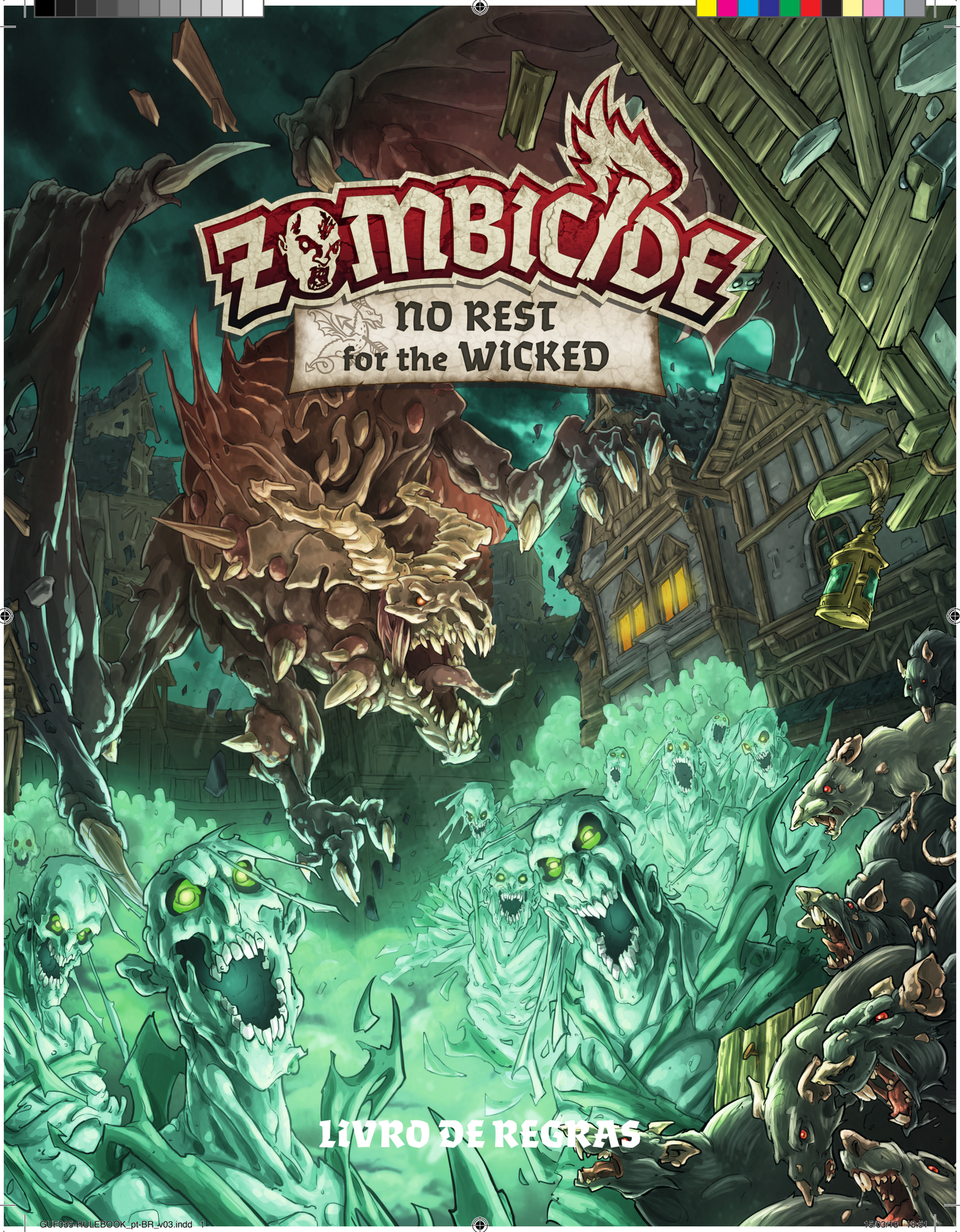


GUF033 RULEBOOK_pt-BR_v03.indd 1 15/03/16 10:31

Capítulos

Componentes 2
Introdução: Sem Descanso para os Ímpios .. 3
Dragão Necromântico 4
Entrada do Dragão Necromântico 4
Ativação do Dragão Necromântico 5
Passo de Ataque: Torrente de Zumbis 5
Passo de Movimento: Flagelo do Dragão 5
Cartas de Vulnerabilidade 5
Arma de Cerco: Balista 6
Lerdos Espectrais 7
Enxames de Ratoz 7
Ordem de Prioridade 8

Componentes

47 Minicartas

32 Cartas de Zumbi

Dragão Necromântico. x8
Lerdos Espectrais x12
Enxame de Ratoz x12



Cartas de Vulnerabilidade x5

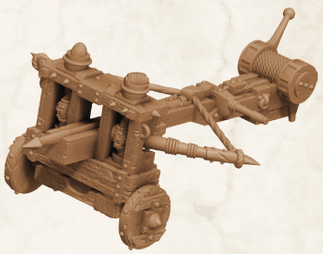
Cartas de Escombros/Bússola . . x9

Carta de referência da Balista. . x1

35 Miniaturas



1 Dragão Necromântico



1 Balista



18 Lerdos Espectrais



15 Enxames de Ratoz

GUF035-RULEBOOK_pt-BR_v03.indd 2 15/03/18 18:52

INTRODUÇÃO: SEM DESCANSO PARA OS ÍMPIOS

Em determinados lugares, uma magia obscura parece permear o próprio solo, corrompendo a tudo e a todos. Talvez seja consequência de algum ritual necromântico, de um santuário profanado ou das recentes manifestações de forças sobrenaturais, entre outras coisas. Nessas áreas, animais infectados se reúnem como abelhas no mel. Os zumbis são praticamente imortais. E, acima de tudo, pragas como dragões necromânticos podem transformar esses lugares em seus covis ímpios. Daí em diante, a própria natureza parece sucumbir à peste-zumbi, e já não há mais esperança.

Pelo menos, não até nós chegarmos. Enquanto estivermos em pé, não haverá descanso para os ímpios!



No Rest For The Wicked requer uma caixa-base de *Zombicide*, tal como *Black Plague* ou *Green Horde*. Usar esta expansão para aprimorar suas partidas é fácil. A menos que algo diga ao contrário nas regras da Missão, siga estes passos:

1. Acrescente as cartas de Zumbi desejadas ao baralho de Zumbis.

O Dragão Necromântico é uma besta voadora gigantesca que paira sobre o tabuleiro para caçar Sobreviventes e cuspir Zumbis nas suas cabeças. Esse monstro pode mudar o destino de uma partida. Apenas Sobreviventes experientes devem confrontá-lo!

Os Lerdos Espectrais são zumbis fantasmagóricos que flutuam acima do chão. Eles são imunes a armas mundanas. Apenas Feitiços de Combate, armas de Cripta, Fogo de Dragão e tiros de Balista podem abatê-los.

Os Enxames de Ratoz representam multidões de roedores infectados que correm para subjugar os Sobreviventes. Quanto mais houver, mais agitados eles ficam.

Isoladamente, qualquer uma dessas ameaças é suficiente para fazer você reconsiderar as suas opções táticas. Juntas, essas criaturas ímpias formam uma combinação perigosa. Você está pronto para o desafio?

2. Se jogar com o Dragão Necromântico:

- Embaralhe as cartas de Zumbi dele no baralho de Zumbis.
- Embaralhe as cartas de Vulnerabilidade dele em um baralho exclusivo voltado para baixo.
- Coloque as cartas de Escombros/Bússola próximas ao tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.
- Coloque a Balista na Área Inicial dos Sobreviventes. Você precisará dela para matar o dragão!

Já está tudo pronto!

GUF035-RULEBOOK_pt-BR_v03.indd 3 15/03/18 18:52

DRAGÃO NECROMÂNTICO

A invasão dos zumbis está devastando todos os territórios, e os próprios dragões despertaram de sua dormência para se livrar do problema da forma deles: combate direto a céu aberto. Afinal, nenhum exército é páreo para uma tal criatura magnífica com garras e fogo, certo?

Errado! Muitos dragões confrontaram as hordas de zumbis diretamente, sem nenhum plano, e foram derrotados. Ressuscitados dos mortos como dragões necromânticos, as feras mantiveram grande parte de seus instintos e determinação.



Estas são as cartas de Zumbi do Dragão Necromântico, as cartas de Vulnerabilidade e as cartas dupla face de Escombros/Bússola.

O Dragão Necromântico vem com 8 cartas de Zumbi que o fazem entrar no jogo. Cinco cartas de Vulnerabilidade são usadas para enfraquecer o Dragão Necromântico até que seu grupo o mate. As cartas dupla face de Escombros/Bússola são usadas para gerar direções aleatórias e contêm Zonas de construções danificadas. Por fim, a Balista está presente para equilibrar as forças para os Sobreviventes: essa Arma de Cerco é a forma mais confiável para matar a fera!

O Dragão Necromântico tem as seguintes características:
Dano: 2 (sem rolagem de Armadura).
Dano mín. para ferir: Dano 2 (consulte as regras de Vulnerabilidade).
Experiência fornecida: 1 ponto por carta de Vulnerabilidade.
Regras especiais:
· O Dragão Necromântico é imune a todos os efeitos de jogo (incluindo Fogo de Dragão, Encantamentos e Habilidades), **exceto pelas Balistas** e armas que correspondam ao tipo indicado na sua carta atual de Vulnerabilidade (consulte a próxima página).
· O Dragão Necromântico é uma fera gigantesca que paira sobre o tabuleiro. Obstáculos não bloqueiam o Campo de Visão entre os Sobreviventes e o Dragão Necromântico (nem mesmo quando dentro de uma construção).

ENTRADA DO DRAGÃO NECROMÂNTICO

As cartas de Zumbi do Dragão Necromântico fazem com que ele entre a partir do Nível de Perigo Amarelo. A miniatura do Dragão Necromântico é colocada na Zona central da peça de mapa correspondente, não importando a Zona para a qual a carta foi comprada.
Em seguida, ele executa o **Flagelo do Dragão**, seguindo estes passos em ordem:

1– Todos os Zumbis que estiverem na Zona de entrada do Dragão Necromântico são mortos, não importando o tipo ou a imunidade (como, por exemplo, Lerdos Espectrais). Ninguém ganha experiência.

2– Role um dado na carta de Bússola para cada miniatura de Sobrevivente e de Arma de Cerco que esteja na Zona de entrada. O alvo é empurrado 1 Zona para longe na direção indicada (isso não é um Movimento). Um Sobrevivente ou uma Arma de Cerco não podem sair do tabuleiro ou atravessar uma parede por este efeito. Em vez disso, a miniatura permanece na mesma Zona.
Um Sobrevivente que permanecer na mesma Zona sofre 2 Ferimentos (sem rolagem de Armadura).
Um Arma de Cerco que permanecer na mesma Zona é destruída.



Carta de Bússola. Para saber a direção na qual um Sobrevivente deve ser empurrado, coloque a carta paralela a uma borda do tabuleiro e role um dado. Se tirar 1-2, o Sobrevivente permanece na Zona do Dragão.

GUF035-RULEBOOK_pt-BR_v03.indd 4 15/03/18 18:52

3– Se a Zona central for uma Zona de construção, coloque nela uma carta de Escombros. De agora em diante, essa Zona bloqueia o Campo de Visão, e nenhum Sobrevivente pode Procurar ou entrar nela (mas um Sobrevivente pode sair dela). De acordo com os objetivos da Missão, essa situação pode levar à derrota (por exemplo, se um Objetivo estivesse na Zona)!

4– Compre uma carta de Vulnerabilidade. O Dragão Necromântico só pode ser acertado ou ferido por uma Balista ou uma arma que corresponda ao tipo indicado na carta de Vulnerabilidade que foi revelada (e que tenha Dano 2).

Ativação do Dragão Necromântico

O Dragão Necromântico é Ativado usando as regras normais da Fase dos Zumbis (Passo de Ataque, seguido do Passo de Movimento), com estas modificações:

Passo de Ataque: Torrente de Zumbis

O Dragão Necromântico cospe o conteúdo de seu estômago apodrecido na Zona que tenha mais Sobreviventes a um Alcance de 0-1 (se houver). Não é preciso que a Zona esteja no Campo de Visão, e a torrente pode ser executada na diagonal. Se várias Zonas forem elegíveis, os jogadores escolhem uma delas. Compre uma carta de Zumbi e leia a linha que corresponde ao Nível de Perigo atual para fazer Zumbis entrarem na Zona alvejada. Se a carta de Zumbi for uma carta de Dragão, descarte-a e compre a próxima.
Os Zumbis que entrarem em virtude do Dragão Necromântico não são ativados na Fase dos Zumbis em que entraram.

Passo de Movimento: Flagelo do Dragão

Se o Dragão Necromântico não Atacou no Passo de Ataque, ele se Move **depois de todos os demais Zumbis**. Use as regras normais do Passo de Movimento para definir a Zona de destino, mas mova o Dragão Necromântico 1 peça de mapa na direção definida. Coloque-o na Zona central da peça. O Dragão Necromântico não pode entrar em uma Cripta e não se Move se todos os Sobreviventes estiverem em Criptas.
Ao pousar em sua Zona de destino, o Dragão Necromântico executa o **Flagelo do Dragão**. A Zona alvejada e seus Agentes sofrem os mesmos efeitos como na Entrada do Dragão Necromântico. Essas feras voam rápido e atacam com fúria!

Jogando com vários Dragões

Uma partida pode ter diversos Dragões de origens diferentes. **Não pode haver mais do que 1 miniatura de Dragão no tabuleiro ao mesmo tempo.** Se outra carta de Zumbi de Dragão for comprada (não importando o tipo), o Dragão que está no tabuleiro ganha uma Ativação Extra.



Cartas de Vulnerabilidade

O Dragão Necromântico é removido do tabuleiro sempre que for atingido por uma Balista, ou por uma arma de Dano 2 (ou mais) que corresponda à sua carta de Vulnerabilidade. Ele voa para longe, aguardando por uma oportunidade de atacar novamente.

- O Sobrevivente que o atacou ganha 1 ponto de experiência e uma carta de Arma de Cripta aleatória (se ainda houver alguma disponível).

- A carta de Vulnerabilidade é descartada até o final da partida. Se foi a última carta de Vulnerabilidade do baralho, o Dragão Necromântico foi morto definitivamente. De agora em diante as cartas de Zumbi de Dragão Necromântico compradas não têm efeito. Os matadores de dragão merecem um pouco de descanso!



GUF035-RULEBOOK_pt-BR_v03.indd 5 15/03/18 18:52

ARMA DE CERCO: BALISTA

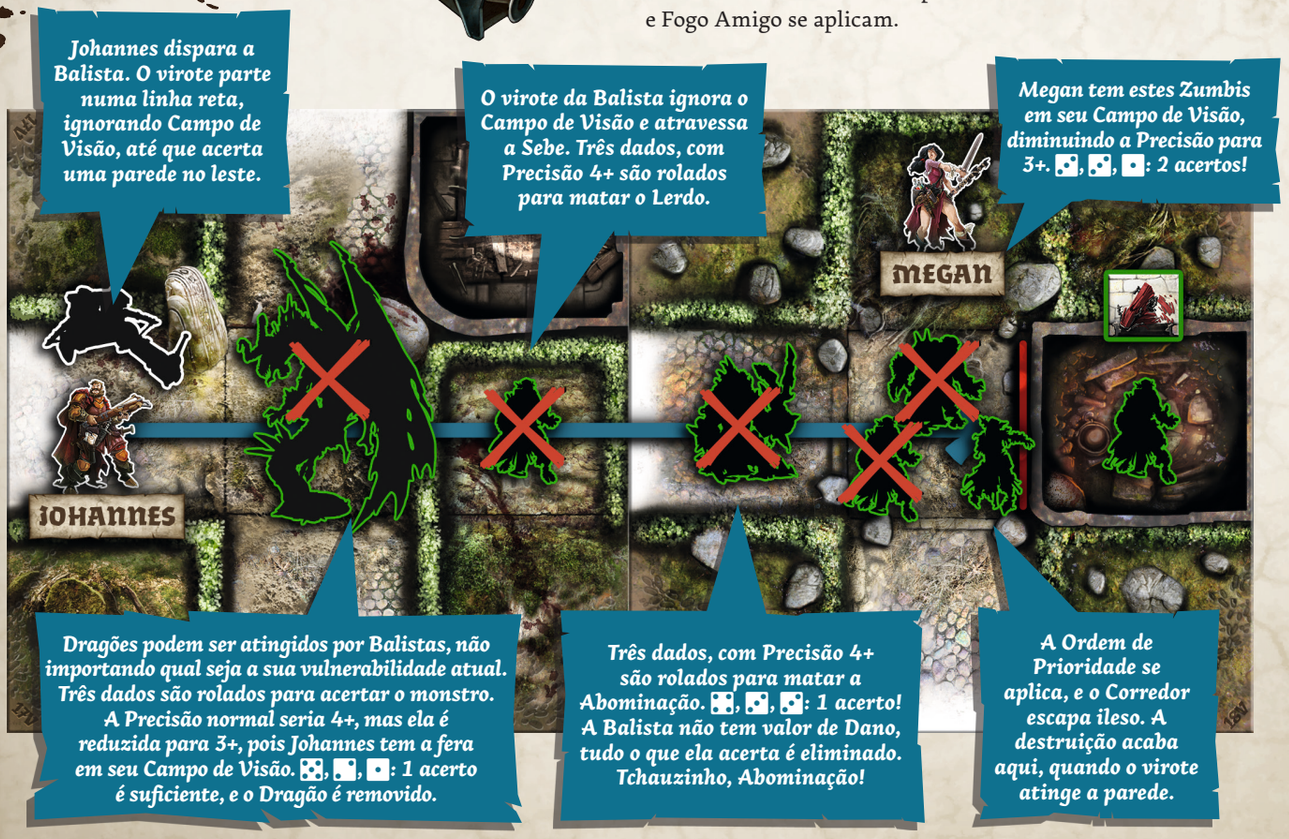
Os Sobreviventes podem começar o jogo com uma Balista sempre que um Dragão (de qualquer tipo) for usado. Se houver vários Dragões, os Sobreviventes podem começar com o mesmo número de Balistas. As miniaturas correspondentes são colocadas na Área Inicial dos Sobreviventes durante a Preparação. A Balista é uma Arma de Cerco. Ela não é um Agente. A presença da Balista no jogo libera as seguintes Ações de Cerco para os Sobreviventes:



· Mover uma Balista
Custo da Ação: 2
O Sobrevivente e a Balista se movem de uma Zona para outra. Esta Ação usa as regras normais da Ação de Movimento, mas não se beneficia de Habilidades e efeitos de jogo relacionados a Ações de Movimento.
Uma Balista é destruída assim que for posta em uma Zona de Charco. Remova a miniatura.

· Disparar uma Balista
Custo da Ação: 2
O Sobrevivente carrega e dispara a Balista. Disparar uma Balista não é uma Ação de Combate e não se beneficia de efeitos de jogo relacionados a Ações de Combate (de Equipamentos ou Habilidades). **Disparar uma Balista não produz Barulho.**

A Balista alveja todas as Zonas em uma determinada linha reta, começando pela Zona da Balista. Não é preciso ter Campo de Visão, mas o tiro não pode atravessar paredes ou portas fechadas. Faça uma rolagem de ataque individual para cada Zona alvejada. A Balista tem as seguintes características:
Alcance: 1+
Dados: 3
Precisão: 4+
Dano: Especial. Todos os alvos atingidos pela Balista são mortos, não importando seu tipo ou suas imunidades.
A Precisão é reduzida para 3+ se um Sobrevivente tiver uma das Zonas-alvo em seu Campo de Visão. Ordem de Prioridade e Fogo Amigo se aplicam.



GUF035-RULEBOOK_pt-BR_v03.indd 6 15/03/18 18:52

LERDOS ESPECTRAIS

Certo dia, encontramos algo que, à primeira vista, pensamos que fossem fantasmas em meio à horda de zumbis. Na verdade, tratava-se de um novo tipo de zumbi, pairando sobre o solo e irradiando uma energia poderosa. Espadas e flechas não surtiam efeito; apenas fogo de dragão e feitiços salvaram a nossa pele.

Com o tempo, cheguei à conclusão de que a peste-zumbi está evoluindo. Talvez ela simplesmente se adapte ou sofra mutações. Eu não tenho certeza quanto à origem dessa maldição. Será que a peste reflete as características de seu hospedeiro? Será que os necromantes estão fazendo experimentos terríveis para alcançar seus objetivos inexplicáveis? Ou será que a própria peste é senciente o bastante para estudar suas presas e encontrar suas fraquezas? Tanto para desvendar, e tão pouco tempo. Agora preciso convencer meus companheiros sobreviventes a irem atrás dessa nova missão.

– Diário de Megan



Lerdos Espectrais seguem estas regras:
Dano: 1
Dano Mínimo para destruir: Dano 1 (apenas de fontes especiais, consulte mais adiante).
Experiência fornecida: 1 ponto.
Regras especiais:
· Lerdos Espectrais são Lerdos. Mas eles não se beneficiam das cartas de Zumbi de Ativação Extra de Lerdos.
· Lerdos Espectrais só podem ser mortos com Balistas, Feitiços de Combate, armas de Cripta (incluindo Equipamentos Mágicos da expansão *Wulfsburg*) e Fogo de Dragão.

ENXAME DE RATOZ

Muitos pensam que ratos são pragas que devem ser mortas assim que avistadas. Eles devoram nossas plantações e infestam nossas casas. Porém, se pensarmos bem, os destinos dos ratos e dos homens parecem ligados. Ambas espécies são sobreviventes. Nós acusamos os ratos de serem responsáveis pela peste negra, a doença dos zumbis, mas parece que eles carregam o mesmo fardo que nós. Eles são vulneráveis e podem ser transformados em zumbis. A estes, nós chamamos de Ratoz.

É óbvio que os ratoz são inúmeros, assim como seus parentes não infectados, mas o medo que eles tinham dos homens foi substituído por uma fome de carne humana. Por uma razão até então desconhecida, eles agem como um coletivo gigantesco. Assim que alguns deles encontram uma nova fonte de comida, todos os ratoz na região se reúnem para o banquete. Quanto mais houver, mais agitadas essas criaturas ficam, e você conhece bem a velocidade e agilidade de um rato!

Os Enxames de Ratoz seguem estas regras:
Dano: 1
Dano Mínimo para destruir: Dano 1
Experiência fornecida: 1 ponto



Regras especiais:
· Os Enxames de Ratoz têm uma Ativação Extra sempre que uma carta de Zumbi de Enxame de Ratoz é comprada.
· Os Enxames de Ratoz se movem até 2 Zonas por Ativação para chegar à sua Zona-alvo. Defina a Zona-alvo antes de movê-los. Eles se movem para chegar até ela e não mudam de direção se aparecer um novo alvo no meio do caminho. Os Enxames de Ratoz têm apenas 1 Ação por Ativação: eles se movem ou atacam.
· Quando eles se movem, os Enxames de Ratoz ignoram todos os obstáculos que atrapalham ou impedem movimento, **exceto portas fechadas e paredes.**



GUF035-RULEBOOK_pt-BR_v03.indd 7 15/03/18 18:52

ORDEM DE PRIORIDADE

Esta tabela atualizada de Ordem de Prioridade inclui *Zombicide: Black Plague*, *Zombicide: Green Horde* e suas expansões.

ORDEM DE PRIORIDADE	NOME	AÇÕES	DANO MÍN. PARA DESTRUIR	EXPERIÊNCIA PONTOS
1	Sobrevivente	-	-	-
2	Dragão (qualquer tipo)	1	2	1
3	Bando de Corvoz / Enxame de Ratoz	1	1	1
4	Lerdo (qualquer tipo)	1	1	1
5	Balofo / Abominação (qualquer tipo)	1	2/3	1/5
6	Corredor (qualquer tipo)	2	1	1
7	Loboz-Zumbis	3	1	1
8	Necromante (qualquer tipo)	1	1	1

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

CRÉDITOS

Criação do jogo:
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

Produtor Executivo:
Thiago ARANHA

Arte:
Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS e Louise COMBAL

Design Gráfico:
Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL e Marc BROUILLON

Esculturas:
Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO e Rafal ZELAZO
RN Estudio: Carlos GARCIA e Rafael NAVAJAS
Bigchild Creatives: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO e Lua GARO

Edição:
Colin YOUNG

Desenvolvimento adicional:
Leo ALMEIDA, Fel BARROS, Alexandru OLTEANU, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL e Fabio TOLA

Editor:
David PRETI

Teste do Jogo:
Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT e Rafal ZELAZO.

Galápagos Jogos
Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiros são uma forma de entretenimento fantástica!
Tradução: Leonardo ZILIO
Revisão: Priscilla FREITAS, Paula PIZAURO e Matheus FARINA
Diagramação BR: Marina SANTOS e Danilo SARDINHA

www.GalapagosJogos.com.br

© 2018 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 Games. CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. Produzido na China.

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