
WASHINGTON Z.C.
UMA EXPANSÃO DE CAMPANHA PARA ZOMBICIDE
VASQUEZ
REGRAS E MISSÕES

SUMÁRIO

- **COMPONENTES DO JOGO 2**
- **CAPITAL SOMBRIA 4**
- **REGRAS AVANÇADAS 4**
  - REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO 4
    - Arriscando Tudo 5
    - Mantendo seu Equipamento 6
  - REGRAS PARA DESMAIO / FALECIMENTO 7
  - O RELÓGIO E AS REGRAS NOTURNAS 7
    - Regras Noturnas 8
    - Fontes de Luz 8
- **WASHINGTON Z.C. REGRAS ESPECIAIS . 11**
  - SERVIÇO SECRETO 11
  - SAGUÕES 11
  - HUMVEE 11
  - SACOS DE AREIA 11
  - TANQUE 12
- **REGRAS DA CAMPANHA 13**
  - REGISTRO DE CAMPANHA 13
    - Barra de PEC 14
    - Habilidades de Campanha 14
    - Ação Bônus 14
    - Equipamentos Mantidos 14
    - Conquistas da Campanha 15
  - CARTAS DE OBJETIVO 15
    - Preparação 16
    - Coletando uma Carta de Objetivo 17
    - Conquistas e Palavras-chave 18
- **CAMPANHA WASHINGTON Z.C.: ESTADO INFECTADO 18**
  - M1 - ENFRENTANDO O IMPOSSÍVEL 18
  - M2 - NÃO DEIXE NINGUÉM PARA TRÁS 20
  - M3 - DEFCON 5: DESAPARECENDO 21
  - M4 - A ZONA DE GUERRA 22
  - M5 - DEFCON 4: OLHANDO DE NOVO 24
  - M6 - DEFCON 3: CASA REDONDA 25
  - M7 - PEGUE O CARTÃO DE ACESSO 26
  - M8 - CONSERTE O ELEVADOR 27
  - M9 - DEFCON 2: RITMO ACELERADO 28
  - M10 - DEFCON 1: PISTOLA APONTADA 29
- **NOVAS HABILIDADES 31**
- **CRÉDITOS 31**
- **RESUMO DA RODADA 32**

#01 COMPONENTES DO JOGO

6 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO



1 BLOCO DE REGISTROS DE CAMPANHA



8 FICHAS







95 CARTAS DE OBJETIVO



6 PEÇAS DE MAPA DUPLA FACE



95 CARTAS DE EQUIPAMENTO

6 Equipamentos Iniciais Avançados



45 Equipamentos Avançados



11 Armas Tunadas Avançadas



33 Equipamentos do Serviço Secreto



6 DADOS DE BOTAR PRA QUEBRAR



8 MINIATURAS

6 Sobreviventes



Angelo | Justin | Anton | Tess | Mindy | Ashley

2 Companheiros



O Presidente | Taylor

#02 CAPITAL SOMBRIA

Onde você estava quando a invasão zumbi começou? É claro que eu me lembro. Estávamos em Washington D.C. Ainda não nos conhecíamos. Éramos pessoas comuns, vivendo vidas comuns. Consumidores com empregos e contas a pagar. Mais do mesmo. Mas, como logo descobrimos, o destino é uma tela em branco e você é o artista. Às vezes, só precisa de um empurrãozinho. Sim, sim. Naquele caso, foi um grande empurrão.
No começo, ouvimos um ruído distante, como um estrondo no outro canto da cidade. Vimos pessoas correndo na direção oposta, apressadas, como o diabo fugindo da cruz. Então ouvimos tiros, explosões e gritos. O caos que levou à desgraça do mundo e à nossa liberdade definitiva havia começado. Naquele dia, Washington D.C. se tornou Washington Z.C., pois havia "Zumbis na Cidade". Vou contar nossa história.

Zombicide: Washington Z.C. é uma expansão para *Zombicide: 2ª Edição*. Este livro contém as regras avançadas para o sistema de *Zombicide*, assim como uma campanha que se passa em Washington Z.C.

O que é uma campanha? Uma campanha é uma série de Missões que contam uma história e os Sobreviventes são os heróis. As escolhas dos jogadores influenciam diretamente nos eventos que se desdobrarão. Os Sobreviventes se aperfeiçoam durante a partida, ganhando novas Habilidades e mantendo armas poderosas 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.

Estado Infectado é uma campanha de 10 Missões que usa as regras avançadas contidas nesta expansão, intensificando a atmosfera do jogo. Entre elas, novas regras de Equipamento permitem que os Sobreviventes Botem pra Quebrar, rolando dados especiais para matar mais zumbis, correndo o risco de quebrar suas armas. Caso tenha sorte, esses dados também podem ser usados para manter o Equipamento de uma Missão para a outra. As novas regras também incluem o Relógio, uma ficha especial de Primeiro Jogador que simula o fluxo de tempo. O sol nasce e se põe no tabuleiro, introduzindo regras de lutas noturnas no mundo de *Zombicide*!

Zombicide: Washington Z.C. 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 *Estado Infectado* (página 18) e, também, enriquecem Missões independentes.

REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO

É igual aos filmes. Os vilões continuam invadindo o país mais armado do mundo. Muitas pessoas morreram lutando e deixaram as armas por aí ao virarem zumbis. Tantas armas e só duas mãos!



Os baralhos Avançados substituem os baralhos de Equipamento correspondentes do *Zombicide*. O baralho do Serviço Secreto é usado com a configuração de Washington. Ambos usam os novas regras de Botar pra Quebrar e Manter.

Zombicide: Washington Z.C. vem com alguns baralhos de Equipamento que usam os dados especiais de Botar pra Quebrar.
• Os baralhos Avançados de Washington substituem os *Baralhos de Equipamento*, de *Equipamento Inicial* e de *Armas Tunadas de Zombicide: 2ª Edição* com os valores de Botar pra Quebrar e Manter, detalhados na próxima página. **Para usá-los, simplesmente substitua os baralhos correspondentes com os baralhos Avançados equivalentes.**
• O baralho do Serviço Secreto é usado com a campanha e peças de mapa de *Zombicide: Washington Z.C.* (veja a página 11).

! OS DADOS DE BOTAR PRA QUEBRAR

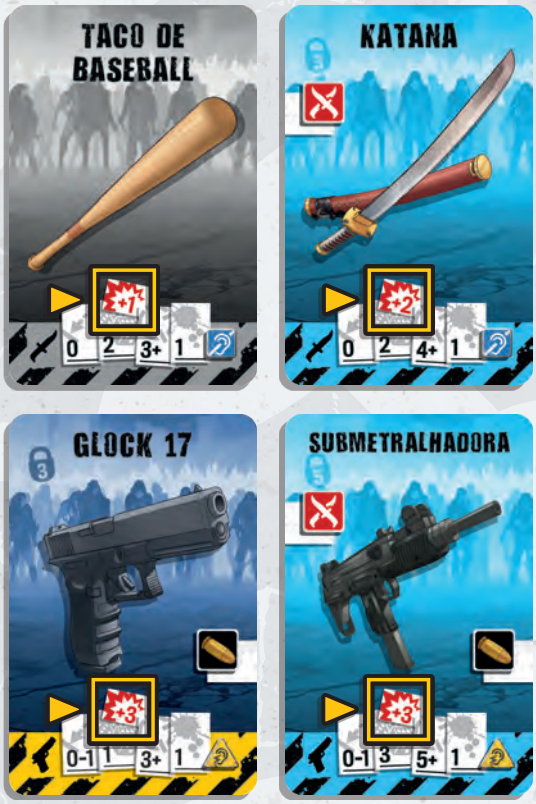
Os dados de Botar pra Quebrar são usados como dados comuns, com um símbolo especial de Quebra substituindo o 1. Aplique os efeitos de jogo correspondentes sempre que o rolagem de dados resultar em uma Quebra.



O símbolo de Quebra substitui o 1 no dado de Botar pra Quebrar.

• BOTANDO PRA QUEBRAR

> Sim, eu sei que não era para ser usado dessa forma. Mas dá uma olhada!



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

Antes de realizar qualquer Ação de Combate com seu Sobrevivente, um jogador pode declarar que vai **Botar pra Quebrar** usando uma arma com um valor de Botar pra Quebrar. Em sua Ação de Combate seguinte, o jogador adiciona, aos dados convencionais, a quantidade de dados de Arriscar Tudo descrita na carta de arma e então 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, ao resultado da rolagem de dados, os valores dos dados de Botar pra Quebrar de ambas as armas (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 são perdidas sempre que há 2 ou mais resultados de Quebra.

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

EXEMPLO 1: *Justin Bota pra Quebrar com um Taco de Baseball. 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: *Justin 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 carta de Escopeta é descartada.

EXEMPLO 3: *Justin Bota pra Quebrar com as duas Katanas. Cada arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 2 dados de Botar pra Quebrar. Todos os dados são agrupados para o uso duplo, totalizando 4 dados convencionais e 4 dados de Botar pra Quebrar 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 3 acertos e 1 Quebra.
O resultado do Ataque é de 5 acertos e 1 Quebra no total. Todos os acertos são atribuídos normalmente. Então, 1 das cartas de Katana é descartada. A outra Katana ainda pode ser usada.

EXEMPLO 4: *Angelo Bota pra Quebrar com as duas Submetralhadoras e tem a carta Muitas Balas no inventário dele. 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.
Como os dados de Botar pra Quebrar não podem ser rerrolados, ambas as cartas de Submetralhadoras devem ser descartadas, devido aos 3 resultados Quebra, depois que a Ação de Longo Alcance for resolvida. O jogador pode, porém, usar a carta Muitas Balas de Angelo para rerrolar os 6 dados convencionais e tentar melhorar os resultados deles!



MANTENDO SEU EQUIPAMENTO

Sério, se alimentar não é tão difícil, se você conseguir lutar por isso e, com o tanto de armas espalhadas por aí, os zumbis não tem a menor chance! O problema está em conservar e manter suas armas: peças de reposição são escassas. Então, não se apegue muito a elas, viu?



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

Os jogadores podem querer jogar partidas consecutivas de *Zombicide* com os mesmos Sobreviventes ou jogar uma campanha como a que está nesta expansão. Nesses casos, o valor de Manter simula a durabilidade das cartas de Equipamento, permitindo que Sobreviventes mantenham algumas delas de uma Missão para a outra.

O inventário de cada Sobrevivente é descartado ao fim de cada Missão, exceto pelas cartas de Equipamento que contenham um valor de **Manter**. Role, para cada carta, a quantidade de dados de Botar pra Quebrar correspondente ao valor de Manter impresso:

- **Se 1 ou mais faces de Quebra forem obtidas na rolagem,** 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 na rolagem,** 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, junto com qualquer Equipamento Inicial que receber. 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.

A mistura de grupos de jogos pode resultar na falta de Equipamentos de certo tipo para os Sobreviventes. Nesse caso, os jogadores decidem quais Sobreviventes recebem as cartas de Equipamento disponíveis. Os outros Sobreviventes perderam seus Equipamentos.

***EXEMPLO:** Mindy finaliza uma partida de Zombicide com uma Motosserra (Manter 5), um Machete (Manter 2), 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. Ela 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.*
- *2 dados de Botar pra Quebrar são rolados para o Machete: e . Não há Quebra. Mindy 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

- Tô vivão!
- De novo?

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 é agora considerado como 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 dentro do prazo, bem... ele morre.

• Se o Sobrevivente Desmaiado for resgatado, posicione a miniatura no respectivo Painel do Sobrevivente. O Sobrevivente Desmaiado não está morto, mas não pode ser utilizado para jogar até a próxima Missão.
• Se o Sobrevivente Desmaiado **não** for resgatado, ele **morre** de verdade. Remova a sua miniatura e verifique os Objetivos da Missão, pois podem indicar que a Missão é perdida quando um Sobrevivente morre. O Sobrevivente morto não pode ser utilizado para jogar até o fim da Campanha.

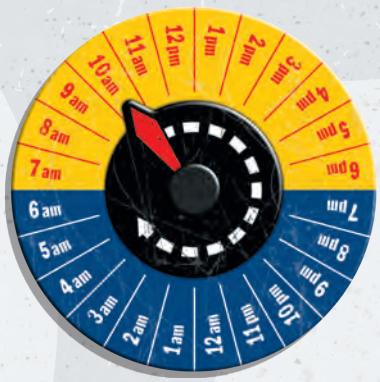
OBSERVAÇÃO: Anote o nome de todos os Sobreviventes que morrerem para garantir que eles não serão utilizados na mesma Campanha.

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 o Equipamento, PEC, Ações Bônus e Habilidades de Campanha (veja a página 14). **Entretanto, 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.

O RELÓGIO E AS REGRAS NOTURNAS

Zumbis não precisam comer, descansar, nem dormir. Também não precisam de entretenimento. Que vida infectada mais entediante! Bem, não seja um zumbi. Ficar de olho na hora pode salvar seu almoço, sua vida e seu senso de humor!



Como uma forma avançada da ficha de Primeiro Jogador, o Relógio marca o tempo que passa no decorrer da Missão. Cedo ou tarde, a noite cai, aplicando suas próprias regras noturnas.

Representando horas e o ciclo do dia e da noite, o Relógio serve de ficha de Primeiro Jogador. A descrição da Missão escolhida detalha o horário inicial do Relógio. Desse horário em diante, o ponteiro do Relógio avança 1 hora a cada Fase Final, antes de passar para o próximo Primeiro Jogador.



As Regras Clássicas se aplicam durante **o dia (das 7 a.m. às 6 p.m.).**
As Regras Noturnas se aplicam durante **a noite (das 7 p.m. às 6 a.m.).**

O Relógio e as Regras Noturnas podem ser usadas em suas partidas clássicas de *Zombicide*. Nesse caso, use a hora atual de verdade como o horário inicial do Relógio ao começar a partida.

REGRAS NOTURNAS

• Campos de Visão para Zumbis são limitados ao Alcance 0;
• Campos de Visão para Sobreviventes são limitados ao Alcance 0-1;
• Ataques de Longo Alcance têm Precisão 6 (é necessário tirar 6 na rolagem de dados para acertar). Os efeitos de jogo que alteram a Precisão ainda são aplicados (como +1 no resultado: Longo Alcance, por exemplo). Sucessos automáticos, como jogar um Molotov, ainda se aplicam.

FONTES DE LUZ



Lanternas têm a palavra-chave Fonte de Luz. Uma ficha de Feixe de Luz é posicionada no tabuleiro sempre que um Sobrevivente usa uma Lanterna. A luz cancela a maioria das regras noturnas e chama a atenção de Zumbis!

Lanternas têm a palavra-chave **Fonte de Luz**, e podem ser usadas para iluminar Zonas **durante a noite.** Essas regras não têm efeito durante o dia.

Uma Lanterna é **LIGADA** se:
• O Sobrevivente gastar 1 Ação para ligar a Lanterna;
• O Sobrevivente realizar uma Ação de Procurar e escolhe usar sua Lanterna;
• O Sobrevivente declarar uma Ação de Longo Alcance de Alcance 0-1 e escolher usar sua Lanterna. A ficha de Feixe de Luz é posicionada antes que a Ação de Longo Alcance seja resolvida. Coloque uma ficha de Feixe de Luz abrangendo 2 Zonas: a Zona do Sobrevivente e outra Zona adjacente (sem ser diagonal). A ficha segue o Sobrevivente sempre que ele se Mover e você pode escolher a direção apontada, de graça, a cada Ação. No caso de uma Ação de Longo Alcance de Alcance 0-1, a outra Zona coberta pela ficha se torna automaticamente a Zona alvo;

Uma Lanterna é **DESLIGADA** se:
• O Sobrevivente gastar 1 Ação para desligar a Lanterna;
• O Sobrevivente Trocar ou descartar a Lanterna que usou para iluminar as Zonas;
Remova a ficha de Feixe de Luz que o Sobrevivente criou.

Zonas iluminadas por Feixes de Luz estão sujeitas às seguintes regras:
• O Campo de Visão dos Agentes se estende a elas normalmente;
• Ações de Longo Alcance que têm a Zona iluminada como alvo não são mais afetadas pela penalidade de Precisão Noturna;



• Antes da Fase dos Zumbis, qualquer Zumbi que tenha 1 ou mais Feixes de Luz em seu Campo de Visão realiza imediatamente uma Ativação extra. Em seguida, a Fase dos Zumbis clássica acontece normalmente. Cada Zumbi só pode receber uma única Ativação extra por Rodada devido aos Feixes de Luz. Tenha em mente que Feixes de Luz podem ser vistos de muito longe, pois o Campo de Visão dos Agentes se estende a eles normalmente!

OBSERVAÇÃO: Um Feixe de Luz não ilumina através de obstáculos que bloqueiam o Campo de Visão, como portas fechadas, paredes e tanques. Entretanto, o Feixe pode ser direcionado a uma parede para evitar que ilumine uma segunda Zona.

A noite caiu. O Campo de Visão de Anton é limitado ao Alcance 0-1, e Corredores estão por perto. Anton pode usar sua Escopeta contra eles, mas a noite muda a Precisão da arma para 6. Anton realiza uma Ação de Longo Alcance e liga sua Lanterna, gratuitamente, antes que os dados sejam rolados. Uma ficha de Feixe de Luz é posicionada abrangendo tanto a Zona de Anton quanto a dos Corredores. A Precisão da Escopeta volta a ser 4+, mas ambas as Zonas estão iluminadas agora.

O Campo de Visão desses Corredores estava limitado ao Alcance 0. Eles não enxergavam nem Anton e nem Angelo, do outro lado da rua, e suas trajetórias eram definidas apenas por Barulho. Como Anton ligou sua Lanterna, agora os Corredores têm um Campo de Visão da Zona de Anton, pois ela está iluminada pelo Feixe de Luz.



Como ele é um Sobrevivente, Angelo tem Campos de Visão de Alcance 0-1 durante a noite e seu Rifle de Precisão tem Precisão 6. Como Anton iluminou a Zona dos Corredores, agora Angelo tem um Campo de Visão dela também e pode atirar com seu Rifle de Precisão nos Corredores sem penalidade.



Devido às limitações do Campo de Visão durante a noite, o Bruto* tem um Campo de Visão da Zona dos Corredores, mas não da Zona de Angelo. Se o Bruto ainda tiver Campo de Visão em um Feixe de Luz logo antes da Fase dos Zumbis, ele realizará uma Ativação extra gratuita, mas se Moverá em direção à Zona mais barulhenta (independentemente da localização do Feixe de Luz).

Tess realiza uma Ação de Procurar e escolhe usar sua Lanterna para comprar uma carta adicional. A ficha de Feixe de Luz é posicionada na Zona dela. Tess escolhe posicioná-la direcionada para a parede. A própria Zona dela é iluminada, mas não a Zona atrás da parede (a parede é um obstáculo que bloqueia Campos de Visão). Dessa forma, o Lerdo próximo a Angelo não tem o Feixe de Luz em seu Campo de Visão.

1



Mindy, que está no Nível de Perigo Amarelo, joga seu Turno durante a noite. Sua 1ª Ação é uma Ação de Longo Alcance usando sua Escopeta contra um Bruto no Alcance 1. Ela liga sua Lanterna gratuitamente, iluminando ambas as Zonas. As penalidades de Precisão durante a noite não se aplicam! Os dados são rolados e Mindy elimina o Bruto.

Nota: (*) A CMON, desenvolvedora de Zombicide, renomeou a classe de zumbis Balofo (Fatty, no original) para Bruto (Brute, no original) a partir desta expansão. Este e todos os novos produtos e reimpressões utilizarão o termo revisado.

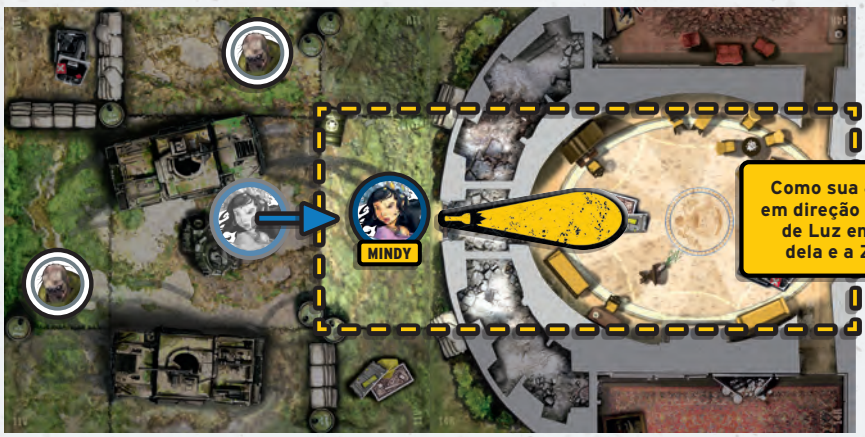
2

Mindy realiza uma Ação de Movimento como sua 2ª Ação. Sua Lanterna ainda está ligada e é virada em direção aos Lerdos gratuitamente.



Como sua 3ª Ação, Mindy atira na Zona iluminada dos Lerdos sem penalidade da noite. Um deles é eliminado.

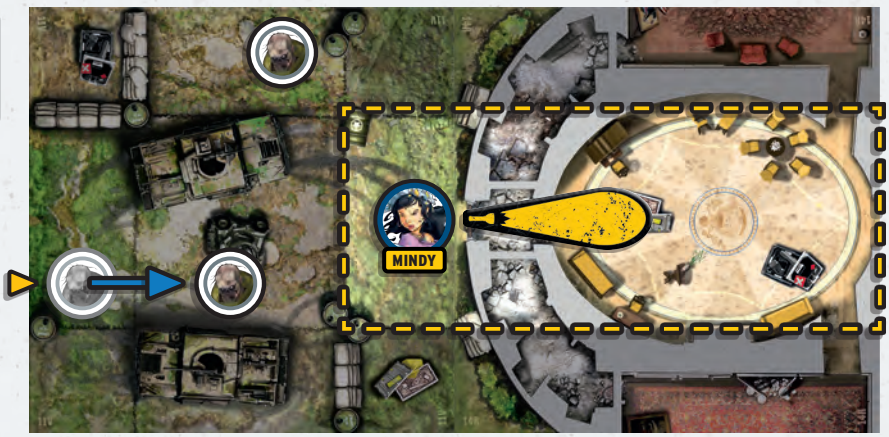
3



Como sua 4ª e última Ação, Mindy se Move em direção à Casa Branca. Ela vira seu Feixe de Luz em direção à construção. A Zona dela e a Zona interna estão iluminadas.

4

Antes da Fase dos Zumbis, os jogadores verificam se Zumbis têm Campos de Visão em Feixes de Luz. Um dos Lerdos vê uma Zona iluminada e imediatamente realiza uma Ativação extra gratuitamente.



5



Assim que a Ativação extra é feita, a Fase dos Zumbis é resolvida normalmente. Ambos os Lerdos Movem-se normalmente.

#04 WASHINGTON Z.C. REGRAS ESPECIAIS

As regras detalhadas neste capítulo são dedicadas aos efeitos de jogo específicos do Serviço Secreto e das Peças de mapa de Washington. Assim como as Regras Avançadas, essas regras são usadas na campanha *Estado Infectado* (página 18).

SERVIÇO SECRETO

Como descobrimos depois, o Serviço Secreto fez seu o melhor para conter as primeiras ondas de zumbis, proteger a Casa Branca e ajudar o maior número possível de pessoas a fugir. Muitos heróis morreram no primeiro dia. Eu sei que é estranho, mas, por esse motivo, respeitamos os equipamentos e instalações que eles deixaram para trás. Infelizmente não foram feitos para durar: a durabilidade deles é pior do que suas contrapartes civis.

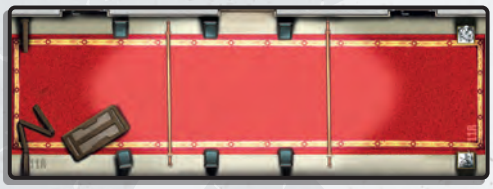


As cartas de Equipamento do Serviço Secreto podem ser encontradas em Peças de mapa de Washington, especificamente em Zonas do Serviço Secreto e Humvees.

As cartas de Equipamento do Serviço Secreto, que contém um "terno" no verso, formam um baralho próprio e, como com os demais baralhos, elas são embaralhadas e posicionadas, viradas para baixo, próximas ao tabuleiro durante o Passo 6 da Preparação. As cartas do Serviço Secreto usam as regras do Equipamento Avançado (página 4).

Exceto se indicado o contrário, **qualquer Sobrevivente que esteja realizando uma Ação de Procurar em uma Zona do Serviço Secreto ou uma Zona que contenha um Humvee compra cartas do baralho do Serviço Secreto.** Procure por essas Zonas nas Peças de mapa de Washington!

SAGUÕES



Algumas peças de mapa em Washington Z.C. contém Zonas de Saguão (com luxuosos tapetes vermelhos). Saguões funcionam de forma similar às Zonas externas:

- O Campo de Visão é ilimitado através de Zonas de Saguão.
- Sobreviventes não podem Procurar em Zonas de Saguão.

HUMVEE

A ficha de Humvee permite que Sobreviventes Procurem por Equipamentos do Serviço Secreto na Zona que ocupa. **Ele não pode ser dirigido.** Use-a para incluir o Serviço Secreto em Missões que não usem Peças de mapa de Washington!

SACOS DE AREIA

Sacos de areia nos ajudaram a perceber que o zumbi comum não é muito inteligente e não tem coordenação suficiente para realizar as tarefas mais simples. Imagine nossa cara quando nos escondemos atrás de sacos de areia, esperando que os zumbis pulassem por cima deles, e os vimos tentando dar a volta, como se tivessem sido impedidos.



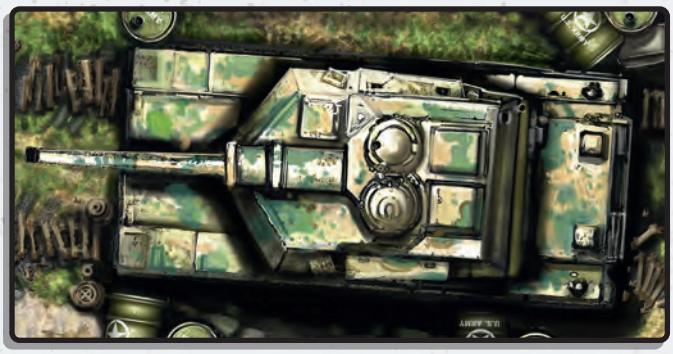
Sacos de areia atrasam os Zumbis sem interromper o Campo de Visão. Disparem à vontade!

Sacos de areia são obstáculos impressos em peças de mapa em bordas retas entre 2 Zonas. Eles atrasam os Zumbis entre essas Zonas sem bloquear o Campo de Visão. São úteis para emboscar Zumbis e diminuir seus números com Ações de Longo Alcance.

- Sacos de areia não interrompem Campos de Visão.
- Sobreviventes podem se Mover através de Sacos de areia sem penalidade.
- Fronteiras de Zonas que estejam totalmente fechadas com Sacos de areia previnem a Etapa de Mover dos Zumbis. Os Zumbis redefinem a rota ao redor dos Sacos de areia para alcançar a Zona de destino. **Essa regra é ignorada durante Ativações extra!** Nesse caso, os Sacos de areia são simplesmente ignorados para determinar a rota dos Zumbis e resolver a Etapa de Mover deles.

TANQUE

Certo, certo. É um tanque. Eu já vi várias pessoas dirigindo eles em filmes. Não deve ser tão difícil assim... Onde que liga?



O Tanque impede Campos de Visão e Movimento a menos que seja escalado.

O Tanque é um obstáculo impresso na Peça de mapa 10V.

• O Tanque interrompe Campos de Visão para todos os Agentes que não estejam em cima dele. O Campo de Visão de um Agente que esteja em cima dele se estende normalmente (e vice-versa). O Agente pode sair do Tanque com as regras padrão de Movimento (ou Etapa de Mover).

• Um Sobrevivente pode se Mover para uma Zona de Tanque pelo custo de 1 Ação extra. Então, considera-se que o Sobrevivente está em cima do Tanque. Descer do Tanque não custa nenhuma Ação extra.

• O Tanque previne a Etapa de Mover dos Zumbis. Eles redefinem a rota ao redor do Tanque para alcançar a Zona de destino. **Essa regra é ignorada durante Ativações extra:** nesse caso, o Tanque não é considerado um obstáculo para determinar a rota e resolver a Etapa de Mover deles (ainda previne Campos de Visão). Zumbis podem, então, subir no Tanque. Eles podem descer do Tanque sem penalidade.



#05 REGRAS DE CAMPANHA

As regras de Campanha detalhadas neste capítulo complementam as regras básicas e avançadas de *Zombicide* para serem usadas especificamente com a Campanha *Estado Infectado* (página 18).

REGISTRO DE CAMPANHA

> Não é um segredo que a melhor forma de conhecer um sobrevivente é olhando as bugigangas que ele carrega. A maioria de nós gosta de levar algo do passado por onde quer que a gente passa, para lembrar quem somos e de onde viemos. E você, carrega o quê?

Ao longo da Campanha, os Sobreviventes ganham **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.



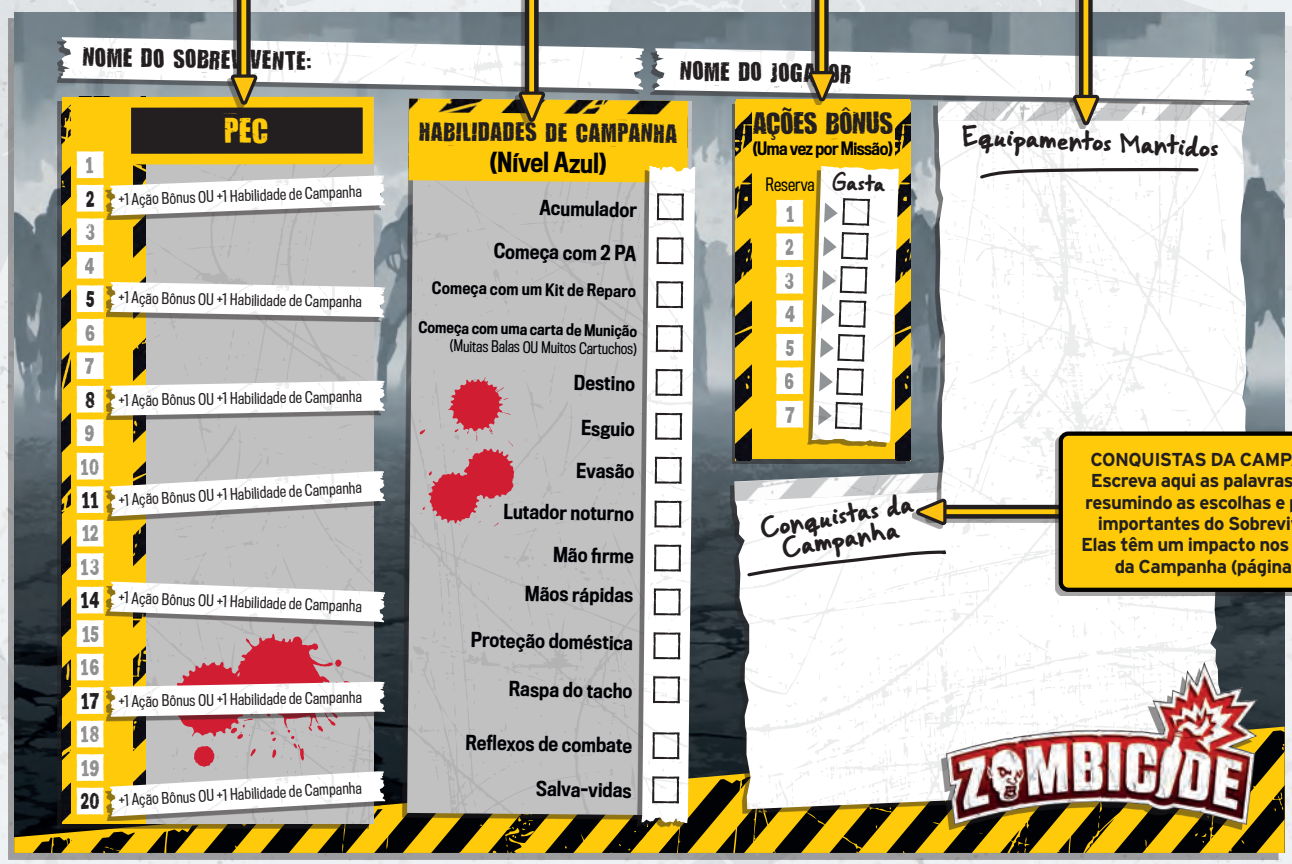
O Registro de Campanha é usado para marcar o progresso individual do Sobrevivente. Quando a Campanha começa, cada Sobrevivente recebe seu próprio Registro de Campanha do bloco. Escreva sua própria história de herói!
As diferentes seções são explicadas abaixo.

BARRA DE PEC: Marque as caixas conforme seu Sobrevivente ganhar PEC. Alcançar os Estágios indicados concedem Ações Bônus ou Habilidades de Campanha ao Sobrevivente (página 14).

HABILIDADES DE CAMPANHA: Cada vez que seu Sobrevivente ganhar uma Habilidade de Campanha, escolha uma entre as presentes na lista e marque a caixa correspondente (página 14).

AÇÕES BÔNUS: Cada vez que seu Sobrevivente ganhar uma Ação Bônus, marque a caixa de Reserva. Elas são cumulativas, mas cada uma pode ser usada apenas uma vez por Missão! (página 14).

EQUIPAMENTOS MANTIDOS: Escreva aqui os Equipamentos que o Sobrevivente manterá para a próxima Missão (página 14).



CONQUISTAS DA CAMPANHA: Escreva aqui as palavras-chave resumindo as escolhas e proezas importantes do Sobrevivente. Elas têm um impacto nos eventos da Campanha (página 15).

BARRA DE PEC

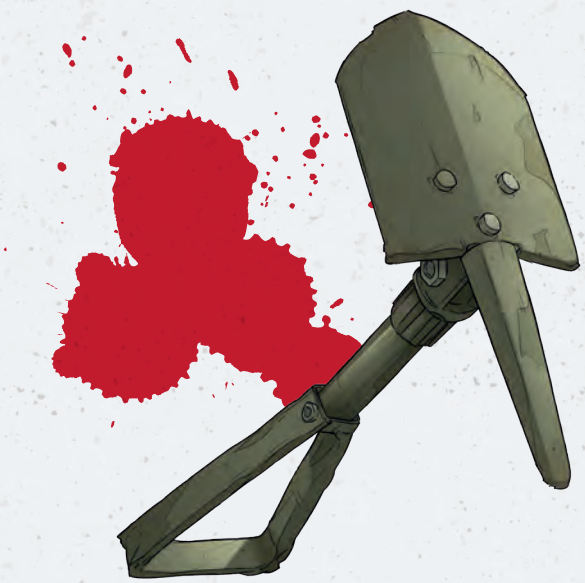
> Algumas pessoas entre nós dizem que caçar zumbis é como praticar um esporte intensivo. Chega uma hora que você fica viciado em adrenalina. Isso explicaria MUITA coisa, se pensar bem!

Cada Sobrevivente pode ganhar 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 Ultravermelho (Livro de Regras do Jogo Base, página 35) não conta. Algumas Missões podem permitir que Sobreviventes ganhem PEC adicional.

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

PEC é mantido durante a Campanha: marque as caixas correspondentes quando a reserva de PEC do Sobrevivente crescer. Alcançar os Marcos indicados concede ao Sobrevivente as recompensas correspondentes.
PEC é ganho conforme a Missão avança: **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. Anton alcança o Nível de Perigo Laranja novamente, ganhando mais um PEC. Ele agora tem 2, que é suficiente para desbloquear uma recompensa. O jogador escolhe entre uma Ação Bônus ou uma Habilidade de Campanha.*



HABILIDADES DE CAMPANHA

> Nós, os sobreviventes, conhecemos algumas formas boas de aprender novos truques. E não precisam necessariamente envolver dor. A melhor forma é através da experiência. Se você realmente quiser aprender alguma coisa, invista nela assim que puder!

O Sobrevivente ganha uma Habilidades de Campanha de sua escolha entre as disponíveis na lista. Marque a caixa correspondente. **Cada Habilidade de Campanha pode ser adquirida apenas uma vez.**
A partir de então, o Sobrevivente recebe a Habilidade escolhida no Nível Azul, juntamente com quaisquer Habilidades do Nível Azul que ele já tiver. Ela pode ser usada imediatamente.
Algumas Habilidades de Campanha são novas e estão detalhadas na página 31.

EXEMPLO: O jogador do Anton escolhe a Habilidade de Campanha "Salva-vidas". De agora em diante, Anton tem ambas "Botar pra Quebrar: +1 dado: Longo Alcance" e "Salva-vidas" como Habilidades do Nível Azul. "Salva-vidas" pode até ser usada imediatamente!

AÇÕES BÔNUS

> Estamos acostumados a dar nosso melhor para sobreviver e conseguir o que precisamos. Para algumas pessoas, isso significa dar o melhor de si, ir além do limite humano por um segundo. É um espetáculo raro e impressionante.

O Sobrevivente ganha 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 a 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:** Ashley ganhou a recompensa de "+1 Ação Bônus" 3 vezes durante a Campanha. Ela tem até 3 Ações Bônus para gastar durante cada Missão, de qualquer forma que o jogador desejar. Ações Bônus são recuperadas no fim de cada Missão.*

EQUIPAMENTOS MANTIDOS

A regra de Manter (página 6) permite que 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.



CARTAS DE OBJETIVO

Nós já vimos muita coisa estranha e eventos inesperados desde que chegamos em Washington. Primeiro, nunca nos acostumamos com eles. Segundo, não queremos que eles acabem!





Em Missões de Campanha, fichas de Objetivo são substituídas por cartas de Objetivo. Essas cartas são feitas para serem posicionadas em Zonas específicas ou abrangendo portas. O verso delas se mistura com o ambiente da peça de mapa. **Não leia cartas de Objetivo antes de um Sobrevivente pegá-las, pois isso pode atrapalhar sua experiência de jogo!**

Caixas de Arma Tunada não são substituídas com cartas. Essas fichas são posicionadas e coletadas normalmente.



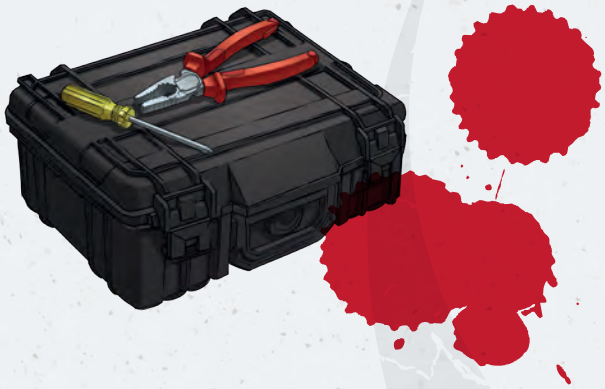
CONQUISTAS DA CAMPANHA

Continue dando seu melhor, mas não deixe as pessoas rotularem você. Nós raramente ganhamos os apelidos que gostaríamos de ter.

Missões de Campanha podem requerer uma decisão importante a ser feita ou que Sobreviventes realizem alguma proeza significante. A decisão ou a proeza podem resultar em escrever uma Conquista da Campanha, normalmente uma palavra-chave descritiva (como "Pretoriana" ou "Habitante dos Túneis", por exemplo), na seção correspondente do Registro de Campanha.
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 em si.

PREPRARAÇÃO

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 posicione as Cartas de Objetivo conforme descrito no mapa da Missão. **Para ajudar na preparação, as cartas de Objetivo contém o número da peça de mapa em que elas devem ser posicionadas.**



Algumas cartas de Objetivo, chamadas **Notas,** são colocadas, viradas para baixo, ao lado 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! Observe também que as Caixas de Arma Tunada permanecem inalteradas.



Estas 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 #10 pode fazer com que você escolha entre duas opções. Então, cada uma delas é explicada em sua Nota correspondente, #1 ou #2.



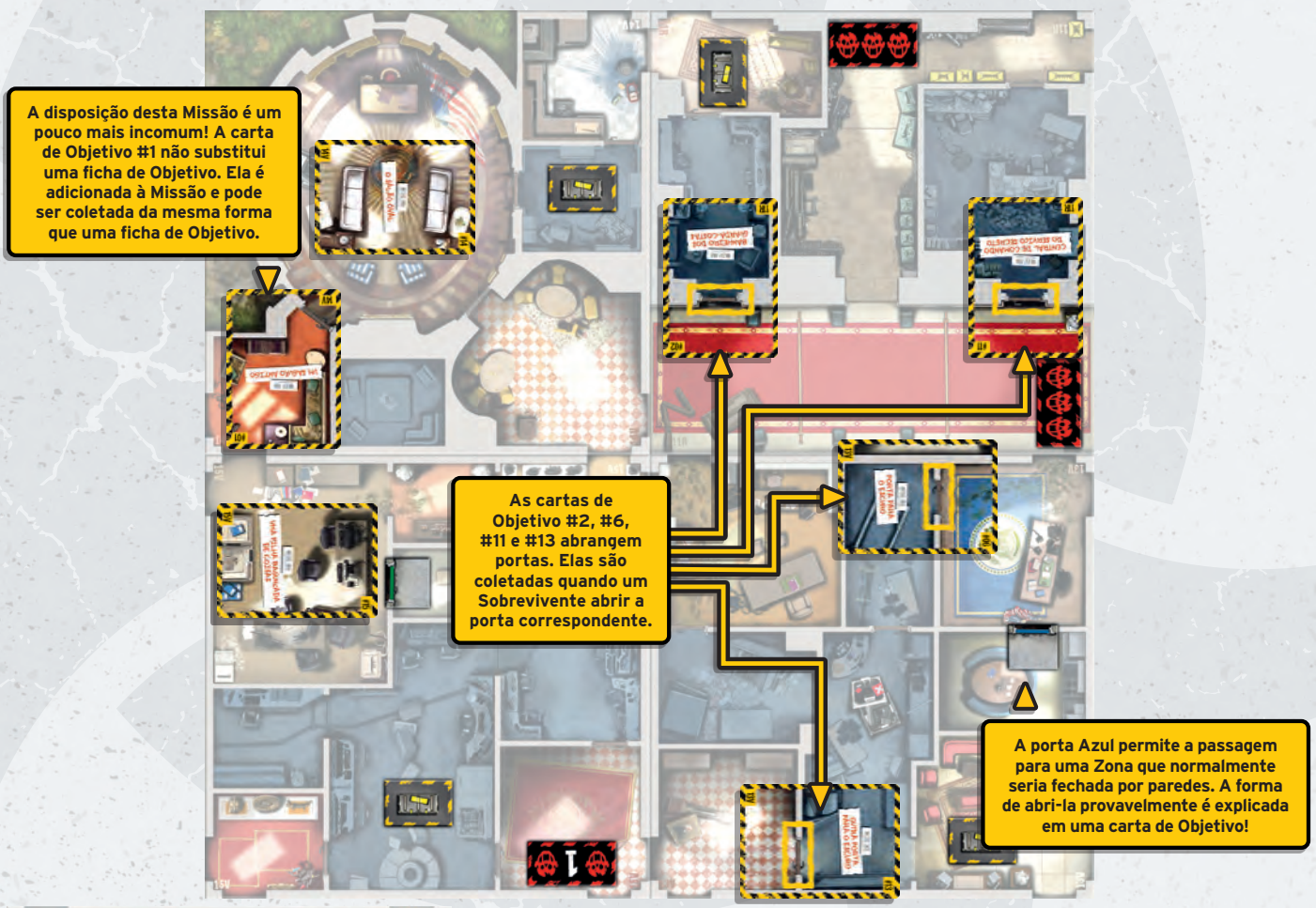
COLETANDO UMA CARTA DE OBJETIVO

• Cartas de Objetivo posicionadas em Zonas de Objetivo são coletadas da mesma forma que as fichas de Objetivo clássicas.
• Cartas de Objetivo que abrangem portas são coletadas quando a porta correspondente for aberta.

OBSERVAÇÃO: Exceto se informado o contrário, coletar uma carta de Objetivo não concede PA ao Sobrevivente.

Sempre que uma carta de Objetivo é coletada, leia-a em voz alta para toda a equipe ouvir e aplique os efeitos de jogo descritos na carta. Em descrições, "o Sobrevivente" determina o Sobrevivente que coletou a carta de Objetivo. Algumas cartas podem criar uma discussão entre a equipe sobre decisões a serem tomadas. *Zombicide* é um jogo cooperativo!

Exceto se informado o contrário, cartas de Objetivo são descartadas após os efeitos delas serem resolvidos. Algumas cartas podem pedir que você as "mantenha reveladas": mantenha-as, viradas para cima, na Zona em que elas foram coletadas, ou próximas ao tabuleiro, como um lembrete dos efeitos de jogo a serem aplicados.







Essas Notas contêm informações secretas sobre escolhas feitas pelos Sobreviventes ao longo da Missão.

• CONQUISTAS E PALAVRAS-CHAVE

Cartas de Objetivo podem conter Conquistas que devem ser escritas nos Registros de Campanha dos jogadores (veja a página 13).
Algumas cartas de Objetivo também contém palavras-chave em caixa alta, ligando-as a outras cartas de Objetivo de forma narrativa.

EXEMPLO: *Tess coleta uma carta de Objetivo de porta. O jogador lê a carta e descobre que a porta ainda não pode ser aberta, pois um CARTÃO DE ACESSO é necessário. Mas assim que o requisito for cumprido, os jogadores podem ler a Nota #1. A carta de Objetivo é colocada de volta na porta.*
Depois, Angelo coleta uma carta de Objetivo que contém um CARTÃO DE ACESSO. A porta que Tess encontrou anteriormente pode ser aberta agora. Quando o requisito é cumprido, a Nota #1 é lida. Que segredo se esconde dentro desse cômodo trancado?



#06 CAMPANHA WASHINGTON Z.C.: ESTADO INFECTADO

Estado Infectado é uma campanha de 10 Missões para 6 Sobreviventes. Jogue as Missões em ordem. Use as regras básicas e todas as regras detalhadas nesta expansão. Não se esqueça de dar a cada Sobrevivente um Registro de Campanha!

M1 - ENFRENTANDO O IMPOSSÍVEL

Médio / 45 minutos

Onde você estava quando a invasão zumbi começou? Eu me lembro perfeitamente: éramos pessoas comuns, cuidando de nossas vidas em Washington D.C. Estávamos todos na mesma região e ouvimos os primeiros gritos, os primeiros tiros, as primeiras sirenes. Algo podre estava vindo em nossa direção muito rapidamente. Uma pequena guerra se iniciou na Casa Branca, atraindo todos os zumbis próximos. E então, como um grupo, começamos a fazer nossa parte: matando zumbis, ajudando pessoas e encarando o impossível. Uma lanchonete trancada estava sendo usada como uma represa para zumbis, e nós a abrimos juntos para deixá-los ir. Dessa forma, muitas pessoas podiam escapar sozinhas. Você adivinhou: éramos sobreviventes antes de virar moda.

Peças de mapa necessárias: **2V, 3R, 4R, 5R, 7R e 8R.**



Zona Inicial dos Sobreviventes



Zonas de Entrada de Zumbis



Ficha de Barulho (não pode ser removida)

6x



Caixas de Arma Tunada



Humvee

7x



Cartas de Objetivo

2x



Notas

• OBJETIVOS

Ajude as pessoas a escapar dos zumbis. Cumpra os Objetivos em qualquer ordem para vencer a partida:

• **Abra todas as portas da lanchonete.** A construção ocupa as peças de mapa 3R e 4R.

• **Colete todas as cartas de Objetivo.** (veja as Regras Especiais).

Horário inicial: **12 p.m.**

2V	7R	4R
5R	8R	3R



• REGRAS ESPECIAIS

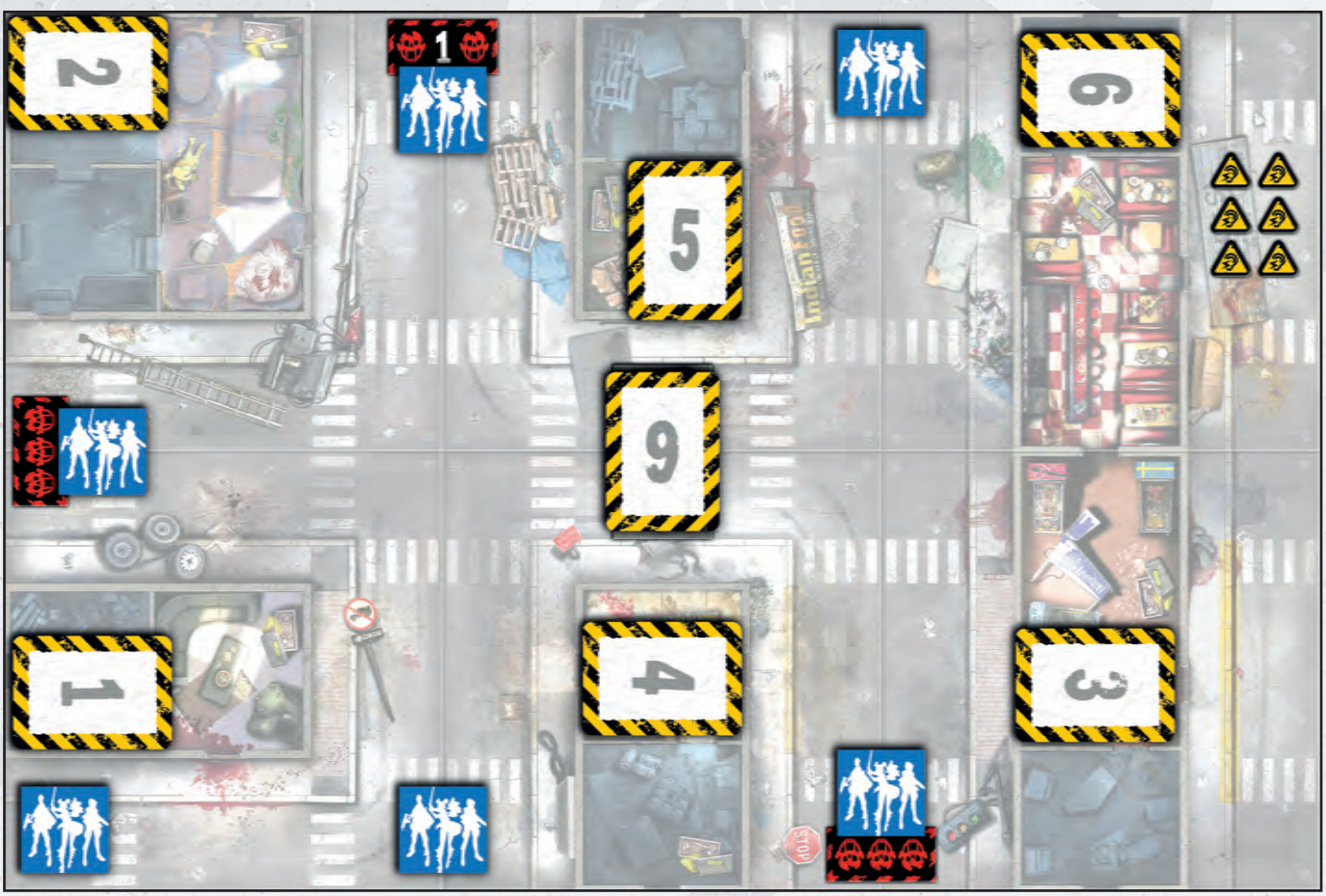
• **Preparação.**
- Posicione 1 Sobrevivente por Zona Inicial dos Sobreviventes na ordem de sua preferência.
- Posicione 6 fichas de Barulho na Zona indicada na peça de mapa 4R. A fichas não são removidas durante a Fase Final.

• **Eles estão indo para a Casa Branca!** Sempre que Zumbis escolherem a Zona com as 6 fichas de Barulho como destino, eles se Movem em direção a ela como se as portas estivessem abertas, mas as portas fechadas ainda bloqueiam os Zumbis.

• **Resgate primeiro!** Desde que uma peça de mapa tenha uma carta de Objetivo, aplique as seguintes regras a ela:
- Não é possível Procurar em suas Zonas;
- Suas Caixas de Arma Tunada não podem ser coletadas;

• **Humvee.** Não é possível Procurar no Humvee enquanto houver cartas de Objetivo nas peças de mapa 7R e 8R. Qualquer Sobrevivente que estiver realizando uma Ação de Procurar em um Humvee compra do baralho do Serviço Secreto.

• **Nunca vi isso na vida.** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.



M2 - NÃO DEIXE NINGUÉM PARA TRÁS

Médio / 60 minutos

As coisas aconteceram muito rápido. O exército e o serviço secreto se reuniram em volta da Casa Branca para protegê-la, utilizando seu poder de fogo em proporções épicas. Os zumbis estavam convergindo na área e nós e continuamos a circular por aqui, mal conhecendo uns aos outros, à procura de pessoas para ajudar.
Porque é o que podíamos fazer.

Peças de mapa necessárias: **1R, 2R, 4V, 6R, 7V e 8R.**



• OBJETIVOS

Salve a maior quantidade de pessoas possível. Colete todas as cartas de Objetivo.
Horário inicial: **12 p.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

• **Êxodo Zumbi.** Posicione 6 fichas de Barulho na Zona indicada nas peças de mapa 1R/2R. A fichas não são removidas durante a Fase Final. Qualquer Zumbi que começe uma Etapa de Mover nessa Zona é imediatamente posicionado na Zona de Entrada de Zumbis Primária, encerrando a Etapa de Mover dele.

• **Me abra!** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.

• **Humvee.** Qualquer Sobrevivente que estiver realizando uma Ação de Procurar em um Humvee compra do baralho do Serviço Secreto.

2R	1R
8R	6R
7V	4V

Zona Inicial dos Sobreviventes

Zonas de Entrada de Zumbis

6x **Caixas de Arma Tunada**

Ficha de Barulho (não pode ser removida)



Humvee

6x **Cartas de Objetivo**

M3 - DEFCON 5: DESAPARECENDO

Médio / 45 minutos

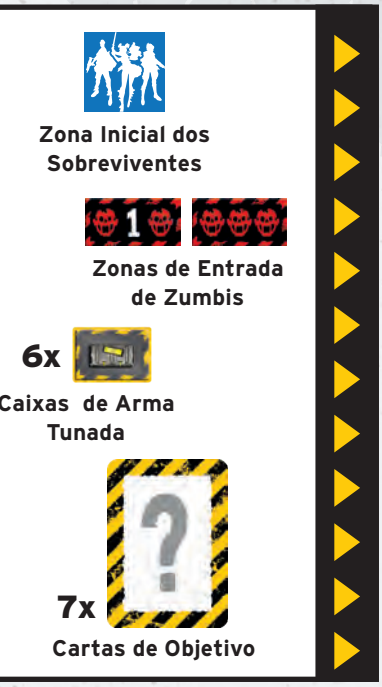
Nossas preocupações aumentaram conforme o alvoroço da Casa Branca desaparecia, mudando para um silêncio arrepiante. Os zumbis interromperam sua marcha em direção à casa presidencial e simplesmente começaram a vagar pelas ruas. Voltaram muitos outros, mas muitos mesmo, da Casa Branca, confirmando o pior. Pela primeira vez em horas, começamos a cuidar de nós mesmos. Precisávamos encontrar comida, um rádio e uma saída.
Será que veríamos o dia seguinte?

Peças de mapa necessárias: **1V, 2V, 3V, 4V, 6V e 8V.**

• OBJETIVOS

Explore a área. Colete todas as cartas de Objetivo. Tenha cuidado, a carta de Objetivo " Leia esta Carta de Objetivo às 7 p.m." não pode ser coletada. Ela é revelada automaticamente às 7 p.m.
Horário inicial: **11 a.m.**

6V	8V
3V	4V
1V	2V



• REGRAS ESPECIAIS

• **Apenas uma entrada.** Construções só podem ser abertas pelas portas com cartas de Objetivo. Assim que uma construção for aberta dessa forma, todas as suas portas podem ser abertas.

• **Todo dia é meu aniversário.** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.



M4 - A ZONA DE GUERRA

Médio / 60 minutos

O feixe de luz estava atraindo zumbis de volta para a Casa Branca, nos prendendo em uma armadilha mortal. Tínhamos que ser rápidos ou estaríamos mortos. Nós corremos em direção à fonte de luz para desligá-la e escapar da maré de zumbis. Finalmente descobrimos os resquícios de um comboio militar. O holofote estava ligado em um Humvee e não havia ninguém por perto. Ninguém vivo, pelo menos. Logo ficou claro que os soldados haviam encontrado os zumbis pouco antes de alcançar a Casa Branca e escaparam para as construções vizinhas. A última luta deles ocorreu aqui.
As paredes estavam repletas de balas.
Estávamos em uma zona de guerra.

Peças de mapa necessárias: **1R, 3R, 6R, 9R, 10V e 11V.**

• OBJETIVOS

Desligar o holofote. Cumpra estes Objetivos em qualquer ordem para vencer a partida:
• Desligue o holofote.
• Vá até a Saída com todos os Sobreviventes.
Qualquer Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final de seus Turnos, contanto que não haja Zumbis nela.
Horário inicial: **12 a.m.**

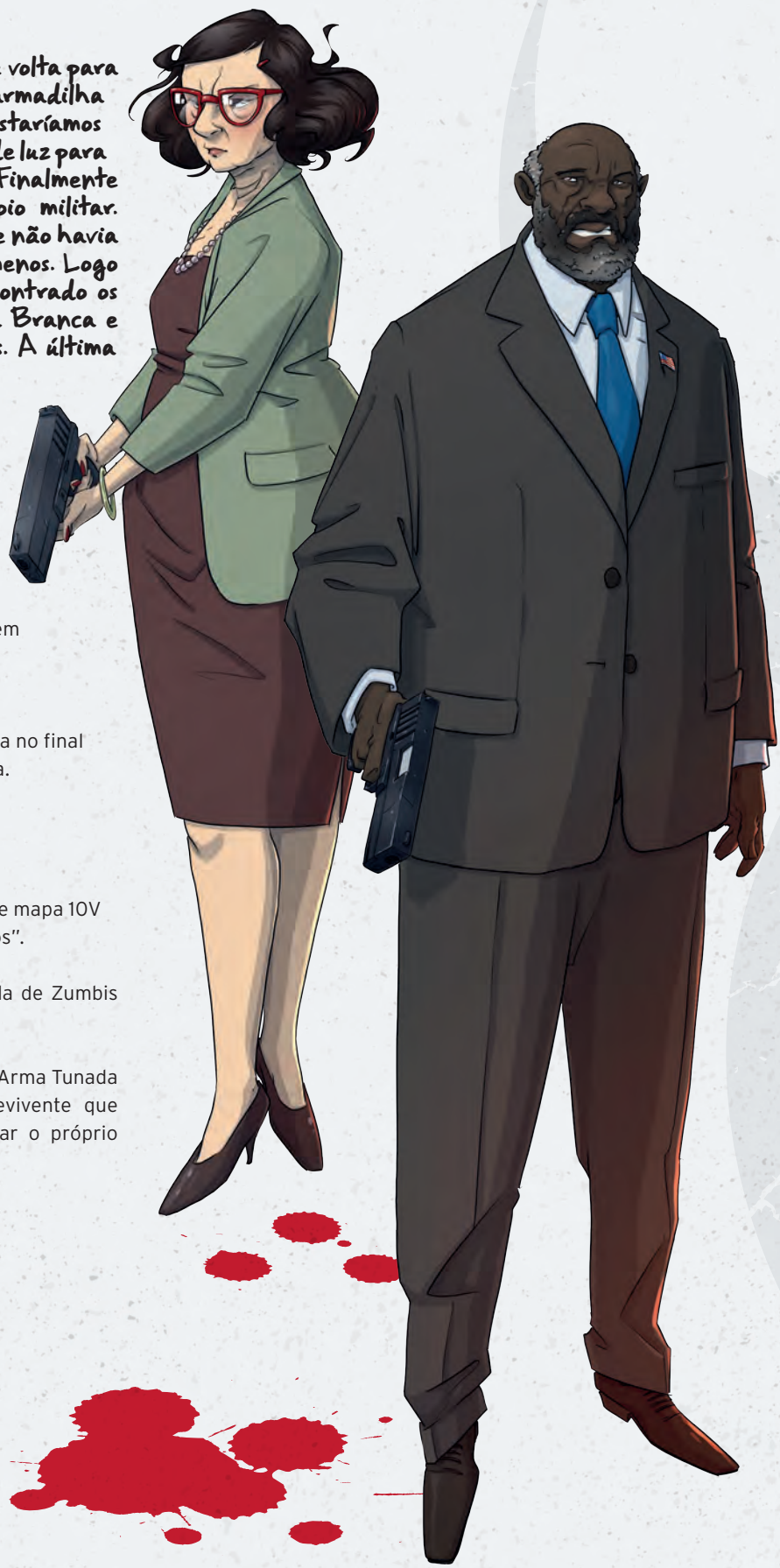
• REGRAS ESPECIAIS

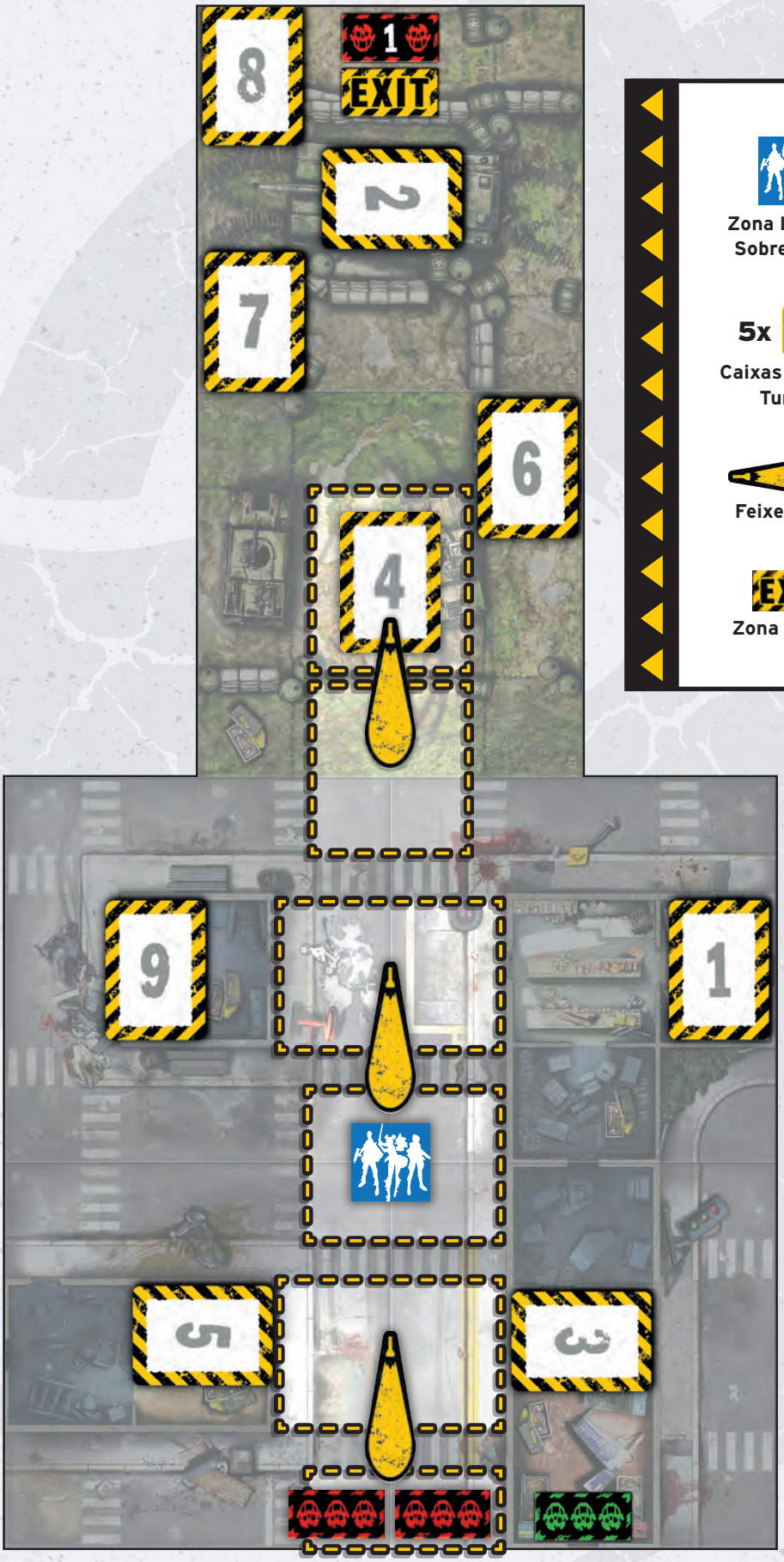
• **Preparação.** A Caixa de Arma Tunada na peça de mapa 10V é subsituída pela carta de Objetivo "Pilha de Corpos".

• **Sinto cheiro de problema.** A Zona de Entrada de Zumbis Verde não está ativa no início da partida.

• **Isto são protótipos de armas?** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.







Zona Inicial dos Sobreviventes

1

Zonas de Entrada de Zumbis

5x

Caixas de Arma Tunada

9x

Cartas de Objetivo

Feixe de Luz

EXIT

Zona de Saída

Zona Iluminada



M5 – DEFCON 4: DOSE DUPLA

Médio / 90 minutos

Praticamente empurrados para dentro da Casa Branca pelos zumbis, decidimos explorar. A casa presidencial estava em ruínas. As pessoas daqui lutaram com tudo que tinham em cada um dos cômodos, até o último. Agora, a maioria desses heróis cotidianos eram zumbis. Independentemente disso, estávamos curiosos e havia muito mais zumbis nos esperando do lado de fora. Não havia outra escolha senão nos instalarmos aqui. Tínhamos, primeiro, que encontrar um abrigo adequado. Além disso, precisávamos descansar um pouco. Começamos, então, nosso passeio particular e logo descobrimos muitos segredos sujos no local.

Peças de mapa necessárias: **10R, 11R, 12R, 13V, 14R e 15R.**

• OBJETIVOS

Procure por um lugar seguro. Explore a ala da Casa Branca para encontrar um abrigo adequado.
Horário inicial: **3 p.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

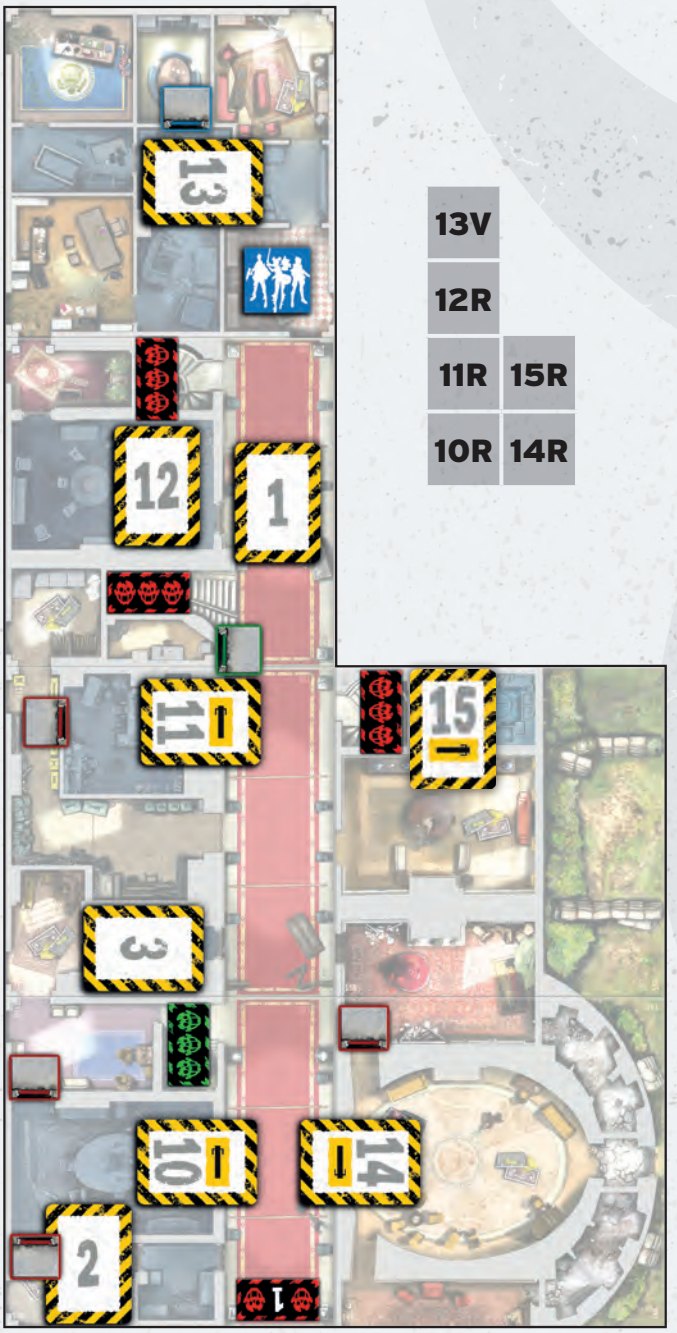
• **Portas barricadas.** As portas Azul e Verde não podem ser abertas normalmente. As portas fechadas Vermelhas não podem ser abertas de forma alguma.

• **Medo do escuro.** A Zona de Entrada de Zumbis Verde não está ativa no início da partida.

• **Armas de prestígio.** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.







M6 – DEFCON 3: ENCLAUSURADOS

Médio / 90 minutos

O cara no telefone era um oficial de alta patente chamado Wilson. A conexão era péssima e estávamos com dificuldade para entendê-lo. Wilson estava escondido na casamata presidencial com cinquenta pessoas e estava nos seguindo pelas câmeras desde o momento em que chegamos na Casa Branca. Ele nos disse que estava impressionado e pediu nossa ajuda. Por alguma razão desconhecida, eles não conseguiam abrir a casamata, estavam ficando sem energia e... Bom, a chamada foi encerrada abruptamente com alguns sons abafados.
As pessoas estavam presas em algum lugar lá embaixo e estavam contando conosco para salvá-las. Tínhamos que encontrar a entrada da casamata.

Peças de mapa necessárias: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R e 15R.**

11R	15R
10R	14R
12R	13R



OBJETIVOS

Encontre a entrada da casamata. Vamos explorar a Casa Branca!
Horário inicial: **3 p.m.**

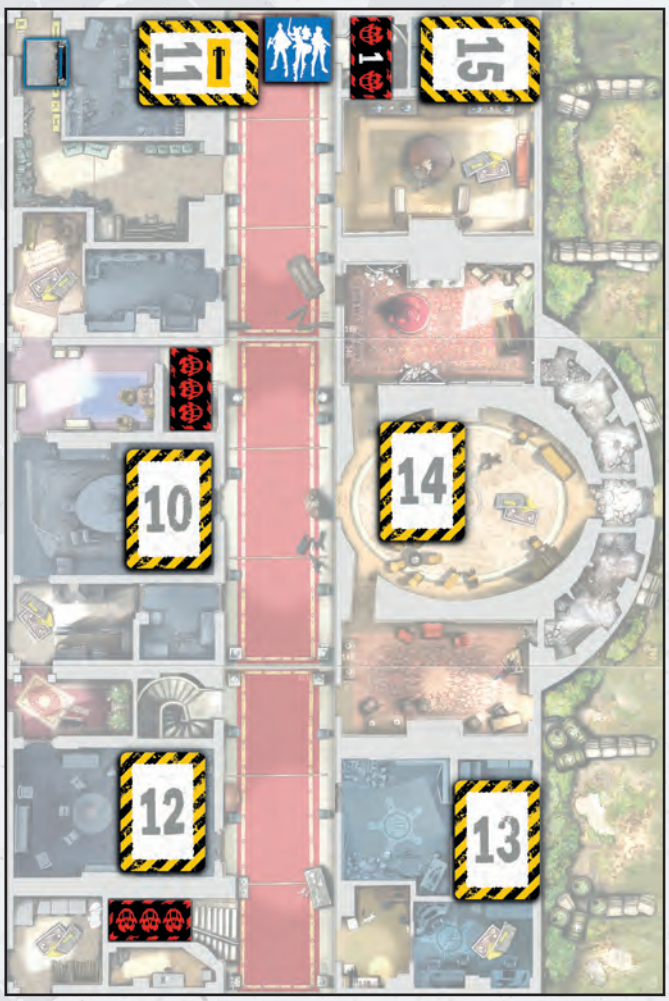


REGRAS ESPECIAIS

• **Obstruída.** A porta Azul não pode ser aberta de forma alguma.

• **Uma coleção pra lá de especial.** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.





M7 - PEGUE O CARTÃO DE ACESSO

Difícil / 45 minutos

Procurar por um cartão de acesso específico na Casa Branca é como procurar uma agulha em um palheiro. Então, tínhamos que ser espertos. Somente um agente de alta patente poderia ter o cartão de acesso que levava à casamata presidencial. Eles provavelmente tinham formas de se defender também. Nós começamos nossa busca pelo Salão Oval. Logo ficou claro que com grandes poderese vinham... grandes poderes.

Peças de mapa necessárias: **10R, 11R, 12R, 13V, 14V e 15V.**

• OBJETIVOS

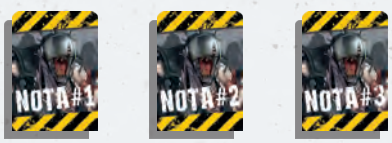
Encontre o cartão de acesso da casamata. Uma Abominação está com ele pendurado no pescoço. Você precisa pegar o cartão de acesso sem usar Molotovs.
Horário inicial: **4 a.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Ter as seguintes Conquistas desbloqueia os efeitos de jogo correspondentes.
- *Habitante dos Túneis:* As portas Azul e Verde são abertas no começo da partida e são conectadas. Qualquer Sobrevivente pode se Mover de uma Zona da porta Azul para uma Zona da porta Verde e vice-versa. Se a Conquista ainda não foi alcançada, estas portas coloridas não pode ser aberta de forma alguma.
- *Que Haja Luz:* A Zona de Entrada de Zumbis Verde está ativa no início da partida. Caso contrário, ela não é colocada no tabuleiro.
- *Pretoriana:* Você pode revelar e ler a próxima Nota de Abominação (veja abaixo) assim que um Sobrevivente tiver uma nova Abominação em seu Campo de Visão.

• **Notas de Abominação.** Leia uma Nota de Abominação cada vez que um Sobrevivente matar uma Abominação sem usar o efeito de um Molotov. As Notas de Abominação são coletadas em ordem (#1, #2 e finalmente #3). Então, elas são descartadas.

•**Armas Tunadas V.I.P.** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.





Zona Inicial dos Sobreviventes

6x Caixas de Arma Tunada

Zonas de Entrada de Zumbis

Portas fechadas

6x Cartas de Objetivo

3x Notas de Abominação

M8 - CONSERTE O ELEVADOR

Difícil / 60 minutos

Muitas pessoas estavam presas na casamata presidencial e tínhamos que restaurar um pouco da energia do sistema auxiliar. Uma construção tão crucial certamente tem um gerador secundário em algum lugar. Tudo o que tínhamos que fazer era achá-lo e ligá-lo. Mas claro, os zumbis desaprovaram o plano. Mas nós não demos a mínima!

	12V	
11R	13V	
14V	15V	



Peças de mapa necessárias: **11R, 12V, 13V, 14V e 15V.**

• OBJETIVOS

Recupere a energia. Encontre e ligue o gerador de energia.
Horário inicial: **10 a.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** A peça de mapa 12V representa o porão. O acesso a ele pode ser encontrado em algum lugar.

• **Obstruída.** A porta fechada Vermelha não pode ser aberta de forma alguma.

• **Serviço Secreto Sombrio.** As cartas de Objetivo banheiro do guarda-costas e central de comando do Serviço Secreto (peça de mapa 11R) são coletadas quando um Sobrevivente abrir qualquer porta que leve para os respectivos cômodos, antes que Zumbis entrem neles.

• **Túneis de serviço.** As portas Azul e Verde não podem ser abertas exceto se os Sobreviventes tiverem a Conquista *Habitante dos Túneis*. Então, elas podem ser abertas como portas clássicas. Qualquer Sobrevivente pode se Mover de uma Zona da porta Azul para uma Zona da porta Verde e vice-versa.

• **Ferramentas da profissão.** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.





Zona Inicial dos Sobreviventes

5x Caixas de Arma Tunada

Zonas de Entrada de Zumbis

Porta Aberta

Portas fechadas

8x Cartas de Objetivo

5x Notas

Porta Selada (não pode ser aberta)

M9 – DEFCON 2: RITMO ACELERADO

Muito Difícil / 45 minutos

Surpreendentemente, nos levou pouco tempo para restaurar a energia do elevador que levava à casamata presidencial e conseguir o cartão de acesso para abri-la. Era de se esperar: ligar as luzes na Casa Branca deixou os zumbis do lado de fora inquietos e nós começamos a sentir a pressão. Tínhamos que ser rápidos e levar todos à segurança.

Peças de mapa necessárias: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R e 15R.**

• OBJETIVOS

Abra a casamata presidencial. Vá para a entrada da casamata presidencial (carta de Objetivo na peça de mapa 13R) e leia-a. Horário inicial: **3 p.m.**

12R	10R	11R
13R	14R	15R

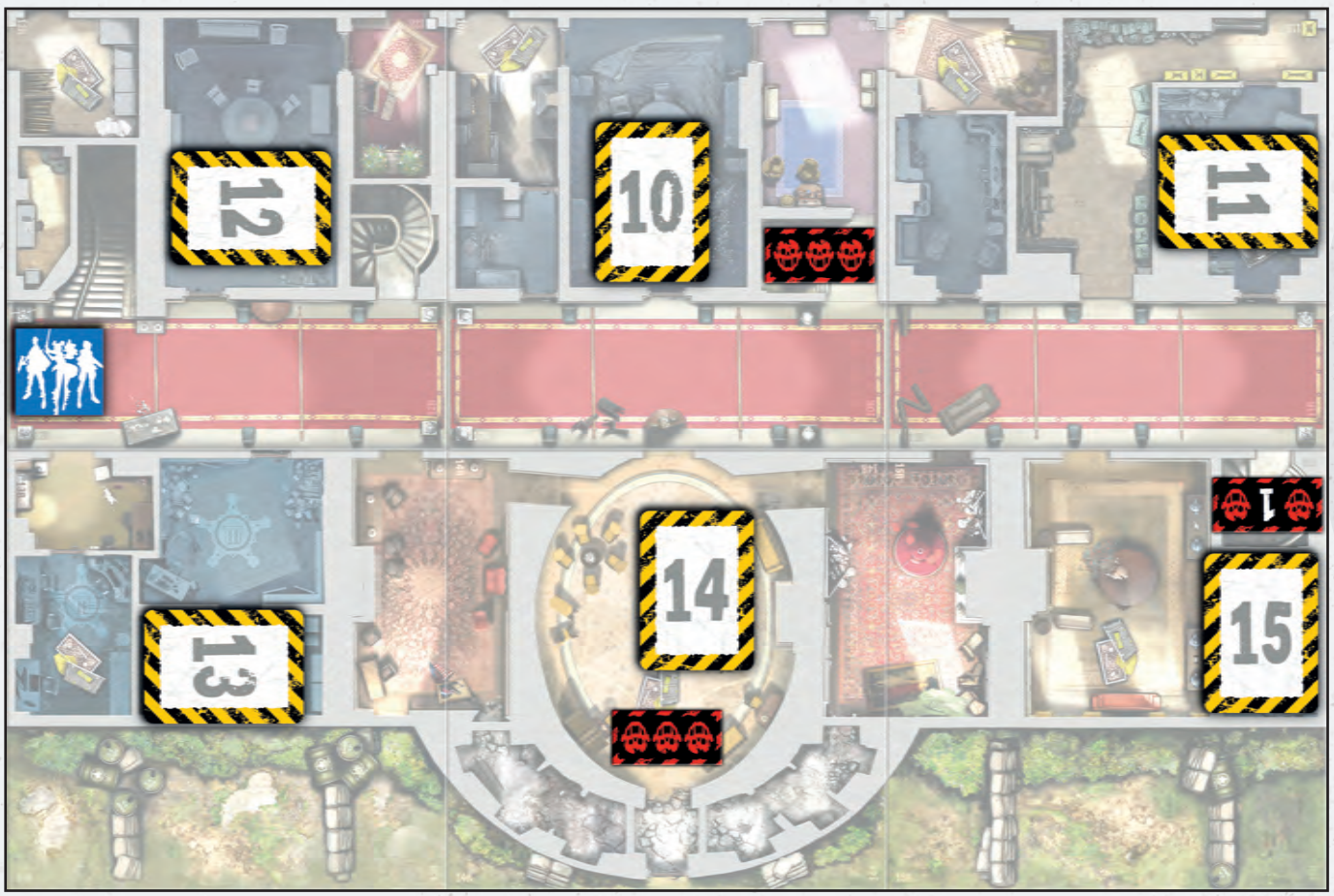
• REGRAS ESPECIAIS

• **Preparação.** Não há Caixa de Arma Tunada na peça de mapa 12R.

• **Ao resgate!** Sobreviventes devem primeito coletar a carta de Objetivo #13 antes de coletar qualquer outra.

• **Belas lembrancinhas!** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.





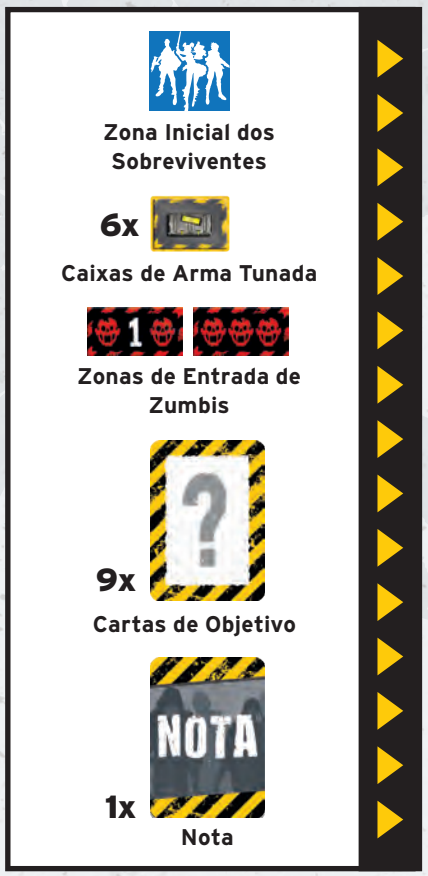
M10 – DEFCON 1: PISTOLA APONTADA

Muito Difícil / 60 minutos

A Casa Branca estava em ruínas, junto ao mundo que conhecíamos e nossas antigas vidas. Na verdade, eu já sabia que não sentiria falta disso tudo. Precisávamos nos adaptar rapidamente... Evoluir... ...Sobreviver!

Peças de mapa necessárias: **1R, 2V, 7R, 8V, 10V e 11V.**

10V	11V
7R	2V
1R	8V



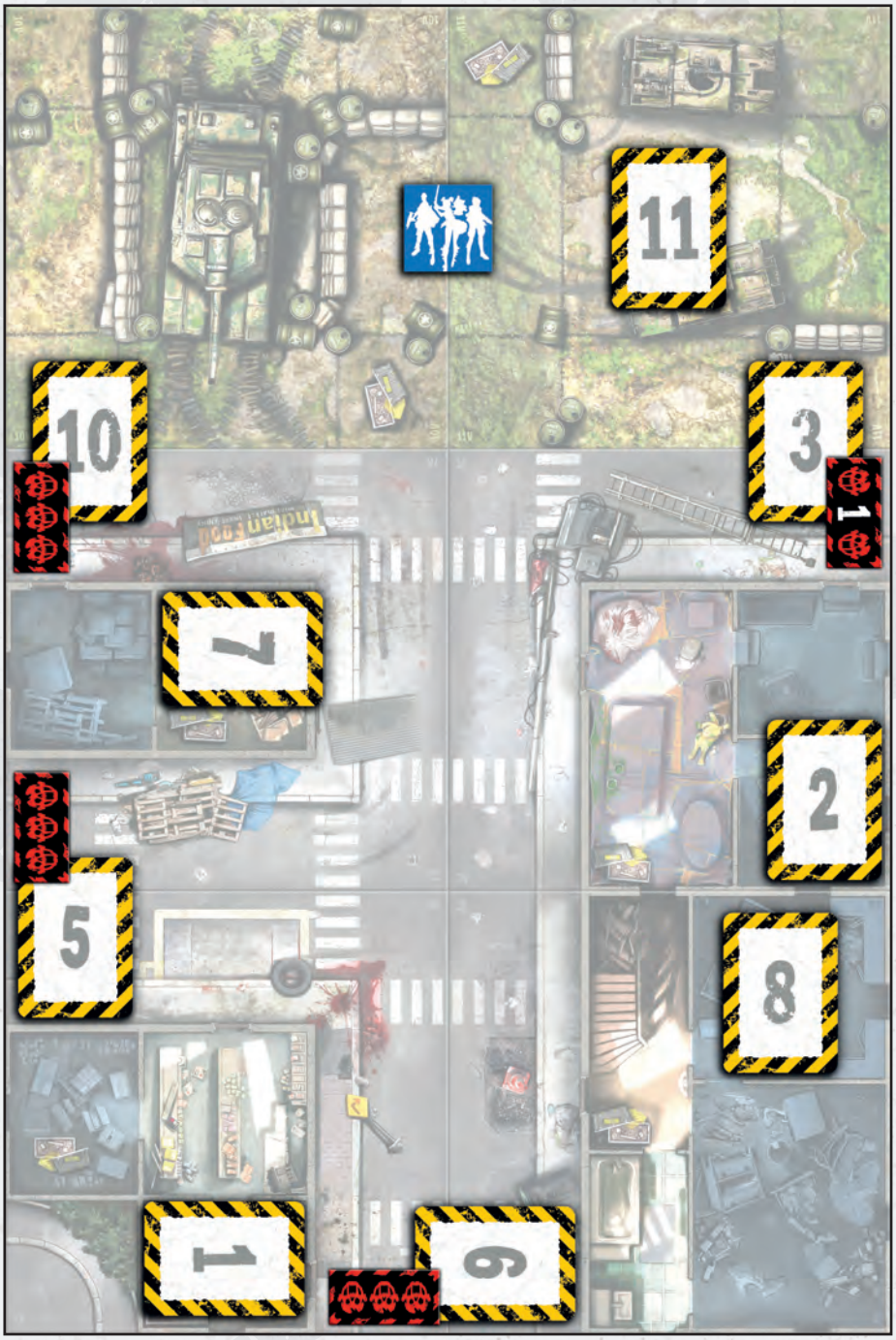


• OBJETIVOS

Lute pela sua nova vida. Encontre uma forma de sair da área. Horário inicial: **10 p.m.**

• REGRAS ESPECIAIS

• **Armas de fim de jogo.** Cada Caixa de Arma Tunada concede uma Arma Tunada aleatória ao Sobrevivente que coletá-la. Então, o Sobrevivente pode reorganizar o próprio inventário gratuitamente.




MASQUET

#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).

+1 Ação de Botar pra Quebrar [Ação] gratuita – O Sobrevivente tem 1 Ação extra gratuita do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo Alcance) para Botar pra Quebrar. Essa Ação só pode ser usada para realizar uma Ação do tipo especificado.

Botar pra Quebrar: [Habilidade] – O Sobrevivente se beneficia da Habilidade ou efeito de jogo indicado sempre que Botar pra Quebrar.

Dados duplos de Botar pra Quebrar – O Sobrevivente pode dobrar a quantidade de dados de Botar pra Quebrar escrita nas cartas de Equipamento que usarem sempre que forem Botar pra Quebrar.

Ignorar 1 Quebra – Essa Habilidade pode ser usada uma vez por Rodada, logo após uma rolagem de dados de Ação de Combate. Ignore todos os resultados de Quebra por essa Ação.



Pau-pra-toda-obra – O Sobrevivente começa cada partida com uma Habilidade de Campanha de sua escolha que ele ainda não possua. A Habilidade escolhida é mantida apenas até o fim da Missão.

Lutador noturno – Os Ataques de Longo Alcance do Sobrevivente realizados durante a noite tem Precisão 5+ (é necessário que o resultado da rolagem de dados seja 5 ou mais para conseguir o acerto). Os efeitos de jogo que alteram a Precisão ainda são aplicados (como +1 no resultado: Longo Alcance, por exemplo). Sucessos automáticos, como jogar um Molotov, ainda se aplicam.

Visão noturna – O Sobrevivente ignora as Regras Noturnas e Regras de Zona Escura (Livro de Regras do Jogo Base, página 33).

Partes de reposição – Cada vez que o Sobrevivente receber 1 resultado de Quebra ou mais durante um Ataque Corpo a Corpo ou de Longo Alcance, ele pode descartar uma carta de arma do tipo correspondente (Longo Alcance ou Corpo a Corpo) para ignorar esses resultados de Quebra.

CRÉDITOS

DESIGNERS DO JOGO: Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

DESENVOLVIMENTO: Fabio 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, 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, Adrian RIO, Natalia ROMERO e Raul Fernandez ROMO

RENDERIZAÇÃO: Studio Z

REVISÃO: Jason KOEPP

DIRETOR DE ARTE: Mathieu HARLAUT

EDITOR: David PRETI

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO: Isabela BALIAN

REVISÃO: Gabriel NOVAES

DIAGRAMAÇÃO BR: Gabriela PESSÔA e Tati HAPANCHUK

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.

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. PRODUTO DESTINADO A COLECIONADORES COM MAIS DE 14 ANOS.

RESUMO DA RODADA

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 realizada 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 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. Rolagens de dados não são necessárias.
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.

- **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 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 Zumbis, o mapa da Missão mostra onde os Zumbis aparecem no final de cada Fase dos Zumbis. Essas são as Zonas de Entrada de Zumbis.
• A **Zona de Entrada de Zumbis Primária** é sempre a primeira onde zumbis aparecem.
• Sempre compre cartas de Zumbis para todas as Zonas de Entrada de Zumbis no sentido horário, começando pela Zona de Entrada de Zumbis Primária.
• Os Zumbis aparecem de acordo com o **maior Nível de Perigo** entre os Sobreviventes (Azul, Amarelo, Laranja ou Vermelha).

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	Adrenalida recebida
1	BRUTO/ABOMINAÇÃO	1	2/3	1/5
2	LERDO	1	1	1
3	CORREDOR	2	1	1