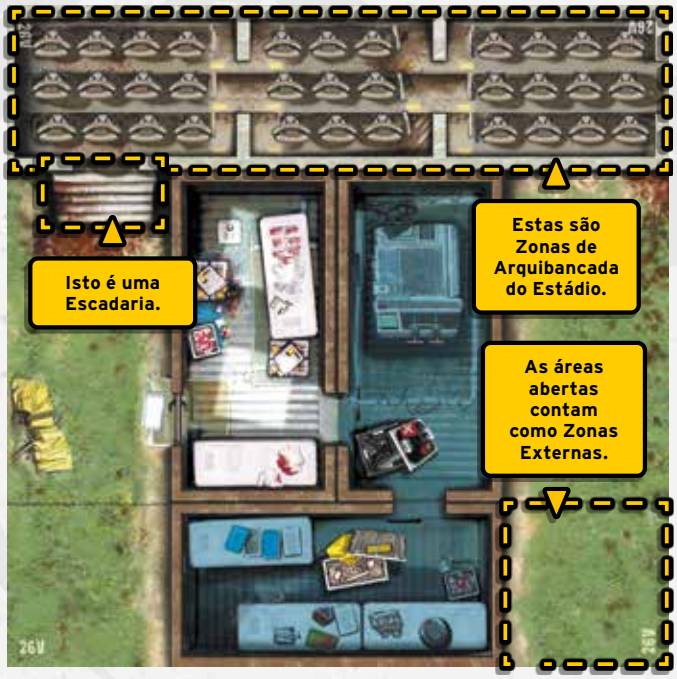
As Paredes Finas podem ser destruídas ao fazer uma Ação com qualquer Equipamento de abrir portas. Não é necessário rolar dados. Basta colocar a ficha de Parede Destruída na Parede Fina. A Parede Destruída conta como uma abertura para movimentação e para traçar o Campo de Visão.

Usar essa Ação conta como abrir uma porta, então ela pode produzir 1 Ficha de Barulho, dependendo da Arma usada.

Cada peça de mapa só pode ter 1 Parede Fina destruída. Se uma Parede Fina separando 2 peças de mapa diferentes for destruída, ela conta para ambas as peças.

NOVAS PEÇAS DE MAPA

• ESTÁDIO MARACANÃ



Escadarias: As Escadarias ligam o térreo às Arquibancadas. Elas servem como Portas Abertas para qualquer propósito.

Arquibancadas: As Arquibancadas do Estádio contam como Zonas internas e **não é possível fazer a Ação de Procurar nelas**. Elas são separadas por marcações lineares.

• PARQUE



É considerado como Zona Escura e **não é possível fazer a Ação de Procurar nele**. O Parque obstrui o Campo de Visão. É possível entrar nele a partir de qualquer Zona adjacente sem uma parede.

• ZONAS DE MAR

Os Sobreviventes e Zumbis não podem entrar em Zonas com água (nas peças de Praia). Os Zumbis colocados em uma Zona de Mar sempre se moverão para longe dela.



#04 REGRAS DA CAMPANHA

As regras da Campanha detalhadas neste capítulo complementam as regras básicas e avançadas de *Zombicide* para serem usadas especificamente com a Campanha *Carnaval dos Mortos* (página 15).



REGISTRO DE CAMPANHA

> **Os Sobreviventes sempre têm histórias para contar, e nem sempre elas são relacionadas aos horrores da invasão zumbi. Às vezes, a memória de um passado feliz é a única coisa que nos ajuda a seguir em frente. É o que nos deixa mais fortes. Nos faz lembrar pelo que estamos lutando.**

Ao longo da Campanha, os Sobreviventes recebem **Pontos de Experiência de Campanha (PEC)** para ganhar Ações Bônus e Habilidades de Campanha. As decisões tomadas podem desbloquear Conquistas específicas e mudar o curso da história.

O Registro de Campanha é usado para marcar o progresso individual de cada Sobrevivente. Quando a Campanha começa, cada Sobrevivente recebe seu próprio Registro de Campanha do bloco. Escreva a história do Sobrevivente!

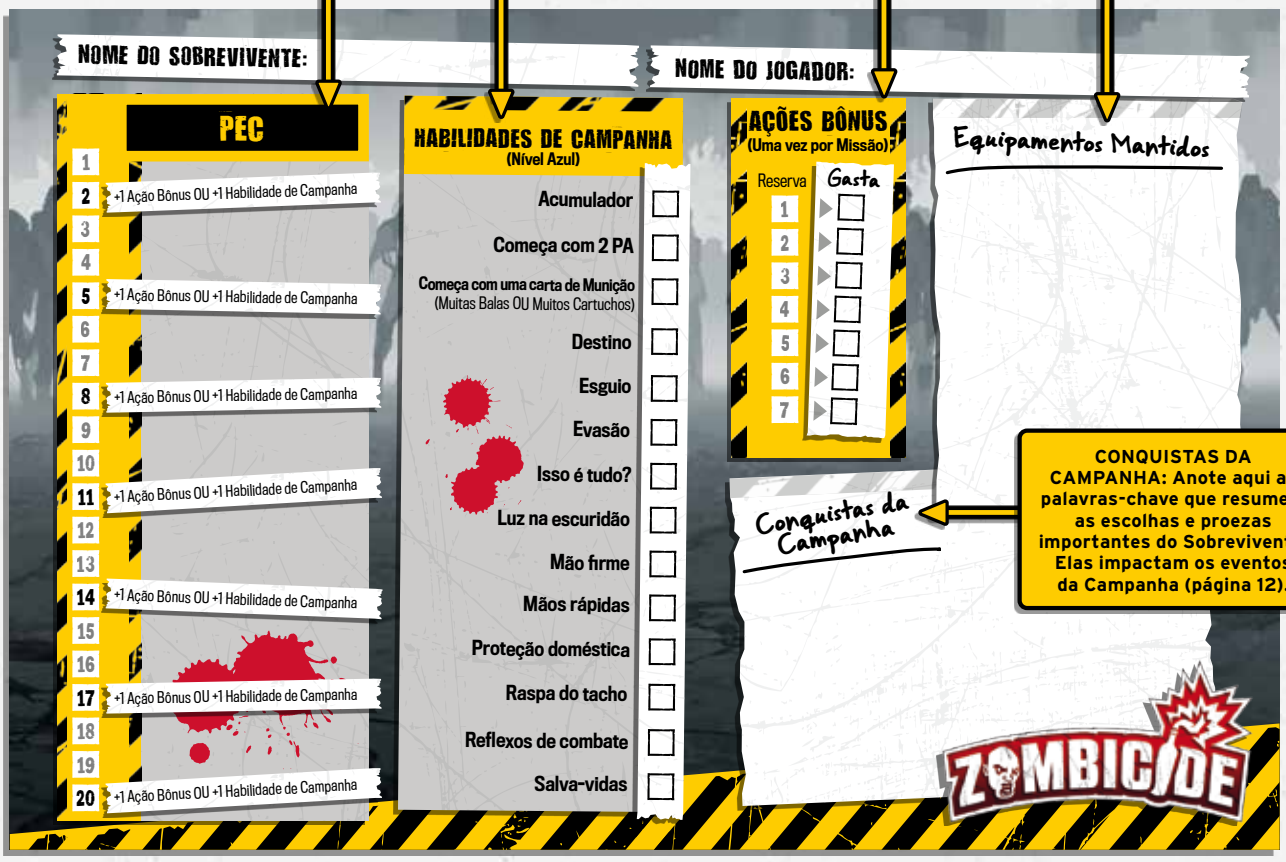
As diferentes seções são explicadas abaixo.

BARRA DE PEC: Marque as caixas conforme o seu Sobrevivente conquista PEC. Alcançar os Marcos indicados concede Ações Bônus ou Habilidades de Campanha ao Sobrevivente (página 11).

HABILIDADES DE CAMPANHA: Cada vez que o seu Sobrevivente receber uma Habilidade de Campanha, escolha 1 da lista e marque a caixa correspondente (página 11).

AÇÕES BÔNUS: Cada vez que o seu Sobrevivente receber uma Ação Bônus, marque uma caixa de Reserva aqui. Elas são cumulativas, mas cada uma só pode ser usada uma vez por Missão! (página 11).

EQUIPAMENTOS MANTIDOS: Anote aqui os Equipamentos que o Sobrevivente manterá para a próxima Missão (página 11).



CONQUISTAS DA CAMPANHA: Anote aqui as palavras-chave que resumem as escolhas e proezas importantes do Sobrevivente. Elas impactam os eventos da Campanha (página 12).

BARRA DE PEC

Cada Sobrevivente pode receber até 2 PEC por Missão:
• 1 por alcançar o Nível de Perigo Laranja pela primeira vez na Missão.
• 1 por alcançar o Nível de Perigo Vermelho pela primeira vez na Missão.

Alcançar Níveis Ultravermelhos (Livro de Regras do Jogo Base, página 35) não conta. Algumas Missões podem permitir que Sobreviventes recebam PEC adicionais.

EXEMPLO: *MC Jordim alcançou o Nível de Perigo Laranja durante a primeira Missão da Campanha, mas não o Nível Vermelho. Ele recebeu 1 PEC, e o jogador marcou a caixa de 1 PEC no Registro de Campanha de MC Jordim. Esse PEC recebido vale para a Campanha inteira (ou até que o Sobrevivente morra).*

PEC são mantidos durante a Campanha. Marque as caixas correspondentes conforme a reserva de PEC do Sobrevivente cresce. Alcançar os Marcos indicados concede as recompensas correspondentes ao Sobrevivente.

PEC são recebidos conforme a Missão avança. As recompensas de Marcos são imediatas e podem ser usadas no Turno em que são adquiridas. Com cada Marco vem uma escolha de recompensa: uma Ação Bônus ou uma Habilidade de Campanha.

EXEMPLO: *Agora a equipe está jogando a segunda Missão da Campanha. MC Jordim alcança o Nível de Perigo Laranja novamente, recebendo mais um PEC. Ele agora tem 2, o suficiente para desbloquear uma recompensa. O jogador escolhe entre uma Ação Bônus ou uma Habilidade de Campanha.*



HABILIDADES DE CAMPANHA

> Ninguém suspeitava que faríamos parte de algo assim. Claro, sempre imaginamos o que aconteceria se zumbis surgissem de repente e tomassem as ruas da cidade... Mas não era sério, sabe? Parecia impossível naquela época. E agora, olha pra gente. Parece que essa sempre foi nossa vida.

O Sobrevivente recebe uma Habilidade de Campanha à escolha do jogador entre as disponíveis na lista. Marque a caixa correspondente.

A partir de então, o Sobrevivente recebe a Habilidade escolhida no Nível Azul, além de quaisquer Habilidades do Nível Azul que ele já possua. Ela pode ser usada imediatamente. Algumas Habilidades são novas e estão detalhadas na página 27.

EXEMPLO: *O jogador do MC Jordim escolhe a Habilidade de Campanha Salva-vidas. De agora em diante, MC Jordim possui tanto "Luz na Escuridão" e "Salva-vidas" como Habilidades do Nível Azul. Salva-vidas pode até ser usada imediatamente!*

AÇÕES BÔNUS

> Não consigo explicar, mas, às vezes, vem um sentimento de não aguentar mais. Você se sente exausto. Não tem como o seu corpo aguentar. Mas, de alguma forma, ele aguenta. Então você continua. E na próxima vez que sentir que está próximo do seu limite, surpresa! Você continua mesmo assim.

O Sobrevivente recebe uma Ação gratuita para gastar da forma que desejar, uma vez por Missão.

Essa recompensa pode ser selecionada múltiplas vezes durante a Campanha. Marque a quantidade correspondente de caixas de Reserva da seção de Ações Bônus. Marque uma caixa de Gasta **com um lápis** cada vez que o Sobrevivente gastar 1 Ação Bônus, sendo o limite a quantidade indicada na Reserva. O Sobrevivente pode usar várias Ações Bônus no mesmo Turno. A Reserva é totalmente reabastecida no fim de cada Missão. Apague as marcações de Gasta.

EXEMPLO: *Steven ganhou a recompensa de "+1 Ação Bônus" 3 vezes durante a Campanha. Ele tem até 3 Ações Bônus para gastar durante cada Missão, da forma que ele desejar. As Ações Bônus são reabastecidas no fim de cada Missão.*

EQUIPAMENTOS MANTIDOS

As regras de Manter (página 6) permitem que os Sobreviventes mantenham Equipamentos de uma Missão para a outra. Essa seção pode ser usada para escrever a lista de Equipamentos mantidos com um lápis para facilitar o controle.



• CONQUISTAS DA CAMPANHA

Talvez um dia isso tudo vire uma história bacana para contar.

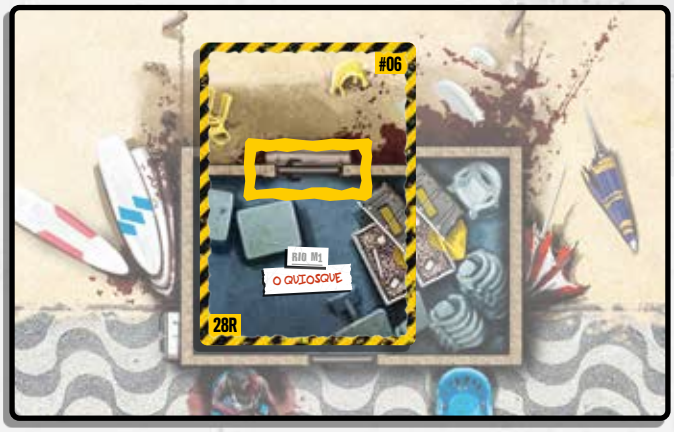
As Missões de Campanha podem exigir que uma decisão importante seja tomada ou que os Sobreviventes realizem alguma proeza significativa. A decisão ou a proeza podem resultar em registrar uma Conquista da Campanha, normalmente uma palavra-chave descritiva (como "O Turista" ou "A Curiosidade Matou a Capivara", por exemplo) na seção correspondente do Registro de Campanha.

As Conquistas da Campanha podem ser individuais ou coletivas. Elas podem ter um impacto em Missões futuras. Obter uma Conquista específica pode desbloquear eventos especiais, influenciar o comportamento dos Companheiros em relação ao Sobrevivente ou mudar o curso da Campanha.

CARTAS DE OBJETIVO

Você já sentiu como se fosse uma parte importante de algo maior? Há pessoas aqui que dependem de nós, então é nosso dever fazer o melhor possível, lutar com garra e viver para ver o amanhã.





Nas Missões de Campanha, as fichas de Objetivo são substituídas por cartas de Objetivo. Essas cartas foram criadas para serem posicionadas em Zonas específicas. O verso delas se mistura com o ambiente da peça de mapa. **Não vire nem leia cartas de Objetivo até que um Sobrevivente as colete, pois isso pode prejudicar sua experiência de jogo!**

As Caixas de Armas Épicas não são substituídas por cartas. Essas fichas são colocadas e coletadas como de costume.



• PREPARAÇÃO

Cada Missão de Campanha tem suas próprias cartas de Objetivo, reunidas em um **Conjunto de Objetivos**.

Certifique-se de pegar o conjunto certo para a Missão escolhida e de posicionar as Cartas de Objetivo conforme descrito no mapa da Missão. **Para facilitar a preparação, as cartas de Objetivo contêm o número da peça de mapa na qual elas são posicionadas.**

Algumas cartas de Objetivo, chamadas de **Notas**, são colocadas, viradas para baixo, perto do tabuleiro. Elas podem ser lidas durante a Missão, de acordo com as decisões tomadas pelos Sobreviventes.



Esta é uma disposição de uma Missão de Campanha básica. Tudo está igual, exceto pelas fichas de Objetivo, que foram substituídas por cartas de Objetivo. Quando um Sobrevivente coleta uma carta de Objetivo, o jogador a lê em voz alta e aplica os efeitos de jogo correspondentes. Às vezes, é necessário fazer escolhas! Além disso, veja que as Caixas de Armas Épicas permanecem as mesmas.



Essas são Notas. Elas podem ser coletadas e lidas durante a partida, de acordo com situações ou escolhas feitas com as cartas de Objetivo. Por exemplo, a carta de Objetivo #06 pode fazer com que os jogadores escolham entre duas opções. Cada uma delas é explicada em sua Nota correspondente, #1 ou #2.

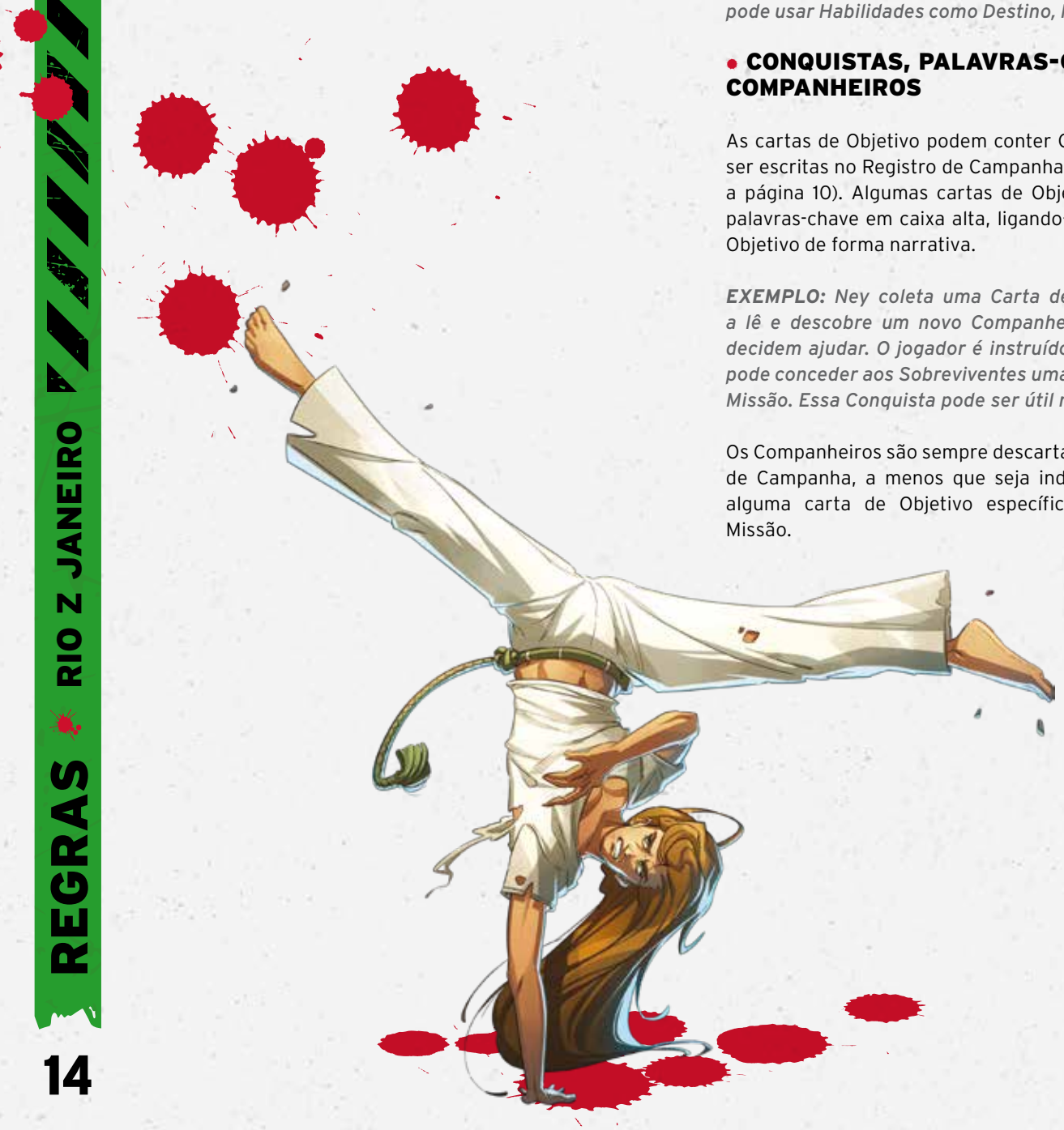


COLETANDO UMA CARTA DE OBJETIVO

As cartas de Objetivo posicionadas em Zonas de Objetivo são coletadas da mesma forma que as fichas de Objetivo clássicas.

OBSERVAÇÃO: A menos que seja afirmado o contrário, coletar uma carta de Objetivo não concede PA ao Sobrevivente.

Sempre que uma carta de Objetivo for coletada, leia-a em voz alta para toda a equipe e aplique os efeitos de jogo descritos na carta. Nas descrições, "o Sobrevivente" indica o Sobrevivente que coletou a carta de Objetivo. Algumas cartas podem requisitar a equipe decida sobre escolhas a serem tomadas. *Zombicide* é um jogo cooperativo!



A menos que seja afirmado o contrário, as cartas de Objetivo são descartadas depois que seus efeitos são resolvidos. Algumas delas podem pedir que você as mantenha reveladas. Mantenha as cartas viradas para cima na Zona em que foram coletadas, ou perto do tabuleiro, como um lembrete dos efeitos de jogo a serem aplicados. As Habilidades do Sobrevivente não são ativadas quando ocorre um efeito de uma carta de Objetivo.

EXEMPLO 1: *Quando uma carta de Objetivo faz com que um Zumbi entre em jogo, os Sobreviventes nessa Zona não podem usar Habilidades como Reflexos de Combate, Evasão etc.*

EXEMPLO 2: *Quando uma carta de Objetivo indica que um Sobrevivente deve comprar uma carta, o Sobrevivente não pode usar Habilidades como Destino, Procurar: 2 cartas etc.*

CONQUISTAS, PALAVRAS-CHAVE E COMPANHEIROS

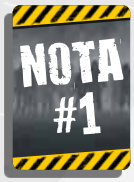
As cartas de Objetivo podem conter Conquistas que devem ser escritas no Registro de Campanha do Sobrevivente (veja a página 10). Algumas cartas de Objetivo também contêm palavras-chave em caixa alta, ligando-as a outras cartas de Objetivo de forma narrativa.

EXEMPLO: *Ney coleta uma Carta de Objetivo. O jogador a lê e descobre um novo Companheiro que os jogadores decidem ajudar. O jogador é instruído a ler a Nota #3, que pode conceder aos Sobreviventes uma Conquista no final da Missão. Essa Conquista pode ser útil no futuro!*

Os Companheiros são sempre descartados após cada Missão de Campanha, a menos que seja indicado o contrário em alguma carta de Objetivo específica ou Preparação da Missão.

#05 CAMPANHA RIO Z JANEIRO: CARNAVAL DOS MORTOS

28R	24V
7V	6R
25R	23R







Carnaval dos Mortos é uma campanha de 10 Missões para 6 Sobreviventes. Jogue as Missões na ordem. A campanha usa as regras básicas e todas as regras detalhadas nesta expansão. Não se esqueça de entregar um Registro de Campanha para cada Sobrevivente!

M1 – SANGUE E SAMBA

Médio / 45 minutos

> Chegou o Carnaval! Nós nos conhecemos em uma festa em um navio particular e passamos parte do dia anterior e a noite toda nele. Atracamos na praia a tempo de ver o nascer do sol. Bom, acho que "encalhamos" na praia seria o termo mais correto, mas não precisamos entrar em detalhes. Tinha um cara de camisa florida na praia. Perguntamos a ele o que havia acontecido e ele tentou nos atacar! Ele não estava bêbado. Ele estava morto! O que aconteceu no Rio enquanto estávamos fora? Está uma confusão, as pessoas correm para todo lado, e isso não é um dos bloquinhos do Rio passando pela praia. São zumbis, um bloco de pessoas mortas. É possível ouvir o som de armas automáticas à distância, provavelmente na Rocinha. Faz muito sentido que as comunidades, por serem morros altos cheios de passagens estreitas, sejam o lugar perfeito para se abrigar durante um apocalipse zumbi. E, se tem pessoas armadas, quer dizer que são pessoas vivas, certo? Então vamos para lá, e é melhor pegar tudo o que for útil no caminho. Esse Carnaval vai ficar pra história. Só espero que não seja o nosso último.

Peças de mapa necessárias: **6R, 7V, 23R, 24V, 25R e 28R**

• OBJETIVOS

Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:
1- Junte os Suprimentos. Colete todas as cartas de Objetivo.
2- Vá para a Rocinha. Vá até a Zona de Saída. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu Turno, desde que não haja Zumbis nela.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque 3 Sobreviventes em cada Zona Inicial de Sobrevivente.
• **Quem quer rir, tem que fazer rir.** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras:
- Não é possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.
- A Caixa de Arma Épica da Zona não pode ser coletada.

Zona Inicial dos Sobreviventes

Zonas de Entrada de Zumbis

6x Cartas de Objetivo

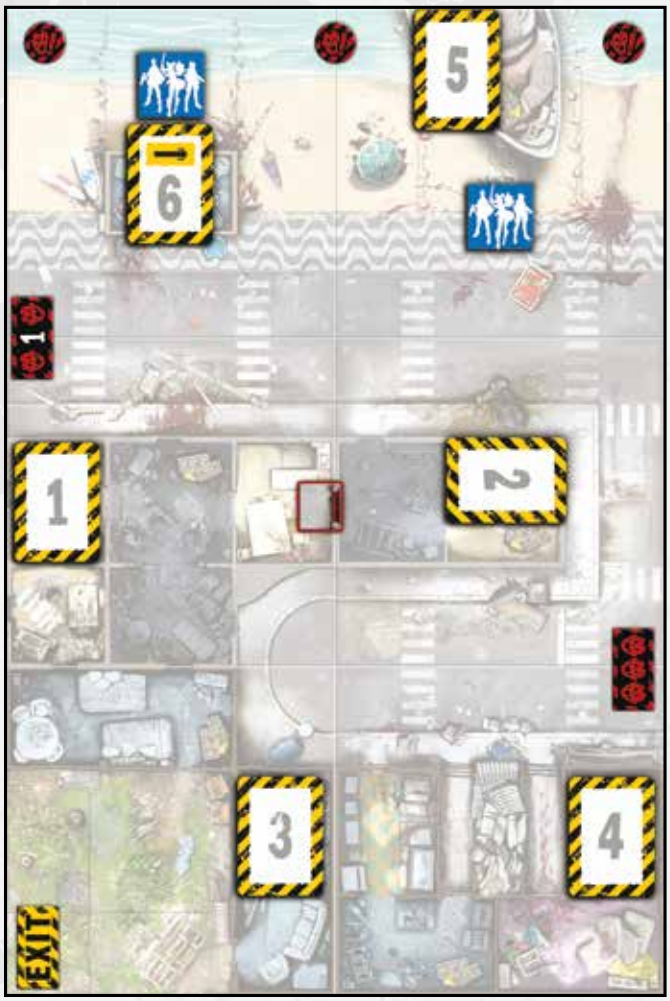
Porta Fechada

Zona de Saída

3x Entrada Surpresa

6x Caixas de Armas Épicas

3x Notas



M2 – "ROCINHA, O LUGAR MAIS SEGURO DO MUNDO!"

Médio / 60 minutos

Finalmente chegamos à Rocinha e ainda estamos inteiros. O lugar é um labirinto de ruas estreitas, barracos e paredes coloridas, decoradas para o Carnaval.
"Atualmente, mais de cem mil pessoas vivem na Rocinha, o que faz dela a maior favela do Rio." Ou é o que está escrito no guia turístico que pegamos em uma banca. Droga. Isso significa que agora tem um monte de zumbis. Pelo menos é melhor ficarmos aqui do que expostos na praia... Certo?
Agora o som das armas automáticas que ouvimos antes está mais próximo. Se eles estiverem preparados para essa crise como parece que estão, seria bom encontrá-los e oferecer alguma ajuda antes que o local fique muito... lotado.

Peças de mapa necessárias: **22R, 23R, 24R, 25R, 26R e 27R**

24R	23R
22R	26R
25R	27R





• OBJETIVOS

Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:
1- Explore a Rocinha. Colete todas as cartas de Objetivo.
2- Saia! Vá até a Saída. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu Turno, desde que não haja Zumbis nela.

• REGRAS ESPECIAIS

• **ESPEREM!** A Zona de Entrada de Zumbis Verde recebe apenas 1 Zumbi do tipo indicado para cada carta comprada (se uma Abominação for comprada, substitua-a por um Bruto). A qualquer momento, se houver 5 Zumbis na Zona de Entrada de Zumbis Verde, remova as fichas de Portão e substitua a ficha de Entrada Verde por uma Vermelha.

• **Penetras.** Os Portões bloqueiam a movimentação para Zumbis e Sobreviventes, mas os Zumbis podem ser atacados através dos Portões com armas de Longo Alcance.
• **Segurança em primeiro lugar.** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, não será possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.



M3 – PROFESSORA LUANA, CERTO?

Médio / 60 minutos

Enquanto nos aventurávamos cada vez mais fundo na Rocinha, as palavras do soldado à beira da morte ressoavam em nossas mentes. "Encontre a professora Luana. Ela tem a cura da praga." Palavras pelas quais valeria a pena morrer. Então é difícil não criar expectativas. Mas como vamos encontrá-la em um lugar desses? Há literalmente milhares de espaços em que uma pessoa pode se esconder, isso sem contar os mortos que saem de todos os cantos. Precisamos atrasar o avanço dos zumbis de alguma forma ou vamos virar um deles até o fim do dia.
Ano que vem, vamos ver o Carnaval só pela TV!

Peças de mapa necessárias: **6R, 23R, 24R, 25R, 26R e 27R**

• OBJETIVOS

Cumpra os Objetivos em qualquer ordem para vencer a partida:

- **Atrase os zumbis.** Leve o Opala para o local marcado (✖) e ateie fogo nele.
- **Todo Carnaval tem seu fim!** Destrua a Zona de Entrada Primária.
- **Uma cura, é sério?** Encontre a professora Luana.

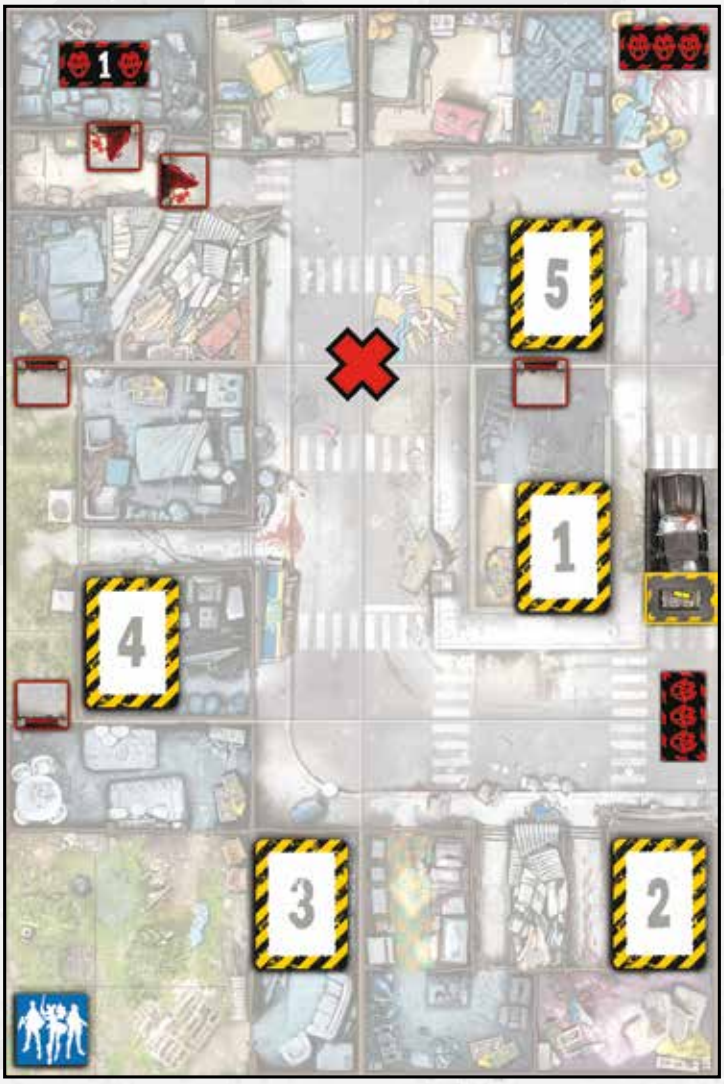
27R	26R
24R	6R
25R	23R





• REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Se nenhum Sobrevivente possuir a Conquista "Atrasar a Invasão", compre imediatamente 1 carta de Zumbi para cada Zona de Entrada de Zumbis. A peça de mapa 27R não possui uma carta de Objetivo.
- **Bom, isso deve ser útil.** O Opala possui 1 Arma Épica. Não é possível fazer a Ação de Procurar nele depois que a Arma Épica for coletada.
- **Brincando com fogo.** Quando o Opala estiver no local marcado, qualquer Sobrevivente em uma Zona adjacente ao Opala pode gastar 1 Ação para incendiá-lo. Coloque 3 fichas de Barulho permanentes nele e elimine todos os Agentes na mesma Zona do Opala. Essa ação bloqueia a Zona. Nenhum Agente pode entrar na Zona bloqueada ou ter um Campo de Visão através dela.
- **Abrindo caminho.** A Zona de Entrada Primária pode ser destruída por um Molotov.
- **Cuidado!** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras:
  - Não é possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.
  - A Caixa de Arma Épica da Zona não pode ser coletada.



M4 - HORA DO SHOW!

Médio / 120 minutos

> Precisamos sair da Rocinha e ir para a base militar localizada no Estádio do Maracanã, onde os dados da professora Luana estão armazenados.
> Essa viagem vai ser complicada. Não tem muito o que fazer além de confiar na professora. Por ora, vamos nos concentrar em chegar lá.
> Para chegar ao Estádio, precisamos sair da favela. Nunca gostamos de locais lotados demais mesmo. Droga. Ainda dá pra ouvir um pessoal cantando um samba nas ruas, atraindo os zumbis como abelhas voam para o mel. As pessoas ainda não entenderam que o Carnaval terminou cedo este ano?
> Com os mortos se acumulando desse jeito, só tem uma saída: fazer um zumbicídio!

Peças de mapa necessárias: **2V, 3V, 6R, 9R, 22R, 23R, 26R e 27R**

• OBJETIVOS

Cumpra esse Objetivo para vencer a partida.

• **Vestidos para matar.** Vá até a Zona de Saída com todos os Sobreviventes, a professora Luana e o Opala. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu Turno, desde que não haja Zumbis nela. Se os Sobreviventes dentro do Opala tiverem pelo menos 4 Armas Épicas, todos os Sobreviventes também recebem 1 PEC e a Conquista "Opala Preto".

• REGRAS ESPECIAIS

• **Invasão em andamento.** Compre 1 carta de Zumbi para cada Zona de Entrada de Zumbis após a Preparação. Se algum Sobrevivente possuir a Conquista "Atrasar a Invasão", ele compra 6 cartas de Zumbi e escolhe 1 carta de Zumbi para aparecer em cada Zona de Entrada de Zumbis. Descarte as outras cartas.

• **Carro esportivo.** O Opala possui 1 Arma Épica. Não é possível fazer a Ação de Procurar nele depois que a Arma Épica for coletada.

• **Peças roubadas!** Algum idiota roubou a bateria e o combustível do Opala e, sem esses componentes, ele é só uma caixa de metal (mas ainda continua lindo). Os Sobreviventes precisam pegar uma nova bateria e combustível para poder dirigir o Opala. Eles devem ser encontrados em algum lugar do cenário.

• **Portão.** O Portão bloqueia a movimentação de todos os Agentes. Ele pode ser removido por qualquer Sobrevivente com a Chave do Portão, gastando 1 Ação para remover o Portão enquanto estiver presente na Zona. Os Zumbis podem ser atacados através do Portão com Armas de Longo Alcance. O Portão será destruído se 5+ Zumbis estiverem adjacentes a ele. Quando o Portão for destruído, a passagem fica aberta.

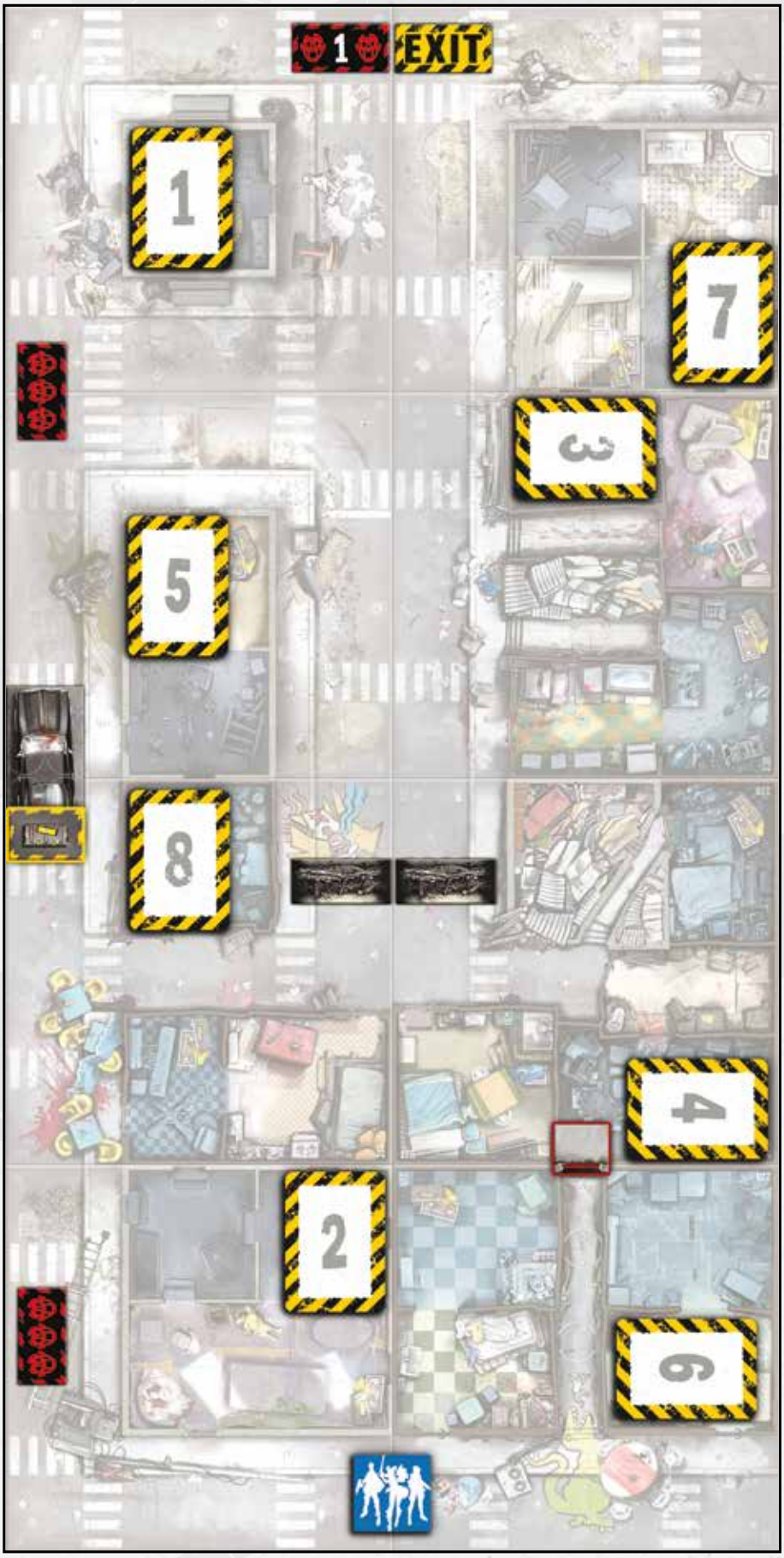
• **Armas Especiais.** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras:
- Não é possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.
- A Caixa de Arma Épica da Zona não pode ser coletada



9R	3V
6R	23R
26R	27R
2V	22R







Zona Inicial dos Sobreviventes

Zonas de Entrada de Zumbis

Zona de Saída

2x Portões

9x Caixas de Armas Épicas

Porta Fechada

Opala (pode ser dirigido)

8x Cartas de Objetivo

2x Notas

M5 - UMA NOITE NO ESTÁDIO

Médio / 60-90 minutos

O Maracanã é um dos maiores estádios do mundo. E agora é o último baluarte no Rio contra os mortos. Ele ainda está totalmente iluminado, o que significa que ainda tem alguém vivo lá dentro. Conforme andamos pelas ruas do bairro, vemos que ele não é a fortaleza impenetrável que pensávamos. Os arredores estão cercados por zumbis e, pelo número de soldados mortos espalhados, a situação está complicada. Isso requer uma mudança de planos. Precisamos entrar, pegar os dados necessários e sair de lá. A professora tem um último refúgio em mente.



Peças de mapa necessárias: **2V, 7R, 23R, 25V e 26R**

• OBJETIVOS

Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:

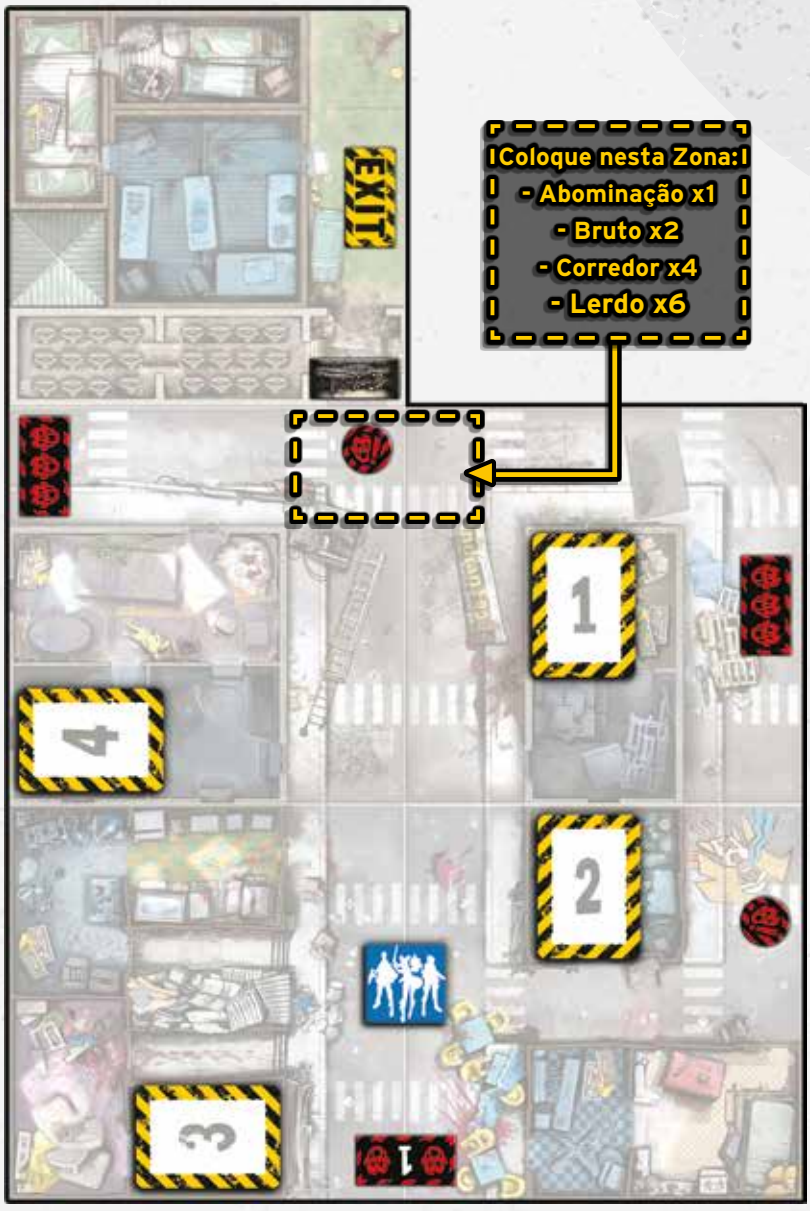
1- Encontre o Cartão de Acesso! Os Sobreviventes devem encontrar o Cartão de Acesso para abrir o Portão.

2- Onde há vontade, há jeito. 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.** Adicione 1 Abominação, 4 Corredores, 2 Brutos e 6 Lerdos à Zona marcada. Eles não serão ativados durante a primeira Fase dos Zumbis.
- **Encontre o Cartão de Acesso do Portão.** O Portão bloqueia a movimentação de todos os Agentes, mas os Zumbis podem ser atacados através do Portão com Armas de Longo Alcance. Um Sobrevivente com o Cartão de Acesso pode gastar uma Ação na Zona do Portão para removê-lo do tabuleiro.
- **Cidade invadida.** A peça de mapa 25V não possui cartas de Objetivo nem Caixa de Arma Épica.
- **Cuidado!** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras:

- Não é possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.
- A Caixa de Arma Épica da Zona não pode ser coletada.



25V	
2V	7R
23R	26R



M6 – "MELHOR TER UM PLANO B NA PRÓXIMA!"

Médio / 90 minutos

Finalmente conseguimos. Conseguimos entrar no Maracanã. O estádio foi transformado em uma base militar improvisada contra os mortos, mas alguma coisa claramente deu errado. Neste momento, os mortos estão por toda parte, e não temos muito tempo sobrando. Esse lugar continha o melhor equipamento e as pessoas mais bem preparadas, e ainda assim... Se as coisas ficaram feias aqui, não consigo nem imaginar como está o resto da cidade. Precisamos pegar o que viemos buscar. E, para isso, devemos primeiro atrasar a onda de zumbis que está invadindo esse lugar.
Está na hora de outro zumbicídio.

Peças de mapa necessárias: **25V, 26V, 27V e 28V**

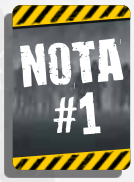
• OBJETIVOS

Cumpra estes Objetivos em qualquer ordem para vencer a partida:

- **Copie os dados.** Encontre o computador da professora Luana e recupere os dados que estão nele.
- **Limpando o estádio.** Encontre uma forma de bloquear todas as entradas do Estádio, removendo as fichas de Entrada e eliminando todos os Zumbis dentro do Estádio.

• REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.** Coloque os Lerdos (10) e a Abominação conforme indicado no mapa.

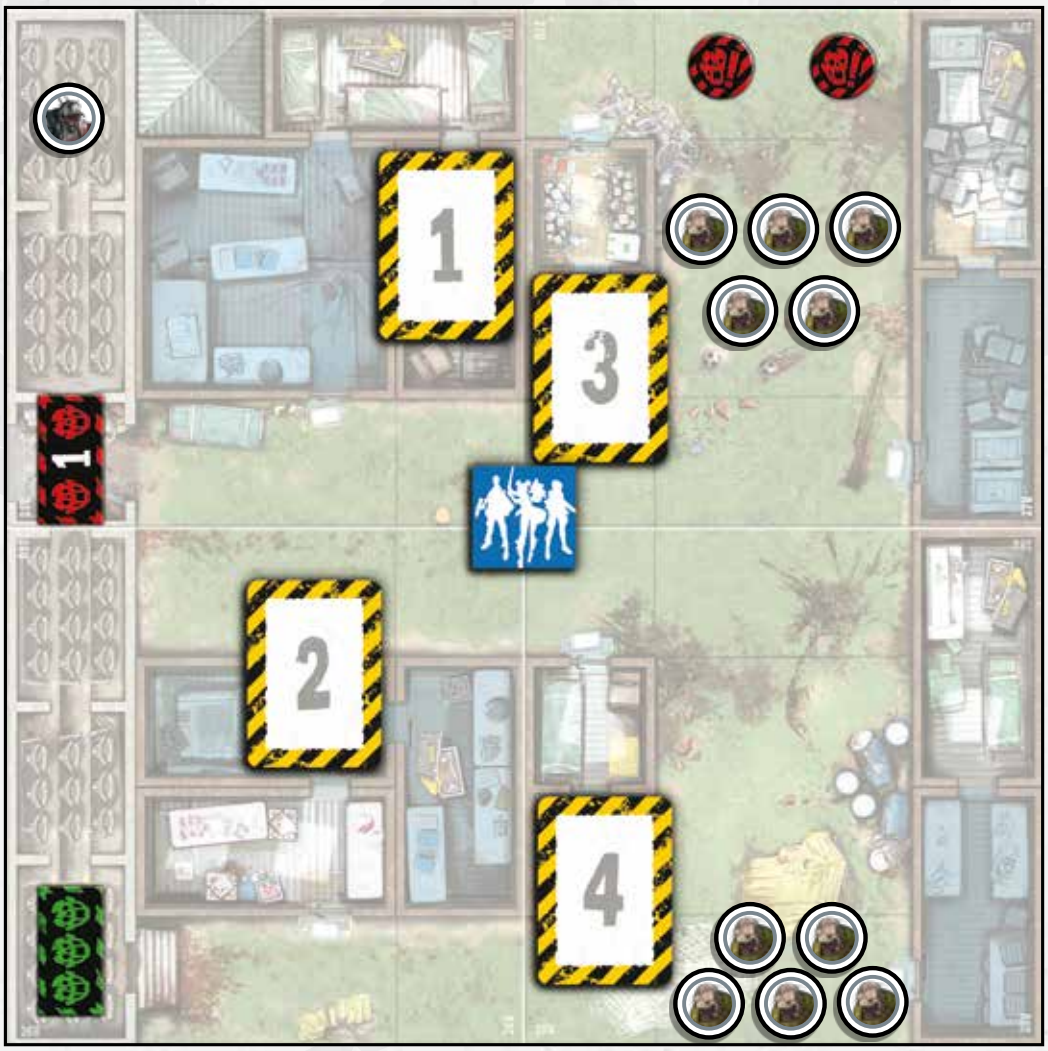


- **Entrada dupla.** Sempre revele 2 Cartas de Zumbi para a Zona de Entrada de Zumbis Verde.

- **Protocolo militar.** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo nela, não será possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.

25V	27V
26V	28V





M7 – "S.O.S.! S.O.S.!"

Difícil / 90 Minutos

"Agora que pegamos os dados, posso cumprir meu lado do acordo. Há um laboratório secreto na Ilha Grande. Esse é o lugar para o qual precisamos levar o disco rígido. É uma fortaleza impenetrável cercada por água. Preciso enviar uma mensagem para meus amigos que estão lá para que preparem um ponto de extração. Há um centro de comunicação no estádio e ainda temos energia. Só precisamos..."
A professora Luana não termina a frase, pois as luzes do Estádio começam a diminuir e então se apagam de uma vez.
Estamos no escuro e podemos ouvir os zumbis se aproximando.



Peças de mapa necessárias: **5V, 23R, 25V, 26V, 27V e 28V**

• OBJETIVOS

Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:
1- Restaure a energia. Um curto-circuito nas casas da região fez a energia cair em toda a área. Colete as cartas de Objetivo #01 e #02 para encontrar uma forma de consertar o sistema elétrico.
2- Encontre o rádio. Encontre a sala de comunicação e peça para a professora Luana ligar para Ilha Grande.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Compre 1 carta de Zumbi para cada Zona de Entrada de Zumbis.

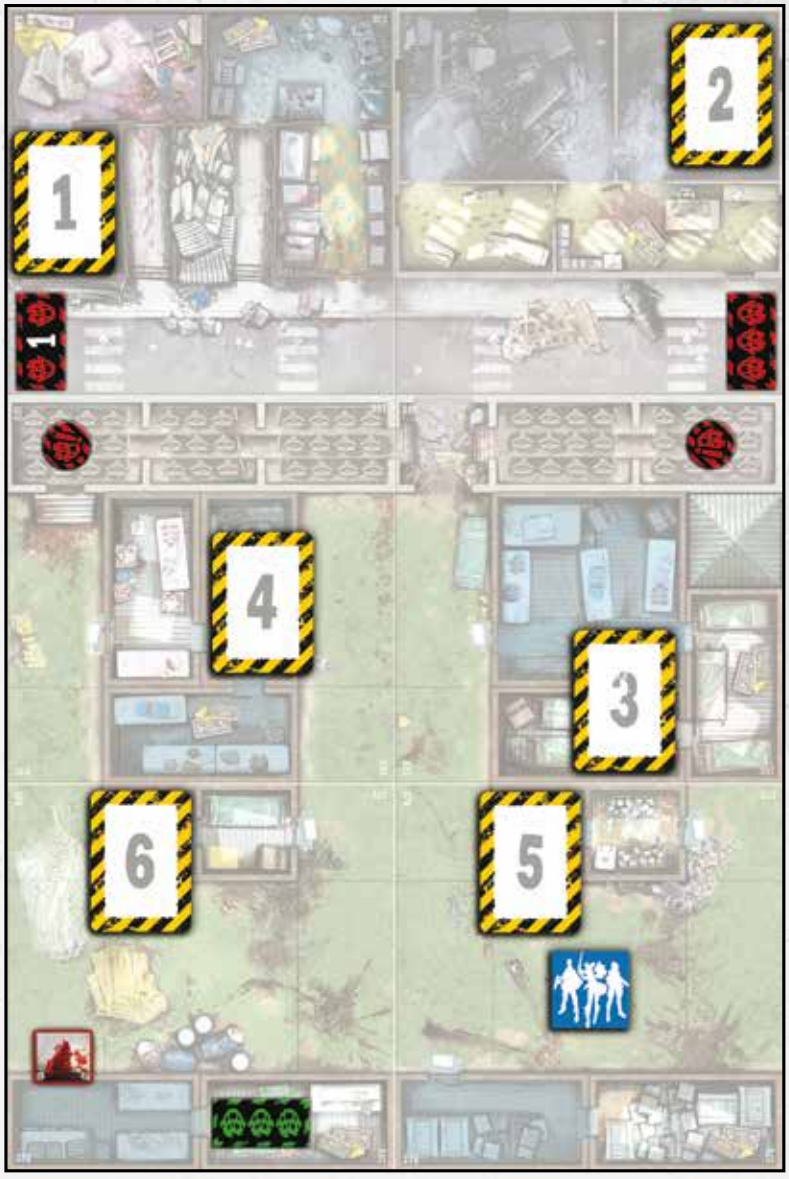
• **Feche a entrada.** Use um Molotov para destruir a Zona de Entrada de Zumbis Verde, fechando a entrada do túnel. Então, todos os Sobreviventes ganham 5 PA.

• **A professora Luana liga para casa.** O Líder de Luana deve gastar 1 Ação na Sala de Rádio para que ela faça a ligação.

• **Proteja-se!** Enquanto uma peça de mapa tiver uma carta de Objetivo, não será possível fazer a Ação de Procurar nessa peça.



23R	5V
26V	25V
28V	27V



M8 - PÉ NA ESTRADA

Difícil / 60 minutos

O Maracanã está perdido, mas não temos tempo para nos preocupar com isso. Precisamos voltar para a praia de Copacabana, onde tudo isso começou há eras (ou será que foram horas?). O problema é que não tem como chegar lá a pé. Precisamos de uma carona das boas.
Eu adoro o cheiro de gasolina pela manhã. Tem cheiro de vitória!

Peças de mapa necessárias: **1V, 2V, 3V, 4V, 6R e 23V**



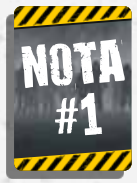
• OBJETIVOS

Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:
1- Prepare o carro. Se qualquer Sobrevivente tiver a Conquista "Opala Preto", imediatamente leia a Nota #4. Caso contrário, leia a Nota #5. Os Sobreviventes devem encontrar as Chaves do Opala e um Galão de Gasolina.
2- De volta à praia. Vá até a Zona de Saída com todos os Sobreviventes, a professora Luana e o Opala. Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seu Turno se não houver Zumbis nela.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque os Lerdos (7), os Corredores (3) e os Brutos (3) conforme indicado no mapa.

• **Movimento cauteloso.** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras:
- Não é possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.
- A Caixa de Arma Épica da Zona não pode ser coletada.







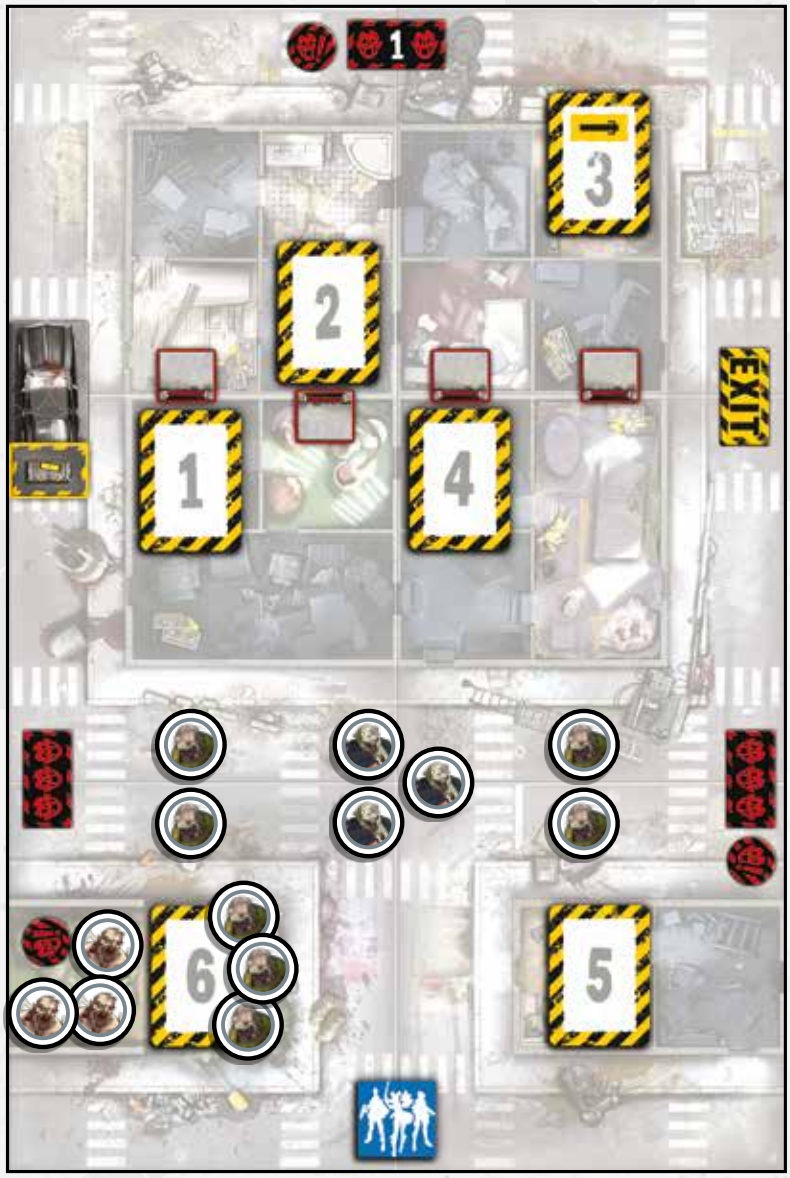








3V	4V
1V	2V
23V	6R



M9 - COPA, COPACABANA

Difícil / 90 Minutos

Chegamos até a praia de Copacabana depois de uma corrida infernal pelo Rio. É difícil admitir, mas, mesmo agora, o Rio continua lindo. Agora só precisamos nos encontrar com a equipe da Ilha. A comunicação não estava muito clara, mas temos um ponto de encontro e entendemos por que eles disseram que é uma oportunidade única.
O céu está escuro e sentimos o cheiro de chuva. A mãe de todas as tempestades de verão está vindo em nossa direção. Lutar contra zumbis enquanto somos encharcados pela chuva não é exatamente o que tínhamos planejado para hoje.

22V	28R
3R	4R
6V	5V

Zona Inicial dos Sobreviventes

6x Caixas de Armas Épicas

Portas Fechadas

3x Entrada Surpresa

Lerdo

Zonas de Entrada de Zumbis

6x Cartas de Objetivo

3x Notas

Peças de mapa necessárias: **3R, 4R, 5V, 6V, 22V e 28R**

• OBJETIVOS

Cumpra esse Objetivo para vencer a partida.

• **Vá até o Ponto de Encontro.** Qualquer Sobrevivente deve chegar até a carta de Objetivo #06 e tentar encontrar uma forma de fugir dessa loucura.

• REGRAS ESPECIAIS

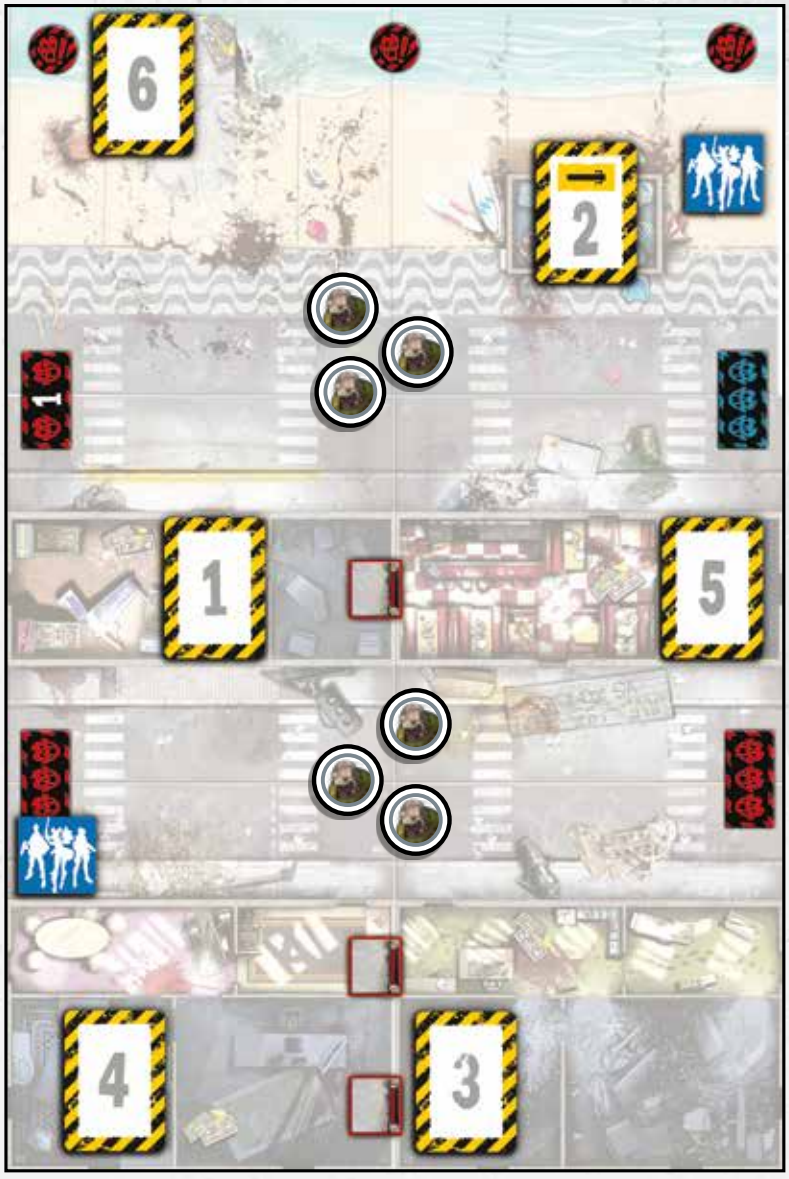
• **Preparação.** Coloque os Lerdos (6) conforme indicado no mapa. Os Sobreviventes devem iniciar a missão divididos igualmente entre as 2 Zonas Iniciais.

• **De olho no prêmio.** Os Sobreviventes só podem coletar um novo Objetivo após alcançar o Ponto de Encontro e coletar a carta de Objetivo #06.

• **Entrada Azul.** Essa Zona de Entrada de Zumbis permanece inativa até alguma Abominação entrar em jogo. A Abominação deve ser colocada na Zona de Entrada de Zumbis Azul. Compre uma nova carta para substituir a Entrada original. De agora em diante, a Zona de Entrada de Zumbis Azul está ativa como uma Zona de Entrada comum.

• **Objetivo oculto.** A carta de Objetivo #05 só pode ser revelada por um Sobrevivente que possua o Rádio Comunicador. Tente encontrá-lo.

• **Rápido, mas lento.** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras:
- Não é possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.
- A Caixa de Arma Épica da Zona não pode ser coletada.









M10 – NÃO DEIXE NINGUÉM PARA TRÁS

Muito Difícil / 120 minutos

28R	24V	22V
6V	1V	23V
5V	3V	8R



> Estamos no meio de uma tempestade violenta. Não enxergamos praticamente nada. Quando chegamos ao local em que o barco deveria estar, a chuva parou um pouco e notamos que a Tenente Francisca desapareceu. Ela deve ter se perdido durante a tempestade.
> "Ela não pode estar muito longe", diz a professora Luana. "Não podemos ir sem ela. Perdemos pessoas demais nos últimos dias. Ela arriscou a própria vida para vir até nós. Não deixaremos ninguém para trás."
> Concordamos. Principalmente porque ninguém aqui sabe velejar, ainda mais nessa tempestade.

Peças de mapa necessárias: **1V, 3V, 5V, 6V, 8R, 22V, 23V, 24V e 28R**





• OBJETIVOS

Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:
1- Encontre a Tenente Francisca. Ela deve ter se abrigado em algum lugar próximo.
2- Encontre aquele maldito barco. Os Sobreviventes precisam encontrar uma forma de sair da cidade e chegar à Ilha Grande em segurança com a professora Luana e a Tenente Francisca.

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Coloque os Lerdos (4) e os Corredores (4) conforme indicado no mapa. Há 2 locais iniciais para os Sobreviventes. Pelo menos 1 Sobrevivente deve ser colocado em cada um dos locais.
• **O barulho os atrairá.** A Zona de Entrada de Zumbis Azul não está ativa (por enquanto).
• **Carro quebrado.** Não é possível dirigir o Opala ou fazer a Ação de Procurar nele.
• **Quem quer rir, tem que fazer rir.** Enquanto uma Zona tiver uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras:
- Não é possível fazer a Ação de Procurar nessa Zona.
- A Caixa de Arma Épica da Zona não pode ser coletada.

Zona Inicial dos Sobreviventes

9x Caixas de Armas Épicas



Opala (não pode ser dirigido)

Zonas de Entrada de Zumbis

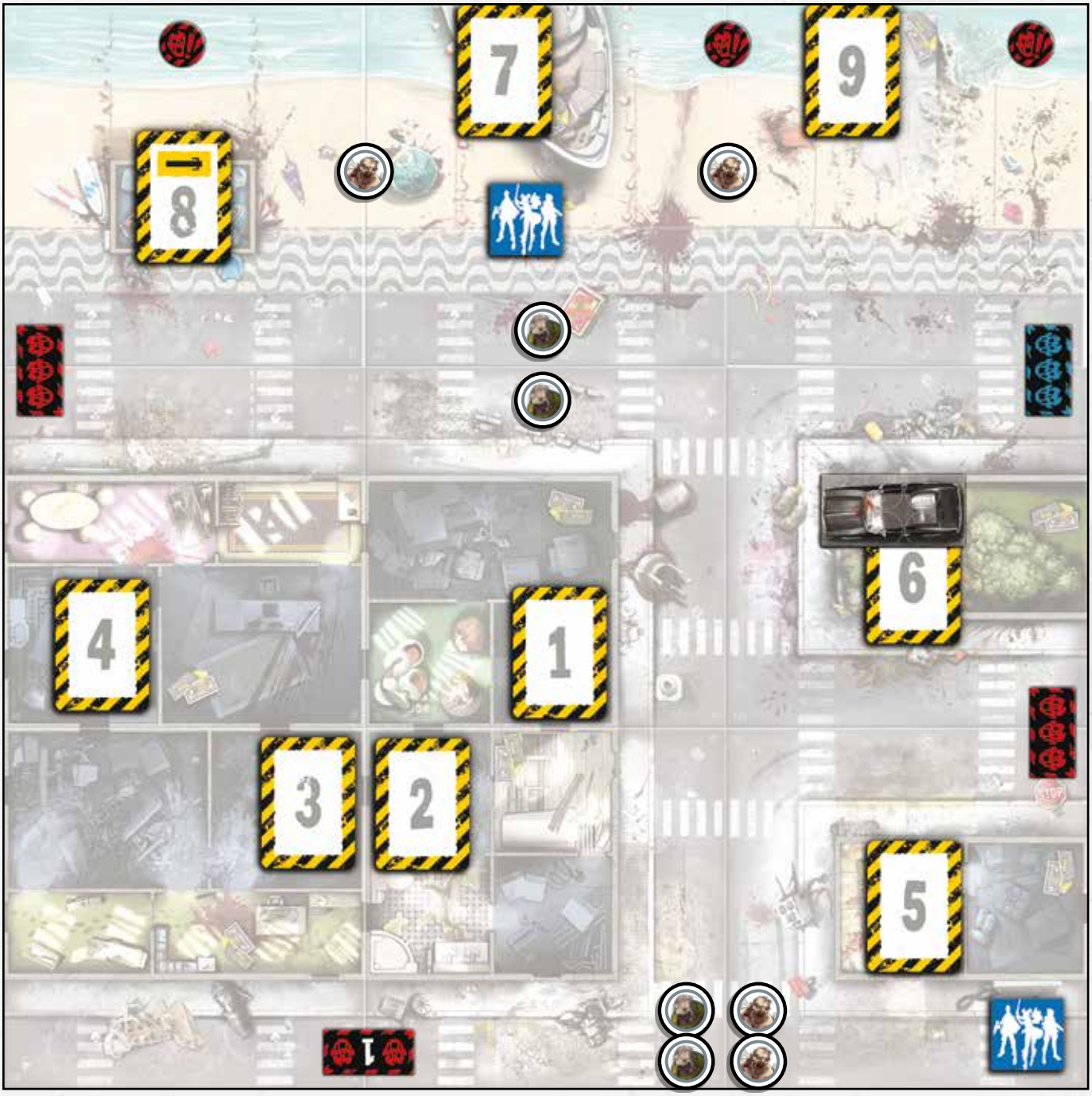
3x Entrada Surpresa

Corredor

Lerdo

9x Cartas de Objetivo

7x Notas



#07 NOVAS HABILIDADES

Em caso de conflito com as regras gerais, a regras de Habilidade têm prioridade. Os efeitos das seguintes Habilidades e/ou bônus são imediatos e podem ser usados no Turno em que são adquiridos. Isso significa que, se uma Ação faz com que um Sobrevivente suba de nível e ganhe uma Habilidade, essa Habilidade pode ser usada imediatamente se o Sobrevivente tiver qualquer Ação remanescente (ou o Sobrevivente pode usar quaisquer Ações extras que a Habilidade conceder).

Abençoado - Todos os outros Sobreviventes na mesma Zona que esse Sobrevivente podem rerrolar 1 de seus próprios dados uma vez durante a Fase dos Jogadores. Esta habilidade é cumulativa com a Habilidade "Sorte", então qualquer Sobrevivente com as Habilidades "Abençoado" e "Sorte" pode rerrolar o mesmo dado duas vezes.

Ataque duplo - O Sobrevivente ganha 1 Ação de Longo Alcance gratuita sempre que fizer um Ataque Corpo a Corpo bem-sucedido.

Bem-equipado - O Sobrevivente começa com 1 carta de Munição (Muitas Balas OU Muitos Cartuchos) do baralho de Equipamentos.

Capoeirista - O Sobrevivente é sempre considerado equipado com a seguinte arma Corpo a Corpo:



O Sobrevivente não precisa de Equipamentos para abrir portas e ganha 1 Ação de Abrir uma Porta gratuita uma vez por Turno.

Luz na Escuridão - Ignore Zonas Escuras. O Sobrevivente tem +1 dado quando atacar em qualquer Zona Escura.

Observador - Quando fizer uma Ação de Procurar, compre 3 cartas e escolha 1, descartando as demais. As cartas Aaahh!! são aplicadas mesmo quando não são escolhidas.

Planejador mestre- Esse Sobrevivente sempre seleciona quem recebe a ficha de Primeiro Jogador na Fase Final.

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO: Isabela Balian

REVISÃO: Camila Loricchio, Catharine Affiune, Gabriel Novaes e Luis Perdomo

DIAGRAMAÇÃO BR: Karina Santiago e Robson Minghini

www.mundogalapagos.com.br

v1.0

CRÉDITOS

COM BASE EM UM DESIGN ORIGINAL DE:
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

DESIGN DO JOGO:
Fel BARROS e Fabio TOLA

DESENVOLVIMENTO:
Toi VON GLEHN e Rodrigo SONNESSO

HISTÓRIA:
Umberto PIGNATELLI

PRODUÇÃO:
Marcela FABRETI (coordenação), Thiago ARANHA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

ARTE:
Marcelo ECO, David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS, e Saeed JALABI

DESIGN GRÁFICO:
Fabio de CASTRO (coordenação), Marc BROUILLON e Louise COMBAL

ENGENHARIA DE ESCULTURAS:
Vincent FONTAINE

ESTÚDIO DE ESCULTURAS:
BigChild Creatives

GERENTE DE ESCULTURAS:
Hugo Gomez BRIONES

ESCULTURAS:
Jesus Ruiz LÓPEZ e Eugenia Suarez NÚÑEZ

RENDERIZAÇÃO:
Edgar RAMOS

REVISÃO:
Hervé DAUBET e Jason KOEPP

DIREÇÃO DE ARTE:
Mathieu HARLAUT

EDITOR:
David PRETI

PLAYTESTERS:
Leandro "Zombie" AGUIAR, Letícia GOES, Karen LOPES, Mario NICOLETTI, Marcelo "Jack Explicador" PEGADO e Guilherme VASCONCELOS

Em memória do amigo Christiano Santos, um fã de Zombicide que tenho certeza adoraria ter jogado essa campanha com a gente.

RESUMO DA RODADA

O jogador com a ficha de Primeiro Jogador ativa todos os seus Sobreviventes, um por vez, em qualquer ordem. Quando ele terminar, o Turno do próximo jogador começa. Joguem em sentido horário.
Cada Sobrevivente tem 3 Ações para gastar, escolhidas da lista a seguir. Exceto se afirmado o contrário, as Ações podem ser realizadas diversas vezes por Ativação.

CADA RODADA COMEÇA COM:

01 - FASE DOS JOGADORES

- **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 Épica, pegue uma carta do baralho de Armas Épicas.

- **ABRIR PORTAS:**
O Sobrevivente usa seu Equipamento de abrir Portas para abrir uma porta em sua Zona. Não é necessário rolar dados.
OBSERVAÇÃO: As 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 próprio 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.

- **COLETAR 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 nenhuma rolagem de dados.

- **MOVER-SE:**
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, se mover e atacar, ou se mover duas vezes.

PASSO 2: ENTRADA

Usando fichas de Entrada de Zumbis, os mapas da Missão mostram onde os Zumbis aparecerão no final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as Zonas de Entrada de Zumbis.

- A **Zona de Entrada Primária** é sempre a primeira onde os zumbis aparecem.
- Sempre compre cartas de Zumbis para todas as Zonas de Entrada de Zumbis no sentido horário, começando pela Zona Primária de Entrada de Zumbis.
- 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	BRUTO/ABOMINAÇÃO	1	2/3	1/5
2	LERDO	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1