

09 LA FUERZA, DA LA RAZÓN

INTERMEDIA / ESPECIAL / 90 MINUTOS

Hemos encontrado un refugio, y tenemos provisiones suficientes para alimentar a un pequeño ejército. También hay una radio que aún funciona. Gracias a ella, hemos encontrado otro grupo de supervivientes en la periferia de la ciudad. Están indefensos y rodeados de zombis. No hay razón para creer que esto sea una trampa. Unidos, prevaleceremos. Hagamos nuevos amigos.

Hoy he encontrado hilo dental. Es como si fuera Navidad.

Módulos necesarios: 1B, 2B, 2C y 7B.

AVISO: La fuerza da la razón fue diseñada para un número de jugadores comprendido entre uno y tres.

OBJETIVOS

- Recoge todas las fichas de Objetivo.
- Regresa a la Zona inicial con al menos cuatro Supervivientes (un jugador), cinco Supervivientes (dos jugadores) o seis Supervivientes (tres jugadores). Un Superviviente que sea colocado en la Zona inicial puede abandonar el tablero de juego durante su turno. Ponlo aparte junto con sus cartas de Equipo. Alcanzas la victoria tan pronto como el número requerido de Supervivientes haya abandonado el tablero.

REGLAS ESPECIALES

- Cada jugador empieza la partida con un único Superviviente.
- Hay cuatro Objetivos visibles en el mapa. Tres de ellos son «neutrales», con ambas caras idénticas. El cuarto está marcado con un anverso normal y un reverso azul. Coloca las fichas boca abajo y al azar para que nadie sepa dónde está la ficha marcada.
- Cada ficha de Objetivo otorga 5 puntos de experiencia al Superviviente que la recoja. Cada vez que se recoja una ficha de Objetivo neutral, el jugador que controle menos Supervivientes elige al azar a un nuevo Superviviente (en caso de empate, el jugador que recoja la ficha decide). El nuevo Superviviente es revelado y colocado sin Equipo en la Zona en la que se recogió la ficha de Objetivo. Ahora puede jugarse con él de la manera habitual. Revelar la ficha de Objetivo marcada no otorga ningún Superviviente adicional, pero sigue proporcionando 5 puntos de experiencia.

- No puedes utilizar los Coches.
- Puedes buscar dentro de un Coche de policía más de una vez. Saca cartas hasta que encuentres un arma. Descarta las otras. Las cartas ¡Aaahh! hacen que aparezca un Caminante de la forma habitual e interrumpen la búsqueda.

