

VOL 2
SECUELA

¿CREÍSTE QUE
TODO HABIA
TERMINADO?

CONTINÚA LA HISTORIA

DESPUÉS DE LA DETONACIÓN

2080 ZOMBIENATION INSTRUCCIONES





Listos para morir...

DARREN

HALLDÖRA

2060 ZOMBIENATION



INDRA

SETH

En el año 2060, un virus insidioso se desató sobre la humanidad, propagándose rápidamente y aniquilando al 90% de la población mundial. En los desolados restos de la civilización, un grupo de científicos; **Darren del Continente de Fuego, Seth del Continente de Arena, Indra del Continente Eléctrico**

y **Halldöra del Continente de Hielo**, emprendieron una desesperada misión para encontrar una cura y salvar lo que quedaba de la humanidad.

Sin embargo, el destino les tenía preparada una siniestra sorpresa. Un cataclismo devastador golpeó sus centros de investigación, causando grotescas mutaciones y liberando una horda de zombis despiadados.

Convertidos en aberrantes criaturas, los científicos cambiaron la búsqueda de la cura en una caótica lucha por la supervivencia y el poder en esta nueva especie. En un mundo desgarrado por el terror, los clanes

2080 ZOMBIENATION

se enfrentaron a horrores
indescriptibles mientras batallaban
por la supremacía.

La desesperación y la locura se
entrelazaron en una danza macabra,
con el lamento de los no muertos
resonando como un eco eterno.

La detonación de una bomba nuclear
marcó el último acto de desesperación,
sumiendo al mundo en una oscuridad
perpetua.

**¿Podrás enfrentar el horror y
conquistar la desolación en este juego
de mesa, donde cada decisión lleva
consigo el peso de la condena?**

En el año 2080, veinte años después de la
explosión nuclear que marcó la extinción de la
humanidad, una nueva realidad emerge. En un
mundo dominado por el virus y su implacable
ejército zombi, los científicos, habiendo perdido
gran parte de su ejército en la batalla final,
manipularon la composición biológica de los zombis
más fuertes y crearon nuevas especies,
potenciando sus habilidades para
proteger a sus clanes.

La batalla
continúa...

Después de la gran purga, **los recursos esenciales como botiquines, cerebros y químicos** se convirtieron en las monedas de cambio más valiosas para fortalecer a cada líder y su clan.

Conquistalos y apodérate de nuevos territorios para resucitar estratégicamente a los no muertos y acabar con tus enemigos.

Para la batalla por el poder los centros de investigación, fueron reforzados por dos torres vigías, donde cada victoria no solo asegura la permanencia en el mundo, sino que también te acerca a dominar esta nueva era fragmentada.

**¿QUIÉN EMERGERÁ
COMO EL AMO DE ESTA
NUEVA OSCURIDAD?**

CONTENIDO DEL JUEGO

Conoce los componentes del juego:

1. Fichas: arma tu horda de zombis eligiendo el clan que prefieras.

1.1 Zombi líder (4): estas fichas plásticas representan el zombi líder de cada clan.

1.2 Zombi especial (3 por cada clan): estas fichas de cartón serán tus zombis más fuertes, combínalos con las tarjetas de descubrimiento y gana las batallas.

1.3 Zombi normal (9 por cada clan): estas fichas de cartón serán tus peones para ganar la batalla.

1.1 ZOMBI LÍDER
(puntaje +5)

*Los colores de las fichas pueden variar.

**Clan
ELÉCTRICO**



**Clan
HIELO**



**Clan
FUEGO**



**Clan
ARENA**



**1.2 ZOMBI
ESPECIAL**
(puntaje +2)



**1.3 ZOMBI
NORMAL**
(puntaje +1)



2. Tokens: protege tu centro de investigación, compra recursos, bloquea al enemigo y gana tokens de victoria.

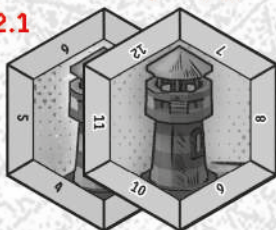
2.1 Tokens de torres (8): usa dos torres del color de cada territorio, ubícalas adyacente a tu centro de investigación en las casillas marcadas con una bomba.

2.2 Tokens de recursos (12): cada color simboliza los recursos en el tablero (naranja-botiquín, violeta-cerebro y amarillo-químicos), úsalos como moneda de cambio en el juego.

2.3 Tokens de victoria (24): reclámalos siempre que ganes una batalla con más de 5 puntos o al destruir las torres.

2.4 Tokens de bloqueo (4): úsalos cuando las tarjetas te indiquen y bloquea al enemigo.

2.1



2.2



2.3



2.4



3. Tarjetas (60): úsalas para subir de nivel a tu líder y para descubrir ventajas.

3.1 Tarjetas de descubrimiento (48): en ellas podrás encontrar eventualidades, armas y estrategias que te ayudarán durante el juego.

3.2 Tarjetas de nivel (12): cómpralas con los recursos y aumenta de nivel el poder de tu líder.

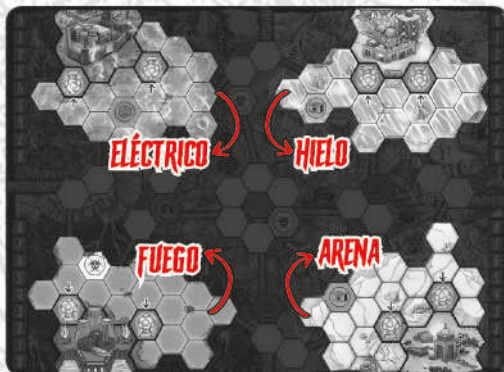
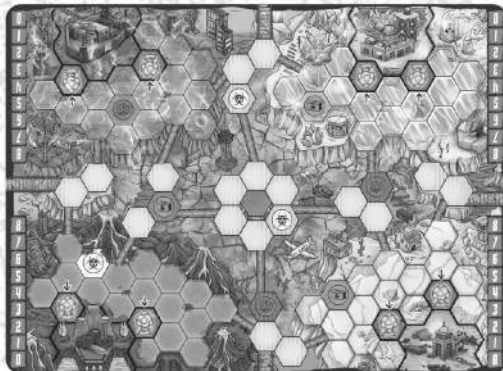
3.1



3.2



4. **El tablero:** descubre el territorio del mundo de Zombienation dividido en cuatro continentes: Eléctrico, Hielo, Fuego y Arena.



Partes del tablero:

4.1 Centros de investigación: en este terreno renacerán las hordas zombis junto a su líder. **Nota:** la línea negra gruesa, delimita el centro de investigación el cual cuenta como una sola casilla.

4.2 Casillas: cada hexágono cuenta como una casilla de movimiento, encontrarán diferentes tipos de casillas; neutrales, de recursos y de torres. **Nota:** solo podrán estar hasta 5 fichas de un solo clan en una misma casilla incluyendo al líder (a esto se le define horda).

4.3 Casilla central: apodérate de ella para que renazca tu horda desde el centro de la tierra.

4.4 Conexiones: los puentes te servirán como conexiones entre territorios internos o externos, de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo.

4.5 Contador de recursos: úsalo para identificar la cantidad de recursos que poseas.



4.2



Torres

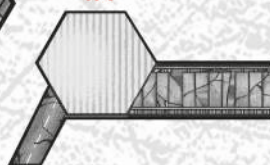
Recursos



4.3



4.4



4.5



Estrategia, astucia y ferocidad se combinan en una lucha implacable por la supremacía. Envía hordas de zombis en avanzadas tácticas para demoler las defensas enemigas. Cada clan posee habilidades únicas y características especiales que pueden cambiar el curso de la batalla en cualquier momento.

Los jugadores deben gestionar sus recursos cuidadosamente, mejorar sus defensas y planificar ataques devastadores para derribar las torres que protegen el corazón de cada base. Este juego combina planificación meticulosa y acción rápida. Los jugadores deben equilibrar sus fuerzas entre atacar y defender.

El tablero de juego detalla las ruinas de la civilización, con bases fortificadas y torres de energía imponentes. Las figuras y cartas de clanes zombis, con sus habilidades especiales, añaden profundidad y variedad a cada partida, garantizando que no haya dos juegos iguales. Los marcadores de recursos y fichas de poder permiten a los jugadores rastrear y gestionar su progreso, mientras que los héroes personalizables determinan los resultados de los combates y eventos inesperados.

PREPARACIÓN DEL

Antes de empezar, elige si quieres jugar la partida completa con 12 puntos en las torres o con 6 puntos para jugar una partida rápida.

1. Ubica el tablero en una superficie plana.

2. Elección de los personajes: cada jugador elegirá un clan de zombis (Seth, Halldóra, Indra o Darren).

Líder: podrás ubicarlo en el centro de investigación correspondiente a su clan.

3. Zombis: toma 5 zombis normales de tu clan y ubícalos en las casillas adyacentes de su centro de investigación (**junto a la línea negra gruesa**). Las fichas sobrantes las dejarás fuera del tablero. **Nota 1:** podrás ubicar hasta 5 fichas apiladas en una sola casilla o repartidas en diferentes casillas, esto a elección del jugador. **Nota 2:** ni el líder ni las fichas de zombis podrán ubicarse sobre las casillas de torres de poder; estas deben estar libres en todo momento.

4. Torres de poder: el jugador tomará sus 2 fichas de torres y las ubicará en su

casilla correspondiente; el número 12 deberá quedar señalado por la flecha dibujada en el tablero. Este será el contador de puntos de vida de las torres. **Nota:** recuerda que si quieres jugar una partida rápida el contador debe empezar en 6.

5. Recursos: cada jugador tomará las 3 tokens de recursos, uno por cada color, y las ubicará apiladas en el contador numérico de su territorio en el número 3.

6. Tarjetas de nivel: separa las tarjetas de nivel de cada líder y entrégales a cada jugador; este deberá colocarlas a un lado de su tablero de jugador

7. Tablero de jugador: según el clan que los jugadores hayan elegido, tomarán el tablero correspondiente a su clan junto con las 3 tarjetas de nivel. **Analiza bien el poder de tu clan; puedes usarlo cuando te convenga.** Además, puedes subir de nivel a tu líder; comprando las tarjetas de mejora para tu personaje en orden y una vez por turno. **Nota 1:** cada poder puede ser usado una vez por turno; cuando las uses, déjalas giradas horizontalmente para indicar que ya no puedes volver a utilizarla en este turno. Al inicio de tu siguiente turno, enderézala para un nuevo uso.

8. Tarjetas de descubrimiento: baraja las tarjetas, entrégale una a cada jugador y coloca el mazo sobrante al alcance de todos los jugadores.

1. Inicio de partida:

Abre la app de Zombienation 2080 y elige la opción "iniciar partida". Todos los jugadores deben colocar un dedo sobre la pantalla, y esta elegirá quién iniciará la partida. Luego, la ronda continuará en el sentido de las agujas del reloj. Alternativamente, los jugadores pueden elegir al jugador que empezará la partida.

2. Objetivo del juego:

Enfréntate a la aterradora travesía en la desolada Nación Zombi, un lugar donde las sombras están vivas y la desesperación se arrastra junto a criaturas sedientas de sangre. Sumérgete en esta odisea infernal y sé el primer clan en derribar las imponentes torres de vigía que se erigen como guardianes del fin del juego. Sobrevive a la horda, lucha con ferocidad y reclama la gloria con la mayor puntuación, mientras el eco de tus hazañas resuena en un mundo consumido por la oscuridad.

3. Turno del juego:

El jugador en turno podrá realizar 3 acciones, que están en su tablero de jugador, de las siguientes opciones y puede repetirlas si lo desea:

a. Mover: podrán tomar sus fichas y desplazarse en el tablero. Los zombis especiales y normales tienen un movimiento permitido de 2 casillas, y el líder tiene un movimiento permitido de 3 casillas. Esta acción se aplica a una casilla, no a un zombi específico, por lo que si hay más de un zombi en una casilla, puedes mover a todos los que se encuentren en ella.

Casos especiales:

- Si tienes más de una ficha en un solo lugar y decides repartir las fichas en diferentes casillas, cada una de ellas contará con el movimiento permitido (2), ya que la acción de mover se le asigna a la casilla, no a una sola ficha.
- Si en una misma casilla tienes al líder y fichas de zombis, el movimiento del líder se ajustará al de sus zombis si marchan juntos, es decir, 2 movimientos permitidos.
- **Movimientos permitidos:** para los zombis normales y especiales, se permite moverse hasta 2 casillas, mientras que el líder puede moverse hasta 3 casillas en una acción. Si deseas mover tanto al líder como a otro zombi, ubicados en diferentes casillas o realizar más movimientos, esto contará como 2 acciones de movimiento.
- Si durante el movimiento llegas a una casilla donde hay más zombis y quieres unirlos a la horda que está llegando, deberás parar y usar una nueva acción para mover el total de zombis de la casilla. Nunca puedes mover e ir recogiendo zombis para unirlos al grupo.
- Por casilla, solo está permitido tener un máximo de 5 zombis, es decir, la suma máxima de poder de ataque es de 12 puntos entre el mismo clan.

¡Cuidado! Solo si cruzas POR ENCIMA de una casilla ocupada por el enemigo, inmediatamente deberán batallar; es obligatorio.

b. Comprar tarjetas: no importa si es de la baraja de descubrimiento o si es para subir de nivel al líder. **Paga 2 recursos diferentes** para poder adquirir una tarjeta de descubrimiento. Recuerda que podrás comprar la cantidad que desees en tu mismo turno, pero el límite de cartas en la mano es de 3, además una carta de subir de nivel del líder por turno. **Nota:** comprar varias o una sola tarjeta equivale solo a una acción. Ten en cuenta que el costo de las cartas de nivel está en el tablero y es diferente al de las cartas de descubrimiento.

c. Comprar zombis: paga el número de recursos que te indica el tablero de jugador para comprar zombis especiales o normales. Con esta acción puedes comprar tantos zombis como puedas.

Casos especiales:

- Si durante el juego pierdes al líder, podrás revivirlo pagando 3 recursos diferentes y ubicándolo en el centro de investigación o en las casillas adyacentes.

d. Recoger recursos: si tus fieles servidores están ubicados en casillas con recursos, con esta acción podrás sumarlos en tu contador numérico. **Nota:** solo podrás recoger un recurso por casilla, aunque tengas más de una ficha sobre ella.

4. Batallas y victorias:

Batallas por hordas

Caso 1: Si llegas o pasas por encima de una casilla ocupada por un grupo de zombis enemigos, deberás batallar inmediatamente de la siguiente manera:

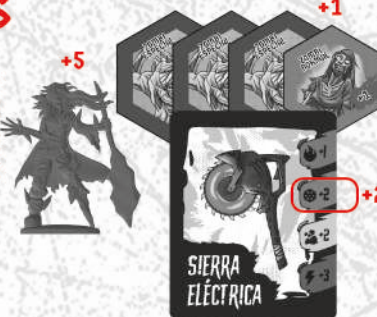
- Una vez declarada la batalla, ambos jugadores deberán elegir la cantidad de tarjetas de descubrimiento (armas/poderes/ventajas) que deseen usar para sumar puntos y jugarlas boca abajo.

Los jugadores mostrarán las tarjetas con las cuales van a jugar y sumarán los puntos junto con el poder de ataque de la horda de zombis ubicados en las casillas de batalla. El poder de ataque es igual al nivel de los zombis: los zombis normales tienen 1 punto de ataque, los especiales tienen 2 puntos de ataque, y el líder tiene 5 puntos de ataque.

Por ejemplo, si en la misma casilla están los 3 zombis especiales (**ataque 2**), un zombi normal (**ataque 1**) y el líder (**ataque 5**), sumarán el máximo poder que una horda puede tener, que es **12** ($2+2+2+5+1$).

- La suma de tarjetas y poder de ataque de los zombis definirá el poder de ataque final de la horda.
- Debes restar a cada horda el daño recibido; quien quede en pie es el ganador.

Ejemplo: si una horda, sumando cartas y zombis llega a un valor de ataque de 14 y enfrenta a otra horda que tenga un poder de ataque de 12, cada una recibirá daño de ataque. Entonces, la horda de nivel 14 aniquilará a toda la horda de nivel 12, pero, la horda nivel 12 hará 12 puntos de daño a la horda nivel 14, es decir, quedaran vivos solo 2 zombis normales o 1 zombi especial. **Ejemplo con gráfica:**

Momento 1: Declaración de la batalla	Momento 2: suma de puntaje	Momento 3: Resultado de la batalla
CLAN ELÉCTRICO +5 +2 +2 +2 +1 	+12 Ptos de ataque	Pierde todos sus puntos
US. +2 +2 +2 +1 CLAN HIELO +5  SIERRA ELÉCTRICA +2	+14 Ptos de ataque	+2  Pierde 12 puntos de ataque y se queda con el restante +2

Nota: no es posible contra atacar después de una derrota, por eso es importante declarar la batalla y anunciar las cartas más las hordas de zombis que batallarán.

Nota: si el jugador le ganó a una horda con un poder de ataque de 5 o más, podrá reclamar un token de victoria. Destruir hordas con un poder de combate de nivel 4 o menos no otorga tokens de victoria. Las tarjetas jugadas irán a la pila de descarte y los zombis derrotados irán a la pila de compra de zombis fuera del tablero.

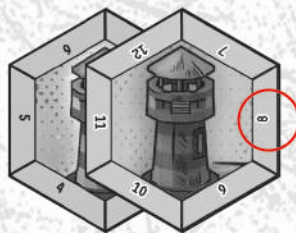
Caso 2: si cuentas con una tarjeta, poder o ventaja que te permita evadir la batalla, podrás usarla. El jugador podrá conservar las tarjetas que no se usaron para la batalla.

Batallas por torres vigía:

Caso 1: si llegas a la torre de poder de algún oponente, podrás atacarla y tratar de derribarla. Según la cantidad de puntos que tengas, podrás hacerle daño. Recuerda que la torre cuenta con 12 puntos de vida y 12 puntos de ataque.

Caso 2: si para llegar a la torre hay casillas ocupadas por el clan que vas a atacar, deberás primero batallar para avanzar. **Nota:** recuerda que no se pueden ubicar zombis en las casillas de torres de poder.

Caso 3: si atacas la torre pero no tienes la cantidad suficiente de puntos para destruirla, esta perderá los puntos de ataque que le proporcionen. Debes marcarlos con los números que tienen en sus bordes, señalándolos con la flecha que está dibujada en el tablero. Las torres podrán restablecer su vida girándolas un punto por turno, es decir, al inicio de tu turno, ganan un punto de vida.



**Puntaje
de la torre**



**La flecha de
la casilla indica
el puntaje actual
de cada torre**

Nota: recuerda ir girando el token de la torre según los puntos que vaya perdiendo o recuperando en cada turno, así será más claro los puntos de vida en juego.

5. Puntuaciones:

Batallas: recuerda que las puntuaciones que podrás usar en las batallas para obtener la victoria dependerán de la suma de la horda de zombis más la suma de tarjetas que utilices. **(Revisa el ejemplo de la página número 13)**

Juego final: en el momento en que dos torres en el tablero sean destruidas del mismo clan o de diferente centro de investigación, la partida finaliza inmediatamente y se procederá a contar los puntos obtenidos por cada jugador para hallar al clan victorioso. Esto se hará de la siguiente manera:

- **Líder vivo:** +3 puntos
- **Cantidad de zombis especiales:** +2 puntos cada uno
- **Cantidad de zombis normales:** +1 punto cada uno
- **Cantidad de recursos:** +1 punto cada uno
- **Victorias:** +10 puntos cada una
- **Tarjetas de líder:** +5 puntos cada una
- **Torre destruida:** +20 puntos cada una



Nota: para agilizar el conteo de puntos, dale la vuelta al tablero de jugador y ubica allí lo que te indica. Esto te permitirá contabilizar tu puntuación y definir al ganador.

6. Guía Rápida:

Tarjetas de descubrimiento: Estas también te ayudarán a defenderte cuando alguien quiera atacarte; ¡son muy importantes!, podrás usarlas de la siguiente manera:

- **Tarjetas de zombis especiales y armas:** amplifica tu poder en las batallas o ataques a las torres de vigía. **Nota:** en las tarjetas de armas, el poder que te corresponde es el símbolo y color de tu clan.
- **Tarjetas de eventualidades:** úsalas para obtener ventaja sobre el juego. **Nota:** usa las tarjetas inmediatamente si esto lo indica. Recuerda que puedes tener un máximo de 3 tarjetas en tu mano.
- **Tarjetas de nivel de líder:** cómpralas y úsalas para amplificar el poder de tu líder.

Estrategias del juego: el objetivo del juego es derrotar dos (2) torres enemigas, sin embargo, podrás crear tu estrategia al sobrevivir consiguiendo recursos o puntos, ser el vencedor al derrotar al menos una torre o puedes ser el clan más vengativo y batallar con el enemigo para destruir su estrategia de juego.

Batallas: ataca al enemigo para poder debilitar su clan y hacer una contraofensiva, así tendrás más oportunidades de ganar.

7. Descarga y usa la App: Zombienation 2080

Usa la app y podrás encontrar 3 ayudas adicionales. Para obtener el beneficio, debes superar los minijuegos; de lo contrario, perderás la ayuda.

1. Multiplicador de recursos: actívalo al caer en una casillade recursos y multiplícalos.

2. Potencia de poder: úsalo en batalla para obtener más puntaje para tus zombis.

3. Bloqueo defensivo: contrarresta una habilidad de las tarjetas de nivel de un líder.

🔍 ZOMBIENATION 2080

🍏 Descárgalo en el
App Store

▶ DESCARGAR EN
Google Play