

INDICADOR DE PELIGRO

PELIGRO: Según el nivel de Peligro, los dados pueden aumentar su número o reducirse.
 -Si se aumenta no pueden ser igual a los números con . Reducir es obligatorio.

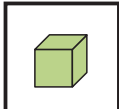
+2 -1
 +1 -2
 0 EVENTO HORDA

PELIGRO EN 1

VIDA EN 6

FASE DE DÍA

ACCIONES



INICIA EN 6 AL EMPEZAR EL DÍA

HAMBRE: Cuando retires algún dado por falta de acciones consume un alimento o recibe 1 de daño.
PERDER EL TIEMPO: Puedes gastar acciones sin realizarlas para usar Descanso.
DESCANSO: Cuando este en un lugar seguro, no haya zombis merodeando y los dados se hayan retirado de la Fase de Día puedes evitar la Fase de Noche y empezar nuevo Día. (No requiere consumir alimentos)

- Reducir el peligro solo se puede llevar a cabo el la Fase de Día
- Los dados que se retiran de la Fase de Día pasan a la Fase de Noche y viceversa.

ELUDIR (USA 2 ACCIONES)

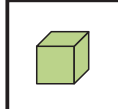
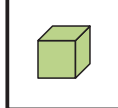
(Puedes avanzar sin necesidad de enfrentarse al zombi pero no puedes saquear)

ACCIÓN DE SAQUEO

(Toma todos los objetos que indique los dados)

FASE DE NOCHE

ACCIONES



INICIA EN 6 AL EMPEZAR LA NOCHE

SOBRESFUERZO: Cuando retires algún dado por falta de acciones consume un alimento y recibe 1 de daño o recibe 2 de daño.
DESCANSO: Cuando este en un lugar seguro, no haya zombis merodeando, puedes empezar el nuevo Día. Si ya has retirado 1 dado los dados de esta fase inicia el nuevo Día con ambos dados en 5. Inician en 4 si fueron retirados ambos dados de esta fase. (No requiere consumir alimentos)
 -Reducir el peligro no se puede llevar a cabo en la Fase de Noche.

CONSUME UN ALIMENTO AL MOVER UN DADO

REDUCIR EL PELIGRO (USA 3 ACCIONES)

- 1 PELIGRO CON UN RESULTADO
- 1 PELIGRO CON UN RESULTADO
- 1 PELIGRO CON UN RESULTADO
- 1 PELIGRO CON UN RESULTADO

ACCIÓN DE AVANZAR (LANZA)

APARECEN LOS ZOMBIS				EVENTO HORDA	OBJETOS Y LUGARES					
No puedes descansar, zombis merodeando	2	!TE PERSIGUE LA HORDA ZOMBIE! (Entras al Evento Horda)	SUBE EL PELIGRO A	1 DAÑO	2	LUGAR ESPECIFICO (El dado define cual)				
	3	ZOMBI FUERTE (Eliminalo para saquear y/o avanzar)	+2 DEF	SI ELUDES A ESTE ZOMBI +2 PELIGRO	TE SIGUE LA HORDA !CORRE!	3	MUNICIONES (El dado define cual)			
	4	ZOMBI VELOZ (Eliminalo para saquear y/o avanzar)	+1 DEF	SI ELUDES A ESTE ZOMBI +1 PELIGRO		4	ARMA MELEE (El dado define cual)			
	5	ZOMBI AGRESIVO (Eliminalo para saquear y/o avanzar)	+1 DEFENSA			5	ARMA MELEE (El dado define cual)			
	6	ZOMBI (Eliminalo para saquear y/o avanzar)			LOGRAS HUIR DE LA HORDA ZOMBI	6	PLANTA MEDICINAL (El dado define cual)			
Puedes descansar, no hay mas zombis	7	EL ZOMBI BLOQUEA EL AVANCE (Eliminalo para saquear y/o avanzar)	NO PUEDES ELUDIR A ESTE ZOMBI		No puedes descansar, Lugar Seguro	7	!HAS HECHO RUIDO! +1 PELIGRO	7	LUGAR VACÍO	
	8	EL ZOMBI IMPIDE EL SAQUEO (Puedes avanzar sin matarlo)	-1 DEFENSA	REDUCE EL PELIGRO A		8	!HAS HECHO RUIDO! +1 PELIGRO	8	ALIMENTO x2	
	9	APARECE UN ZOMBI MORIBUNDO (No hace nada)	-2 DEFENSA			9	!HAS HECHO RUIDO! +1 PELIGRO	9	ALIMENTO x3	
	10	SIN ZOMBIS	EVENTO HORDA ZOMBI: Cuando obtengas un o el peligro llegue a se activa este Evento adicional.			TE SIGUE LA HORDA !CORRE!	10	!HAS HECHO RUIDO! +1 PELIGRO	10	PLANTA MEDICINAL (El dado define cual)
	11	SIN ZOMBIS	-Recibes 1 de daño si permaneces en el mismo lugar luego de 3 acciones o después de 3 ataques fallidos seguidos. -No puedes descansar en este evento.				11	!HAS HECHO RUIDO! +1 PELIGRO	11	MEDICINA x1
	12	SIN ZOMBIS					12	ARMA DE RANGO (El dado define cual)		

ARMAS DE RANGO				MUNICIÓN		ARMAS MELEE			
DADO	ARMA	EFFECTIVIDAD	RUIDO	DADO	MUNICIÓN	DADO	ARMA	EFFECTIVIDAD	PERDIDA
	 ARCO		X		 ARCO		 PALO		 DESCARTA EL ARMA
	 REVOLVER		+1 PELIGRO 		 REVOLVER		 LLAVE		 DESCARTA EL ARMA
	 PISTOLA		+1 PELIGRO 		 PISTOLA		 HACHA		 DESCARTA EL ARMA
	 ESCOPEA		+1 PELIGRO 		 ESCOPEA		 KATANA		 DESCARTA EL ARMA
	 BAZUCA	DESTRUYE LA HORDA 1 SOLO USO	EL DADO DE PELIGRO SE COLOCA EN		 1 MUNICIÓN DE CADA ARMA				

ATAQUE DE RANGO: Si fallas puedes intentar otro ataque con la misma arma, otra arma o eludir.

ATAQUE MELEE O SIN ARMAS: Si fallas recibe 1 de daño y +1 en peligro luego puedes intentar otro ataque con la misma arma, otra arma o eludir.

ATAQUE SIN ARMAS: EFFECTIVIDAD

PLANTA MEDICINAL		RECETAS MEDICINALES						LUGAR ESPECIFICO	
DADO	PLANTA	DOBLE	ALIMENTO	SIMPLE	VIDA	AVANZADA	EFFECTO	DADO	
			+1		+1		+1 DE VIDA +1 ALIMENTO		CENTRO COMERCIAL (7 ALIMENTOS) +1 PELIGRO
			+1		+1		+2 DE VIDA		BOTICA (3 MEDICINAS)
			+1		+1		+2 DE VIDA		INVERNADERO (4 PLANTAS) x4
			+1		+1		VITALIDAD (RESTAURA UN DADO)		BOMBEROS (2 HACHAS Y 1 LLAVE)
			+1		+1		OLOR FÉTIDO -2 PELIGRO		COMISARIA (2 ARMAS DE RANGO Y 4 MUNICIONES) x6

SUPERVIVIENTE Z

MANUAL v1.1 Parte 1

COMPONENTES

- 3 Hojas impresas
- 11 Dados (1 Rojo, 2 Blancos, 2 Verdes, 2 Amarillos, 1 Naranja, 2 Azul, 1 Negro)
- 16 Tokens (Tamaño aprox. 15 x 15 mm)
- 1 Hoja extra y 1 lápiz.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

-Doblar esta hoja en 3 partes con el manual en la parte interna y doblar la hoja de la mochila (o cortar)

-Coloca los dados en el cuadrados y en el numero que indiquen.

PELIGRO EN 1

VIDA EN 6

MODO DE JUEGO Y NIVELES

Modo Superviviente: Cuenta en la hoja extra los días que puedes sobrevivir (Fácil:5 Normal:10 Difícil:20)

Modo Mata Zombis: Cuenta en la hoja extra los zombis que elimines (Fácil:10 Normal:20 Difícil:40)

Modo Escape: Cuenta en la hoja extra las acciones de movimientos realices (Fácil:15 Normal:30 Difícil:60)

Modo Z: Juega hasta morir.

OBJETOS INICIALES Y NIVELES

Fácil: 5 alimentos, 1 Hacha, 1 Revolver, 3 Municiones de Revolver y 2 Medicinas.

Normal: 4 alimentos, 1 Hacha y 1 Medicina.

Difícil: 3 Alimentos y 1 Llave (arma).

Z: Nada.


INICIAR EL JUEGO

Gasta una acción de avance -1 y lanza los siguientes dados para saber tu ubicación y si hay algún zombi, no olvides verificar el nivel de peligro , para subir o restar el resultado de los dados amarillos.

SUPERVIVIENTE Z

MANUAL v1.1 Parte 2

LUCHAR CONTRA ZOMBIS

Escoge el arma que usaras y utiliza los dados .
Defensa: algunos zombis poseen esta variante, se aplican así:

ARMA MELEE HACHA: EFECTIVIDAD AL ATACAR A UN ZOMBI SIN DEFENSA. 



ARMA MELEE HACHA: EFECTIVIDAD AL ATACAR A UN ZOMBI CON +1 DEF. 


ARMA MELEE HACHA: EFECTIVIDAD AL ATACAR A UN ZOMBI CON -1 DEF. 

La efectividad y defectos se detalla en hoja de armas.

DAÑO POR FALTA DE ALIMENTO: Recibir daño por no tener alimentos no aumenta el peligro.

EVENTO HORDA ZOMBI: El evento horda usa los resultados de los dados amarillos pero estos aun se usan para la aparición de los zombis.

- Solo se puede huir lanzando un 6 a 10 .
- Solo se recibe 1 de daño cuando se activa el evento mediante un lanzamiento de 2, no cuando se llega alcanza con un nivel de peligro 6. En ambos casos aplican todas las reglas del evento horda zombi.
- No hay aumento o reducción  en el evento.

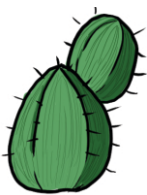
ACCIÓN DE SAQUEO: Con esta acción toma todos los objetos que indiquen los dados  sin importar la cantidad que sean.

MOCHILA: Usa los 16 tokens para llevar la cuenta de los objetos que poseas colocandolos sobre las imagenes.

- En cualquier momento del juego puedes descartar uno o mas objetos y también usarlos.

VICTORIA O DERROTA: Ganas completando el nivel que hayas seleccionado y pierdes cuando mueres.

MEDICINA



ALIMENTOS

