

# ZOMBIE TSUNAMI

EL JUEGO DE TABLERO

## REGLAMENTO



### CONTENIDO DEL JUEGO

**21** <sup>CARTAS</sup> DE CALLE



**7** <sup>CARTAS</sup> DE VENTAJA SECRETA



**21** <sup>CARTAS</sup> DE TIENDA



**72** <sup>CUBOS</sup> ZOMBIS



**3** <sup>CARTAS</sup> DE TIENDA



**ZOMBIRD**  
LA EXPANSIÓN



**18** <sup>CARTAS</sup> ZOMBIRD



**6** <sup>FICHAS</sup> DE DESEMPEÑE



**12** <sup>MONEDAS</sup> DE ORO



**12** <sup>FICHAS</sup> DE CIVILES



**18** <sup>CONTADORES</sup> DE VOTACIÓN



**1** <sup>TABLERO</sup> DE CARRETERA

# INTRODUCCIÓN

**Zombie Tsunami** es un juego casual de 3 a 6 jugadores con una duración inferior a 30 minutos. Cada jugador controla una horda de zombis que están atormentando la ciudad. El ganador será el jugador con mayor número de zombis al final de las 3 rondas de juego.  
¡Pero cuidado, los humanos están en todas partes y no se dejarán vencer sin plantar cara!

¡Los jugadores tendrán que colaborar y en ocasiones traicionarse entre ellos para poder ganar el juego!

## PREPARACIÓN

- 1 Entrega a cada jugador 3 Contadores de votación (  )
  - 2 Entrega a cada jugador 1 carta  al azar, boca abajo (ver **CARTAS DE VENTAJA SECRETA**).
  - 3 Coloca las dos cartas permanentes de Tienda en el lado superior derecho del tablero.
  - 4 Baraja las cartas de Tienda para crear el mazo de Tienda y colócalo junto al tablero. De este mazo, revela un número de cartas igual al número de jugadores + 3.
  - 5 Crea el mazo de Calle:
- Baraja el mazo de **ROUND 1**.
  - Aparta las cartas de Autobús y Avión fuera del mazo de **ROUND 2&3**.
  - Baraja el mazo de **ROUND 2&3** y crea dos pilas de 5 cartas cada una, boca abajo.
  - Añade la carta de Autobús a la primera pila y la carta de Avión a la segunda. A continuación bajara ambas pilas sin mezclarlas.
  - Coloca las 3 pilas una encima de otra de manera que la pila con la carta de Avión esté abajo, la pila con el Autobús en el medio y la de **ROUND 1** encima.



El nuevo mazo de Calle debería tener 18 cartas. Sitúalo a la izquierda del tablero.





## DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se distribuye en 3 rondas. Cada ronda se juega de la siguiente forma:



- Al comienzo de cada ronda:
  - Cada jugador añade  a sus hordas.
  - Se barajan las cartas de  y se entrega una a cada jugador.

- Un jugador se encarga del mazo de Calle e irá revelando las cartas una a una. Todos los jugadores juegan a la vez y deben resolver una carta antes de que se muestre la siguiente carta.







- Pueden encontrarse iconos de Zombi entre 2 cartas, lo que indica que cada jugador gana  antes de que se muestre la siguiente carta.








- Cuando los jugadores lleguen a la , cada uno recibe  y deben participar en la actividad de compra antes de que se descubra la próxima carta (ver Compras).



- Al final de cada ronda, todos los  se transforman en  y todas las cartas de  son devueltas. El resto sobrante de cartas de Tienda se descartar  se reabastece.

### REGLAS IMPORTANTES!

- Si en algún momento un jugador no tiene , puede coger 1 de la reserva.
- Si en algún momento se produce un empate al determinar el jugador con más o menos  para alguna actividad, todos los jugadores empatados lanzan una Ficha de  de la reserva. El jugador empatado con el mayor resultado gana el desempate y comienza la actividad.
- No hay límite en el número de  y  que puede poseer un jugador.

# CARTAS DE CALLE

En cada ronda se resolverán 6 cartas de Calle.

## CARTAS DE SALTO



Cuando se muestra una carta de Salto, cada jugador debe lanzar todos sus . Si el cae boca arriba, muere y es devuelto a la reserva. Sin embargo, cada carta muestra un límite de que pueden morir. El límite se indica con: . El símbolo indica que no hay límite de muertes al resolver esta carta de Salto.

*Ejemplo:*

Se revela la carta de . Erik lanza todos sus y 3 de ellos caen boca arriba. Ya que el límite de muertes es de 2, solamente serán descartados de la horda de Erik.

Tipos de cartas de Calle:

## CARTAS DE EMBESTIDA



Cuando se muestra una carta de Embestida, los jugadores se dividen en equipos para embestir el obstáculo mostrado. Para ello, cada jugador elige de manera secreta un Contador de Votación ( ) y la coloca en su mano derecha cerrada, manteniendo los otros 2 contadores en la mano izquierda cerrada. Cuando todo el mundo está listo, todos muestran su mano derecha y revelan el Contador de Votación al mismo tiempo. Los jugadores con el mismo color de contador formarán un equipo.





Cada equipo cuenta su número total de . Si un equipo tiene al menos el número requerido de (mostrado en la carta de Embestida), los miembros del equipo no sufren pérdidas al embestir el obstáculo. De no ser así, cada miembro del equipo que tengan menos Zombies de lo indicado en la carta, perderá .

### NOTA:

Es bastante recomendable para los jugadores que se negocien alianzas antes de votar. No hay reglas en contra de que un jugador muestre su Contador de Votación a otro de manera secreta, realizar sugerencias, o engañar. Deberías mentir sobre tu intención de voto si tu carta de Ventaja Secreta es Tsunami o Ninja.






### **CARTAS DE ZOMBI / MONEDA**

Cuando se muestra una carta de  o de , cada jugador gana bien 1  o 1 .






### **CARTA DE MONEDA AL SALTO**

Cuando se muestra la carta de  al salto, cada jugador lanza todos sus . Si al menos 1 de ellos acaba boca arriba, ese jugador gana 1 .





### **CARTAS DE CIVIL / BOMBA**

Cuando se muestra una carta de Civil / Bomba, cada jugador gana  que coloca frente a él, o elige bombardear a otro jugador. El jugador con el mayor número de  elige primero, pasando al siguiente en el sentido de las agujas del reloj.

En caso de empate en mayoría de , cada jugador empatado lanza una Ficha de Desempate de la reserva. El jugador empatado con el resultado más alto gana el empate y elige primero.






### **CARTA DE SALTO EN PARACAÍDAS**

Cuando se muestra esta carta, cada jugador lanza todos sus . Si al menos 1 de ellos acaba boca arriba, ese jugador gana 1 .






## **CIVILES**

Los jugadores tienen la posibilidad de obtener  durante una ronda. Cada  se convertirá en un  al final de la ronda.

## **BOMBAS**





Cuando un jugador es bombardeado, pierde todos sus . Si no tiene ningún , perderá 1  en su lugar.






## COMPRAS








Cuando los jugadores llegan a la Tienda, cada uno obtiene 1  . El jugador con el menor número de  será el primero y podrá comprar cartas pagando su coste (el número de monedas mostrado en la zona inferior izquierda de la carta). El resto de los jugadores comprarán en el sentido de las agujas del reloj.



En caso de empate en minoría de  , cada jugador empatado lanza una Ficha de Desempate de la reserva. El jugador empatado con el resultado más alto gana el empate y compra primero.

Cuando se compra una carta, no se reemplaza de forma inmediata. La Tienda se reabastecerá por completo solamente al final de la fase de compras. La Tienda se completará con un número de cartas igual al número de jugadores +3.

## REGLAS IMPORTANTES:


- Un jugador no puede tener más de  .
- Los jugadores pueden comprar hasta 2 cartas cada uno (si tienen suficientes  ).
- Todas las cartas de la tienda deben ser utilizadas inmediatamente a menos que tenga el símbolo  en ella. En ese caso, la carta se mantiene boca arriba frente al jugador hasta que sea utilizada.
- Una vez utilizada la carta, descártala a menos que sea una de las dos cartas de Tienda permanentes, marcadas con  .
- Un jugador puede simplemente pasar para ahorrar sus  .

## CARTAS DE VENTAJA SECRETA

Las cartas de  ofrecen a los jugadores recompensas si alcanzan un objetivo específico durante la ronda. En cualquier momento durante la misma, un jugador puede mostrar tu carta de  . Si la revela inmediatamente después de cumplir el requisito, ganará su recompensa. Las cartas reveladas no pueden ser utilizadas de nuevo (a menos que sean volteadas con la carta de Tienda "Voltea una Ventaja Secreta").

### NOTA:

Los jugadores pueden revelar su Ventaja Secreta sin cumplir el requisito, pero la carta permanecerá boca arriba a menos que sea volteada como se describe arriba.

Utiliza el grupo apropiado de  según el número de jugadores:

### 3 JUGADORES



### 4 JUGADORES




### 5 JUGADORES






### 6 JUGADORES



Debe haber siempre una carta extra de  restante una vez que cada jugador haya recibido la suya. Cada jugador puede mirar su carta en cualquier momento.

## FINAL DEL JUEGO

Al final de la tercera ronda, todas las cartas de  se devuelven y todos los  son transformados en .

Cada jugador cuenta su total de  y el que más tenga será el ganador.

En caso de empate, todos los jugadores no empatados deben gritar "¡lanzad, lanzad, lanzad!" mientras que los jugadores empatados lanzan sus zombies y descartan aquellos que acaben boca arriba. El jugador empatado al que le queden más zombies será el ganador.

## CRÉDITOS

**Diseño de juego:** Jeremie Torton, Vincent Vergonjeanne

**Arte:** Mateusz Komada, Matthieu Malot

**Pruebas de juego:** Aleksandra Górecka, Arkadiusz Krzos, Benjamin Ravet, Eduardo Baraf, Julien Vergonjeanne, Katarina Lichańska, Katarzyna Juryk, Marcin Musiał, Mateusz Anioł, Monika Grzebyk, Piotr Kuśnierowski, Seth Johnson, Stefan Domański, Théo Garnier, Wojciech Wilk

**Corrección:** Dustin Schwartz, Magnus Karlsson, Kirk Dennison, Marta Vergonjeanne

**Edición española:** Vicente de los Santos

# ZOMBIRD

## LA EXPANSIÓN

### REGLAS

La expansión Pájaros Zombi introduce un nuevo tipo de carta, los Pájaros. Cada jugador mantiene las cartas de Pájaros en su mano. Estas cartas pueden ser jugadas en cualquier momento durante la partida.

#### NOTA:

Es recomendable añadir la expansión de forma inmediata a Zombie Tsunami. Aportará mucha más profundidad y curiosas interacciones entre los jugadores.

## PREPARACIÓN

- 1 Baraja el mazo de Pájaros y el mazo de Eventos y colócalos junto al tablero.
- 2 Añade las 3 cartas de Tienda de Pájaros al mazo de Tienda antes de prepararlo.
- 3 Entrega 1 carta de Pájaro a cada jugador.





## COMO JUGAR

Al comienzo de cada ronda, revela 1 carta de Evento. Estas cartas representan desafíos que los jugadores pueden afrontar para obtener más cartas de Pájaros.



Las cartas de Evento muestran 2 variedades:



Estos Eventos deben ser cumplidos de forma inmediata cuando la carta sea revelada.



Estos Eventos se pueden completar en cualquier momento durante la ronda. Sin embargo, cada jugador solo puede obtener 1 Pájaro durante este tipo de Evento.



## HOJA DE REFERENCIA

# ZOMBIRD



### Pájaro banquero

Gana .



### Pájaro bomba

Lanza una bomba a otro jugador.




### Salto

Salto con un límite de 2 muertes. (inmediato)



### Vistazo

Mira el  del jugador a tu izquierda. (inmediato)




### Pájaro-cerebro

Gana  al final del juego.



### Pájaro hada

Salva a  de un salto o una bomba.



### Regalo

Cada jugador recibe inmediatamente 1 carta extra de Pájaro. (inmediato)



### Entrega un Zombi

Entrega  a otro jugador. (esta ronda)




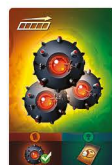
### Pterodáctilo

Roba  a otro jugador.



### Pájaro punk

Cuenta como si tuvieras 3  extra al embestir un obstáculo.




### Bomba

Bombardea con éxito a otro jugador (esta ronda)



### Bono

Puntúa con éxito tu carta de  (esta ronda)




### Pájaro robot

Cancela el efecto de una bomba lanzada a ti.




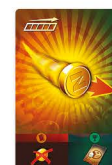
### Súper Pájaro

Cuenta como si tuvieras 10  extra al embestir un obstáculo.



### Píldora roja

Usa tu  rojo durante un voto. (esta ronda)




### Moneda

Descarta  (esta ronda)



### Gran pájaro Hada

Salva hasta  de un salto o una bomba.



### Pájaro Imán

Roba  de otro jugador.



### Zombi

Ningún muere durante un salto. (esta ronda)



CARTAS  
**DE VENTAJA**  
SECRETA



**Ovni**

Muéstralo si tienes al menos al final de la ronda. Gana . Tus siguen transformándose de manera normal.



**Monstruozo**

Muéstralo si bombardeas con éxito. Gana .



**Tsunami**

Muéstralo si eres el equipo más numeroso (sin empates) al resolver una carta de Embestida. Roba de tu equipo (bien de 1 jugador o de dos jugadores diferentes).



**Jugador de Fútbol**

Revela la carta si eres bombardeado. La bomba no causa efecto en ti y además robas del jugador que te bombardeó.



**Cabeza de Dragón**

Muestra la carta y señala a otro jugador, y advierte que posee la Cola del Dragón. Si estás en lo cierto, gana . Si no, el jugador que tiene la Cola del Dragón puede mostrarla y ganar .



**Cola de Dragón**

Muestra la carta y señala a otro jugador, y advierte que posee la Cabeza del Dragón. Si estás en lo cierto, gana . Si no, el jugador que tiene la Cabeza del Dragón puede mostrarla y ganar .



**Ninja**

Muéstralo si eres el equipo más pequeño (sin empates) o el único equipo al resolver una carta de Embestida. Gana . Si tu equipo no tiene el número requerido de , no pierdes los como el resto de tu equipo.

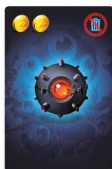


# GARTAS DE TIENDA



## 1 Civil PERMANENTE

Gana 1



## Bomba PERMANENTE

Bombardea a otro jugador.



## Salva 1 Zombi

Salva a de un salto o bomba.



## Roba 1 Cubo

Roba a otro jugador.



## Roba 2 Cubos

Roba a otro jugador.



## Salva 2 Zombis

Salva a de un salto o bomba.



## 2 Civiles

Gana



## 3 Civiles

Gana



## +1 Cubo

Gana



## Bomba

Bombardea a otro jugador.



## Mega Bomba

Bombardea a cualquier número de jugadores.



## Cambio

Intercambia 2 cartas de no reveladas.



## +2 Cubos

Gana



## Gira una Ventaja Secreta

Voltea cualquier carta de , que será mostrada y desactivada (de oculta a revelada) o reactivada (de revelada a oculta). Las cartas de desactivadas de esta forma no podrán ser puntuadas a menos que sean reactivadas de nuevo.