



ZIMBICADE

GEARS & GUNS



**REGRAS
E MISSÕES**



CAPÍTULOS

COMPONENTES DO JOGO	2
A IDADE DO VAPOR	4
REGRAS AVANÇADAS	5
REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO	5
OS DADOS DE VAPOR	5
A TODO VAPOR	5
ENCHENDO EQUIPAMENTO A VAPOR VAZIO	6
MANTENDO SEU EQUIPAMENTO	7
NOVAS CARACTERÍSTICAS DE EQUIPAMENTO	8
ARMADURA	8
FACA A VAPOR	8
GARRAFA DE VAPOR	8
EQUIPAMENTO COM HABILIDADE	9
NOVA CLASSE: ENGENHEIRO	9
REGRAS PARA DESMAIO / FALECIMENTO	9
MEU BANDO FAVORITO	9
REGRAS DE GEARS & GUNS	10
O MEDIDOR DE VAPOR	10
PEÇAS DE MAPA DE VAPOR	10
MÁQUINA A VAPOR	11
ALAVANCA	11
BOCAL DE VAPOR	11
NOVA ABOMINAÇÃO: MONSTRO A VAPOR	12
NOVO EQUIPAMENTO: INVENÇÕES	12
REGRAS DA CAMPANHA	13
REGISTRO DE CAMPANHA	13
REUNINDO UM BANDO	14
BARRA DE PEC	14
HABILIDADES DE CAMPANHA	14
AÇÕES BÔNUS	15
EQUIPAMENTOS MANTIDOS	15
CARTAS DE OBJETIVO	15
PREPARAÇÃO	16
COLETANDO UMA CARTA DE OBJETIVO	17
PALAVRAS-CHAVE	17
CAMPANHA GEARS & GUNS: MARAVILHAS PERIGOSAS	17
REGRAS ESPECIAIS DA CAMPANHA	17
M1 – TÁ QUERENDO BRIGA?	18
M2 – UM CAVALO SEM NOME	19
M3 – QUATRO CAVALOS ENFERRUJADOS	20
M4 – A ESTAÇÃO TRANSMISSORA	21
M5 – FORTE BOLTON	22
M6 – CORRIDA DO VAPOR	23
M7 – A MÁQUINA DORMENTE	25
M8 – ARREGAÇANDO AS MANGAS	27
M9 – O COMBOIO	28
M10 – LIBERANDO A PRESSÃO	29
NOVAS HABILIDADES	30
CRÉDITOS	31
RESUMO DA RODADA	32

COMPONENTES DO JOGO

10 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO DE SOBREVIVENTE



1 BLOCO DE REGISTRO DE CAMPANHA (24 Registros)



78 CARTAS DE OBJETIVO



10 MINIATURAS DE SOBREVIVENTES



Leonard

Thadeus

Lee

Anthony

Nikolas

Jean

Nora

Bonnie

1 ABOMINAÇÃO



Marilyn



Richard



Monstro a Vapor



1 Carta de Abominação de Monstro a Vapor

6 PEÇAS DE MAPA (DÚPLA FACE)



6 DADOS DE VAPOR



87 CARTAS DE EQUIPAMENTO

• CARTAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO .X57

Motoserra	.x2
Colt SAA	.x3
Dinamite	.x6
Água Benta	.x6
Faca	.x4
Machete	.x2
Picareta	.x2
Muitas Balas	.x4
Muitos Cartuchos.	.x4
Remington	.x3
Sabre	.x2
Cano Serrado.	.x2
Schofield.	.x3
Escopeta	.x2
Tomahawk	.x2
Cano Duplo	.x2
Água	.x6
Winchester	.x2



• INVENÇÕES .X24

Armadura Tipo Alfa	.x2
Armadura Tipo B52	.x2
Manoplas de Badernista	.x2
Punho do Pistoleiro	.x2
Botas de Saltador	.x2
Braço Propulsor	.x2
Óculos de Precisão	.x2
Botas de Corrida	.x2
Garrafa de Vapor	.x6
Óculos de Visão de Vapor	.x2



• ARMAS DE RECOMPENSA AVANÇADAS. .X6

Pistola da Queda Assimétrica.	.x1
Rifle Pontual do Dr. Klaus	.x1
Rifle das Indústrias Fronteiriças	.x1
Sabre Patriótico da Guilhotina.	.x1
Apaziguadora da Mamãe	.x1
Pistola Revolium	.x1



14 FICHAS

Medidor de Vapor	.x1
Ficha de Zona de Entrada Móvel	.x1
Jato de Vapor (Ativo/Inativo)	.x6
Alavanca (Aberta/Fechada)	.x6





A IDADE DO VAPOR

Vivemos em um mundo diferente. O mundo do amanhã. Foram-se décadas até conseguirmos deixar nossas diferenças de lado. No final, nos unimos como uma nação e demos o primeiro passo em direção ao futuro. Esta é a Idade do Vapor!

A rotina do povo mudou para sempre e oferecemos o sonho americano para quem tiver a disposição de explorar novas fronteiras. Ferrovias operadas pelas maiores empresas ferroviárias conectam grande parte das cidades, agilizando e trazendo segurança para as viagens. A prosperidade permite que os engenheiros criem as mais ousadas invenções. E ir para o Oeste nos oferecerá ainda mais oportunidades. Territórios selvagens, recursos vastos e uma vida melhor! O vapor nos carrega até essas terras promissoras, nos protegendo contra qualquer perigo e anunciando um novo recomeço para a civilização.

Porém...

Os rumores sobre cidades fronteiriças estarem sendo apagadas do mapa ainda correm por aí, falando sobre pessoas que enlouqueceram e se renderam a uma fúria assassina. Seria algum tipo de doença exótica? Quem sabe? Mas, sinceramente, ninguém liga. O progresso não pode ser impedido. A todo vapor, em nome da ciência!



Zombicide: Gears & Guns é uma expansão para Zombicide: Undead or Alive.



ANTHONY

Zombicide: Gears & Guns é uma expansão para **Zombicide: Undead or Alive**. O jogo se passa em uma versão alternativa do Velho Oeste. Os Estados Unidos utilizaram seus vastos recursos para fazer com que a tecnologia a vapor avançasse muito mais do que em nossa realidade. Ferrovias são comuns e a maioria das pessoas possuem equipamentos movidos a vapor, em qualquer formato.

Este manual detalha as regras avançadas para jogar **Zombicide** no mundo de... **Gears & Guns**!

Reúna um Bando e explore os Arredores de Bolton, uma cidade do Velho Oeste alimentada por um incrível labirinto de máquinas e canos produzindo vapor. Jogue uma Campanha completa conforme o sonho de prosperidade se transforma em um pesadelo zumbi e veja os Sobreviventes evoluírem!

O que é uma Campanha? Uma Campanha é uma série de Missões que contam uma história em que os Sobreviventes são os heróis. As escolhas dos jogadores têm influência direta nos eventos que se desdobrarão. Os Sobreviventes melhoram durante o jogo, ganhando novas Habilidades e mantendo armas potentes de uma partida para a outra. Porém, as melhores recompensas não são os espólios: são as memórias da história que você jogou e compartilhou com seus amigos.

Maravilhas Perigosas é uma Campanha de 10 Missões que usa as regras avançadas contidas nesta expansão. Entre elas, novas regras de Equipamento permitem que os Sobreviventes vão A Todo Vapor, rolando dados de Vapor para melhorar as habilidades de suas armas, correndo o risco de esvaziá-las. Esses dados também podem ser usados para manter o Equipamento de uma Missão para a outra, caso tenham sorte.

As novas regras também incluem Máquinas a Vapor, que são o foco da Campanha **Maravilhas Perigosas**. Os Bocais de Vapor podem ser usados para Encher armas a vapor vazias, mas também podem ser quebrados pelo Monstro a Vapor, uma nova Abominação, colocando os Sobreviventes em risco. Cuidado com o vapor quente que preenche as ruas, obstruindo a visão dos Sobreviventes e ameaçando queimá-los!

Conforme a partida avança, não se esqueça de atentar-se ao Medidor de Vapor, uma ficha de Primeiro Jogador avançada. Fique de olho nesse novo poder, pois a partida é perdida quando a pressão aumenta demais!



REGRAS AVANÇADAS

No início, máquinas a vapor eram para os corajosos, mas acidentes aconteciam, naturalmente. Porém, com o passar do tempo, até sua avó poderia usar uma pistola a vapor para dar tiros por aí sem perigo nenhum. O que foi que disse? Ah, sim. Certamente um usuário bem informado pode forçar a maquinaria além dos limites, indo “A Todo Vapor”, por assim dizer, conseguindo, desta forma, resultados impressionantes. Mas, sabe como é; sempre há um risco! Quer ver como funciona? Mas é claro!

O poder do Vapor não é mais limitado a Trens e conquistou todo o Velho Oeste. Essas regras avançadas servem para representar a revolução do Vapor, além de aprimorar o jogo de *Undead or Alive* com novos recursos. Elas são usadas na Campanha *Maravilhas Perigosas* (Página 17) e também podem ser usadas em Missões únicas!

REGRAS DE EQUIPAMENTO AVANÇADO



As versões Avançadas dos baralhos de Equipamento e de Armas de Recompensa simplesmente substituem suas versões base de *Undead or Alive*. O baralho de Invenções é usado apenas com peças de mapa de *Gears & Guns*. Esses baralhos utilizam as regras de Vapor e de Manter.

Gears & Guns vem com vários baralhos de Equipamento que usam os dados especiais de Vapor.

- Os baralhos Avançados de *Gears & Guns* (Equipamento e Armas de Recompensa) substituem os baralhos equivalentes de *Undead or Alive*. As cartas de Equipamento desses baralhos contém os bônus de Vapor e valores de Manter, detalhados à direita. **Para usá-los, simplesmente substitua os baralhos correspondentes pelos baralhos avançados equivalentes.**
- O baralho de Invenções é usado com peças de mapa de *Gears & Guns* e com a Campanha de *Maravilhas Perigosas* (Página 17).

OBSERVAÇÃO: Mesmo que Invenções tenham pré-requisitos de peças de mapa, os jogadores podem usá-las em suas próprias Missões e Campanhas caseiras!

OS DADOS DE VAPOR



O símbolo de Esvaziar substitui o “1” nos dados de Vapor.

Os dados de Vapor são usados como dados comuns, com um símbolo especial de “Esvaziar” substituindo o “1”. Aplique os efeitos de jogo correspondentes sempre que a rolagem de dados resultar em um Esvaziar.

A TODO VAPOR

Um regulador de vapor? Nunca nem ouvi falar.

– Richard



Essas armas possuem efeitos de impulso de Vapor. Os bônus de Vapor correspondentes oferecem dados adicionais para serem rolados contra Zumbis, junto a ótimos bônus (maior Alcance, maior Precisão ou Recargas gratuitas, por exemplo). Cuidado! Usar A Todo Vapor pode Esvaziar a arma, tornando-a inútil até ficar Cheia novamente.

Um jogador pode declarar que vai **A Todo Vapor** antes de qualquer Ação de Combate realizada pelo Sobrevivente dele, usando uma arma a Vapor (uma arma com Valor de Vapor). É aqui que entram os Bônus de Vapor, trazendo características e efeitos de jogo alternativos e melhores. Para a Ação de Combate a seguir, o jogador usa os bônus da Arma a Vapor:

- Eles adicionam aos dados convencionais a quantidade de **dados de Vapor** descrita na carta de arma e então resolve a Ação. É tudo ou nada. O valor total dos dados de Vapor sempre é adicionado ao valor total dos demais dados rolados.
- Armas Corpo a Corpo** ganham mais Precisão (o valor alvo perde 1 ponto). *Badernistas, podem ir pra cima!*
- Rifles** recebem Alcance adicional (o Alcance adicional é levado em conta para determinar a Zona alvo, antes de declarar que usará A Todo Vapor). *Astutos Residentes, alegrem-se!*
- Pistolas** recebem uma Recarga gratuita (para ser usada imediatamente com a Pistola). *Pistoleiros, aproveitem a Saraivada como se não houvesse amanhã!*
- Algumas armas podem conceder outros efeitos de Vapor. Verifique a carta de Equipamento para saber mais!



Algumas cartas de Equipamento, como a Faca, podem conceder dados de Vapor adicionais. Isto também se aplica à Perícia de Classe de Engenheiros (Página 9) e às Habilidades dedicadas (Página 30)!



Os dados de Vapor funcionam como os dados convencionais, adicionando acertos se o valor de Precisão da arma for alcançado. No entanto, rolar em qualquer um dos Dados de Vapor (APENAS dados de Vapor, dados convencionais não geram) significa que a arma está Vazia. Vire para baixo a carta da arma Vazia imediatamente após a Ação de Combate ser resolvida. Ela não pode mais ser usada até ser Cheia (veja a barra lateral). A arma Vazia ainda é uma carta de Equipamento. Ela ainda ocupa um espaço no inventário e pode ser descartada ou trocada normalmente (trocar uma arma não a Enche automaticamente).

- Dados de Vapor não podem ser rerrolados a menos que um efeito de jogo indique isso. A Habilidade "Sorte" ou as cartas "Muitos Cartuchos" não têm nenhum efeito nos dados de Vapor, mas a Habilidade +1 rerrolagem de Vapor tem!
- Armas Vazias perdem todas as suas características (incluindo seu valor de Manter, veja a Página 7) e efeitos especiais até serem Cheias.
- Armas Duplas adicionam os dados de Vapor de ambas as armas à soma de dados rolados. Cada rolado significa que uma dessas armas torna-se Vazia. Então ambas as armas tornam-se Vazias sempre que são rolados 2 ou mais.



Rolou um ? Vire a carta de Equipamento para baixo. Ela não pode mais ser usada até estar Cheia!

ENCHENDO EQUIPAMENTO A VAPOR VAZIO



Descartar uma Garrafa de Vapor é a forma mais prática de Encher um Equipamento Vazio, porém, não é a única.

É possível Encher um Equipamento Vazio de diversas formas:

- Descartando uma Garrafa de Vapor.
- Um Sobrevivente da Classe Engenheiro pode gastar 1 Ação e Esvaziar 1 Equipamento para Encher outro (Página 9).
- Gastando 1 Ação em uma Zona com um Bocal de Vapor ativo (Página 11).



EXEMPLO 1: Bonnie vai A Todo Vapor com um Sabre. A arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 1 dado de Vapor. Sua Precisão também vai de 3+ para 2+! Todos os 3 dados são agrupados para a rolagem com 2+ de Precisão.

O resultado da rolagem dos dados convencionais é e , obtendo 1 acerto. O não a Esvazia, pois é um dado convencional.

O resultado da rolagem dos dados de Vapor é , que é suficiente para fazer um acerto, graças ao bônus de Precisão!

O resultado do Ataque é de 2 acertos no total.



EXEMPLO 2: Nora vai A Todo Vapor com uma Winchester. A arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 1 dado de Vapor. O Alcance também vai de 1-3 para 1-4.

O resultado da rolagem dos dados convencionais é e , obtendo 2 acertos.

O resultado do dado de Vapor é !

O resultado do Ataque é de 2 acertos e 1 . Ambos os acertos são atribuídos normalmente. Depois, a carta da Winchester é virada para baixo. O Rifle não pode ser disparado até estar Cheio novamente!



EXEMPLO 3: Richard vai A Todo Vapor com as Machetes Duplas. Cada arma concede a rolagem de 1 dado convencional e 1 dado de Vapor. Todos os dados são agrupados para o uso duplo, totalizando 2 dados convencionais e 2 dados de Vapor, com um aprimoramento de 2+ de Precisão.

O resultado da rolagem dos dados convencionais é 4 e 6, obtendo 2 acertos. O resultado da rolagem dos dados de Vapor é 6 e 6, obtendo 1 acerto e 1 6.

O resultado do Ataque é de 3 acertos e 1 6. Após todos os acertos serem atribuídos, 1 das Machetes é virada para baixo. A outra Machete ainda pode ser usada.



EXEMPLO 4: Thadeus usa A Todo Vapor com as Canos Serrados Duplas e tem uma carta de Muitos Cartuchos no inventário dele. Cada arma concede a rolagem de 2 dados convencionais e 1 dado de Vapor. Todos os dados são agrupados para o uso duplo, totalizando 4 dados convencionais e 2 dados de Vapor, com 3+ de Precisão.

O resultado da rolagem dos dados convencionais é 4, 4, 6 e 6, obtendo 2 acertos.

O resultado da rolagem dos dados de Vapor é 6 e 6. 2 6!

Dados de Vapor não podem ser rerrolados, o que significa que ambas as Canos Serrados ficam Vazias após a Ação de Longo Alcance ser resolvida. Porém, o jogador pode usar a carta de Muitas Balas de Thadeus para rerrolar os 4 dados convencionais e tentar melhorar os resultados dele!

MANTENDO SEU EQUIPAMENTO

Este rifle era da minha mãe, que ganhou de herança do meu avô. A mamãe customizou ele um pouco. Eu dei um toque pessoal e espero que minha arma seja passada para os meus filhos. Pode acreditar, para usar vapor, é só manter a cabeça fria e a água quente!

O 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 valor de Manter permite que Sobreviventes mantenham cartas de Equipamento de uma partida para a outra. As armas mais potentes são normalmente as mais difíceis de manter!

O inventário de cada Sobrevivente é descartado ao fim de cada Missão, exceto pelas cartas de Equipamento que contenham um valor de Manter. Role a quantidade de dados de Vapor correspondente ao valor de Manter de cada uma destas cartas, individualmente:

- Se 1 6 ou mais forem obtidos na rolagem, a carta de Equipamento é descartada. O Equipamento teve algum tipo de defeito antes da próxima Missão e foi perdido.
- Se nenhum 6 for obtido 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.

OBSERVAÇÃO: A rolagem de dados para Manter não pode ser rerrolada de forma alguma.

IMPORTANTE: Cartas de Equipamentos Vazios NÃO possuem valor de Manter e não serão mantidas de uma partida para outra. Confira se todas as armas a Vapor estão cheias antes da partida terminar!

OBSERVAÇÃO: Se em algum momento houver cartas de Equipamento insuficientes para distribuir entre os Sobreviventes com Equipamentos Mantidos para uma Missão, os jogadores decidem quais Sobreviventes recebem o Equipamento (os demais simplesmente os perdem).

EXEMPLO: Jean finaliza uma missão com as seguintes cartas de Equipamento: uma Motosserra (Manter 6), uma Faca (Manter 4), um par de Canos Serrados (Manter 5) e uma carta de Muitos Cartuchos (sem valor de Manter).

- As cartas de Equipamento Muitos Cartuchos não têm valor de Manter. Elas são descartadas imediatamente.
- 6 dados de Vapor são rolados para a Motosserra: 6, 6, 6, 6, 6 e 6. Uma única face de Esvaziar é suficiente para perder a arma e descartá-la.
- 4 dados de Vapor são rolados para a Faca: 6, 6, 6 e 6. Nenhum resultado de Esvaziar. Jean ficará com ela na próxima Missão.
- 5 dados de Vapor são rolados para a primeira Cano Serrado: 6, 6, 6, 6 e 6. Nenhum símbolo de Esvaziar, então a Cano Serrado também é mantida.
- 5 dados de Vapor são rolados para a segunda Cano Serrado: 6, 6, 6, 6 e 6. 2 rolagens de Esvaziar! A Cano Serrado é perdida e descartada.

NOVAS CARACTERÍSTICAS DE EQUIPAMENTO

“Um equipamento patenteado e pressurizado. Mantenha longe do fogo, de objetos pontiagudos e de animais.” Hahaha. Ata!

Alguns Equipamentos de **Gears & Guns** possuem efeitos de jogo especiais. Eles serão detalhados abaixo.

ARMADURA



A Armadura Tipo B52 concede rolagem de Armadura contra Zumbis.

Sobreviventes com uma carta de Equipamento com um número de Armadura (como a Armadura Tipo B52, com um número 4+) em seu inventário podem realizar rolagens de Armadura para evitar Ataques. Role a quantidade de dados correspondente ao número de Ataques de Zumbis que o Sobrevivente deseja evitar. Cada resultado de dado igual ou excedente ao número de Armadura da carta de Armadura nega um Ataque de Zumbi da escolha do jogador, sendo cada dado usado para evitar um ataque.

- Armaduras não funcionam contra Ataques de Abominação, nem contra efeitos que eliminam todos os Agentes na Zona.
- Múltiplas Armaduras não se acumulam. Escolha uma quando os Zumbis atacarem. Então, faça a rolagem para a Armadura.

EXEMPLO: Vestindo uma Armadura Tipo B52 (Armadura 4+), Anthony sofre Ataques de Zumbis de 2 Lerdos e do Monstro a Vapor. O Monstro a Vapor é uma Abominação. Portanto, o Ferimento causado por ele não pode ser evitado.

Cada um dos 2 Lerdos realiza um Ataque. Anthony rola 2 dados, com um valor alvo de 4+ (o número da Armadura). Ele obtém um 3 e um 6: 1 sucesso! Um Ataque de um Lerdo é cancelado pela Armadura. Anthony sofre 2 Ferimentos no total: 1 do Monstro a Vapor e 1 de um Lerdo.

FACA A VAPOR



A versão a Vapor da Faca oferece dados bônus para ataques e um dado de Vapor adicional quando for usar A Todo Vapor.

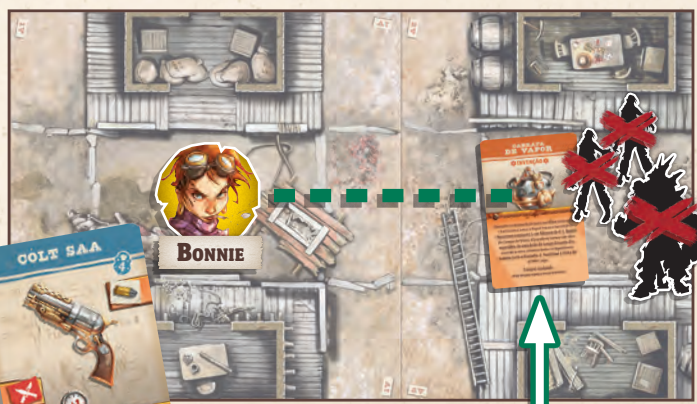
GARRAFA DE VAPOR



Garrafas de Vapor são bens preciosos para qualquer usuário de vapor no mundo!

Pelo custo de 1 Ação, um Sobrevivente pode descartar uma Garrafa de Vapor (como uma Invenção, ela não ocupa espaço no inventário! Confira a Página 12) para produzir um dos seguintes efeitos:

- Encha uma arma a Vapor Vazia no inventário. Se a arma Cheia estiver equipada em sua Mão, ela pode ser usada imediatamente, sob as condições comuns.
- Posicione a carta de Garrafa de Vapor no Alcance 0-1 e dentro do Campo de Visão. Ela não pode ser recuperada. Depois, ela pode se tornar um alvo específico de uma Ação de Longo Alcance (ignorando a Ordem de Prioridade do Alvo). Em caso de acerto, descarte a carta da Garrafa de Vapor e todos os Agentes na Zona alvo são eliminados (incluindo Abominações). O Sobrevivente ganha todo o PA correspondente. Coloque a ficha de Barulho no lado BOOM! na Zona alvo.



EQUIPAMENTO COM HABILIDADE



Alguns Equipamentos a Vapor concedem Habilidades a seu proprietário. As Habilidades estão descritas na Página 30.

OBSERVAÇÃO: Invenções (Página 12) possuem uma habilidade especial própria. Elas não ocupam espaço no inventário! Mantenha-as ao lado do seu Painel do Sobrevivente.

NOVA CLASSE: ENGENHEIRO



*Nikolas, Leonard, Marilyn, e Jean são Engenheiros.
O poder do Vapor corre pelas suas veias e suas mentes!*

Gears & Guns é completamente voltado para o Vapor e alguns Sobreviventes sabem como aproveitá-lo ao máximo: os Engenheiros!

Engenheiros são gênios, gostam de mexer com qualquer tipo de tecnologia que encontram. Eles levam as regras de Vapor além do limite e se mostram inestimáveis para qualquer equipe que depende do poder do Vapor para caçar Zumbis.

- **Perícia de Classe: A Todo Vapor: +1 dado de Combate.** Engenheiros se beneficiam da Habilidade +1 dado: Combate quando vão A Todo Vapor. Cada uma das armas do Engenheiro rola um dado adicional com Ações de Combate (Corpo a Corpo ou Longo alcance). Armas Duplas ganham um dado cada, resultando em um total de +2 dados por Ação Dupla do tipo especificado.
- **Perícia de Classe: Enchimento Emergencial.** Uma vez por Turno, um Engenheiro pode gastar 1 Ação para Esvaziar 1 arma a Vapor de sua escolha do próprio inventário para Encher outra arma a Vapor de sua escolha no próprio inventário. Se a arma Cheia estiver equipada em sua Mão, ela pode ser usada imediatamente, sob as condições comuns.

EXEMPLO: Cercado por Zumbis, Leonard acaba de Esvaziar sua Motosserra enquanto ia A Todo Vapor com uma Ação Corpo a Corpo. A carta da Motosserra é virada para baixo. Para sua próxima Ação, Leonard usa sua Perícia de Classe de Enchimento Emergencial. Uma Colt SAA de sua Mochila é Esvaziada para ele Encher sua Motosserra. A Colt SAA não pode ser usada por ora e a carta dela é virada para baixo. Já a Motosserra pode ser usada novamente: sua carta é desvirada e devolvida à sua posição.

REGRAS PARA DESMAIO / FALECIMENTO

Há alguns pactos informais, porém, bem sólidos, entre os sobreviventes. Quando você sabe que a enfermaria mais próxima fica a quilômetros de distância, você pode contar com seu Bando para lutar por você se você não puder mais se defender sozinho.

Partidas de **Zombicide** normalmente são perdidas quando um Sobrevivente é eliminado. Esse pode não ser o caso se você jogar uma Campanha usando estas regras. Usar as regras de Desmaio concede tempo extra para salvar um colega abatido antes que ele morra de verdade.

Quando um Sobrevivente perde o último ponto de Vida, ele 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).

Agora, o Sobrevivente é considerado uma ficha de Objetivo até a Fase Final da Rodada **subsequente** (não a Rodada atual). Ele pode ser resgatado por outro Sobrevivente usando uma Ação de Pegar Um 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 disponível para a próxima Missão. A menos que os Sobreviventes usem as regras do Meu Bando Favorito (confira abaixo), o novo Sobrevivente começará com um novo Registro de Campanha, perdendo todos os Equipamentos, PEC, Ações Bônus, membros do Bando e Habilidades de Campanha (Página 14).

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

MEU BANDO FAVORITO

Observe que na Campanha das Maravilhas Perigosas (Página 17) os jogadores criam um Bando próprio. Isso significa que se o Sobrevivente atual morre, um jogador pode selecionar um membro do Bando como seu Sobrevivente para substituir o anterior na próxima missão. Esse novo Sobrevivente herda todos os efeitos de jogo escritos no Registro de Campanha.



REGRAS DE GEARS & GUNS

A pressão pode estar um pouco alta e aconteceu o caos por aqui, mas eu só enxergo oportunidades. Tantas peças sobressalentes, tantos zumbis para serem alvos de minha próxima invenção.

– Leonard

As regras detalhadas neste capítulo foram criadas para serem usadas na Campanha das *Maravilhas Perigosas*. Elas também podem ser usadas em suas próprias Missões customizadas usando as peças de mapa de Vapor!

o MEDIDOR DE VAPOR

Muito cuidado com esse medidor! Você sabe quanto tempo leva e quanto custa trazer um desses de Nova York? Cuide do vapor e o vapor cuidará de você!

– Jean



O Medidor de Vapor substitui a ficha de Primeiro Jogador. A pressão aumenta conforme ela passa de um jogador para o outro, surtindo efeitos desastrosos na partida!

Além de monitorar o nível de pressão da rede de vapor que permeia toda a cidade, o Medidor de Vapor também é usado como ficha de Primeiro Jogador. **Exceto se informado o contrário, o Medidor de Vapor começa no nível 0.** O ponteiro se move **2 casas para frente** durante cada Fase Final, logo antes de passar para o próximo Primeiro Jogador.

Assim que o Medidor de Vapor chegar a 14 (ou passar disso), qualquer Sobrevivente que estiver em um Jato de Vapor ativo (Página 11) no início do próprio Turno, ou gastando uma Ação enquanto está parado em um Jato de Vapor ativo, sofre 1 Ferimento. O vapor violento não tem efeito em Zumbis.

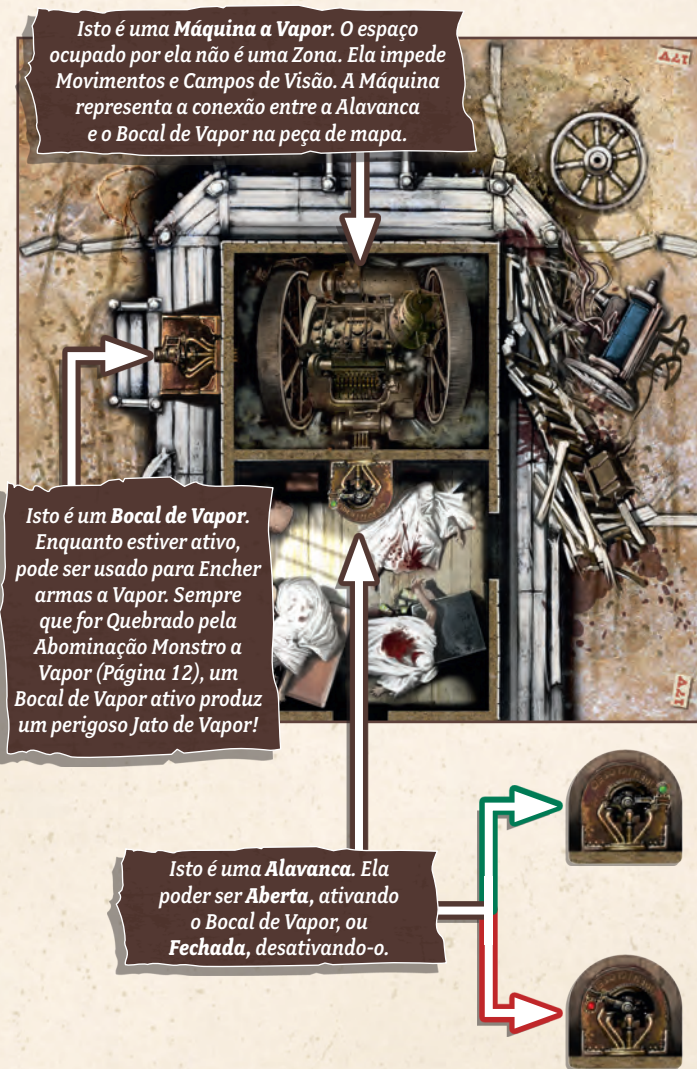
Assim que o Medidor de Vapor chegar a 20, todos perdem a partida. Toda a rede de vapor se rompe e explode!

PEÇAS DE MAPA DE VAPOR

- Porque você anda com essa panela ridícula? Nós temos pistolas a vapor. Você podia até pegar um sabre a vapor e cortar dezenas de zumbis!

- Colega, alguma hora as máquinas vão ficar sem água. É para isso que badernistas, como eu, estão aqui!

– Lee e Anthony



As peças de mapa de *Gears & Guns* (peças de mapa 13 a 18) são **Peças de mapa de Vapor**. Cada uma delas contém uma **Máquina a Vapor**, uma **Alavanca** e um **Bocal de Vapor**. Os três mecanismos representam uma única máquina que se espalha pela peça de mapa inteira: são ferramentas inestimáveis, embora potencialmente perigosas.

MÁQUINA A VAPOR

O espaço ocupado pela Máquina a Vapor não é uma Zona. Assim, ela impede Movimentos e Campos de Visão. Não é possível entrar na Máquina nem interagir com ela.

ALAVANCA

- Puxe a alavanca!
- Qual delas?
- Aquela em que está escrito “perigo”!



Use as Alavancas para Ligar ou Desligar as Máquinas a Vapor.

A Alavanca controla a Máquina a Vapor. Qualquer Sobrevivente na Zona da Alavanca (com Zumbis ou não) pode gastar 1 Ação para virar a ficha de Alavanca correspondente para o lado Aberto (Open) ou Fechado (Closed).

Aberto: O Bocal de Vapor da peça de mapa está ativo agora. O Vapor está ligado!

Fechado: O Bocal de Vapor da peça de mapa está inativo agora. Exceto se informado o contrário, todas as Alavancas estão Abertas no início da partida.

As cartas de Equipamento de Invenções (Página 12) só podem ser encontradas em Zonas internas que possuam uma Alavanca. Qualquer Sobrevivente que esteja na borda de uma tecnologia a vapor deve Procurar nessa Zona sempre que possível!



BOCAL DE VAPOR

O vapor concede poder a qualquer pessoa, em qualquer lugar. Vamos dar um gostinho da nossa liberdade para esses zumbis!



Bocais de Vapor ativos podem ser usados para Encher Equipamentos a Vapor. A Abominação Monstro a Vapor pode quebrar Bocais de Vapor, fazendo com que eles produzam um Jato de Vapor incontrolável!

Qualquer Sobrevivente que estiver em uma Zona de Bocal de Vapor ativo (lembre-se, “ativo” significa que a Alavanca está Aberta), pode gastar 1 Ação (com Zumbis ou não) para Encher um único Equipamento a Vapor Vazio à escolha do jogador em seu inventário. Simplesmente vire a carta de Equipamento a Vapor correspondente para a posição habitual. Se a arma Cheia estava equipada em sua Mão, ela pode ser usada imediatamente, sob as condições comuns.



ATIVO: Um Bocal de Vapor ativo que está Quebrado lança um Jato de Vapor ativo. Fique fora do alcance dele sempre que possível!

INATIVO: Um Bocal de Vapor inativo que está Quebrado não faz nada... por enquanto. Marque o local com uma ficha de Jato de Vapor inativo. Ela será virada assim que o Bocal de Vapor ficar ativo.

Um Bocal de Vapor é Quebrado sempre que um Monstro a Vapor (Página 12) entrar em sua Zona pela primeira vez. Desse momento em diante, ele ainda pode ficar ativo ou inativo, mas não pode mais ser usado para Encher Equipamentos Vazios.

- Sempre que estiver ativo, um Bocal de Vapor Quebrado lança uma nuvem de vapor. Posicione uma ficha de Jato de Vapor, em seu lado ativo, na Zona do Bocal de Vapor. Um Jato de Vapor ativo bloqueia Campos de Visão (para todos os Agentes, incluindo Zumbis). Assim que o Medidor de Vapor (Página 10) chegar a 14 (ou passar disso), qualquer Sobrevivente que estiver começando seu Turno ou realizando uma Ação em uma Zona com um Jato de Vapor ativo sofre 1 Ferimento. O vapor violento não causa danos em Zumbis.
- Sempre que estiver inativo, um Bocal de Vapor Quebrado vaza água. Posicione uma ficha de Jato de Vapor, em seu lado inativo, na Zona do Bocal de Vapor.

⚙️ NOVA ABOMINAÇÃO: MONSTRO A VAPOR

Por mais impressionante que esse monstro possa parecer, não fuja, a menos que você queira acabar sem vapor e ficar indefeso contra a horda de zumbis. Sempre carregue um presente para o Monstro a Vapor e ele deixará você viver. Como uma Dinamite e uma Garrafa de Vapor, por exemplo!



A Abominação Monstro a Vapor quebra todos os Bocais de Vapor em seu caminho, enchendo a área com vapor escaldante.

A Abominação Monstro a Vapor é o principal antagonista de *Gears & Guns*. Para usá-la em suas partidas, adicione a carta dela no baralho de Abominações durante a preparação. Peças de mapa de Vapor podem ser usadas em seu potencial máximo: **o Monstro a Vapor quebra todos os Bocais de Vapor em seu caminho**, enchendo o tabuleiro com Jatos de Vapor, criando um grande desafio para os Sobreviventes!

- **Ferimentos causados:** 1.
- **Para eliminar:** Dano 3 (ou qualquer efeito que elimina todos os Agentes na Zona, como a Dinamite ou a Garrafa de Vapor).
- **Adrenalina concedida:** 5 pontos.
- **Regras especiais:**
 - O Monstro a Vapor é uma Abominação.
 - Qualquer Bocal de Vapor em uma Zona em que o Monstro a Vapor entra fica Quebrado.

⚙️ NOVO EQUIPAMENTO: INVENÇÕES

- Pessoal, olha o que eu achei!
- É um... uma... o que é isso?
- Sei lá!
- Veste e aperta o botão!



Cartas de Equipamento de Invenções possuem uma borda prateada e o verso laranja. Elas só podem ser encontradas durante a Ação de Procurar em Zonas internas que possuam uma Alavanca.

Invenções são cartas de Equipamento que formam um baralho próprio. Elas possuem uma borda prateada diferenciada e o verso é laranja. Como os demais baralhos, elas são embaralhadas e posicionadas, viradas para baixo, próximas ao tabuleiro durante a Preparação.

Qualquer Sobrevivente que estiver realizando uma Ação de Procurar em uma Zona interna que possuir uma Alavanca compra uma carta do baralho de Invenções.

Invenções não ocupam espaço no inventário. Mantenha-as ao lado do seu Painel do Sobrevivente! Elas são consideradas como equipadas em todos os momentos.

OBSERVAÇÃO: Invenções não usam dados de Vapor. Elas não podem ficar Vazias, portanto, não podem ser usadas por Engenheiros para Encher Equipamentos a Vapor.



REGRAS DA CAMPANHA

Você pode ficar preso nos Arredores de Bolton pra sempre, mas pelo menos será na companhia de amigos.

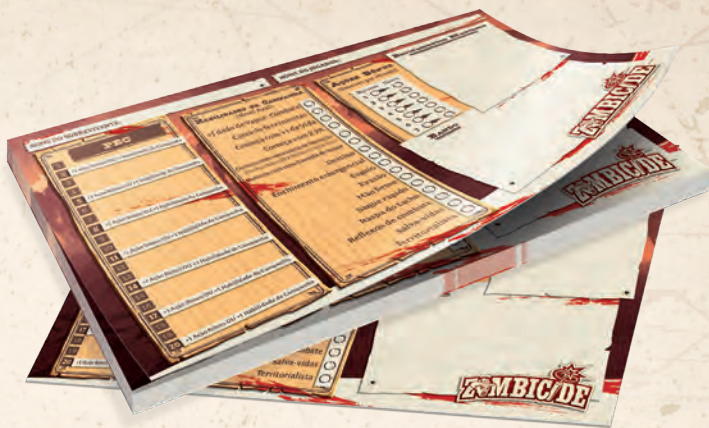
– Bonnie

As regras de Campanha detalhadas neste capítulo complementam as regras básicas e avançadas para serem usadas especificamente com a Campanha Maravilhas Perigosas (Página 17).

REGISTRO DE CAMPANHA

Ah! Deixa eu olhar meus projetos. Posso encontrar uma ótima forma de usar essa invenção!

– Leonard



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

BARRA DE PEC:

Marque as caixas conforme seu Sobrevivente ganhar PEC (Página 14). Alcançar os Estágios indicados concede Ações Bônus ou Habilidades de Campanha ao Sobrevivente.

HABILIDADES DE CAMPANHA:

Cada vez que um Sobrevivente ganhar uma Habilidade de Campanha, escolha uma entre as presentes na lista e marque a caixa correspondente (Página 14). A Habilidade de Campanha pode ser usada no Turno em que é adquirida.

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 15). Ações Bônus podem ser usadas no Turno em que são adquiridas.

EQUIPAMENTOS MANTIDOS:

Escreva aqui os Equipamentos que o Sobrevivente manterá para a próxima Missão. (Página 15).

NOME DO SOBREVIVENTE: _____

NOME DO JOGADOR: _____

PEC

1	
2	+1 Ação Bônus OU +1 Habilidade de Campanha
3	
4	
5	+1 Ação Bônus OU +1 Habilidade de Campanha
6	
7	
8	+1 Ação Bônus OU +1 Habilidade de Campanha
9	
10	
11	+1 Ação Bônus OU +1 Habilidade de Campanha
12	
13	
14	+1 Ação Bônus OU +1 Habilidade de Campanha
15	
16	
17	+1 Ação Bônus OU +1 Habilidade de Campanha
18	
19	
20	+1 Ação Bônus OU +1 Habilidade de Campanha

HABILIDADES DE CAMPANHA (Nível Azul)

- +1 dado de Vapor: Combate ☐
- Caixa de ferramentas ☐
- Começa com +1 de Vida ☐
- Começa com 2 PA ☐
- Começa com uma carta de Munição (Muitas Balas OU Muitos Cartuchos) ☐
- Começa com uma Garrafa de Vapor ☐
- Destino ☐
- Enchimento emergencial ☐
- Esguio ☐
- Evasão ☐
- Mão firme ☐
- Saque rápido ☐
- Raspa do tacho ☐
- Reflexos de combate ☐
- Salva-vidas ☐
- Territorialista ☐

Ações Bônus (Uma vez por Missão)

	RESERVA	GASTA
1	☐	☐
2	☐	☐
3	☐	☐
4	☐	☐
5	☐	☐
6	☐	☐
7	☐	☐

EQUIPAMENTOS MANTIDOS

BANDO

BANDO:

Escreva os nomes dos Companheiros que foram resgatados durante a Campanha. (Página 14).



REUNINDO UM BANDO

Cada jogador controla seu próprio Bando, um grupo reunido pelo Sobrevivente inicial. Os membros de um Bando são escritos no Registro de Campanha do jogador.

Toda vez que um Sobrevivente encerra uma Missão como líder de novos Companheiros, o jogador escreve o nome deles no Registro de Campanha do Sobrevivente, formando seu próprio Bando no decorrer da Campanha. **Companheiros que não se juntam ao Bando não são mantidos de uma Missão para a outra.** Durante a Preparação das Missões definidas, o jogador pode escolher qualquer membro de seu Bando e usá-lo como Sobrevivente para jogar. O Sobrevivente substituto herda todos os efeitos de jogo escritos no Registro de Campanha.

Quando um Sobrevivente é morto, ele não pode ser utilizado para jogar até o fim da Campanha (tanto como Sobrevivente quanto como Companheiro). O jogador pode escolher qualquer membro do próprio Bando para continuar a Campanha (veja Meu Bando Favorito, Página 9) ou comece um novo Registro de Campanha, escolhendo um novo Sobrevivente.

- Todos perdem a Campanha quando um jogador não tiver mais nenhum Sobrevivente para jogar.
- Um Sobrevivente pertence a um único Bando. Em outras palavras, Bandos não podem ter várias cópias do mesmo Sobrevivente e Jogadores não podem encontrar o mesmo Companheiro em Missões diferentes.
- Os Jogadores podem trocar os membros de seu Bando livremente entre as Missões.

OBSERVAÇÃO: As Missões indicarão se um Sobrevivente precisa começar a Missão com um Companheiro ligado a ele.



BARRA DE PEC

Ao longo da Campanha, os Sobreviventes ganham **Pontos de Experiência de Campanha (PEC)** para ganhar Ações Bônus e Habilidades de Campanha:

- 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.

Cada Sobrevivente pode ganhar até 2 PEC por Missão. Alcançar Níveis Ultravermelho (veja o Jogo Base *Undead or Alive*, Página 43) não conta. Algumas Missões podem permitir que Sobreviventes ganhem PEC adicional.

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

PEC é recebido e acumulado ao longo da Campanha. Marque as caixas correspondentes quando a reserva de PEC do Bando crescer. Alcançar os Estágios indicados permite que o Bando escolha entre uma Ação Bônus ou uma Habilidade de Campanha. **Recompensas de Estágios são imediatas e podem ser usadas no Turno em que são adquiridas.**

EXEMPLO: Agora a equipe está jogando a segunda Missão da Campanha. Nora alcança o Nível de Perigo Laranja novamente, ganhando mais um PEC. Ela 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

Lutar contra zumbis revelará sua verdadeira face para o mundo, até para você mesmo. Aí você acaba aprendendo alguns truques. Aprendizado em primeiro lugar!

– Nora

Ao receber PEC, o Bando pode ganhar uma Habilidade de Campanha de sua escolha entre as disponíveis na lista. Marque a caixa correspondente. Cada Habilidade de Campanha pode ser adquirida apenas uma vez.

De agora em diante, o Sobrevivente usado para a Missão recebe a Habilidade escolhida no Nível Azul, juntamente a 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 30.

EXEMPLO: O jogador da Nora escolhe a Habilidade de Campanha "Mão firme". De agora em diante, Nora tem ambas "Corrida" e "Mão firme" como Habilidades do Nível Azul! "Mão firme" pode ser usada imediatamente.



LEE

AÇÕES BÔNUS

O vapor se parece com a raiva. Se mantido sob pressão, pode fazer maravilhas quando aplicado na hora certa, no alvo certo... e sem moderação, claro.

– Nikolas

Ao receber PEC, o Bando pode escolher ganhar uma Ação Bônus gratuita para gastar da forma que desejar, **uma vez por Missão**.

Essa recompensa pode ser selecionada múltiplas vezes durante a Campanha. Marque a caixa de "Reserva" da seção de Ações Bônus no Registro de Campanha.

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: Nikolas ganhou a recompensa de "+1 Ação Bônus" 3 vezes durante a Campanha. Ele tem até 3 Ações Bônus para gastar durante cada Missão, de qualquer forma que o jogador desejar.

EQUIPAMENTOS MANTIDOS

A regra de Manter (Página 7) permite que o Bando mantenha 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.



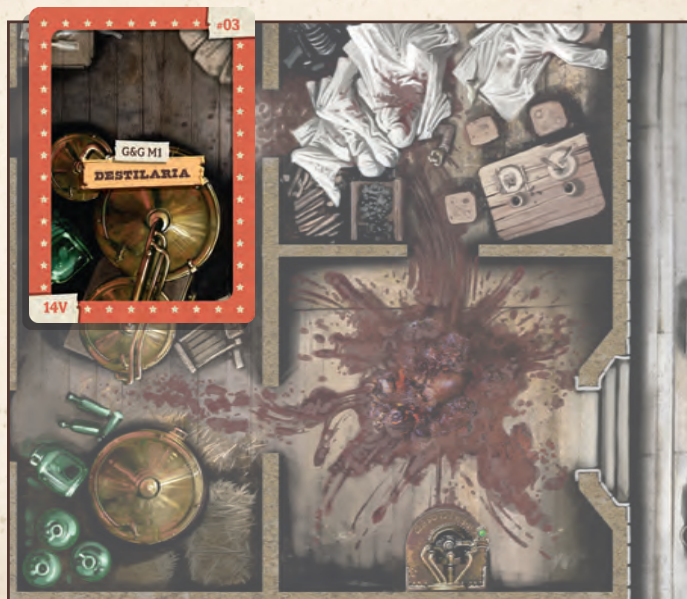
⚙️ CARTAS DE OBJETIVO

A invasão zumbi revelou a verdadeira face de muita gente por aí. Nem se imagina o que uma pessoa boa consegue fazer ao se deparar com a morte, ou coisa pior. Vamos descobrir, pode ser engraçado!

– Marilyn

Em Missões de Campanha, fichas de Objetivo são substituídas por cartas de Objetivo. Essas cartas são feitas para serem posicionadas em Zonas específicas (em grande parte, em Zonas de Objetivo, mas não exclusivamente), conforme indicado no mapa da Missão. O verso delas se mistura com o ambiente da peça de mapa.

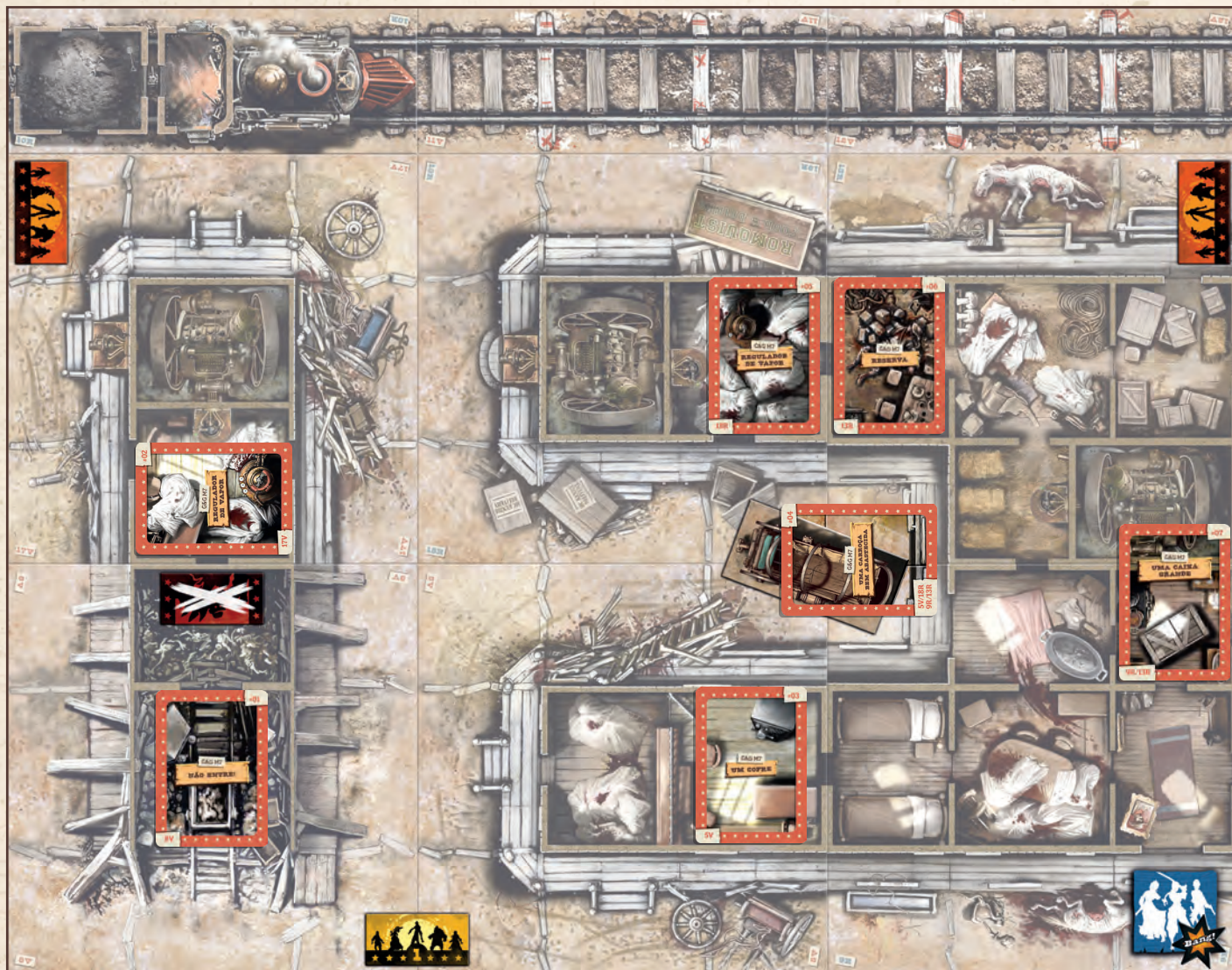
Não leia cartas de Objetivo antes de um Sobrevivente pegá-las, pois isso pode atrapalhar sua experiência de jogo!



PREPARAÇÃO

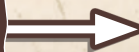
Cada Missão de Campanha tem suas próprias cartas de Objetivo, reunidas em um **Conjunto de Objetivos**. Certifique-se de pegar o conjunto certo para a Missão escolhida e posicione as Cartas de Objetivo conforme descrito no mapa da Missão. **Para ajudar na preparação, as cartas de Objetivo contém o número 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.



Um exemplo de preparação para uma Missão.

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.

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" se refere ao 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 não concedem PA e 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.

PALAVRAS-CHAVE

Algumas cartas de Objetivo contém palavras-chave em caixa alta, ligando-as a outras cartas de Objetivo de forma narrativa.

EXEMPLO: *Thadeus coleta uma carta de Objetivo explicando que ele encontrou um cofre reforçado do exército. Ele pode ter armas preciosas, mas uma CHAVE é necessária para abri-lo. Essa carta de Objetivo fica no tabuleiro por enquanto.*

Mais tarde, Marilyn pega outra carta de Objetivo, onde encontra uma CHAVE em um oficial da cavalaria morto. De agora em diante, o baú que Thadeus encontrou pode ser aberto!



CAMPANHA GEARS & GUNS: MARAVILHAS PERIGOSAS

Maravilhas Perigosas é uma Campanha de 10 Missões para 6 Sobreviventes. Use as regras básicas e todas as regras detalhadas nesta expansão. Dê a cada Sobrevivente um Registro de Campanha, jogue as Missões na ordem e aproveite a história!



REGRAS ESPECIAIS DA CAMPANHA

TUDO INCLUSO

Missões não têm limitações de Classe para os Sobreviventes iniciais.

COMPANHEIROS DE VIAGEM

- Exceto se indicado o contrário, Missões **NÃO** são perdidas quando um Companheiro é eliminado.
- A maior parte das Missões requer o posicionamento de Sobreviventes de uma certa Classe, para que assumam o papel de Companheiros que você encontrará pelo caminho.

Caso não haja miniaturas suficientes da Classe requerida, você pode escolher qualquer outra Classe.

Caso não haja miniaturas de Sobreviventes suficientes para adicionar como Companheiros, simplesmente não adicione nenhum! As pessoas que foram salvas ficam gratas e escapam por conta própria



M1 – TÁ QUERENDO BRIGA?

MÉDIO / 60 MINUTOS

“Boas-vindas aos Arredores de Bolton”, lemos na placa conforme nosso trem para Chicago termina de frear. Vamos fazer uma pausa: tirar um tempo para andar e procurar comida para nós, pegar carvão para a locomotiva e água para o pessoal.

Imediatamente, percebemos que há algo de errado, mesmo antes de colocarmos o pé na plataforma. O que aconteceu aqui? Tem manchas de sangue espalhadas. O silêncio é interrompido por um segundo por dois tiros e um grito à distância. Seria guerra? Os passageiros imediatamente voltam para o trem. Alguns de nós, incluindo eu, se oferecem para descobrir o que aconteceu. Ah! Tem umas pessoas vindo até nós. Só que eles não parecem estar muito saudáveis. Nem amigáveis. Na verdade, eles nem parecem estar vivos!

Peças de mapa necessárias: 2R, 10R, 12R, 14V, 15R, 16V, 17R e 18R.

OBJETIVOS

Investigar. Colete todas as cartas de Objetivo.

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.**
 - Os Bocais de Vapor nas peças de mapa 16 V e 17 R estão Quebrados. Coloque Jatos de Vapor ativos em suas Zonas.

12R	10R
2R	15R
14V	17R
18R	16V

 Zona Inicial dos Sobreviventes	 Ficha de Barulho	 Zonas de Entrada de Zumbis
 7x Cartas de Objetivo	 5x Fichas de Alavanca	 Jato de Vapor Ativo



JEAN



M2 – UM CAVALO SEM NOME

MÉDIO / 60 MINUTOS

A estação foi dominada por zumbis! Não temos mais acesso ao trem e precisamos encontrar uma forma de sair da cidade o mais rápido possível. Ter cavalos para todos nos dará a melhor chance de sobrevivência. Vamos encontrar alguns deles e galopar até Chicago olhando o nascer do sol.

Os Arredores de Bolton são uma cidade bem moderna. Há máquinas a vapor e canos para todo lado. Essas belezuras ainda estão perfeitas, tirando a invasão zumbi. Quando esse caos passar, nós voltaremos!

Peças de mapa necessárias: 1V, 8R, 9R, 13R, 14V, 16V, 17R e 18V.

OBJETIVOS

Encontre cavalos. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:

- 1 - Encontre cavalos.** Revele as cartas de Objetivo #10 (peça de mapa 8R) e #3 (peça de mapa 13R).
- 2 - Saia.** Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Um Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final do Turno dele, contanto que não haja Zumbis nela.

Esta Missão não possui regras especiais.



16V	18V	13R	9R
17R	14V	1V	8R



M3 – QUATRO CAVALOS ENFERRUJADOS

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Melhor nos escondermos essa noite. A “Quatro Cavalos Enferrujados” era uma casa de jogos, o tipo de lugar sem escrúpulos frequentada por pessoas repugnantes, longe dos olhos da lei. É um local discreto com a estrutura reforçada. As máquinas a vapor próximas estão na melhor condição possível para funcionar!

Seja sorte ou azar, o lugar está abandonado. Há zumbis lá dentro, além dos que já estão nos seguindo. Vamos tomar a Quatro Cavalos Enferrujados para nós, pelo menos, por ora. Pode ser que haja banheiras lá! Delícia, um banho quentinho.

Peças de mapa necessárias: 1R, 5R, 8V, 15V, 16R e 17R.

OBJETIVOS

Proteja a casa de jogos. Cumpra estes Objetivos em qualquer ordem:

- **Explore.** Colete todas as cartas de Objetivo.
 - **Expurgar.** Colete as fichas de Entrada Móvel e a ficha de Entrada de Abominação na Zona de Entrada Primária (veja Regras especiais).
- ENTÃO**
- **Proteja.** Destrua a Zona de Entrada Primária (veja Regras especiais).

REGRAS ESPECIAIS

- **Aliviando a pressão.** Fichas de Entrada Móvel e de Entrada de Abominação (ativas ou inativas) são movidas para a Zona de Entrada Primária toda vez que uma Garrafa de Vapor explodir na Zona delas.

Uma vez que essas fichas de Entrada forem reunidas na Zona de Entrada Primária, os Sobreviventes podem explodi-las da mesma forma, vencendo a Missão!



Zona Inicial dos Sobreviventes



Ficha de Barulho



Zonas de Entrada de Zumbis

6x



Cartas de Objetivo

3x



Fichas de Alavanca

1x



Nota



15V	1R	5R
8V	17R	16R



M4 – A ESTAÇÃO TRANSMISSORA

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Acho que temos mais uma chance de encontrar os cavalos: diligências! Os Arredores de Bolton têm uma estação transmissora ótima e essas carruagens são usadas para lidar com emboscadas. Alguns ex-clientes mortos-vivos não serão um desafio para nós.

Enquanto nos aproximamos da estação transmissora, vemos jatos de vapor sendo lançados com força total. Todas as máquinas de vapor dos arredores estão em máximo funcionamento e todos os bocais de vapor estão quebrados. É como se os defensores quisessem se esconder dos zumbis...

Mas ninguém consegue se esconder de zumbis por tanto tempo.

Peças de mapa necessárias:



5R, 8R, 9V, 14V, 16V e 18R.

OBJETIVOS

Verifique a estação transmissora. Colete as cartas de Objetivo #7 (peça de mapa 5R) e #6 (peça de mapa 8R).

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.**
 - Todos os Bocais de Vapor estão Quebrados. Posicione Jatos de Vapor ativos nas Zonas indicadas.
 - O Medidor de Vapor está no nível 18. Este valor não aumenta após cada rodada.
- **Manivelas ferventes.** Alavancas não podem ser Fechadas até que ambas as “Máquinas a Vapor Danificadas” (cartas de Objetivo #3 e #4) tenham sido coletadas.



M5 – FORTE BOLTON

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

A Quatro Cavalos Enferrujados está sob ataque! Enquanto estávamos fora, os zumbis foram atraídos pelo barulho de nossos amigos e agora estão cercando a casa. Lá não é mais seguro. Precisamos atravessar o cerco e salvar nosso Bando. Eles serão subjugados em breve!

Peças de mapa necessárias: 1R, 5R, 7V, 8V, 14R, 15R, 16V e 18R.

OBJETIVOS

Salve seu Bando. Colete as cartas de Objetivo #8 (peça de mapa 1R) e #9 (peça de mapa 5R).

Vocês perdem a partida quando um Zumbi alcançar uma das Zonas destacadas na peça de mapa 1R e 5R. (Essas são as Zonas onde os Companheiros são posicionados durante a Preparação.)

REGRAS ESPECIAIS

• Preparação.

- As Pilhas de Corpos nas peças de mapa 1R e 5R estão inativas.
- Posicione a Ficha de BOOM! na Zona destacada na peça de mapa 1R.
- Posicione 3 Companheiros aleatórios em ambas as Zonas destacadas nas peças de mapa 1R e 5R. Eles podem ser recrutados normalmente.

• **Companhia barulhenta.** No início de cada Rodada, posicione a Ficha de BOOM! na Zona destacada #1, na peça de mapa 1R.

• **Barricada!** A carta de Objetivo #9 possui um efeito de barricada, impedindo que os Zumbis entrem quando vierem da rua. O efeito de barricada é removido quando um Sobrevivente entra na construção dessa Zona.



15R	16V
18R	8V
14R	7V
1R	5R



M6 – CORRIDA DO VAPOR

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Muitos amigos fugiram da Quatro Cavalos Enferrujados para chegar ao trem e escapar desta cidade infectada. Alguns deles já foram pegos pelos zumbis, mas muitos ainda estão correndo para salvar suas vidas, atirando nos zumbis pelo caminho. Porém, conduzir um trem não é nada fácil e ninguém vai sobreviver se isso não for resolvido. Temos que salvá-los o mais rápido possível!



Peças de mapa necessárias: 1V, 2R, 4V, 9V, 10R, 11R, 13R, 15V, 16V e 17R.

OBJETIVOS

Salve a maior quantidade de Companheiros possível. Não se esqueça! Nesta Campanha, a partida não é perdida quando um Companheiro é eliminado. Quando não houver mais Companheiros para recrutar no tabuleiro, pegue a Nota #1.

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.**
 - Posicione Companheiros aleatórios nas Zonas indicadas. Veja que alguns deles estão conectados a cartas de Objetivo. Posicione a miniatura deles no topo da carta.
- **Toma essa, zumbi nojento!** Durante cada Fase Final, na ordem que os jogadores desejarem, cada Companheiro que não foi recrutado realiza um único Ataque de Longo Alcance em uma Zona de sua escolha.
 - Alcance de 0-2 (dentro do Campo de Visão)
 - 1 acerto automático (Ordem de Prioridade de Alvo ainda se aplica)
 - Dano 2Companheiros não podem acertar outros Sobreviventes e não há Fogo Amigo, mas a Ordem de Prioridade de Alvo ainda se aplica.
- **Salvando um Companheiro.** Companheiros deixam o tabuleiro assim que são recrutados, gerando 3 PA para o seu Líder.
 - Companheiros sem uma carta de Objetivo podem ser recrutados normalmente.
 - Companheiros ligados a uma carta de Objetivo só podem ser recrutados sob circunstâncias especiais. Assim que um Sobrevivente gastar 1 Ação para recrutar um deles, em vez disso, leia a carta de Objetivo correspondente.
- **Se foi cedo demais.** Se um Companheiro for eliminado antes de sua carta de Objetivo ser coletada, descarte a carta de Objetivo.



Zona Inicial dos
Sobreviventes



Ficha de
Barulho



3x
Cartas de Objetivo



1x
Nota



6x
Companheiro
aleatório sem uma
carta de Objetivo.



3x
Companheiro
aleatório ligado
a uma carta de
Objetivo



Zonas de Entrada
de Zumbis



4x
Fichas de
Alavanca

1V	9V
15V	4V
13R	2R
16V	17R
11R	10R



M7 – A MÁQUINA DORMENTE

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Acho que encontramos uma forma de todos fugirem dos Arredores de Bolton! Um engenheiro que salvamos nos contou sobre “a Máquina”, um trem estacionado na reserva para receber alguns consertos. Não é o mais moderno de todos, mas acho que vai servir. Só precisamos restaurar a pressão do vapor na área, pois foi desativada para evitar acidentes, e testar a caldeira da locomotiva antes de ativar o trem.

Ah, e vai ter um monte de zumbis lá, claro. Mas essa é a melhor parte!

Peças de mapa necessárias: 5V, 8V, 9R, 10R, 11V, 12V, 13R, 17V e 18R.

OBJETIVOS

Acorde a máquina. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:

1 - Use o apito! Faça o Medidor de Vapor chegar a 20. A partida não é perdida assim que o Medidor de Vapor chegar a 20.

2 - Deixe o tabuleiro. Faça o Trem sair do tabuleiro com todos os Sobreviventes dentro.

Todos perdem a partida se um Zumbi deixar o Tabuleiro dentro do Trem, ou se um Sobrevivente não estiver no Trem quando este deixar o tabuleiro.



8V	17V	10R
5V	18R	11V
9R	13R	12V

REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.**
 - Cada Sobrevivente **pode** iniciar a partida com um Companheiro de sua escolha. Cada Engenheiro **deve** iniciar a partida com um Companheiro.
 - A equipe **deve** ter um Engenheiro (Sobrevivente ou Companheiro) ou mais.
- **Uma carroça incomum.** A Carroça não pode ser usada até que a carta de Objetivo em sua Zona seja coletada. A Carroça não pode ser movida.
- **Aqueça a caldeira.** O valor do Medidor de Vapor começa em 0 e não varia da forma habitual. Você precisa encontrar uma forma de elevá-lo até 20 durante a partida! A partida não é perdida assim que o Medidor de Vapor chegar a 20.
- **Trem em funcionamento.** O Trem é ativado assim que o Medidor de Vapor chegar a 20 e houver um Engenheiro a bordo (Sobrevivente ou Companheiro). A partir daí, o Trem não para!





Zona Inicial dos Sobreviventes

7x



Cartas de Objetivo

2x



Notas

3x



Fichas de Alavanca



Ficha de Barulho



Carroça



Zonas de Entrada de Zumbis





M8 – ARREGAÇANDO AS MANGAS

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

A Máquina, nosso novo trem, logo nos tirará da cidade. Antes de partirmos, precisamos coletar muito carvão para a fornalha, além de suprimentos para os passageiros.

Muitas pessoas foram salvas nos últimos dias e se tornaram parte do nosso Bando. Por enquanto, nossos amigos se juntarão a nós para invadir a área. Então, todos podem partir nessa nova jornada.

Eu não reclamaria se encontrasse roupas novas. O zumbicídio manchou as antigas.

Peças de mapa necessárias: 2V, 3R, 4R, 10R, 11V, 15R, 17R e 18R

10R	2V	17R	15R
11V	18R	4R	3R

OBJETIVOS

Prepare-se para uma nova jornada. Colete todas as cartas de Objetivo.

REGRAS ESPECIAIS

- **Quanto mais, melhor.** Cada Sobrevivente inicia a partida com um Companheiro escolhido dentro do próprio Bando (se houver algum disponível). Os Sobreviventes podem iniciar com Companheiros de Bando adicionais: esses não concedem Habilidades de Classe adicionais, mas serão úteis para coletar suprimentos ao longo da partida!
- **Entre na Carroça:** A Carroça não pode ser usada até que a carta de Objetivo em sua Zona seja coletada.



M9 – O COMBOIO

MUITO DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Nossa querida Máquina está pronta para nos levar para o próximo destino. Agora precisamos juntar todo mundo e colocá-los no trem. É fácil falar, mas difícil de fazer, pois os zumbis não gostaram do plano. Mas quem liga pra eles? Vamos dar vários motivos violentos para eles nos deixarem ir!

Mas precisamos ser rápidos. O nível de pressão da rede de vapor está aumentando rapidamente. Sem engenheiros para monitorá-la, o sistema todo vai entrar em combustão.

Peças de mapa necessárias: 2R, 3V, 4R, 5R, 9V, 10R, 11R, 13V, 14V e 17V.

OBJETIVOS

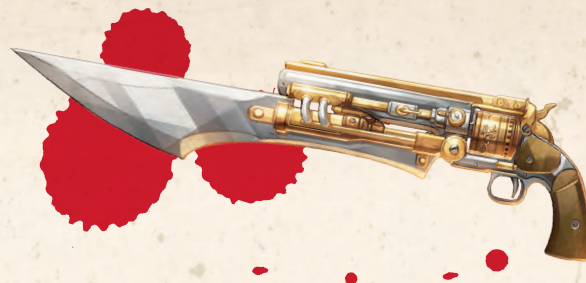
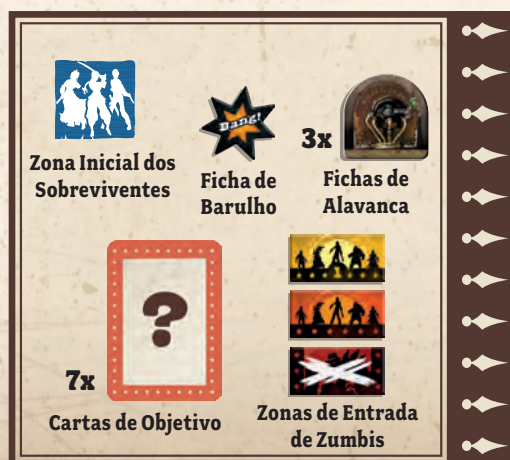
Suba no trem! Chegue a 20 no Medidor de Vapor. A partida não é perdida assim que o Medidor de Vapor chegar a 20. Vocês ganham a partida se todos os Sobreviventes (incluindo os Companheiros e o Comboio, veja as regras especiais) estiverem a bordo do Trem durante a realização da Fase Final.

A partida é perdida se qualquer Sobrevivente (incluindo Companheiros e membros do Comboio) desmaiar.

REGRAS ESPECIAIS

- **O Comboio.** Cada Sobrevivente inicia a partida com um Companheiro escolhido dentro do próprio Bando (se houver algum disponível). Todos os outros membros do Bando são colocados na Zona Inicial dos Sobreviventes durante a Preparação. Eles formam o **Comboio**. Membros do Comboio ainda são Sobreviventes. Outros Sobreviventes não podem recrutá-los ou interagir com eles. No início de cada Fase Final, os membros do Comboio se movem 1 Zona em direção ao vagão do trem (peça de mapa 11R), pegando a rota mais curta e ignorando Zumbis na Zona deles.
- **Exploradores.** Cartas de Objetivo são reveladas sempre que elas entrarem no Campo de Visão de um membro do Comboio (NÃO um Sobrevivente). Sobreviventes controlados por Jogadores ainda podem pegá-los normalmente também.

11R	10R
14V	13V
4R	17V
2R	3V
5R	9V



MIO – LIBERANDO A PRESSÃO

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Ouvimos tiros ao longe enquanto saíamos dos Arredores de Bolton. A cidade está prestes a explodir e ainda tem alguém lá! Basta uma troca de olhares entre nosso grupo e definimos nossa próxima ação: ninguém fica para trás. A melhor alternativa seria liberar um pouco de pressão, ganhando tempo para encontrar os últimos sobreviventes. A gente pode até ganhar um tempo, mas o fim está próximo.

“O fim está próximo”. Que bordão, hein? Vou até escrever no meu diário.

Peças de mapa necessárias: 3R, 4R, 10R, 11R, 13V, 15R, 16V e 17V.

OBJETIVOS

Até mais, Arredores de Bolton. Cumpra os Objetivos nesta ordem para vencer a partida:

- 1 - **Procure por sobreviventes.** Colete as cartas de Objetivo #2 (peça de mapa 3R), #1 (peça de mapa 4R) e #3 (peça de mapa 13V).
- 2 - **Saia.** Vá até a Saída com todos os Sobreviventes. Um Sobrevivente pode escapar por essa Zona no final do Turno dele, contanto que não haja Zumbis nela.



REGRAS ESPECIAIS

- **Preparação.**
 - Todos os Bocais de Vapor estão Quebrados. Posicione Jatos de Vapor ativos nas Zonas indicadas.
 - O Medidor de Vapor começa no nível 18.
- **Uma marca misteriosa.** O Objetivo Verde não pode ser coletado.

17V	13V
3R	4R
16V	15R
11R	10R



NOVAS HABILIDADES

Em caso de conflito com as regras gerais, as 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 dado de Vapor: [Ação] – O Sobrevivente rola um dado extra com Ações do tipo especificado (Combate, Corpo a Corpo ou Longo alcance) quando for A Todo Vapor com uma arma. Armas Duplas ganham um dado cada, resultando em um total de +2 dados por Ação Dupla do tipo especificado.

+1 Encher gratuito – O Sobrevivente tem 1 Ação gratuita extra para Encher uma arma Vazia (Página 6).

+1 rerrolagem de Vapor – Uma vez durante cada um de seus Turnos, o Sobrevivente pode rerrolar uma vez todos os seus dados de Vapor para uma Ação realizada. O novo resultado substitui o anterior. Esta Habilidade é cumulativa com os efeitos de Equipamentos que permitem a rerrolagem de dados de Vapor.

A Todo Vapor: [Efeito de jogo] – O Sobrevivente se beneficia da Habilidade ou efeito de jogo indicados sempre que for A Todo Vapor.

Caixa de ferramentas – Cada vez que o Sobrevivente receber como resultado 1  (ou mais) em uma Ação Corpo a Corpo ou de Longo Alcance, ele pode descartar uma carta de arma a Vapor do tipo correspondente (Longo Alcance ou Corpo a Corpo) para ignorar todos esses resultados .

Dados de Vapor duplos – O Sobrevivente pode dobrar a quantidade de dados de Vapor escrita nas cartas de Equipamento que usar sempre que for A Todo Vapor.

Dados de Vapor duplos: [Equipamento] – O Sobrevivente pode dobrar a quantidade de dados de Vapor escrita nas cartas de Equipamento especificadas sempre que for A Todo Vapor.

Derivação do Vapor – O Sobrevivente pode Encher um Equipamento Vazio a um Alcance de 0-1 de qualquer Bocal de Vapor ativo (e intacto). Não é necessário ter Campo de Visão.



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

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

Enchimento Emergencial – Uma vez por Turno, um Engenheiro pode gastar 1 Ação para Esvaziar uma arma a Vapor a sua escolha do próprio inventário para Encher outra arma a Vapor a sua escolha no próprio inventário. Se a arma Cheia estiver equipada em sua Mão, ela pode ser usada imediatamente.

Engenheiro – Além de sua Classe inicial, o Sobrevivente também é considerado um Engenheiro (Página 9).

Evasão – Sempre que Zumbis entrarem no Alcance 0-1, o Sobrevivente pode realizar imediatamente uma Ação de Movimento gratuita. O Sobrevivente não gasta Ações adicionais para realizar essa Ação de Movimento gratuita se Zumbis estiverem em sua Zona. Entrar em uma Zona contendo Zumbis ainda encerra a Ação de Movimento de um Sobrevivente. O Sobrevivente pode usar essa Habilidade uma vez para cada carta de Zumbi comprada.

Mão firme – O Sobrevivente pode ignorar outros Sobreviventes à sua escolha quando errar uma Ação de Longo Alcance. Essa Habilidade não se aplica a efeitos de jogo que matam tudo na Zona alvo (como Dinamite, por exemplo).

Raspa do tacho – O Sobrevivente compra uma carta de Equipamento (apenas do baralho de Equipamento do jogo base) sempre que o último Zumbi em sua Zona for eliminado (pelo próprio Sobrevivente, por outro Sobrevivente ou por qualquer efeito de jogo). Esta Habilidade funciona em qualquer Zona, mesmo uma Zona externa, e pode ser usada diversas vezes no mesmo Turno. Isso NÃO é considerado uma Ação de Procurar.

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



★ CRÉDITOS ★

DESIGN DO JOGO:

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

DESENVOLVIMENTO:

Fel BARROS e Fabio TOLA

PRODUÇÃO:

Rebecca HO (Líder), Thiago ARANHA, Marcela
FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE,
Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN
e Greg VARGHESE

ARTE:

BIGCHILD CREATIVES, COLLATERAL
DAMAGE STUDIOS, Edouard GUITON, Nicolas
FRUCTUS, Giorgia LANZA, Saeed JALABI,

Jérémy MASSON, Stefano MORONI, Dany
ORIZIO, Simon TESSUTO e Prosper TIPALDI

DESIGN GRÁFICO:

Gabriel BURGHI (Líder), Marc BROUILLON
(Líder), Matteo CERESA, Louise COMBAL,
Fabio DE CASTRO, Max DUARTE e Júlia
FERRARI

ENGENHARIA DE ESCULTURAS:

Vincent FONTAINE

ESCULTURAS:

BIGCHILD CREATIVES, Jason HENDRICKS,
Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles
VAQUERO e Rafal ZELAZO

RENDERIZAÇÃO:

Edgar RAMOS

TEXTO:

ERIC KELLEY

REVISÃO:

Adam KRIER, Eric KELLEY, Jason KOEPP e
Hervé DAUBET

DIRETOR DE ARTE:

Mathieu HARLAUT

EDITOR:

David PRETI

GALÁPAGOS:

Tradução: Isabela BAIAN

Revisão: Gabriel NOVAES

Diagramação BR: Robson MINGHINI

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



© 2022 CMON Global Limited, todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Guillotine Games e o logotipo Guillotine Games são marcas comerciais da Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e o logotipo CMON são marcas comerciais da CMON Global Limited. Imagens meramente ilustrativas. As miniaturas e os componentes de plástico incluídos são pré-montados e não estão pintados. Produzido na China.

RESUMO DA RODADA

CADA RODADA COMEÇA COM:

1

FASE DOS JOGADORES

O primeiro jogador ativa cada Sobrevivente seu, um de cada vez, na ordem que desejar. Depois disso, começa o Turno do próximo jogador. Jogue em sentido horário. Cada Sobrevivente pode realizar 3 Ações, selecionadas a partir da lista abaixo. As Ações podem ser executadas diversas vezes por turno, a menos que a descrição delas indique o contrário.

- **MOVER-SE:**
Mova-se 1 Zona (gaste Ações extras se houver Zumbis).
- **PROCURAR (1X POR TURNO, EXCETO PARA RESIDENTES):**
Apenas em Zonas internas sem Zumbis. Compre uma carta do baralho de Equipamento.
- **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. Este outro Sobrevivente pode reorganizar gratuitamente seu inventário.
- **AÇÃO DE COMBATE:**
Ação Corpo a Corpo: requer uma arma Corpo a Corpo equipada.
Ação de Longo Alcance: requer uma arma de Longo Alcance equipada.
- **PEGAR OU ATIVAR UM OBJETIVO** na Zona do Sobrevivente.
- **FAZER BARULHO:**
coloque uma ficha de Bang! na Zona do Sobrevivente.
- **FAZER NADA:**
todas as Ações restantes são perdidas.

Assim que todos os jogadores concluírem seus turnos, resolva um movimento do TREM.

QUANDO TODOS OS JOGADORES TERMINAREM

2

FASE DOS ZUMBIS

PASSO 1 – ATIVAÇÃO: ATACAR OU MOVER-SE

Todos os Zumbis gastam 1 Ação realizando 1 das seguintes opções:

- **ATACAR:**
Zumbis na mesma Zona que ao menos 1 Sobrevivente o Atacam.
 - **MOVER-SE:**
Os Zumbis que não Atacaram se Movem.
Sobreviventes visíveis têm prioridade para os Zumbis, seguidos de Barulho. Escolha o caminho mais curto. Se vários caminhos tiverem a mesma distância, divida os Zumbis em grupos iguais (em caso de divisão desigual, o Zumbi excedente fica no grupo que os jogadores quiserem).
- OBSERVAÇÃO:** Os Corredores têm 2 Ações por Ativação. Quando todos os Zumbis tiverem feito sua Ação, os Corredores realizam uma nova Ativação para resolver sua segunda Ação.

PASSO 2 – ENTRADA

- Sempre compre cartas de Zumbi para todas as Zonas de Entrada na mesma ordem (em sentido horário).
- O Nível de Perigo mais alto entre todos os Sobreviventes é usado.
- Não há mais miniaturas do tipo necessário? Posicione as miniaturas restantes. Depois, faça entrar uma Abominação. Se já houver uma no tabuleiro, ela ganha uma Ativação extra.
- Se uma Abominação entrar, ative todas as Zonas de Entrada de Abominação. Essas ativações geram Zumbis se os jogadores ainda não tiverem passado por essas Zonas no Passo de Entrada.

3

FASE FINAL

- Vire a ficha de Barulho para o lado Bang!. Se houver apenas uma ficha de Bang!, ela é movida para a Zona com mais Sobreviventes.
- O jogador seguinte (em sentido horário) recebe a ficha de Primeiro Jogador.



ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

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



Ordem de Prioridade	Nome	Ações	Mín. Dano para eliminar	Adrenalina obtida
1	Bruto / Abominação	1	2/3	1/5
2	Lerdo	1	1	1
3	Corredor	2	1	1