

# M-DS1 - EN CAMINO

Medio / 6 Supervivientes / Tiempo Indefinido

En medio de este caos apocalíptico hemos decidido avanzar entre las calles infestadas de zombis para poder escapar de este infierno, pero antes de cualquier cosa necesitamos encontrar recursos para nuestro viaje, tendremos que explorar en los edificios cercanos, ¿Aún habrá algo por aquí?.

**Materiales necesarios: Zombicide 2nd Edition.**  
**Losetas necesarias: 1V, 2V, 3V, 4V, 6V & 9V.**

## • OBJETIVOS

**Busca recursos.** Encuentra los objetivos verde y azul que representan los recursos para el equipo.

**Sigue tu camino.** Llega a la salida con todos los supervivientes. Cualquier Superviviente puede escapar a través de esta Zona al final de su Turno siempre que no haya Zombis en ella.

## • REGLAS ESPECIALES

• **Preparación.** Revuelve el objetivo azul y verde entre los objetivos rojos, los spawns verde y azul están inactivos al principio de la partida.

Coloca una caja de arma macarra en la zona de calle esquinada de la loseta 9V como se muestra en el mapa.

Antes de iniciar, realiza una aparición de zombis en el edificio formado por las losetas 3V & 4V como si este fuera abierto por primera vez.

• **Camino cerrado.** Las puertas verde y azul no se podrán abrir hasta que se indique lo contrario. Además, las puertas rojas solo podrán ser abiertas desde las zonas correspondientes a las losetas 9V & 1V.

• **¿Aquí hay algo?** Las puertas del edificio formado por las losetas 3V & 4V están abiertas.

• **¿De dónde salieron?** En cuanto un superviviente entre en la zona del coche patrulla, las puertas azul y verde se abrirán realizando las apariciones correspondientes en los edificios, después realiza una aparición en el spawn azul y verde en un nivel superior al que se encuentran los supervivientes (Max. nivel rojo), estos spawns quedarán activos.

• **¡Apaguen eso!** En cuanto un superviviente entre en la zona del coche patrulla coloca 6 tokens de ruido en esa zona, cada zombi en rango 0-1 en LoS de esta zona tiene una acción adicional mientras haya tokens de ruido. Al final de la ronda elimina un token de ruido de la zona del coche patrulla.

El coche patrulla no se puede conducir. Al buscar en el coche patrulla, roba cartas hasta que se saques una carta de arma. Descarta las otras cartas. La carta ¡¡Aaahh!! activa la aparición de un Caminante como de costumbre e interrumpe la búsqueda.

• **Regalito escondido.** La caja de arma macarra en la zona de calle esquinada en la loseta 9V otorga un arma macarra al superviviente que la tome sin tomar en cuenta apariciones. Luego puede reorganizar su inventario de forma gratuita.

• **¿Recursos?** Cada Objetivo otorga 5 Puntos de Adrenalina al Superviviente que lo tome.

• **Puede servir.** Cada caja de armas le da un arma macarra aleatoria, entre las que todavía están disponibles al Superviviente que la toma. Luego puede reorganizar su inventario de forma gratuita.

|    |    |    |
|----|----|----|
| 9V | 1V | 6V |
| 2V | 4V | 3V |

