

Ninguém sabe como tudo começou, os jornais pouco relatavam. Após alguns dias era certo que algo estava muito errado... Os mortos estão andando!

JORNADA Z

Em Jornada Z se torne sobreviventes em um apocalipse zumbi. Enfrente os mortos vivos e os outros jogadores em diversos locais para garantir sua vitória realizando objetivos secretos. Fazer isso não será fácil, é preciso ser esperto, às vezes até ardiso, para ser o vencedor. Ter bons equipamentos e sobreviver aos zumbis é tão importante quanto saber a hora certa de passar a perna na concorrência.

PREPARAÇÃO

Comece separando os baralhos, os embaralhe, e coloque-os ao alcance de todos. Eles são identificados pelos seus fundos. Na lateral da caixa há um lista dos componentes. Cada participante recebe duas cartas de Objetivos, escolha uma para ser sua condição de vitória na partida, a outra carta é devolvida à caixa.

Para seus primeiros jogos é recomendado que seja utilizado o Objetivo Coletivo no jogador dos Objetivos Secretos. Comece com Primeiros dias, e use somente as cartas de Sobreviventes marcadas como a imagem ao lado:



Essa separação é recomendada apenas para seu primeiro jogo, nos seguintes use o baralho completo. Os próximos procedimentos da preparação são iguais para todos os jogos.

Os jogadores decidem quem será o primeiro a escolher seu **Sobrevivente**. Este jogador será o último a realizar seu turno na partida e o último a escolher será o primeiro.

SOBREVIVENTES

CAÇADORA E GUIA FLORESTAL

5

2

3

1

SKILL *Conhecimento de terreno:* Você pode entrar e sair de Localidades do tipo Zona Isolada sem custo.

SKILL *Escoiteira nata:* Ao entrar em uma Localidade Zona Isolada compre duas cartas.

Misar com calma: Descarte uma carta para somar o dado ao utilizar uma Arma de Fogo

Vida inicial e máxima do Sobrevivente.
Ao chegar em zero a partida é perdida

Bônus recebido nos Combates quando o Sobrevivente utiliza Armas de fogo



Bônus recebido nas Fugas quando o Sobrevivente foge dos Zumbis



Bônus recebido nos Combates quando o Sobrevivente utiliza Armas Brancas



Regras que se aplicam somente ao Sobrevivente escolhido



Os jogadores iniciam com 4 cartas em suas mãos, o número máximo no final do turno é 8, o excedente é descartado. Equipamentos iniciais não contam como cartas de sua mão inicial.

Compre uma Localidade e a coloque no centro da mesa com os peões dos jogadores, eles também devem ter o **Registro da Jornada**, os marcadores de suas cores, uma meia bola verde, uma vermelha e uma branca.



REGISTRO DA JORNADA

Use suas fichas para marcar os Objetivos realizados

Use as meia bolas vermelha e verde para marcar sua Vida e Contaminação



Zumbis Perseguido seu Sobrevivente

Use a meia bola branca para marcar quantos Zumbis você matou na partida

Compre uma carta quando matar o 3º, o 6º e o 9º Zumbi da sua dezena atual



Resumo da preparação do jogo:

- Separe e embaralhe os Baralhos. Cada jogador pega dois Objetivos e escolhe um.
- O primeiro a escolher seu Sobrevivente será o último a jogar, o último a escolher jogará primeiro.
- Cada jogador começa com quatro cartas em sua mão e um Registro da Jornada.
- Escolha uma cor e pegue os Marcadores de Objetivos, de Vida, de Contaminação e Zumbis Mortos.
- A primeira Localidade é colocada em jogo.
- Os peões de cada jogador são colocados na Localidade comprada.
- Inicia o primeiro turno.

ORGANIZAÇÃO DOS TURNOS

A vez de cada jogador é um turno, nele você pode: mudar de Localidade, usar duas cartas e Trocar itens. E deve: Comprar sua cartas e Confrontar os mortos vivos. Tanto Combater quanto Fugir é considerado um Confronto. O jogador não é obrigado a lutar, mas caso não o faça deverá fugir. Terminando as ações passe o turno para o próximo jogador começando assim a sua Rodada, nela você pode utilizar uma carta de Ação Imediata.

O turno resumido:

- Início do turno.
- Restauração: Restaura suas cartas Esgotadas.
- Avançar/Recuar: Pode mudar de Localidade.
- Compra: Compre as cartas do turno.
- Preparação: Equipamentos podem entrar em jogo. Os jogadores na mesma Localidade também podem realizar trocas nesse momento.
- Confronto: O jogador escolhe como lidar com os mortos vivos, ele pode Combater ou Fugir.
- Avançar/Recuar: Pode mudar de Localidade caso ainda não tenha feito no turno (Efeitos de cartas não são considerados).
- Vitória: Com três Objetivos realizados ou sendo o único Sobrevivente vivo a partida é ganha.
- Fim do turno.

CARTAS DOS SOBREVIVENTES

No turno pode-se utilizar duas cartas, uma Ação Imediata também poderá ser utilizada na Rodada. Cartas de Companheiro não são consideradas como uma carta do turno e podem ser utilizadas no turno de outros jogadores, desde de que Encontrando um Estranho ocorra.



AÇÃO IMEDIATA

A cor da carta indica seu tipo

O ícone em destaque indica o Efeito Encontrando um Estranho



Efeito realizado pela carta

Único tipo de carta que é utilizada a qualquer momento, porém uma única vez durante a rodada. A ordem de execução dos Efeitos é sempre da esquerda para a direita e o primeiro deles é obrigatório. A carta não pode ser executada se o primeiro Efeito listado não for possível.



Veja os Efeitos anteriores, primeiro conjunto: Cancelar um Confronto, Colocar um Zumbi em Perseguição e Comprar uma carta. No segundo conjunto: o Sobrevivente escolhido Compra uma carta, Cancela um Confronto, Colocar dois Zumbis em sua Perseguição e Recebe um dano.

Para utilizar a carta com o primeiro conjunto deve ter Zumbis na Localidade do Sobrevivente escolhido. Se não houver nenhum morto vivo no mesmo Local não haverá um Confronto válido para ser cancelado, inviabilizando sua utilização.

No segundo o primeiro Efeito é comprar uma carta e isso sempre é possível. Os Efeitos que seguem são realizados mesmo parcilamente, não há como não fazê-los caso tenha a possibilidade.

As cartas possuem um jogador escolhido como alvo dos Efeitos, as únicas exceções são quando há a **COR VERMELHA** e o símbolo  no ícone do Efeito indicando que o jogador que utilizou a carta será quem realizará aquele efeito. Ou a **COR AMARELA** e o símbolo  que indicam que todos os jogadores devem realizar o Efeito. **A COR VERDE** e o ícone  indicam que o jogador escolhido realizará o Efeito, podendo ser o Sobrevivente que utilizou a carta.

Alguns Efeitos estão restritos ao local do jogador escolhido como alvo da carta, quando isso ocorrer o ícone terá o círculo ao lado como indicação da restrição. Ou seja, o Efeito descrito deve ocorrer na mesma Localidade onde se encontra o Sobrevivente afetado.



Encontrando um Estranho

Certas Ações Imediatas representam eventos onde o Sobrevivente encontra outras pessoas. Sempre que isso ocorrer a carta terá o ícone à esquerda indicando o subtipo Encontrando um Estranho.

Na fase do turno que uma carta desse tipo for utilizada cada jogador poderá colocar **UM Companheiro** em jogo sob o controle de qualquer Sobrevivente o Acompanhando.

COMPANHEIROS

Companheiros são outras pessoas em sua jornada, não há um limite para quantos você pode se ter em campo. A força deles é somada ao Bônus durante o Combate contra os Zumbis.



O número é o Bônus dado pelo Companheiro nos Combates

Nesta área ficam as Habilidades ou Efeitos da carta, o símbolo ao fundo indica que ela precisa ser Esgotada ao ser utilizada

ABANDONANDO UM COMPANHEIRO

Companheiros podem ser Abandonados para cancelar o Confronto do seu turno. Isso pode ser feito a qualquer momento e garante que você não receberá dano dos Zumbis. Após o Abandono não é concluído ou realizado qualquer Disputa. Também conta como Abandono quando um Efeito faz com que os Companheiros saiam de jogo para a Pilha, mas nestes casos o Confronto não é interrompido.



Alguns Efeitos só ocorrem quando o Companheiro é abandonado, nestes casos ele estará especificado como no exemplo acima.

EQUIPAMENTOS

Os Equipamentos permanecem em jogo e são divididos em Armas e Utensílios. As Armas podem ser de Fogo ou Brancas. As Habilidades das Armas de Fogo só podem ser ativadas nos Combates em que são utilizadas, assim como os Veículos.

As Habilidades de todos os outros Equipamentos e Companheiros podem ser utilizadas em qualquer Disputado. Em uma Fuga com um Veículo ou em um Combate com uma Arma de Fogo o jogador pode ativar seus Utensílios ou Armas Brancas, mas o inverso não pode ser feito.



Os ícones representam o tipo de Equipamento, todos eles possuem a mesma cor de carta.



O ícone superior é a força da Arma de Fogo (o Bônus recebido pelo Sobrevivente quando a escolhe para um Combate). Já o inferior representa a munição da arma, o valor é a quantidade de Zumbis que podem ser enfrentados por turno.



Armas Brancas são utilizadas em Combate uma única vez por turno, mas suas Habilidades podem ser ativadas em qualquer Confronto. O Pé de Cabra é um tipo de Arma Branca, não se preocupe com isso, ficará claro quando for necessário.



Utensílios são itens, eles possuem Habilidades que podem ser utilizadas em qualquer lance de dado, ou Efeitos que ocorrem sempre que possível.

Nenhum jogador pode ter mais de um Veículo equipado, eles dão aos Sobrevivente Bônus em suas tentativas de Fugas. Os Barcos só fazem efeito em Localidades Navegáveis, em outros locais eles não são utilizados, mas não precisam ser Descartados.



Todos os outros tipos de Veículos (representados pelo carro) funcionam da mesma forma que os Barcos, mas sem a restrição de Localidade. O ícone inferior mostra o Bônus dado pelo Equipamento nas Disputas de Fuga.

ATIVANDO HABILIDADES E EFEITOS

Cartas de Equipamentos e Companheiros permanecem em jogo, elas possuem Habilidades e Efeitos, a diferença é que Efeitos ativam sempre que seu pré requisito ocorrer. Algumas Habilidades também possuem pré requisitos, mas devem ser ativadas pelos jogadores.



Neste exemplo sempre que o dado for igual a três o Sobrevivente receberá +1 de Bônus em seu Combate. Podendo ocorrer mais de uma vez por Disputa, desde que o dado saia e volte ao número três.



Neste exemplo temos algo semelhante, porém no lugar do = temos →. O igual indica que o efeito à esquerda será igual ao da direita. Ou seja, o ícone da esquerda substituirá, quando possível, o da direita. Quando não for possível a substituição você terá um efeito complementar. A substituição ocorre quando os dois Efeitos são do mesmo tipo (um valor de dado por outro, por exemplo). Com a seta você executa o efeito à esquerda para obter o da direita. No exemplo o dado seria alterado de qualquer valor para três e assim o jogador receberia o Bônus de +1.



Para usar uma Habilidade é necessário Esgotar a carta. Este ícone indica essa ação



Na carta de exemplo há duas opções de Habilidades, mas somente uma é selecionada

Ao ativar uma carta você deverá virá-la 90° para indicar a execução de sua Habilidade e seu Esgotamento. Cartas esgotadas não podem ter suas Habilidades ativadas até que tenham sido Restauradas. Já os Efeitos continuam ocorrendo sempre que atingirem seus pré requisitos. Habilidades podem ser ativadas fora do seu turno. Se vários Efeitos ocorrem ao mesmo tempo, a ordem escolhida será a que executará o máximo possível deles.

RESTAURAÇÃO

Nesta fase do turno todas as suas cartas Esgotadas são Restauradas para serem utilizadas novamente. Basta desvirá-las 90°.

AVANÇAR/RECUAR E COLOCAR LOCALIDADES EM JOGO

No início e no final do turno há a possibilidade de mudar de Localidade, avançando ou recuando, desde que haja outras Localidades em jogo e já não tenha sido feito o deslocamento no turno (Não considere os Efeitos das Ações Imediatas ou Habilidade de Sobreviventes). Para isso é necessário que o jogador descarte duas cartas de sua mão e mova seu peão para a nova Localidade que deve estar adjacente à sua atual. Esse descarte simboliza os recursos utilizados durante a viagem.



Você avança ao se afastar da primeira Localidade e recua ao se aproximar dela. As cartas são postas em campo em uma única linha reta tendo como origem a primeira Localidade.



Uma Localidade entra em jogo por meio de uma de um Efeito, Habilidade ou uma Ação Imediata.

- O + indica que o jogador escolhido deverá comprar uma carta de Localidade e colocá-la em uma das extremidades do caminho.

CARTAS LOCALIDADE

Tipo de Localidade



Capacidade máxima de Zumbis na Localidade

Localidades são lugares que você passará durante sua jornada. Há três tipos, as Metrópoles, os Campos e as Zonas Isoladas. Cada um desses tipos também podem ser Navegável, assim permitindo que os Veículos do tipo Barco possam ser utilizados para fugir dos Zumbis.



METRÓPOLE



CAMPO



ZONA ISOLADA



Este ícone indica que a Localidade é Navegável

Cada Localidade pode conter um número de Zumbis, as Metrópoles abrigam até dez mortos vivos, os Campos oito e as Zonas Isoladas seis. Quando um Zumbi entra em um local cheio ele transbordará para a Localidade anterior, e isso continuará até ele encontrar uma que permita sua alocação. Se nenhuma Localidade anterior conseguir abrigá-lo, o Zumbi transbordará para as posteriores, se não houver um local válido ele irá para a Pilha.

COMPRA DE CARTAS

A fase de compra de cartas representa os dias em sua jornada, a carta de Sobrevivente é o recurso encontrado no local, enquanto a carta de Zumbi os perigos. O jogador é obrigado a comprar uma carta de cada, a menos que algo diga o contrário. Todos os Zumbis que entram em jogo provenientes da compra são colocados ao lado da Localidade atual do jogador que fez a compra caracterizando a ameaça dos mortos vivos naquele local.



Foto de Chris Gallagher

Caso um jogador precise comprar uma carta de qualquer tipo e não seja possível, reembalhe a Pilha de Descarte daquele baralho e faça a compra normalmente. O baralho de Localidade não possui uma Pilha de Descarte, então se não for possível a compra o efeito é ignorado.

BARALHO DOS ZUMBIS

CARTA ZUMBI

Resistência

Persistência

Dano da Mordida



O tipo de cartas mais presentes no baralho dos mortos vivos. Eles sempre são colocados na mesma Localidade do jogar que realizou a compra da carta. Os Zumbis podem possuir dois tipos de Efeitos, um ao entrarem em jogo como e outro ao causarem dano.

Os dentes indicam que o Efeito ocorre ao causarem dano ao Sobrevivente



EFEITOS NEGATIVOS



Este ícone indica que a carta é do tipo Contaminação



Efeito realizado quando a carta entra em jogo

Os Efeitos Negativos são resolvidos de maneira semelhante as cartas de Ação Imediata, a principal diferença é que todos os Efeitos são obrigatórios. Mesmo que o primeiro listado não possa ser realizado, os outros são executados.

O jogador que fez a compra da carta é o escolhido para realizar os Efeitos, independente do turno ou momento que ocorrer a compra. Caso esteja em Combate nenhum novo Zumbi é considerado naquela fase, mas eles ainda entram em jogo, e não há alteração no Bônus de Horda; todos os outros Efeitos são aplicados normalmente.



As cartas de Contaminação pioram esse status, porém só se aplicam aos jogadores já Contaminados.

Caso o status de Contaminação esteja em ZERO não é recebido a Contaminação, porém todos os outros Efeitos ocorrem normalmente.

PREPARAÇÃO

Em seu turno você poderá usar até duas cartas, mas somente na fase de Preparação que os Equipamentos entram em campo. Há como ter equipado até quatro itens, sendo no máximo duas armas de qualquer tipo.

Caso esteja em seu limite de Equipamentos e queira equipar um novo, basta substituí-lo, o antigo é descartado. Jogadores na mesma Localidade também podem Trocar Equipamentos, ambos dão e recebem na negociação.

CONFRONTO

Hora de lidar com os Zumbis. Sobreviventes armados podem atacar, enquanto desarmados só podem fugir. Enfrentar os mortos vivos é perigoso, mas permite o lance do dado várias vezes, assim podendo ativar as Habilidades disponíveis, além da compra de cartas. Enquanto fugir não dá essa opção lançando o dado somente uma única vez por turno. Ao iniciar o Confronto o jogador deverá decidir se irá Combater os Zumbis ou Fugir.

COMBATE BÔNUS DE HORDA



Cada Zumbi recebe +1 em sua Resistência para cada outro Zumbi na mesma Localidade

Um morto vivo solitário não é perigoso, e a maioria dos Sobreviventes conseguem lidar sem problemas. Mas em grupos os Zumbis são uma ameaça. Para representar esse perigo existe o Bônus de Horda, no início do Combate cada Zumbi recebe um valor em sua Resistência igual ao número de OUTROS mortos vivos na Localidade. No exemplo eles recebem +2 de bônus, pois há três Zumbis no local.

Zumbis que entrarem na Localidade após o início do Combate não alteram o Bônus de Horda e não podem ser atacados.



Os exemplos serão todos baseados nos três Zumbis apresentados anteriormente e o Sobrevivente acima

Escolha antes de rolar o dado o Zumbi enfrentado. As Armas de Fogo são utilizadas primeiro. Caso decida não utilizá-la e atacar com uma Arma Branca você não poderá mais atacar neste turno com uma Arma de Fogo. Com o Zumbi escolhido a Disputa é iniciada e o dado é lançado. Some ao resultado sua habilidade com o tipo de Arma utilizada, o Bônus dado pela Arma e todos os outros Bônus/ Penalidades recebidos.



O dado lançado no exemplo deu três como resultado, esse primeiro lance (Valor Inicial) não ativa nenhum tipo de Efeito.

É nesse momento que as Habilidades para manipular o valor do dado são utilizadas. Conforme as cartas do Sobrevivente que acompanhamos o Companheiro irá desencadear seu Efeito caso o resultado do dado permaneça em três (Valor Final). Para evitar isso a Habilidade da carta Frigideira de Ferro é utilizada baixando o valor do dado para dois (Valor Manipulado).



Como o jogador ativou o efeito ao lado ele agora poderá usar a primeira Habilidade do item Lanterna Grande.



Caso o Valor Manipulado do dado volte para três o Efeito do Companheiro seria desencadeado. Um Efeito pode ocorrer várias vezes, desde que o dado seja manipulado para o valor necessário.

O Valor Final mais as somas dos Bônus é comparado com a Resistência do Zumbi enfrentado mais o Bônus de Horda. Se o resultado for superior o morto vivo é colocado na Pilha de Descarte e o jogador sobe seu contador de Zumbis mortos. Se a soma for inferior à Resistência do Zumbi o Combate é perdido e o morto vivo causa dano ao Sobrevivente igual ao registrado em sua carta. Além disso o Zumbi deixa a Localidade atual e começa a Perseguir o Sobrevivente. Mais informações sobre essa condição posteriormente.



Ocorrendo empate há duas opções, a primeira é nada acontece e a Disputa é finalizada. Na segunda opção o Zumbi é morto e colocado na Pilha de Descarte, no entanto ele consegue causar dano ao Sobrevivente. Cabe ao jogador fazer a escolha.

FUGA

Durante o Confronto se o Sobrevivente não tiver uma Arma, ou não queira enfrentar os Zumbis, sua única opção é Fugir. A Disputa é feita de forma muito semelhante aos Combates, porém o jogador não escolhe de qual morto vivo irá escapar. Não há como lutar e fugir dos Zumbis no mesmo turno.



No exemplo temos o Sobrevivente fugindo de três Zumbis, no entanto a Disputa será somente contra os mais rápidos, ou seja, os mortos vivos de maior Persistência.

Um único lance de dado é feito na Fuga contra os dois Zumbis de Persistência 2, e a Disputa é resolvida da mesma forma que os Combates.



Neste caso temos um total de 2 em sua Fuga (Habilidade na Fuga mais o Valor Inicial do dado)

contra a Persistência 2 dos Zumbis. Diferente do Combate nas fugas os mortos vivos sempre ganham no empate. Se nenhuma ação fosse tomada a Disputa seria finalizada e o Sobrevivente receberia 1 ponto de dano e os dois Zumbis começariam a Persegui-lo.

Ativando a Habilidade da Frigideira de Ferro o jogador altera o dado para dois, assim vencendo a Disputa.



Não importa de quantos Zumbis a fuga ocorre, o dano recebido nas derrotas das Disputa sempre será 1. Não há limite para quantos mortos vivos podem começar a Persegui-lo. Se no exemplo houvesse três Zumbis com Persistência 3, e o resultado da Disputa fosse o mesmo, os três mortos vivos seriam colocados em Perseguição do jogador, enquanto os outros três, de Persistência 2 e 1, continuariam na Localidade.

PERSEGUIÇÃO

Ao perder uma Disputa, ou por Efeito de uma carta, os mortos vivos começam a Perseguir o Sobrevivente. Quando isso ocorre os Zumbis deixam a Localidade onde estavam e são alocados abaixo do Registro da Jornada do jogador.

Com cinco Zumbis em sua Perseguição o jogador recebe 1 ponto de dano e de Contaminação, em seguida os mortos vivos são colocados na Pilha. Caso o jogador perca uma Disputa de fuga para sete Zumbis ele receberá 1 ponto de dano da derrota, mais 1 ponto de dano e Contaminação da Perseguição e ainda terá dois mortos vivos em seu enalço.

Ao mudar de Localidade, sem ser por um Efeito, os Zumbis deixam de Perseguir o Sobrevivente e são Colocados na nova Localidade que ele se encontra.



Resumo do Confronto:

- Para enfrentar os Zumbis o jogador deve ter uma Arma equipada, caso contrário deverá fugir.
- Primeiro são utilizadas as Armas de fogo, depois as Armas Brancas.
- Armas de fogo podem atacar o número de vezes por turno igual sua munição.
- Armas Brancas atacam uma vez por turno.
- Cada Disputa é resolvida individualmente e só é finalizada quando os jogadores não realizam mais ações e seu resultado é executado.
- Após calculado o Bônus de Horda dura até o final do turno sem alterações.
- Zumbis que entram na Localidade após o início do Confronto não podem ser atacados e não afetam o Bônus de Horda.
- Zumbis Perseguem os Sobreviventes sempre que ganharem uma Disputa.

DERROTA IMEDIATA, JOGADA DE SORTE E ADIVINHAÇÃO

Todo Confronto contra os Zumbis é perigoso, nada é certo. Para representar essas situações imprevisíveis que existe a Derrota Imediata. Nas Disputas que o Valor Final do dado for igual a 1 ela sempre será uma derrota para o Sobrevivente.

Nos momentos de triunfos há a Jogada de Sorte. Sempre que o Valor Inicial for igual a 6 o jogador compra uma carta e pode utilizar uma carta extra imediatamente (antes das outras ações), podendo até ser um Equipamento que terá sua Habilidade disponível conforme as regras.

Algumas cartas pedem ao jogador para adivinhar o resultado do dado, assim desencadeando seu Efeito. Uma adivinhação só pode ser feita sobre o Valor Inicial do dado, o Valor Manipulado e o Valor Final não desencadeiam Efeitos de adivinhação.

CONTAMINAÇÃO

Ninguém começa Contaminado, é necessário receber um ponto de Contaminação para isso. Por este motivo as cartas de Contaminação não

afetam os jogadores. Mas após Contaminado, essas cartas a aplicam seus Efeitos. Com 6 pontos de Contaminação o Sobrevivente se transforma em um Zumbi e o jogador é eliminado da partida.

Use este campo do seu Registro da Jornada para marcar sua Contaminação



CARTAS DE OBJETIVOS



Ações que devem ser realizadas durante a partida para que ela seja ganha

Descrição da jornada realizada pela Sobrevivente no decorrer da partida

Os Objetivos são as jornadas dos sobreviventes. Elas possuem ações que devem ser realizadas em qualquer ordem para ganhar a partida. Há também os Objetivos coletivos, eles são utilizados para ajudar os jogadores a conhecerem o jogo.

GANHANDO A PARTIDA

Os jogadores possuem três fichas das cores de seus peões, esse são os Marcadores de Objetivos. Quando um Objetivo é realizado o jogador deve pôr um marcador sobre o contador de Objetivos no Registro da Jornada. Essa ação é obrigatória, mas ela pode ser feita de forma aberta ou furtiva.

Após completar um Objetivo o marque no seu Registro da jornada



Após completar seus Objetivos você deve ficar vivo até a Fase do turno Vitória, onde eles são verificados. Outra maneira de ser vitorioso é sendo o último Sobrevivente em jogo, mas também é necessário entrar na Fase do turno em que as condições de vitória são verificadas. É possível que o jogo termine sem vencedores.

MATANDO SOBREVIVENTES

Em sua jornada será necessário lidar com outros Sobreviventes. Vários Objetivos interagem com outros jogadores e alguns solicitam que você cause a morte Direta ou Indireta deles.

A Morte Indireta é proveniente de uma ação realizada na mesma Rodada que o Sobrevivente foi eliminado, ações em Rodadas anteriores não são válidas para a conclusão dos Objetivos. A seguir uma lista do que deve ser considerado.

- **Morte Direta:** Quando uma ação causa a morte direta um Sobrevivente, isso pode ocorrer por dano fatal, ou o sexto ponto de Contaminação.

- **Prejudicando um Confronto:** Quando há uma interferência de qualquer forma que altere o resultado de uma Disputa levando o Sobrevivente ao óbito pelos Zumbis. Como: alteração do valor do dado, remoção dos Bônus, penalidades ou pelo descarte de um Equipamento durante a Disputa (os Bônus são removidos).

- **Colocando Zumbis em Perseguição:** Quando um Zumbi é colocado em Perseguição do Sobrevivente causando a morte do mesmo pelo dano ou Contaminação recebidas. Ou quando o é responsável por colocar pelo menos três Zumbis que contribuam para o dano/Contaminação letal.

- **Cancelando uma carta:** Quando o jogador cancela a utilização de uma carta que evitaria a morte do Sobrevivente.

- **Impedindo a mudança de Localidade:** Quando impede que o Sobrevivente mude de Localidade, e, em seu turno, ele morre ao falhar em uma Disputa de Fuga sem a intervenção de outros jogadores.

Podem ocorrer casos onde um Sobrevivente acaba morrendo Diretamente para um jogador, mas também como uma Morte Indireta para outro. Nestas situações os dois devem concluir seus Objetivos. No caso de haver mais jogadores com três Objetivos completos, o primeiro que verificar a Vitória será o ganhador.

ÍCONES E SEUS EFEITOS

As cartas dos Sobreviventes são situações, feitos, equipamentos e pessoas que vão ajudá-lo na jornada. Elas possuem Efeitos descritos por ícones que agem de maneiras distintas de acordo com as informações que os complementam.



Descreve o Baralho dos Sobreviventes, com **+** o jogador compra uma carta. Com **-** ele descarta uma carta da mão. Com **⊘** a última carta utilizada não entra em jogo indo direto para a Pilha de Descarte.



Descreve o Baralho dos Zumbis, com **+** o jogador compra uma carta. Com **⊘** a última carta que entrou em jogo vai direto para a Pilha de Descarte.



Descreve o Baralho das Localidades, com **+** uma carta é comprada e colocada em uma das extremidades do caminho. Com **+** e **🚶** além da compra o Sobrevivente escolhido é movido para a nova Localidade. Caso **🚶** apareça acompanhado de **➡** o jogador move o Sobrevivente na direção indicada. Com **⊘** o jogador escolhido não pode mudar de Localidades no turno.



Representa os Equipamentos em jogo. Com **-** o jogador deve descartar um de seus itens equipados.



Descreve os Companheiros em jogo. Com **-** o jogador deve Abandonar um de seus Companheiros.



Representa a Vida dos Sobreviventes. Com **+** ela é ganha, com **-** é perdida.



Representa a Contaminação. Com **+** o jogador recebe um ponto, com **-** diminui esse status.



Representa a Perseguição. Com **+** o jogador pega da sua Localidade o Zumbi mais Persistente e coloca em sua Perseguição. Com **-** remove para a Localidade atual um Zumbi em Perseguição. Com **⊘** não pode ter nenhum novo Zumbi em sua Perseguição.



Representa Zumbis mortos. Como Efeito escolha um Zumbi e o coloque na Pilha de Descarte e aumente o seu contador de Zumbis mortos. Como pré-requisito representa o número de Zumbis mortos no turno, indiferente do responsável.



Descreve o dado da Disputa. A substituição (=) ocorre quando os dois Efeitos são da mesma categoria, um valor de dado por outro alterando somente a numeração. Quando os Efeitos descritos são diferentes acontece um Efeito complementar, ou seja, o Efeito da direita ocorre assim como o da esquerda. Isso é aplicado em todos os casos com o símbolo de =.



Descreve a manipulação do valor do dado na Disputa. O número e o sinal indicam a modificação do valor. O dado nunca passará de seis ou inferior a um.



Jogue dois dados em uma Disputa e imediatamente escolha um para ser utilizado. O segundo pode ser lançado mesmo após o primeiro ter seu valor definido.



Jogue dois dados em uma Disputa. Os Valores Finais são somados para dar o resultado do Confronto. Só ocorrerá Derrota Imediata se o Valor Final de ambos for 1; só acontecerá uma Jogada de Sorte caso ambos os Valores iniciais sejam 6. Cada dado é manipulado individualmente, após os Valores Finais serem definidos eles são somados, adicionados aos Bônus e utilizados na Disputa.



Representa o Bônus de Combate da Disputa. A numeração e o sinal indicam a alteração do valor do Bônus.



A Fuga do turno não possui nenhum Bônus, sendo utilizado somente o valor do dado em sua resolução. Representa o Sobrevivente tropeçando em sua Fuga e dependendo somente da sorte para viver.



Cancela o Confronto ou uma Disputa específica. Quando ocorre fora da fase dos Confrontos este Efeito cancela essa fase. Ou seja, o Sobrevivente não enfrentará os Zumbis naquele turno. Caso o Efeito seja usado após o início dos Confrontos ele cancelará a Disputa atual, forçando a próxima imediatamente. Quando em um Zumbi esse morto vivo não pode ser atacado no mesmo turno que entrou em jogo, mas não faz nenhum efeito nos outros turnos.



O Zumbi com este Efeito conta como dois mortos vivos quando começa a Perseguir um Sobrevivente. Nos outros turnos ele volta a valer como um Zumbi. Se um Sobrevivente está fugindo de dois mortos vivos com essa característica e falha nessa Disputa, ao começarem a Persegui-lo eles contaram como quatro dos cinco Zumbis necessários para o dano de Perseguição.

INTERAÇÃO COM A FILHA

Alguns Efeitos interagem com as cartas em suas respectivas Pilhas de Descarte. Quando este for o caso os ícones serão apresentados como abaixo.



Com + escolha uma carta de Sobrevivente da Pilha e coloque-a em sua mão. Não pode ser utilizado na carta de origem deste Efeito.



Com + escolha um Companheiro da Pilha de Descarte e coloque-o em sua mão.



Com + pegue um Zumbi da Pilha de Descarte e coloque-o em sua Perseguição. Nenhum Efeito que este morto vivo possua é considerado. Como pré requisito é necessário que o Efeito seja realizado completamente para se obter o benefício.

RESTRIÇÃO DE LOCALIDADE

Alguns Efeitos estão restritos ao local do Sobrevivente escolhido como alvo da carta utilizada, quando isso ocorrer o ícone terá um



círculo como ao lado para informar essa característica. Ou seja, o efeito descrito deverá ocorrer na mesma Localidade do jogador escolhido. Abaixo alguns exemplos.

No exemplo o primeiro Efeito mata dois Zumbis no mesmo local do jogador que utilizou a carta. Caso não haja dois mortos vivos naquela Localidade Ajuda de um Estranho não poderá ser utilizada.



Na carta Amigo Rebelde há dois Efeitos restritos à Localidade do jogador que o Acompanha. Na primeira um ponto de dano é causado a um Sobrevivente no mesmo local, podendo ser o próprio jogador que o Acompanha. Já a segunda Habilidade causa um ponto de dano ao Sobrevivente que o Acompanha para por na Pilha um Companheiro no mesmo local. Podendo inclusive ser o próprio Amigo Rebelde caso ele seja o único na Localidade, há como mudar de local para evitar sofrer um Efeito.

EFEITO DA MORDIDA



Alguns Zumbis possuem Efeitos que só são desencadeados quando causam dano. Nestes casos o ícone possuirá dentes em sua parte superior indicando essa particularidade.

Ao causar dano o Zumbi também aplicará dois pontos de Contaminação. Pois há dois ícones indicando o Efeito. Efeitos de mordidas, não ocorrem quando você perde a Fuga.



Zumbis só desencadeiam Efeitos ao entrarem em jogo se vierem do Baralho dos Zumbis

Diferente do exemplo anterior neste caso o Efeito ocorre no momento que o Zumbi entra em jogo. Após realizado os jogadores podem ignorar esse efeito, pois ele não ocorrerá novamente.

EXEMPLOS

Abaixo algumas cartas do jogo com explicações dos seus efeitos e funcionamento.

O Arco é uma Arma Branca que permite ser utilizada como uma Arma de Fogo. Dessa forma podendo ser utilizada duas vezes no mesmo turno, a primeira na Fase de Combate destinada as



Armas de fogo e a segunda na Fase das Armas Brancas. A segunda habilidade permite pegar da Pilha uma carta desde que três ou mais Zumbis já tenham morrido no turno. Isso pode ser feito inclusive nos turnos dos seus adversários.



A primeira Habilidade concede o Bônus de +2 nos Combates quando o Jogador escolhido recebe -2 no dado. Como os dois ícones são VERDES qualquer jogador pode ser escolhido.

Quando uma Localidade entrar em jogo por um Efeito compre uma carta. Sobreviventes podem, com suas Skills, comprar Localidades, nestes casos a compra não ocorre.





Traição coloca um ou dois, Companheiros na Pilha, além de ter Encontrando um Estranho, que permite que um novo Companheiro entre em jogo. O que não pode ser feito é colocar um aliado utilizando a

carta Traição, e com o próprio Efeito dela forçar o Sobrevivente a Abandonar este Companheiro. O Vira Lata não pode ser Abandonado pelo Efeito da Traição e o jogador não sofrerá as penalidades.

A Bússola permite que você mude de Localidade com o desconto de uma carta descartada. Se equipado com duas, ou possuir descontos, não haverá custo nessa ação.



O Mercenário cobra do Sobrevivente um descarte por turno para continuar o Acompanhando. Esse descarte pode ser feito a qualquer momento do turno, mas caso não o faça ele será Abandonado.

Há Efeitos Negativos que ficam ativos durante o turno. No exemplo da carta Noite sem Fim o dado de valor 2 será considerado como 1. Sendo assim todos os Efeitos e Habilidades que antes eram ativadas com o 2 passam a ser também 1. Essa situação é exclusiva do Baralho dos Zumbis, os Efeitos dos Sobreviventes são pontuais, ocorrendo apenas quando são ativados. Veja a carta Besta.



A segunda Habilidade muda o valor 1 do dado para 3. Porém somente no momento em que ela é ativado (o jogador altera o dado de 1 para 3). Caso o dado volte para 1 no turno, ele não será alterado.

A Munição Extra permite que você a descarte para refazer o último lance de dados. No entanto é necessário antes Esgotá-la, não basta o descarte do Equipamento para o Efeito ser utilizado.



Sua primeira Habilidade, permite que Companheiros entrem em jogo da mesma forma que ocorreria na utilização de uma Ação Imediata com Encontrando um Estranho.

A primeira Habilidade permite rolar dois dados e escolher um para ser utilizado na disputa caso tenha sofrido a penalidade de -2 no lance. Como são Efeitos distintos ocorrerá uma Complementação.



• Você ainda recebe -2 em seu dado, porém poderá escolher entre dois lançados. A substituição aconteceria se a Habilidade fosse como abaixo:



Neste exemplo a penalidade de -2 não seria aplicada, no lugar você receberia +1 em seu lance de dado.



A Habilidade muda o resultado do lance de dado para o valor 4. Mas para isso é necessário colocar em sua Perseguição dois Zumbis da Pilha. Caso não seja possível a Habilidade não poderá ser utilizada.

A primeira Habilidade permite mudar o valor do dado para 5, desde que no turno já tenham morrido pelo menos três Zumbis. Já a segunda Habilidade diminui o valor do dado em 2 para receber um Bônus de +3 no Combate. Isso não é o mesmo que aumentar o valor em 1, há diferenças. O dado nunca pode ser inferior a 1, então se o resultado for 1, 2 ou 3 a habilidade alteraria o valor para 1 em todas as instâncias. Sem outras formas de manipulação isso seria uma Derrota Imediata.



Nada Funcional! impede que os Zumbis morram no turno. Ou seja, eles não podem ser enviados para a Pilha por perderem um Combate ou por Efeitos de cartas. No entanto Zumbis em Perseguição vão para a Pilha normalmente se o Sobrevivente possuir cinco mortos vivos nessa condição.

VARIANTE PARA DOIS JOGADORES

Jornada Z foi idealizado para 3 a 5 jogadores, mas com algumas modificações você poderá jogá-lo com 2 jogadores. Uma das formas é utilizando os Objetivos Coletivos. Para uma partida mais simples e rápida escolha o Objetivo Primeiros Dias. Para uma experiência mais envolvente use os Objetivos Secretos removendo os seguintes:

- Guardas do Shopping.
- Mandato Violento.
- Médico do Apocalipse.
- Mestre dos Zumbis.

Para escolher qual Objetivo será utilizado durante a partida compre três cartas no lugar de duas. Fique com o Objetivo desejado e retorne os outros para a caixa. Todas as outras etapas da Preparação seguem da mesma maneira.

Caso os jogadores queiram um jogo mais amistoso entre si remova da seleção dos Sobreviventes os seguintes:

- Advogado Sênior.
- Hacker Revolucionária. (Exclusivo Catarsee)
- Motorista de Táxi.

Para uma partida mais desafiadora escolha os Sobreviventes de forma aleatória, ou faça uma escolha inversa, onde os jogadores escolhem o Sobrevivente de seu oponente. O importante é a diversão, escolha a que mais lhe agrade!

CRÉDITOS

Todos os desenhos e partes gráficas foram feitas por mim. Todas as ilustrações possuem uma foto de fundo e os fotógrafos estão creditados nas cartas ao lado do ícone

Desenvolver Jornada Z foi um grande desafio e gostaria de agradecer aos meus amigos e esposa que me ajudaram com suas opiniões, testes e muito apoio. Também gostaria de agradecer aos criadores do desenho TDI Tom McGillis e Jennifer Pertsch que me inspiraram com o estilo de sua arte, permitindo que eu conseguisse realizar as ilustrações do jogo.

E também gostaria de agradecer muito a você que tirou um momento do seu tempo para ler este manual, e talvez até jogar o jogo que criei, muito obrigado e espero que goste bastante.

Todas as fotografias estão disponíveis nos sites [Unsplash.com](https://www.unsplash.com) e [Flickr.com](https://www.flickr.com)

Fontes: Chinese Rocks - Kenyan Coffee - Shears

GLOSSÁRIO

Turno: Seu momento no jogo, começa quando o jogador anterior passa a vez e termina quando não possuir nenhuma ação, ou não deseja realizá-las, e já enfrentou os Zumbis na sua Localidade atual.

Rodada: Começa assim que você passa o turno e termina antes de começar o próximo. Fazem parte da sua rodada os turnos dos outros jogadores.

Comprar cartas: Pegue a carta do topo baralho correspondente, de Sobreviventes a carta é posta em sua mão, de Zumbis é revelada e seu efeito é realizado. As Localidades são colocadas em jogo.

Descarte: Remova de sua mão para a Pilha de Descarte uma carta. Caso informe um tipo de carta específico ela será removida da área de jogo.

Pilha de Descarte: Local para onde vão as cartas quando saem do campo de jogo. Cada baralho possui sua própria Pilha de Descarte (ou somente Pilha).

Sobrevivente: No jogo você representará um sobrevivente. Os termos Jogador e Sobrevivente são correspondentes, ou seja, durante a partida você é o Sobrevivente escolhido no início do jogo.

Zumbis: São os mortos vivos que assolam o mundo. O termo faz referência a uma carta Zumbi em jogo. Sempre que a referência for o baralho será discriminado como Baralho dos Zumbis.

Equipamentos: Cartas que permanecem em jogo. Equipamentos são divididos em Utensílios e Armas.

Ação Imediata: Carta utilizada pelo Sobrevivente que faz efeito e em seguida é colocada na Pilha.

Encontrando um Estranho: Um tipo de Efeito das Ações Imediatas que permite um Companheiro entrar em jogo Acompanhando qualquer jogador.

Companheiros: São pessoas que Acompanham os jogadores. É necessário que o efeito Encontrando um Estranho seja utilizado para que entrem em jogo.

Acompanhando/Acompanhado: Quando um, ou mais, Companheiros estão junto do Sobrevivente.

Abandonar: Quando o Companheiro vai para a Pilha, isso pode desencadear um Efeito.

Avançar/Recuar: Quando o Sobrevivente se desloca uma Localidade para frente ou para trás.

Localidade: Locais por onde os Sobreviventes passam em suas jornadas, são dos tipos Metrôpole, Campo e Zona Isolada.

Localidade Navegável: Localidades onde os Veículos do tipo Barco fazem efeito e dão seus Bônus.

Habilidade do Sobrevivente: Regras especiais que se aplicam somente ao Sobrevivente escolhido.

Habilidade na Fuga: Valor base do Sobrevivente para somar ao dado e fugir dos Zumbis.

Habilidade com Arma de Fogo: Valor base do Sobrevivente nos Combates com Armas de Fogo.

Habilidade com Arma Branca: Valor base do Sobrevivente nos Combates com Armas Brancas.

Pontos de Vida: Quantidade de dano que pode ser recebido antes de o Sobrevivente sair de jogo.

Dano: Valor subtraído da Vida quando recebido.

Contaminação: A progressão do vírus, ao receber seis pontos o jogador sai da partida.

Bônus: Todo o valor somado, fora o lance do dado, em uma Disputa.

Resistência: Valor para matar um Zumbi.

Persistência: Valor para fugir de um Zumbi.

Bônus de Horda: Bônus que o Zumbi recebe por outros na mesma Localidade quando em Combate.

Efeito: Habilidade passiva de uma carta.

Habilidade: Efeito que precisa ser ativado.

Esgotar: Vire a carta 90° quando utilizar sua Habilidade, ela não estará mais disponível no turno.

Restaurar: Desvire a carta 90° para poder utilizar a Habilidade novamente.

Confronto: Fase do turno que o Sobrevivente precisa enfrentar os Zumbis em Combate ou Fuga.

Combate: Disputa entre o Sobrevivente e o Zumbi escolhido quando equipado com uma Arma.

Fuga: Disputa contra os Zumbis quando o jogador não entra em Combate.

Perseguição: Quando o Zumbi deixa a Localidade e é colocado junto do Sobrevivente o Perseguido.

Disputa: Qualquer conflito entre o Sobrevivente e os Zumbis onde a rolagem do dado é necessária.

Troca: Jogadores na mesma Localidade podem Trocar Equipamentos, ambos os dão e recebem algo.

Prevenção: Ação realizada que impede outra de ocorrer. Ocorre após a descrição da ação prevenida, mas antes de outra Disputa ou Fase ser iniciada.

Fase: Etapas que juntas formam um turno.

Morte Direta/Indireta: Ação realizada que diretamente ou indiretamente elimina outro jogador.



O jogador Escolhido...



Quem usou a carta...



Todos os jogadores...

...realiza(m) o Efeito.



- + Compre uma carta.
- Descarte uma carta.
- Cancele o uso de uma carta.



- + Compre uma carta do Baralho dos Zumbis (BdZ).
- Cancele uma carta do BdZ.



- + Compre uma carta de Localidade.
- + Compre uma carta de Localidade e mova o Sobrevivente para ela.
- O jogador não pode mudar de Localidade no turno.
- Mova o Sobrevivente em uma das direções indicadas,



- Descarte um Equipamento em jogo.



- Abandone um Companheiro.



- + Ganhe um ponto de Vida.
- Perca um ponto de Vida.



- + Ganhe um ponto de Contaminação.
- Reduza um ponto de Contaminação.



- + Pegue o Zumbi de maior Persistência e o coloque em Perseguição.
- Remova um Zumbi de Perseguição.
- Novos Zumbis não podem entrar em sua Perseguição.



Mate o Zumbi escolhido.
Número de Zumbis mortos no turno.



Valor do dado em uma Disputa.
Mais informações na página 12.



Valor no qual o dado deverá ser manipulado.



Role dois dados e escolha imediatamente um deles para ser utilizado na Disputa.



Role dois dados em uma Disputa.



Bônus de Combate que deverá ser somado ou subtraído na Disputa.



Utilize somente o Valor Final do dado para o resultado de uma Disputa de fuga.



Durante a Disputa, cancele a Disputa. Antes do Confronto, cancele o Confronto. Em um Zumbi, ele não pode ser atacado no turno que entrou em jogo.



Ao começar uma Perseguição o Zumbi conta como 2.



- + Pegue uma carta da Pilha de Descarte e coloque em sua mão.



- + Pegue uma carta de Companheiro da Pilha e coloque em sua mão.



- + Pegue um Zumbi da Pilha de Descarte e o coloque em sua Perseguição.



O Efeito ocorre na Localidade do jogador escolhido

O Efeito ocorre ao receber dano do Zumbi

