

# Zombies!!!™

## El Juego

La escopeta rugió, y el cadáver salió volando del capó mientras el *jeep* giraba para entrar en el aparcamiento del McTaco local.

Fuera, las calles habían sido tomadas por legiones de muertos vivientes, que seguían con lentitud a los dos supervivientes que intentaban huir en su vehículo. Un siniestrado tráiler de dieciocho ruedas, que cruzaba la carretera de lado a lado, había obligado a Loren a dar un rodeo. El coche subió de un salto a la acera.

-¡El helipuerto está allí! -Bruno señalaba en la dirección opuesta, mientras recargaba la escopeta con sus seis últimos cartuchos.

-¡Vamos a cortar por el restaurante! -gritó Loren, girando bruscamente a la izquierda. Al cruzar por el jardín de recreo del McTaco, el *jeep* aplastó a un par de zombies que se estaban dando un festín con los despojos de un niño pequeño.

-¡Por ahí no! -Bruno se puso de pie y disparó desde el vehículo contra la horda de cadáveres que se dirigía hacia ellos.

Al entrar en el carril del AutoTaco, Loren tuvo que pisar a fondo el freno para no chocarse contra el amasijo de hierro envuelto en llamas que se encontraron de frente. Las ruedas rechinaron contra el suelo, mientras el *jeep* se deslizaba sin control hacia el fuego. Bruno salió volando sobre el parabrisas y la cabeza de Loren chocó contra el volante.

Aún confusa, levantó la cabeza y se limpió la sangre de los ojos. El cuerpo de Bruno descansaba inconsciente sobre el capó. Con un gesto de dolor, Loren miró hacia atrás y vio como las huestes zombies giraban la esquina en dirección al McTaco.

Metió la marcha atrás, y aunque las ruedas volvieron a rechinar, el automóvil no se movió un centímetro.

Loren se levantó y miró sobre el cuerpo de Bruno. El parachoques del *jeep* se había quedado atrapado entre los restos del accidentado coche, que seguía ardiendo. Estaban inmobilizados. Volvió de nuevo la mirada y vio cómo los zombies se acercaban cada vez más. Rebuscó entre sus piernas y cogió la pistola que había dejado bajo el asiento. Mareada, se dio la vuelta para disparar a la turba de muertos vivientes.

Bruno despertó de su inconsciencia con el sonido de los disparos. Sintió un agudo dolor en su brazo derecho, y también que algo tiraba de su pierna izquierda. Irguió la cabeza y vio que los zombies intentaban subir al capó. Uno estaba ya mordiendo su brazo, mientras que otro arrancaba un pedazo de carne de su pierna.

Maldita sea, pensó... nunca debimos haber venido a un restaurante de comida rápida... no son buenos para la salud.

George Vasilakos

Creador del Juego de Rol *Zombie: All Flesh Must Be Eaten*.

Gracias por comprar ZOMBIES!!! Este juego está inspirado en esa innumerable cantidad de pelis de zombies que todos amamos. Si conoces este tipo de cine, entenderás que digamos que ZOMBIES!!! no es un juego bonito. Eso sí, es muy divertido. Claro que cualquier juego lleno de muertos vivientes no puede ser malo del todo. Sí, morirás y tendrás que empezar de nuevo. Sí, te verás acorralado, rodeado de hambrientos cadáveres salidos de sus tumbas. Pero también te convertirás en una verdadera molestia para el resto de jugadores, y si eres el primero en salir de la ciudad, todo esto habrá merecido la pena.

Esperamos de verdad que disfrutes de ZOMBIES!!!, y te invitamos a que nos visites en nuestra web, [www.zombies.edgeent.com](http://www.zombies.edgeent.com).

## Contenidos

- 30 Fichas de Mapa
- 50 Cartas de Evento
- 100 Zombies de Plástico
- 6 Tíos con Escopeta de Plástico (peones)
- 30 Contadores de Vida
- 60 Contadores de Bala
- 2 Dados
- Reglas

## Objetivo del Juego (o "¿Cómo se Gana?")

El objetivo de ZOMBIES!!! es ser el primer jugador en llegar a la casilla central del Helipuerto, matar al zombi que hay allí, y escapar así de la creciente horda zombi. También se puede ganar la partida siendo el primero en acabar con 25 zombies.

## Preparación

Elige al azar un jugador para que reparta las cartas. Este jugador retira las fichas de "Plaza Central" y "Helipuerto" del mazo de mapa. Pon la ficha de Plaza Central en el centro de la mesa, con un peón (Tío con Escopeta) en la casilla central por cada jugador. Después se baraja el resto de las fichas de mapa, colocando el Helipuerto en la mitad inferior del mazo. Este mazo debe estar junto a la zona de juego, al alcance de todos los jugadores

A continuación, el jugador elegido baraja el mazo de eventos y reparte tres cartas a cada jugador. Este mazo también debería estar al alcance de todos los jugadores.

Finalmente, cada jugador coge tres contadores de vida y tres contadores de bala.

## Resumen de la Secuencia del Turno

Durante su turno, los jugadores deben realizar las siguientes acciones:

1. Robar una ficha del mazo de mapa y colocarla en la mesa.
2. Combatir cualquier zombi que se encuentre en su casilla (ver Reglas de Combate).
3. Robar cartas de evento hasta tener tres en la mano.
4. Hacer una tirada de movimiento (ver Reglas de Movimiento).
5. Mover su peón el número de casillas indicado por la tirada de movimiento, o menos si así lo desea. Es obligatorio detenerse a combatir en cualquier casilla ocupada por un zombi. Si un combate ha interrumpido el movimiento, éste se puede continuar hasta llegar al número de casillas indicado por la tirada de movimiento, una vez que se ha derrotado al zombi.

6. Una vez terminado el movimiento del peón, hay que tirar un dado. El resultado indica el número de zombies que debe mover el jugador, si puede. Los zombies se mueven siempre una casilla.
7. Al final del turno, puede descartarse de una carta de evento de su mano si así lo desea. Después, le llega su turno al jugador sentado a la derecha.

## Colocación de Fichas de Mapa

Hay varias reglas que se deben seguir cuando se ponen nuevas fichas de mapa sobre la mesa.

- Las fichas pueden rotarse en cualquier sentido, pero deben colocarse de modo que todas las calles queden conectadas. No se puede bloquear una calle con el lado de un edificio.
- Cuando se juega una ficha de mapa que contiene un edificio con nombre (Ficha "B"), se debe poner sobre ésta el número de contadores de Zombie (Z), Bala (B) y Vida (V) indicado. Todos los contadores y zombies deben situarse en el interior del edificio y no en las casillas de calle. En la sección de Reglas Adicionales y Clarificaciones se dan más detalles sobre la colocación de zombies y contadores.
- Es posible colocar fichas de mapa de modo que no puedan jugarse más fichas. Si sucede esto, el jugador que puso la última ficha pierde inmediatamente el resto de su turno. La partida continúa hasta que un jugador acabe con 25 zombies.
- Cuando se juega una ficha de mapa con un edificio sin nombre (Fichas "A" y "C"), se colocan sobre ella tantos zombies como salidas de calle tenga la ficha. Es decir, el número de zombies es igual al número de entradas de la ficha. La Ficha "C", por ejemplo, tendrá cuatro zombies, mientras que la Ficha "A" tendrá dos. Los zombies pueden colocarse en cualquier casilla de calle de la ficha.



- También es posible robar una ficha de mapa que no puede ser jugada. Si esto sucede, descarta esa ficha, roba otra, y continúa el turno normalmente.
- Las líneas amarillas de las fichas de mapa son únicamente decorativas.

## Reglas de Combate

- Si comienzas tu turno en la misma casilla que un zombie, o si pasas por una casilla ocupada por un zombie durante tu movimiento, se produce un combate.
- El combate se resuelve tirando un dado. Si sacas cuatro, cinco o seis, ganas y el zombie pasa a formar parte de tu colección; si saca uno, dos o tres, pierdes y debes entregar un contador de vida y tirar de nuevo, o entregar tantos contadores de bala como sea necesario para convertir la tirada en un éxito, a punto por contador. Si sacaste un dos, por ejemplo, podrías gastar un contador de vida y realizar una nueva tirada de combate, o gastar dos contadores de bala para convertir el dos de tu tirada en un cuatro, y ganar el combate.
- El combate continúa hasta que el jugador gane o se quede sin contadores de vida. Un jugador no puede abandonar voluntariamente el combate.
- Cuando un jugador se queda sin contadores de vida, el movimiento se detiene y su peón es devuelto a la casilla central de la Plaza Central. Además, pierde el resto de su movimiento, la mitad (redondeando hacia arriba) de los zombies que ha cazado, y cualquier carta que tenga en juego. El resto del turno prosigue normalmente (moviendo zombies y descartándose de una carta).
- Cuando el peón de un jugador muere, y es obligado a empezar de nuevo, comienza su nuevo turno con tres contadores de vida y tres contadores de bala.
- Si tu peón es movido cuando no es tu turno a una casilla en la que ya hay un zombie, no combatirás contra él en ese momento, sino cuando corresponda en tu turno. Del mismo modo, si un zombie termina en la casilla de tu peón una vez que ha comenzado tu turno, no tienes que combatir con él. Recuerda que sólo tienes que combatir con los zombies si se encuentran en tu casilla al principio de tu turno o si te mueves a una casilla ocupada por un zombie durante tu turno.
- No se puede combatir con otros jugadores. Algunas cartas de evento pueden anular esta regla.

## Reglas de Cartas de Evento

- Los eventos pueden jugarse en cualquier momento.

- Un jugador sólo puede jugar una carta de evento durante una ronda completa de turnos; es decir, sólo puedes jugar una carta de evento desde el principio de tu turno hasta el comienzo de tu siguiente turno.
- No puedes tener más de tres cartas de evento en la mano al final de tu turno.
- Un jugador puede descartarse de una carta de evento al final de su turno si quiere. Este descarte marca el final del turno.
- Cuando el mazo de eventos se acaba, debes crear un nuevo mazo barajando las cartas de evento descartadas.
- Las cartas de evento que quedan sobre la mesa una vez que se han jugado, como los objetos, se consideran “en juego” y no cuentan para el límite de tres cartas de evento en mano. Usar un objeto que ya está en juego no cuenta como jugar una carta.
- No puedes jugar sobre ti cartas que tengan como objetivo a un oponente.
- Si una de las cartas que has puesto en juego debe descartarse para tener efecto, puedes descartarla en cualquier momento. Esto no cuenta como jugar una carta.
- Todas las cartas de objetos son consideradas armas. Puedes tener tantas armas como quieras a la vez, pero no puedes tener dos armas iguales en juego.

## Reglas de Movimiento de Peones

- La cantidad de movimiento se determina tirando un dado: 1 movimiento = 1 casilla.
- No se permite el movimiento en diagonal.
- Varios peones pueden ocupar la misma casilla.
- No es obligatorio usar todo el movimiento.
- Los peones sólo pueden moverse por casillas de calle o de edificios con nombre.
- Si un peón entra en su movimiento en una casilla ocupada por un zombie, debe combatir con él antes de que pueda seguir moviéndose (ver Reglas de Combate). Algunas cartas de evento pueden anular esta regla.
- Si un peón entra en una casilla que contiene contadores de vida o bala, y ningún zombie, los contadores se añaden automáticamente a la colección de ese jugador. Si hay un zombie en la misma casilla donde están los contadores, es necesario combatir con el zombie para conseguir los contadores. Algunas cartas de evento pueden anular esta regla.
- Ni peones ni zombies pueden entrar en las casillas correspondientes a edificios sin nombre.



o a aparcamientos. En el caso de los edificios con nombre, es obligatorio (tanto para los peones como para los zombies) entrar en ellos por la casilla de puerta.

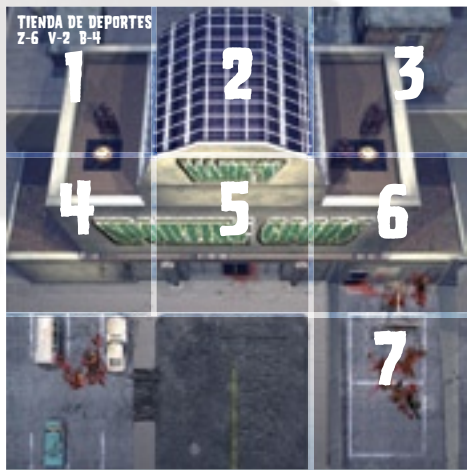
- Se puede entrar en cualquier casilla de los edificios con nombre. Estas casillas están marcadas por las líneas que delimitan el edificio. La ficha de la “Tienda de Deportes”, por ejemplo, tiene siete casillas interiores y una casilla de calle.

## Reglas de Movimiento de Zombies

- Al final de cada turno se tira un dado y se mueve una casilla ese número de zombies, si es posible.
- Los zombies no pueden mover diagonalmente.
- En todo momento, sólo puede haber un zombie en cada casilla.
- Las casillas ocupadas por un zombie pueden contener contadores de vida o bala; aunque el zombie se mueva, los contadores permanecen en esa casilla.

## Reglas Adicionales y Clarificaciones

- Cuando se roba la ficha de Helipuerto, es el jugador que ha matado a menos zombies quien la coloca sobre la mesa. En caso de empate, se decide al azar quién pone la ficha.
- Cada casilla puede contener un zombie y un contador de vida o bala, pero nunca las tres cosas.
- Ningún jugador puede tener más de cinco contadores de vida.
- No hay límite al número de contadores de bala que puede tener un jugador.
- A efectos de las cartas de evento, la Plaza Central y el Helipuerto no se consideran edificios con nombre. Ambas fichas se consideran fichas genéricas de cuatro salidas a efectos de colocación.
- Para entrar o salir de los edificios sólo se pueden usar las puertas accesibles desde las casillas de calle.
- Si una carta de evento como “Fuente de Comida Alternativa” indica que los zombies no atacan, tampoco se les puede matar.
- Si deseas reducir la duración de una partida, baraja la ficha de Helipuerto normalmente en el mazo de mapa.
- Los jugadores no pueden ocultar el número de zombies que han matado.



## Créditos de la 2ª Edición

Concepto de Juego y Diseño: Todd A. Breitenstein

Ilustraciones: Dave Aikins

Desarrollo Adicional: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

Modelado: Behrle Hubbuch

Maquetación y Diseño: Greg Conyers, Phil Lacefield Jr, Todd Breitenstein

Pruebas de Juego: Brian Woodward, Ted Treibull, David May, Phil Lacefield Jr, Marcus D'Amelio, Johnny Queen, Kathleen Thill, Dan Frohlich

Agradecimientos especiales a Heather Barnhorst y a todos los miembros del Product Guidance Council.

© 2006 Twilight Creations, Inc. Todos los derechos reservados.

## Créditos de la Edición Española

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Jose Luis Herrera

Edición: Jose M. Rey

La edición en castellano es © 2006 de Edge Entertainment.

