








# LA GUÍA DE LOS CAZADORES DE ZOMBIS

## ATENCIÓN

LA CAJA CONTIENE  
VARIOS SOBRES.  
¡NO LOS ABRAS HASTA  
QUE PUEDas HACERLO!



 [scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)  
   #scorpionmasque

  
Scorpion  
Masque

# ZOMBI

Un juego de **Annick Lobet**  
Ilustraciones de **NIKAO**



Los zombis han decidido invadir tu colegio, y por muy plasta que pueda llegar a ser el profe de lengua, ¡no quieres que destrocen el gimnasio o la biblioteca! El problema es que todo el mundo está huyendo, ¡así que tendrás que encargarte tú de echar a estas criaturas!

**Zombie Kidz Evolution** es un juego que evolucionará y se volverá más variado con cada partida que juegues y cada proeza que logres. Con el tiempo, obtendrás nuevos poderes, pero los zombis también se volverán más feroces...



**Editor:** Christian Lemay  
**Director creativo/Jefe de proyecto:** Manuel Sanchez  
**2D adicionales:** Rémy Tornior, Sébastien Bizos  
**3D adicionales:** Aurélie Moine  
**Diseño gráfico:** Sébastien Bizos

**Pruebas de juego:** Fleur y Valentine Sanchez, Philémon Lemay, Téo Dioré, Adèle Raymond, Maëlys de la Touanne, Félix y Raphaël Brière  
**Traducción al español:** Sergio Hernández  
**Maquetación:** Edge Studio



1 árbol cortado  
=  
1 árbol plantado

© 2018 Le Scorpion masqué inc. Se prohíbe expresamente el uso de las ilustraciones, del título *Zombie Kidz Evolution*, del nombre *Le Scorpion masqué* y del logotipo de *Le Scorpion masqué* sin el consentimiento escrito de *Le Scorpion masqué* inc.

2

# THE KIDZ

Evolution

## CONTENIDO



4 fichas de Héroe



1 dado de Zombis



4 fichas de Cerrado



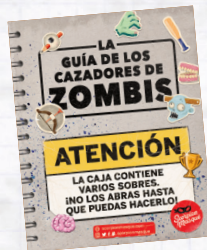
8 soportes de plástico



8 fichas de Zombi



1 tablero de doble cara



1 reglamento  
(incluye 1 hoja de pegatinas y un pasaporte de cazador de zombis)



13 sobres de Evolución cerrados

# OBJETIVO DE LA PARTIDA

**Zombie Kidz Evolution es un juego cooperativo**, lo que significa que todos los jugadores intentan alcanzar un objetivo común y ganan o pierden juntos. El objetivo es eliminar los zombis que aparezcan y cerrar el colegio antes de que sean demasiado numerosos.

**Para ganar, tienes que colocar 1 candado en cada una de las 4 entradas del colegio.**

## PREPARACIÓN

Antes de la primera partida, mete las 4 fichas de Héroe en sus soportes. Deja los demás soportes en la caja, ya que no los necesitarás hasta más tarde.

Pon el tablero de juego en el centro de la mesa. Colócalo **con el lado “noche” boca arriba si vas a jugar con 2 jugadores y con el lado “día” boca arriba si vas a jugar con 3 o 4 jugadores**. El lado “noche” tiene puertas adicionales que permiten moverse de una sala a otra sin tener que pasar por la casilla central o por las entradas.

Ten en cuenta que el tablero se divide en 9 casillas: las 5 salas del colegio y las 4 entradas.



Coloca 1 zombi aleatorio en cada entrada y luego crea la **reserva** formando una fila junto al tablero con los 4 zombis restantes colocados al azar.

Cada jugador elige a un héroe y lo coloca en la sala roja. Devuelve a la caja los héroes que sobren y no se vayan a usar en la partida. Determina quién será el jugador inicial de la partida.

# DESCRIPCIÓN DE LA PARTIDA

Los jugadores juegan sus turnos en orden, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, debes realizar las siguientes acciones **en orden**:

## 1 Haz que un zombi entre en el colegio. ¡Sí, tienes que hacerlo!

Tira el dado de Zombis; a continuación, coloca el primer zombi de la fila en la sala del mismo color que el resultado del dado. Si el resultado es "blanco", ¡genial! ¡En ese caso, no entra ningún zombi en el colegio! En una misma sala puede haber cualquier cantidad de zombis. **Si debes colocar un zombi y no quedan zombis en la reserva, ¡los zombis habrán invadido el colegio y habrás perdido la partida!**



## 2 Mueve tu héroe a una casilla adyacente o déjalo donde esté.

Ten en cuenta que para que dos casillas se consideren adyacentes, debe haber una puerta entre ellas.



### LA REGLA DE LOS TRES ZOMBIS

- No puedes hacer que tu héroe entre en una casilla que contenga 3 o más zombis.
- Debes mover tu héroe si está en una casilla que contenga 3 o más zombis.

## 3 Elimina los zombis que estén en la casilla donde se encuentre tu héroe.

Puedes eliminar 2 zombis como máximo. Colócalos al final de la fila de la reserva de zombis en orden aleatorio. Este orden será importante más adelante, después de que hayas abierto algunos sobres de Evolución.

## 4 Coloca un candado en una entrada.

Si tu héroe está situado en la misma entrada que otro héroe, chócale los cinco a ese jugador y luego coloca un candado en esa entrada. Cada entrada sólo puede tener un candado. **Si las 4 entradas están cerradas, ¡ganas la partida!**

# EJEMPLO DE JUEGO



## JUGADOR 1 (Karina)

- 1 Karina lanza el dado y luego coloca un zombi de la reserva en la casilla azul, en la cual ya no pueden entrar los héroes porque contiene 3 zombis.
- 2 Mueve su héroe a una entrada adyacente.
- 3 Elimina el zombi que está situado en su nueva casilla.



### CONSEJOS

- No permitas que los zombis se acumulen en las casillas: intenta eliminar los grupos de dos zombis antes de que se conviertan en grupos de tres.
- ¡No te olvides de los zombis de las entradas! Eliminarlos para que vuelvan a la reserva es una buena forma de evitar que se vacíe.



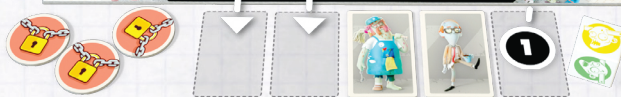
## JUGADOR 2 (Félix)

- 1 Félix lanza el dado y luego añade un zombi a la casilla amarilla.
- 2 Decide no mover su héroe.
- 3 Elimina los 2 zombis de su casilla.



## JUGADOR 3 (Rafa)

- 1 Rafa lanza el dado y saca blanco, así que no añade ningún zombi.
- 2 Su héroe tiene que moverse, porque está en una casilla ocupada por 3 zombis. Elige moverse a una entrada adyacente, pero no puede eliminar zombis en ella porque no hay ninguno.
- 3 ¡El héroe de Karina también está en esa entrada! Rafa le choca los cinco a su compañera y luego coloca un candado en la casilla.



# FIN DE LA PARTIDA

Todos **ganan** si hay **un candado en cada entrada**.

Todos **pierden** si **no quedan zombis en la reserva** y tienes que colocar uno en el tablero.

# EVOLUCIÓN DEL JUEGO

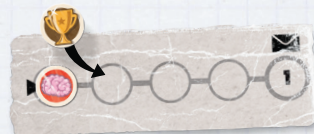
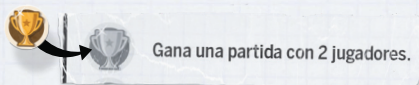
**Cada vez que termines una partida**, tanto si han ganado los jugadores como si han ganado los zombis, pon una pegatina de cerebro en el medidor de progreso del pasaporte que hay al final de estas reglas, empezando por la parte superior izquierda.

# MISIONES

Más adelante en las reglas, descubrirás una lista de misiones que te permitirán progresar más rápido.

Al final de cada partida, **si has cumplido una misión**, márcala como completada colocando:

- Una pegatina de trofeo en la casilla correspondiente de la lista de misiones (páginas 12–14)
- **Y también** una pegatina de trofeo en el medidor de progreso.



## ¡CUIDADO!

Después de una partida, **no puedes marcar más de una misión como completada** aunque hayas completado más de una misión en esa partida. Además, sólo puedes marcar cada misión como completada una vez (*no puedes completar la misma misión dos veces*).

### Si has completado las 3 misiones de un mismo grupo,

marca el grupo como completado colocando:

- Una pegatina de trofeo en la casilla correspondiente de la lista de misiones
- **Y también** una pegatina de trofeo en el medidor de progreso.





# APERTURA DE SOBRES

Cuando coloques una pegatina en una casilla numerada, puedes abrir el sobre de Evolución que tenga ese mismo número.



## EN LOS SOBRES, ENCONTRARÁS UNO O VARIOS DE ESTOS ELEMENTOS:

- **Contenido de juego adicional**  
¡Sorpresa!
- **Una pegatina de insignia de rango**  
¡Esto significa que has ascendido de rango! Pon esta pegatina en la casilla correspondiente del pasaporte que hay al final de este reglamento.



- **Una pegatina de reglas avanzadas**  
Pon esta pegatina en la casilla correspondiente de la sección "Reglas avanzadas" de la página siguiente.
- **Una pegatina de misión nueva**  
Pon esta pegatina en la casilla correspondiente de la sección "Misiones" de la página 14.





## REGLAS AVANZADAS

En algunos de los sobres misteriosos, descubrirás nuevas reglas que se añadirán a las reglas básicas.

Si estas reglas te resultan demasiado difíciles, no es obligatorio aplicarlas.

Siempre puedes jugar únicamente con las reglas básicas.



# R1

Pon aquí la pegatina R1





**R2**

Pon aquí la pegatina R2

**R3**

Pon aquí la pegatina R3



# MISIONES



## Grupo de misiones **PRIMEROS PASOS**



Gana una partida con 2 jugadores.



Gana una partida con 3 jugadores.



Gana una partida con 4 jugadores.



## Grupo de misiones **PÁNICO**



Gana una partida sin que queden zombis en la reserva.



Gana una partida con al menos 5 zombis en la misma casilla.



Gana una partida jugando solamente con 6 zombis (devuelve 2 zombis a la caja al comienzo de la partida).

### RECUERDA

- Cuando completes una misión o cuando hayas completado las 3 misiones de un grupo, no olvides colocar una pegatina de trofeo **en el medidor de progreso** y otra **en esta página**.
- No puedes completar más de una misión en cada partida.



### Grupo de misiones **PRESTIGIO**



Gana una partida con 2 jugadores jugando en el lado "día" del tablero.



Gana una partida tras haber eliminado a todos los zombis (sigue jugando después de haber cerrado las 4 entradas si quedan zombis en el tablero).



Gana 3 partidas seguidas.

*Marca uno de los siguientes círculos por cada partida ganada ○○○  
y bórralos todos si pierdes una partida.*



### Grupo de misiones **ASISTENCIA**



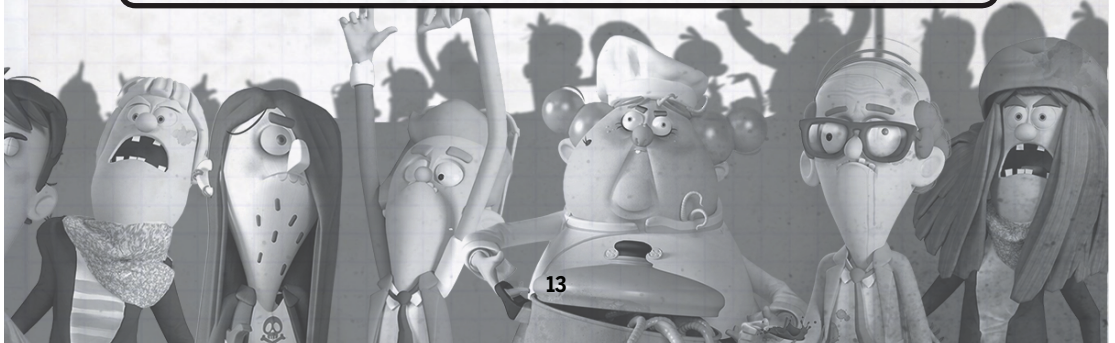
Gana una partida al menos 1 semana después de tu primera partida.



Gana una partida al menos 1 mes después de tu primera partida.



Gana una partida al menos 3 meses después de tu primera partida.





# M1

Pon aquí la pegatina M1

# M2

Pon aquí la pegatina M2

# M3

Pon aquí la pegatina M3





# PASAPORTE



**Misión de bonificación:** cuando hayas completado toda la información de esta página, puedes poner un trofeo de bonificación en el medidor de progreso. Ésta es una misión independiente, así que puedes marcarla como completada a la vez que otra.



*Pon aquí una foto o un dibujo de ti*

**Apellido** \_\_\_\_\_ **Nombre** \_\_\_\_\_

**Fecha de tu primera partida** \_\_\_\_\_

**Cada vez que juegues con alguien que no haya jugado nunca a este juego contigo, escribe aquí su nombre** (para la misión de bonificación, esta sección está completa cuando haya 5 nombres escritos en ella):

**1** \_\_\_\_\_

**2** \_\_\_\_\_

**3** \_\_\_\_\_

**4** \_\_\_\_\_

**5** \_\_\_\_\_

**Ponle nombre a cada uno de los 4 héroes:**



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

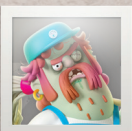


\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Ponle nombre a cada uno de los 4 tipos de zombis:**



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





## INSIGNIAS DE RANGO

Pon aquí las insignias que hayas obtenido.



**NOVATO**



**SUPERVIVIENTE**



**CAZADOR DE ZOMBIS NOVATO**



**CAZADOR DE ZOMBIS EXPERIMENTADO**



**CAZADOR DE ZOMBIS VETERANO**



**CAZADOR DE ZOMBIS HEROICO**



**CAZADOR DE ZOMBIS DEFINITIVO**

## MEDIDOR DE PROGRESO

Pon una pegatina de cerebro en el medidor después de cada partida.  
Pon también una pegatina de trofeo si has completado un grupo de misiones.

