

# DEAD END

## INTRODUCCIÓN

Los muertos se han levantado de sus tumbas y están hambrientos de carne fresca!

De la noche a la mañana, tu tranquila ciudad se ha convertido en un infierno plagado de zombies del que escapar parece casi imposible. Los grupos de supervivientes compiten por conseguir los escasos medios de salida de la ciudad antes de que sea demasiado tarde.

¿Cómo escapar? ¿Con uno de los Jeep de la cercana base militar? ¿Con el helicóptero del servicio de extinción de incendios? ¿Quizás con alguno de los veleros que pueden encontrarse en el muelle? ¡No quedará más remedio que hacerlo a pie!

Dead End es juego de cartas no coleccionable en el que cada jugador maneja un grupo variopinto de supervivientes que refleja los clichés del subgénero del cine de terror de zombies tratando de escapar del pueblo. No solo tendrán que enfrentarse a la amenaza de los zombies, sino que los otros supervivientes tampoco van a ponerles las cosas fáciles!

Para escapar tendrán que pasar por diversas localizaciones y conseguir armas, vehículos y objetos necesarios para huir del pueblo. El primer jugador en conseguirlo será el ganador y los demás carnaza para los zombies.

Así que coge tu escopeta y dirígete al centro comercial, al taller o donde creas que puedas encontrar lo necesario para escapar. Pero ten cuidado, ¡puede haber muertos andantes en cualquier lado!!!

## CONTENIDOS

- 20 cartas de localizaciones
- 6 cartas de medios de escape
- 24 cartas de personajes
- 40 cartas de Evento y Armas
- 30 cartas de zombies

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir un Medio de escape (Jeep, Helicóptero o Velero) y acumular tres cartas de Localización con el símbolo referente a uno de esos tres vehículos para huir. Hay otra opción, juntar seis cartas de Localización cualesquiera y huir A pie, menos cómodo pero igual de efectivo.

El primero grupo de supervivientes en huir gana el juego aunque a veces huir es imposible y es necesario contabilizar las Localizaciones para ver quién es el ganador, pero eso lo veremos más adelante.

## CONCEPTOS DEL JUEGO

Aforo: el número de cartas que pueden colocarse en una carta de localización sobre la mesa hasta llenarla y que pueden ser de todo tipo (excepto de localización).

Carta de Arma: una carta que da bonificación a la Fuerza de un personaje, algunas pueden jugarse también como cartas de Evento. Cada personaje puede llevar una única arma.

Carta de Evento: una carta que puede ser jugada en cualquier momento.

Carta de Localización: cartas que representan lugares interesantes de visitar para escapar. Algunas pertenecen a Rutas de escape con un vehículo o tienen algunas particularidades es-

peciales. Siempre hay tantas en juego como jugadores más uno.

**Carta de Medios de escape:** cartas que representan el vehículo necesario para escapar por una Ruta de escape. Hay tres tipos: Jeep, Helicóptero y Velero. La cuarta forma de escapar es A pie pero no tiene una carta que la represente.

## TIPOS DE CARTAS

### CARTAS DE PERSONAJE

Cartas de supervivientes típicos con un valor de Fuerza que luego habrá de oponerse a la de los zombies al entrar en las localizaciones. Algunas de los Personajes tienen extras que vienen definidos en la propia carta como el +1 adicional a la Fuerza del Bombero si tiene una Hacha o el -3 a la Fuerza de la Embarazada contra el bebé zombie.

**Carta de Zombie:** una carta que supone un desafío para el grupo de supervivientes que entren en una localización. Tienen un valor de Fuerza que los supervivientes han de igualar o superar para derrotar a los zombies.

**Carta de Zombie Extra:** una carta de zombie que puede ser usada como carta de Zombie normal o como carta de evento al entrar un grupo en una Localización y que se suma a la fuerza que han de superar los supervivientes haya o no otros zombies en esta.

### CARTAS DE LOCALIZACIÓN Y MEDIOS DE ESCAPE

Las cartas de Localización representan lugares interesantes de visitar para escapar. Algunas pertenecen a Rutas de escape con un vehículo o tienen algunas particularidades especiales como permitirte poner tu mano en juego directamente Armas o Medios de escape, o como la localización del cementerio que permite que todos los jugadores puedan usar una carta de Zombie como si fuera de Zombie extra contra el grupo de supervivientes que haya entrado en la misma. Siempre hay tantas en juego como jugadores más uno.

**En Juego:** cualquier carta que esté encima de la mesa visible a todos los jugadores y teniendo efecto en el juego.

**En la mano:** las cartas que tiene un jugador en su mano permanecen ocultas y, excepto las cartas de evento, solo pueden ser jugadas sobre localizaciones para completar su aforo.

**Grupo de supervivientes:** los personajes que están en la mesa de un jugador. El número inicial es

Fuerza de un personaje, algunas pueden jugarse también como cartas de Evento. Cada personaje puede llevar una única arma.

**Mazo principal:** El mazo de cartas donde se roba y en el que van todas las cartas que no son de localización.

**Carta de Localización:** cartas que representan lugares interesantes de visitar para escapar. Algunas pertenecen a Rutas de escape con un vehículo o tienen algunas particularidades es-

peciales. Siempre hay tantas en juego como jugadores más uno.

### CARTA DE EVENTO Y DE ARMAS

Las cartas de Armas representan una bonificación a la Fuerza constante de un personaje que forma parte del grupo de supervivientes. Por su parte las cartas de Evento pueden ser jugadas en cualquier momento. Cada personaje puede tener una única arma.

**Carta de Personaje:** carta que representa a un superviviente típico. Tiene un valor de Fuerza y a veces un texto especial.

**Carta de Zombie:** una carta que supone un desafío para el grupo de supervivientes que entren en una localización. Tienen un valor de Fuerza que los supervivientes han de igualar o superar para derrotar a los zombies.

**Carta de Zombie Extra:** una carta de zombie que puede ser usada como carta de Zombie normal o como carta de evento al entrar un grupo en una Localización y que se suma a la fuerza que han de superar los supervivientes haya o no otros zombies en esta.

### CARTAS DE LOCALIZACIÓN Y MEDIOS DE ESCAPE

Las cartas de Localización representan lugares interesantes de visitar para escapar. Algunas pertenecen a Rutas de escape con un vehículo o tienen algunas particularidades especiales como permitirte poner tu mano en juego directamente Armas o Medios de escape, o como la localización del cementerio que permite que todos los jugadores puedan usar una carta de Zombie como si fuera de Zombie extra contra el grupo de supervivientes que haya entrado en la misma. Siempre hay tantas en juego como jugadores más uno.

**En Juego:** cualquier carta que esté encima de la mesa visible a todos los jugadores y teniendo efecto en el juego.

**En la mano:** las cartas que tiene un jugador en su mano permanecen ocultas y, excepto las cartas de evento, solo pueden ser jugadas sobre localizaciones para completar su aforo.

**Grupo de supervivientes:** los personajes que están

en la mesa de un jugador. El número inicial es

Fuerza de un personaje, algunas pueden jugarse también como cartas de Evento. Cada personaje puede llevar una única arma.

**Mazo principal:** El mazo de cartas donde se roba y en el que van todas las cartas que no son de localización.

pre que una de las cartas de infectado anuladas sea la suya. Las cartas de infectado anuladas de esa forma se dejan debajo de los personajes y no tienen efecto, aunque la muerte de los personajes que las anulan o la necesidad del jugador de anular otras infecciones si estas proliferan en el grupo de supervivientes puede volver a activarlas. Las vacunas anulan la carta de Infección y la descartan.

### CARTAS DE LOCALIZACIÓN Y MEDIOS DE ESCAPE

Las cartas de Armas representan una bonificación a la Fuerza constante de un personaje que forma parte del grupo de supervivientes. Por su parte las cartas de Evento pueden ser jugadas en cualquier momento. Cada personaje puede tener una única arma.

**Carta de Personaje:** carta que representa a un superviviente típico. Tiene un valor de Fuerza y a veces un texto especial.

**Carta de Zombie:** una carta que supone un desafío para el grupo de supervivientes que entren en una localización. Tienen un valor de Fuerza que los supervivientes han de igualar o superar para derrotar a los zombies.

**Carta de Zombie Extra:** una carta de zombie que puede ser usada como carta de Zombie normal o como carta de evento al entrar un grupo en una Localización y que se suma a la fuerza que han de superar los supervivientes haya o no otros zombies en esta.

### CARTAS DE LOCALIZACIÓN Y MEDIOS DE ESCAPE

Las cartas de Localización representan lugares interesantes de visitar para escapar. Algunas pertenecen a Rutas de escape con un vehículo o tienen algunas particularidades especiales como permitirte poner tu mano en juego directamente Armas o Medios de escape, o como la localización del cementerio que permite que todos los jugadores puedan usar una carta de Zombie como si fuera de Zombie extra contra el grupo de supervivientes que haya entrado en la misma. Siempre hay tantas en juego como jugadores más uno.

**En Juego:** cualquier carta que esté encima de la mesa visible a todos los jugadores y teniendo efecto en el juego.

**En la mano:** las cartas que tiene un jugador en su mano permanecen ocultas y, excepto las cartas de evento, solo pueden ser jugadas sobre localizaciones para completar su aforo.

**Grupo de supervivientes:** los personajes que están

en la mesa de un jugador. El número inicial es

Fuerza de un personaje, algunas pueden jugarse también como cartas de Evento. Cada personaje puede llevar una única arma.

**Mazo principal:** El mazo de cartas donde se roba y en el que van todas las cartas que no son de localización.

gientes acciones: colocar una carta en una Localización o entrar en una Localización cuyo aforo se haya completado. Realizar una de estas acciones es obligatorio excepto si el jugador no tiene cartas en la mano y no hay localizaciones disponibles para entrar.

2. Puedes realizar (**opcionalmente**) UNA de las siguientes acciones: colocar una segunda carta en una Localización; descartarte de tu mano y coger cinco cartas nuevas; coger una carta del mazo principal y añadirla a tu mano.

3. Si tienes más de cinco cartas en la mano debes usarlas (si son de evento) o descartarte de ellas para llegar a ese tope.

4. El jugador de la izquierda comienza su turno.

### ENTRADO EN LOCALIZACIONES

Las Localizaciones tienen un número que es el Aforo, el número de cartas máximas que pueden colocarse bajo ella. Para que una localización este disponible para entrar su aforo debe estar completo.

Cuando un jugador elige entrar en una Localización, aparta boca arriba en frente del jugador, los Armas y Personajes pueden integrarse al grupo o descartarse si no tienen cabida en este y las cartas de Evento son eliminadas.

Los Zombies extra son cartas de Evento si se juegan como tales o cartas de Zombies normales si se asignan bocaabajo a una localización. Exceptuando el caso del jugador zombie (ver más adelante) los zombies nunca pueden subirse a la mano del jugador al encontrárselos en una localización. ¡Son una amenaza que debes destruir!

Las cartas de Localización son un tipo de carta de Evento que se coloca sobre el personaje infectado que el jugador deseé (normalmente del grupo de otro jugador). El personaje infectado no puede usar el texto de su carta (para bien o para mal) y se le considera con Fuerza 1 independientemente de la que tuviera antes. El Doctor y el Enfermero anulan el efecto de un cierto número de cartas de infectado, incluso aunque ellos mismos lo estén, siempre

que cogen una a uno de los personajes que es elegido por

el propio jugador (excepto si alguien utiliza ahora la carta de Evento Detras de ti, con la que el personaje muerto se decide al azar). Si el personaje atacado por los zombies tenía una arma, ésta no se pierde sino que otro personaje del grupo de supervivientes puede cogerla. Otras cartas jugadas sobre el personaje (como Infectado o Líder) si se descartan junto al personaje. Pese a la derrota, el jugador se queda de todas formas con una única carta de Localización, Medio de escape, Personaje, Arma o Evento que hubiera en la Localización a su elección. Si un jugador pierde su último personaje al entrar en una Localización pero en ella escape un personaje puede seguir jugando normalmente.

5. Puedes realizar (**opcionalmente**) UNA de las siguientes acciones: colocar una segunda carta en una Localización; descartarte de tu mano y coger cinco cartas nuevas; coger una carta del mazo principal y añadirla a tu mano.

6. Si tienes más de cinco cartas en la mano debes usarlas (si son de evento) o descartarte de ellas para llegar a ese tope.

7. El jugador de la izquierda comienza su turno.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

El número de jugadores recomendado es de 2 a 5. Separa los personajes del mazo principal y reparte al azar 3 a cada jugador. Devuelve los personajes restantes al mazo principal y barájalo. Reparte cinco a cada jugador. Baraja el mazo de Localizaciones y coloca boca arriba en la mesa de juego tantas cartas como jugadores más uno.

Si estás en una Localización en la que el grupo ha entrado con éxito las cartas de armas pueden asignarse a uno de los Personajes del grupo de supervivientes o descartarse. Las cartas de evento encontradas en una localización se suben a la mano del jugador correspondiente.

Las cartas de Localización solo pueden ser usadas de UNA de esas dos formas. Por ejemplo: una pistola puede ser jugada como Arma y dar +1 a la Fuerza del grupo. Pero también puedes jugarla como Evento y eliminar UNA carta de zombies de hasta Fuerza 3 y luego descartarla pero entonces no daría su +1.

Algunas Localizaciones tienen particularidades extra como permitir poner en juego ciertas cartas de la mano del jugador (Armería, Autocine, Muelle, etc.). Este efecto se activa en el mismo momento en el que el jugador recoge 90 grados para evitar errores: ya se puede entrar en esa localización.

En caso de que el valor de los personajes sea igual o mayor que el de los zombies, el jugador puede quedarse con la carta de Localización y con todas las demás (Eventos, Armas y Personajes), poniendo en juego las armas y personajes y llevando a su mano las cartas de evento.

## TRAS LA MUERTE

Una vez que un jugador pierde su último Personaje no queda fuera de juego, si no que puede seguir jugando buscando perjudicar a los demás y quizás ganar (si consigue evitar que nadie escape y puntuar más Localizaciones).

Un jugador cuyos personajes han muerto juega ya como Zombie. Su secuencia de juego es algo distinta.

### SECUENCIA DE JUGADOR ZOMBIE

1. Debes realizar (**obligatoriamente**) UNA de las siguientes acciones: colocar una carta en una Localización o entrar en una Localización cuyo aforo se haya completado. Realizar una de estas acciones es obligatorio excepto si el jugador no tiene cartas en la mano y no hay localizaciones disponibles para entrar.

2. El jugador zombie no tiene que enfrentarse a lo que haya dentro de la localización, pero debe enfrentarse igualmente a los zombies.

3. Si un jugador tiene varios Medios de escape en la mesa ha de escoger uno de ellos para que le dé una bonificación. Los jugadores que hagan esto deben sumar los aforos de sus Localizaciones normalmente pero no usan el bono de los Medios de escape.

4. El jugador zombie tiene un tope de 10 cartas en su mano, teniendo que descartarse o usarlas antes de acabar su turno.

5. El jugador zombie comienza su turno.

### CRÉDITOS

Un juego diseñado por Ángel Paredes y Manuel J. Sueiro

Ilustrado por David Llorente

Traducido por Lorenzo Braschi y David Llorente

Publica NOSOLOROL Ediciones.

[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)



# DEAD END

## INTRODUCTION

The dead have risen from their graves and hunger for human flesh!

All of a sudden, your quiet neighborhood has become a zombie-infested hell from which escape seems almost impossible. Survivors groups contend for getting hold of the scarce means for escaping the city before it is too late. How to get out of here? Driving one of the Jeeps from the military base? Flying the fire-fighters' helicopter? Maybe with some of the sailboats you can find at the docks. Or there will be no other option but to walk? Dead End is a non-collectible card game in which every player manages a diverse group of survivors which reflect the clichés of the zombie terror movie genre- trying to flee the town. They will not only need to confront the zombies, the other survivors won't make things easier for them!

In order to get away they'll have to get to several locations and seize weapons, vehicles and items required to break away from the town. The first player who manages to do it will win and the others will become zombie food.

So grab your gun and set out for the shopping mall, the factory or wherever you think you can take hold of whatever you need to flee. But watch out! There can be walking dead everywhere!!!

## CONTENT

20 location cards  
6 escape mean cards  
24 character cards  
40 weapons and event cards  
30 zombie cards

## AIM OF THE GAME

The aim of the game is to get Mean of Escape (Jeep, Helicopter or Sailboat) and gather three Location cards with the symbol of one of those three vehicles to flee. Another option is to gather any six Location cards and escape by foot, less comfortable but as effective as any other option.

The first group of survivors which flees wins the game; sometimes fleeing is impossible, so that you'll have to count the Locations to see who wins, but more on this later.

## GAME CONCEPTS

**Capacity:** the maximum number of cards that can be placed on a Location card on the game table, and that can be any type (except for other Location cards)

**Weapon card:** a card that gives a bonus to a character's strength some can be played as an Event card too. Each character can carry up to one weapon.

**Event card:** a card that can be played anytime

**Location card:** cards that represent interesting places to visit to escape. Some belong to Escape Routes with a vehicle or have some other particular detail. There are always (number of players plus one) cards in play.

**Escape Means card:** card that represent the vehicle needed to escape through a certain Escape Route. Three kinds: Jeep, Helicopter and Sailboat. The fourth way to escape is by foot but there is no card to represent this.

**Character card:** card that represents a typical sur-

vivor. It has a Strength value and occasionally a special text.

**Zombie card:** a card which entails a challenge for the group of survivors that enter a Location. Has a Strength value that the survivors have to level or exceed to prevail over the zombies.

**Zombie Extra card:** a zombie card that can be used as a normal Zombie card or as an Event card when a group of survivors enters a Location and whose Strength adds to the value the survivors must level or exceed whether there are zombies in that Location or not.

**In play:** any visible card on the game table which has an effect on the game.

**In hand:** the card a player has in her hand remains hidden, and can only be played on a Location until reaching its maximum capacity. Event cards are an exception, and can be played anytime.

**Survivors group:** the characters on the player's side on the game table. The starting number is three, and the maximum four, although some cards can modify this.

**Main deck:** Composed by all non-Location cards. players draw from this one.

**Location deck:** the deck of all Locations.

**Escape route:** allows quitting the town and winning the game. Basically, it is the sum of a Mean of Escape with three locations with the corresponding route symbol, or otherwise, any six Location cards for fleeing by foot.

## CARD TYPES

### CHARACTER CARDS

Typical survivor cards with a Strength value that will have to oppose to the zombies' when entering a Location. Some of the characters have extras described in the text, as de +1 to Strength the Fire-fighter gets if he's got hold of an Axe, or the -3 to Strength the Pregnant Woman receives against the Baby Zombie.

If a Survivors Group successfully enters a Location in which a Weapon card is placed then the player can be allocate it to one of its characters. Event Cards are put in the player's hand.

If a Survivors Group successfully enters a Location in which these Characters are placed then they can join the group or be discarded.

### LOCATION AND ESCAPE MEANS CARDS

Location cards characterize interesting places to visit in order to escape. Some belong to Escape Routes with a vehicle or have some special trait, such as allowing to immediately play Weapon or Escape Mean cards, or the Cemetery location that allows every player to play a Zombie card as if it were a Zombie Extra card against the Survivors Group which enters the room. There always the number of players plus one cards in play.

The Escape Means are cards that represent the vehicle needed to escape through an Escape Route. There are three kinds: Jeep, Helicopter and Sailboat, depicted with the corresponding symbol. The fourth Escape Mean is by foot, but there is no card to denote it.

If a Survivors Group successfully enters in Location in which an Escape Mean card is placed then the player can pick it up and place it with her other collected Locations and Escape Means.

### EVENT AND WEAPON CARDS

**Location deck**: allows quitting the town and winning the game. Basically, it is the sum of a Mean of Escape with three locations with the corresponding route symbol, or otherwise, any six Location cards for fleeing by foot.

**Escape route:** allows quitting the town and winning the game. Basically, it is the sum of a Mean of Escape with three locations with the corresponding route symbol, or otherwise, any six Location cards for fleeing by foot.

**Character card:** card that represents a typical survivor. It has a Strength value and occasionally a special text.

**Zombie card:** a card which entails a challenge for the group of survivors that enter a Location. Has a Strength value that the survivors have to level or exceed to prevail over the zombies.

**Zombie Extra card:** a zombie card that can be used as a normal Zombie card or as an Event card when a group of survivors enters a Location and whose Strength adds to the value the survivors must level or exceed whether there are zombies in that Location or not.

**Event card:** a card that can be played anytime. Most of them are self-explanatory. Zombie Extra Cards are Event cards if played as such or normal Zombie Cards if placed face down at a Location. With the exception of the Zombie Player (see below), Zombie Cards can never be put on a player's hand when found at a Location. They're a threat you must destroy!

**Infestation Card:** a card that can be used as a normal Infestation card or as an Event card when a group of survivors enters a Location and whose Strength adds to the value the survivors must level or exceed whether there are zombies in that Location or not.

**Infestation Card:** a card that can be used as a normal Infestation card or as an Event card when a group of survivors enters a Location and whose Strength adds to the value the survivors must level or exceed whether there are zombies in that Location or not.

**Infestation Card:** a card that can be used as a normal Infestation card or as an Event card when a group of survivors enters a Location and whose Strength adds to the value the survivors must level or exceed whether there are zombies in that Location or not.

**Infestation Card:** a card that can be used as a normal Infestation card or as an Event card when a group of survivors enters a Location and whose Strength adds to the value the survivors must level or exceed whether there are zombies in that Location or not.

### GAME TABLE

Place the Location deck at the table centre, and by its side, the Main deck. Discards are placed face up at the corresponding deck's side

Also at the centre place the available Location cards side by side. The cards "inside" the location are put face down under the Location in such a way it is possible to effortlessly count them. When a Location is full (has as many cards as its Capacity) turn it 90° to avoid confusion: you can now enter the Location.

The characters each player controls are placed face up before him. If a Survivors group gets a Weapon, it is placed under the character carrying it, so that it is possible to see the card name and value of the weapon that appears at the top end of the card. A character cannot carry more than one weapon.

### GAME PREPARATION

Recommended player number is from 2 to 5.

Remove the Characters from the main deck and randomly deal 3 to each player. Then put the remaining characters again into the deck and shuffle the

Location deck and place face up on the table as many Location cards as there are players plus one.

### GAME SEQUENCE

When a player chooses to enter a location, reveals the cards placed beneath, which can be of any type. Then, compare the total Strength value of zombies in it (plus any Zombie Extra played by any player) with the Survivors group's Strength (adding any Weapon and/or Event card the player may wish to play).

If the total Strength of the survivors group equals or beats the zombies', the player can keep the Location card and any other card present as well (events, weapons, characters), putting in game weapons and characters and adding to her hand the Event cards.

If the total strength is less than the zombie's these overwhelm the group and eat one of the characters chosen by the player (unless the 'Behind you' card is played, in which case the character is chosen randomly). If the eaten character had a weapon, it is not lost and can be reallocated to another character in the group. Other cards played (Infected, Leader) are discarded along with the character. Defeat notwithstanding, the player can keep one Location, Escape mean, Character, Event or Weapon card present in the Location, as she sees fit. If a player loses her last character entering a Location but there finds another character she can still continue playing normally.

If someone plays 'Abandoned' Event card, the player collects no card (nor location card), but he has to fight the zombies yet.

Location and Escape mean cards are placed apart face up before the player, weapons and character are added to the group or else discarded if they cannot join, and the Event cards added to the player's hand.

### ENTERING LOCATIONS

Some locations have special extra features such as allowing to play certain cards directly from the player's hand (Gun Shop, Drive-in, Docks...). This effect

activates as the player picks up the Location card and ends when the next player starts her turn.

As soon as someone picks up a Location thus removing it from game, it is immediately replaced with another from the Location deck, until reaching the maximum number of Locations (number of players plus one). If the Location is discarded by a player overwhelmed by zombies, it is placed at the bottom of the Location deck.

### AFTER DEATH

When a player's last character is lost to the zombies, she can still continue playing, seeking to damage the other players and perhaps win (if she can prevent other players of escaping and score more Locations).

A player whose characters have all gone dead plays as a Zombie. Her gaming sequence is slightly different:

### ZOMBIE PLAYER SEQUENCE

1. You **must** do ONE of the following actions: place a card at a Location or close a full Location. The Zombie Player does not have to fight whatever there is inside a Location, and thus always collects the Location and adds to her hand every zombie card present at the Location. The other cards are discarded.

2. You **may** do ONE of the following actions: place a second card at a Location; discard your hand and draw five new cards; or draw another card from the main deck and add it to your hand.

3. If you have more than five cards in your hand then you must either use them (if they're event cards) or discard them until you reach a maximum of five.

### CREDITS

A game designed by Ángel Paredes and Manuel J. Sueiro  
Illustrated by David Llorente  
Translated by Lorenzo Braschi and David Llorente  
NOSOLORO Ediciones Publisher  
[www.nosoloro.com](http://www.nosoloro.com)

