

2060
ZOMBIENATION
INSTRUCCIONES



2060 ZOMBIENATION

Ya han pasado 20 años desde que el virus se expandió arrasando con el 90% de la población mundial.

Los científicos *Darren en el continente de fuego, Seth en el continente de arena, Indra en el continente eléctrico y Halldora en el continente de hielo* siguen buscando la manera de erradicar el virus.

Próximo a encontrar la cura un gran desastre arrasa las instalaciones de los centros de investigación causando una mutación del virus generando una nueva pandemia, esta vez el virus no atacó el sistema nervioso, los nuevos zombies tienen conciencia, son más ágiles y tienen nuevas habilidades.

Un nuevo problema ataca el mundo, los científicos ahora son zombies, ya no hay quien busque la cura, la guerra esta vez será por comida, los nuevos zombies han creado clanes y la batalla por el poder empieza, si aún sigues vivo escóndete, el caos está por empezar.



**FLIGE UN
BANDO**



HALLDÖRA

**CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
CONTINENTE
DE HIELO**



DARREN

**CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
CONTINENTE
DE FUEGO**



INDRA

**CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
CONTINENTE
ELÉCTRICO**



SETH

**CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
CONTINENTE
DE ARENA**



2060 ZOMBIENATION

3

CONTENIDO DEL JUEGO

- 4 Líderes Zombies
- 100 Zombies normales
- 60 Zombies especiales
- 35 Tarjetas
- 87 Tokens de humanos
- 31 Tokens de descubrimiento
- 2 Tokens de marcador de amenaza
- 2 Dados
- 1 Tablero
- 172 Portafichas

COMPONENTES DEL JUEGO

ZOMBIES

Cada clan tiene 3 tipos de zombies con diferentes puntos de ataque para combatir, estos puntos se sumarán al lanzamiento del dado durante la batalla.

LÍDER ZOMBIE
+ 2 puntos de ataque.

HIELO



ELÉCTRICO



FUEGO



ARENA



ZOMBIE ESPECIAL
+ 2 puntos de ataque.



ZOMBIE NORMAL
+ 0 puntos de ataque.



OBJETIVO DEL JUEGO

Para 2 jugadores: Ser el primer jugador en eliminar a otro Líder zombie o Zombies especiales del enemigo.

Para 3 a 4 jugadores: Lograr uno de los siguientes objetivos:

- Ser el jugador con más territorios en su poder una vez que el *marcador de amenaza* llegue a la explosión.
- Ser el primer jugador en eliminar a un *Líder zombie* de otro clan.
- Ser el primer jugador en eliminar a 6 *Zombies especiales* de cualquier otro clan. No tienen que ser del mismo clan.

TOKENS

Son fichas que están boca abajo sobre los territorios, cuando un jugador caiga en un *territorio* con un token podrá darle la vuelta y dependiendo de su tipo podrá hacer lo siguiente:

Token de humano

Si es un token de humano el jugador podrá combatir contra él para convertirlo en zombie, para esto tendrá que lanzar su dado, **si saca 3 o más lo habrá convertido en zombie**. Tendrá que cambiar el token por una ficha de zombie normal ampliando los territorios de su clan. Si al lanzar el dado el jugador **obtiene 2 o menos su turno terminará**, tendrá que dejar el token descubierto donde lo encontró y si no le quedan movimientos continuará el jugador de la derecha. Una vez recolecte un token, deberá conservarlo con usted.



Token de descubrimiento

Si es un token de descubrimiento el jugador tendrá que lanzar el dado, **si saca 4 o más podrá tomar 1 tarjeta de descubrimiento**. Si al lanzar el dado **obtiene 3 o menos, tendrá que dejar el token descubierto donde lo encontró** y si no le quedan movimientos continuará el jugador de la derecha. Una vez recolecte un token, deberá conservarlo con usted.



No podrá recolectar un token si hay un zombie enemigo en el mismo territorio.

TARJETAS DE DESCUBRIMIENTO

Le dará herramientas al jugador para usar en sus batallas contra otros Clanes de zombies. Estas tarjetas pueden ser de los siguientes tipos:



Armas: El jugador podrá usarla para aumentar el número de puntos en un lanzamiento de dados. Cada tarjeta le indica la cantidad de puntos extra que obtiene el jugador que usa la tarjeta, dependiendo del clan zombie al que pertenezca. Ej: (🔥 +2) Le suma 2 pts si usted es del clan de Fuego.

Efecto: El jugador podrá usarla para obtener alguna ventaja o afectar a otros jugadores durante el juego. Puede usarlas en cualquier momento siempre que la tarjeta se lo indique.

Especial: Son tarjetas especiales para cada tipo de clan. Estas tarjetas tienen un efecto más potente sobre los demás zombies. *Solo puede usar este tipo de tarjeta si esta corresponde a su clan zombie, de lo contrario tendrá que devolverla al fondo del mazo de tarjetas, barajar y tomar otra.*

Tarjeta de personajes: Son tarjetas que indican el **Líder zombie** de su clan, son especiales para el modo de juego de realidad aumentada.

Tarjetas de guía de batalla y turno: Son de uso compartido para todos los jugadores, contienen información útil para el desarrollo del juego, téngalas a la mano para saber que hacer durante su turno o durante una batalla.

Todas las tarjetas usadas volverán al fondo del mazo y se barajarán.

El jugador podrá usar máximo 2 tarjetas de descubrimiento por batalla.

MARCADOR DE AMENAZA

No aplica para el modo de juego de 2 jugadores.

En el primer turno, este marcador se debe ubicar en el número 1 del marcador del tablero indicado en la figura:



Cuando todos los jugadores terminen su turno terminará una ronda, el marcador de amenaza se tendrá que mover una casilla, así sucesivamente hasta llegar a la explosión.



TERRITORIOS

El tablero está dividido en 4 continentes: Fuego, Arena, Hielo y Eléctrico, cada uno dividido en 17 territorios y un centro de investigación. Además de estos hay 46 territorios neutrales.



PREPARACIÓN DE JUEGO

1. Desprenda los tokens y las fichas de zombies de los cartones. Ubique cada Zombie en un porta-fichas.

2. Cada jugador elige entre uno de los 4 clanes zombie tomando la tarjeta de líder Hielo (Azul), Fuego (Rojo), Eléctrico (Morado) y Arena (Amarillo) y tome los zombies del color que corresponden.

3. Separe las tarjetas de Guía de batalla y de turno, y ubíquelas para el uso de todos.

4. Baraje las tarjetas de descubrimiento y ubíquelas a un lado del tablero.

5. Ubique en el tablero el marcador de amenaza en el número 1, este está dispuesto al costado izquierdo del tablero. *No aplica para el modo de 2 jugadores.*

6. Cada jugador ubica a su líder zombie en el centro de investigación que le corresponde. Estos se indican en la página 2.

7. Cada jugador ubica 5 zombies especiales en territorios que limiten con su centro de investigación.

8. Tome todos los tokens (menos los marcadores de amenaza) y ubíquelos boca abajo en el tablero (sin verlos), un token en cada territorio. Guarde los tokens sobrantes en la bolsa. No se pueden ubicar tokens en los territorios donde hayan fichas de zombies.

BATALLA POR EL PODER

Si un jugador quiere ganar un territorio ocupado por un zombie enemigo tendrá que caer en el territorio y combatir contra él. **Los dos jugadores lanzarán cada uno un dado y ganará quien tenga la mayor cantidad de puntos.** Un jugador podrá tener puntos extra dependiendo del tipo de zombie que use para batallar. Estos puntos también pueden aumentarse con tarjetas de armas o especiales, solo se pueden usar **máximo 2 tarjetas de armas** para aumentar los puntos del lanzamiento de los dados en cada batalla.

Nota: Puede haber un máximo de tres zombies en un territorio. (2 aliados y 1 enemigo).

En caso de que ataque un territorio con 2 zombies, deberá atacar primero al zombie de menor rango, por ejemplo:

ZOMBIE NORMAL < ZOMBIE ESPECIAL < LÍDER ZOMBIE

Ejemplo de una batalla entre zombies por un territorio: En este caso un **Zombie especial de hielo** quiere invadir un territorio donde hay un **Líder zombie de fuego**.

Resultado Dados
4 Puntos

Zombie Especial
+2 Puntos

6 Puntos

7 Puntos

Resultado Dados
3 Puntos

Líder zombie
+4 Puntos

El **zombie especial** de hielo lanza el dado y **obtiene un 4**. Además de eso tiene **2 puntos extra** por ser un zombie especial, dándole un total de **6 puntos de ataque**.

El **Líder zombie** de fuego, lanza el dado y **obtiene un 3**. Además de eso tiene **4 puntos extra** por ser un Líder zombie, dándole un total de **7 puntos para defenderse**.



En este caso el zombie de hielo perdería la batalla, pero este **usa una tarjeta de arma**, una "granada", la cual da **2 puntos extra de ataque** por ser un **zombie de Hielo**, es decir, **tiene 8 puntos de ataque contra 7 puntos que usó el zombie de fuego para defenderse**.

El zombie de hielo gana la batalla y saca al zombie perdedor del juego.

¿CÓMO JUGAR?

Paso a paso de un turno.

1. INICIO. Inicia el jugador más viejo, ubicando un nuevo **Zombie especial** en su centro de investigación (si olvida ubicarlo al principio de su turno, perderá la oportunidad de hacerlo por ese turno). Recuerde que **hay un límite de zombies que pueden estar al tiempo en un mismo territorio, máximo 2 aliados y 1 enemigo**. En caso de tener el centro de investigación lleno de zombies, no podrá ubicar más zombies en este.

2. MOVIMIENTO. El jugador lanza un dado y avanza, para hacerlo puede repartir sus movimientos entre máximo 3 de sus zombies o avanzar solo con uno. Si pasa por un territorio con **Zombies enemigos**, tendrá que batallar obligatoriamente. Solo se puede mover por territorios que limiten con el territorio donde se encuentra (algunas conexiones están marcadas con líneas blancas), como lo indica la figura :



3. RECOLECCIÓN. A medida que un jugador llegue a más territorios puede recolectar tokens de humano o de descubrimiento, para saber como obtenerlos vaya a la **página 3**. Siempre debe indicar cual token está recolectando. En caso de no obtenerlos debe dejarlos descubiertos boca arriba.

4. BATALLA. Si un jugador quiere adueñarse de un territorio ocupado por zombies de otro jugador, tendrá que ingresar a dicho territorio y batallar contra los zombies que estén allí hasta que uno de los dos gane la batalla.

5. FIN DEL TURNO. Una vez el jugador acabe sus movimientos, seguirá el jugador de la derecha.

Nota: Al principio de cada turno, antes de lanzar el dado, cada jugador puede intentar ganar los tokens que no pudo ganar en turnos anteriores, solo si su zombie sigue en el territorio donde el token está descubierta boca arriba.

FIN DE LA RONDA (solo aplica para modo de 3 a 4 jugadores)

Una vez todos los jugadores hayan realizado sus movimientos, el primer jugador tomará el marcador de amenaza y lo ubicará en el número 2, así sucesivamente en cada ronda hasta llegar a la explosión.

¿QUIÉN GANA?

Modo de 2 jugadores

Cuando un jugador logre eliminar al **Líder Zombie** o a **6 Zombies especiales** de otro jugador el juego terminará y ganará el juego.

Modo de 3 a 4 jugadores: Gana quien logre cumplir uno de los siguientes objetivos:

- Cuando el marcador de amenaza llegue a la **explosión** terminará el juego, ganará el jugador con más territorios en su poder.
- Cuando un jugador elimine a el **Líder zombie** de otro clan.
- Cuando un jugador elimine en batalla a **6 Zombies especiales** de otro clan (pueden ser de clanes distintos). No cuentan aquellos eliminados mediante **tarjetas de efecto**.

Estos son los modos de jugar sugeridos, sin embargo se pueden plantear otras formas de juego con los demás jugadores (Sin marcador de amenaza, eliminando mas de un Líder zombie, etc.)

MODO DE JUEGO CON REALIDAD AUMENTADA

Descubra una nueva manera de conquistar el mundo Zombie, descargue en su dispositivo móvil la APP de ZOMBIENATION y empiece un nuevo modo de juego con contenido adicional.

