

Blam.

¡Estoy un poco cansado!. Parece que hayan sido horas, pero es imposible. La vida no es siempre de esta manera. Ayer... ¿fue solo ayer?. Era diferente. Todo muy tranquilo al principio. Menos... menos... ¿Cuál es la palabra?. ¡Ah, sí!... menos al final.

Blam.

Fue también menos sangriento. Había más luz del día, al principio. Y no había tanto agotamiento. La vida no dependía ni de lejos tanto de una escopeta de repetición.

Blam.

De verdad que es curioso. Había también muchos menos dientes en el mundo, excepto en los anuncios de dentífrico. Pero aquellos dientes eran menos afilados y verdes.

Blam.

Por lo que parece, hoy hay mucho más verde en el mundo. Pero no es un verde sano. No es el verde de la hierba. No el de los árboles. Incluso no el verde militar. No, el verde de hoy en día es poco saludable. Me sugiere otras palabras. Palabras como putrefacción. Palabras como *rigor mortis*, aunque me imagino que podría ser azul, e incluso mejor verde azulado. El amarillo está bastante extendido también. Los ojos son amarillos hoy; como las uñas o las garras.

Blam.

Vale. Para un minuto y respira. Unas cuantas bocanadas de aire; eso es. Y salgamos fuera de nuevo. Camina, camina, camina. No puede andar muy lejos. No, quieto. Si piensas cuanto queda hasta la puerta o hasta la verja acabarás por no ir. ¿Dónde estábamos?. ¡Ah, sí!... amarillo.

Blam.

¡Esa estuvo muy cerca!. Reajustar al Capitán. Moverlo al hombro derecho, pasar la escopeta a la mano izquierda, tomarse un respiro. Dicen que un cambio es tan bueno como un descanso. ¡Ja!. ¿Qué sabrán ellos?. Muy pocos han tenido que pasar por algo así. Y yo, estoy entrenado para ello. ¿Verdad que sí?. ¿Está en el manual no?. Capítulo 103, Sección 3, Subsección 35, Párrafo 42a. Cuando te ataque un muerto viviente, cuando los cuerpos de tus colegas se levanten para morderte, cuando la cadena de mando se ha roto en pedazos, esto será lo que hagas. Métete la cabeza entre tus...

Blam.

Para. Para. No puedes dejarlo ahora. No puedes rendirte y pasarte al otro bando. Ésa no es la manera. Mierda, no voy a poder...vale. ¿Vale?. Camina, camina. Dos yardas menos. La entrada principal esta justo al otro lado del revuelto hall. Así que, primero el hall y luego la puerta. Vamos a lograrlo, vamos a... vamos...



Blam.

Okay. Cargar al Capitán sobre el hombro izquierdo y pasar la escopeta a la mano derecha.

¡Joder!. ¡Agáchate!. Cógele de su brazo derecho y ponlo sentado. Pon mi hombro bajo su axila y levanta. A moverse otra vez. Girar la esquina y...

Blam. Blam.

¡Hey, eso no está bien!: ¡atacar de dos en dos!. Pero esos dos han estado cerca, como camaradas que eran hasta ayer. Pero nunca más. No como lo fueron. Derechito hacia el hall. No hay nada aquí, menos mal... Vamos allá, dentro de la cocina y fuera hacia el otro lado. ¿Qué ha sido eso?. El Capitán se debe estar levantando. Se ha convertido. Dolor en mi brazo. ¡Me ha mordido!.

Blam. Blam. Blam. Blam. Blam.

¡Quédate muerto, hijo de la gran...!. Cargo contigo medio camino a través del campamento en ruinas, con sangre por todas partes y toda esa infección. ¿Y así me lo pagas?.

Blam.

Perfecto. Ahora me puedo mover más rápido. Respira. Me tambaleo menos. Fuera la puerta de la cocina, luego doscientas yardas y llego a la entrada. Preparado. Patada y a correr.

Eso es lo que he de hacer. Patada y a correr.

Muy bien. Primero levántate. Date la vuelta. Apóyate en tus rodillas y manos. No sueltes la escopeta. Alcanza la mesa con tu mano izquierda. Ahora empuja. Otra vez de pie. Cojonudo. Déjate caer hacia la puerta.

Muy bien. Ahora... una patada y sigue.

Blam.

Aquí estamos. Puedo ver la entrada. Gracias Dios...

Vale. Aún quedan unos cinco en pie. No pinta bien del todo. Compruébalo Cabo, compruébalo. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis.

Vamos allá. Camina, camina, camina. Espera hasta que estén más cerca para darles. Comprueba bien la distancia porque estás cansado y has perdido mucha sangre. Espera.

Aquí viene el primero...

Blam.

Uno menos. El siguiente un poco más a la derecha. Continúa.

Blam.

Y van dos. Gira a la derecha y esos dos vienen juntitos, así que...

Blam, blam.

Quedan cincuenta yardas. Y...

Blam.

Jodeos cabrones. Queda uno más. ¡Te lo advertí!. No hay problema.

Click.

## **Contenidos**

15 Fichas de Mapa  
30 Cartas de Evento  
6 Zombies brillantes en la oscuridad  
72 Contadores de Vida  
Este Reglamento

## **Reglas Modificadas**

Algunos jugadores han mostrado su preocupación sobre un final de juego tan largo. Bueno, tenemos una solución (y hay un montón más en la página web). Después de haber barajado las fichas del mapa al comienzo, coloca el “Helipuerto” aleatoriamente en la mitad inferior de la baraja. Eso debería acelerar las cosas suficientemente. Además, pensamos que notarás como las nuevas Cartas de Evento y la Ficha de “**Helipuerto**” adicional en este juego también lo hará más rápido de jugar. Puedes modificar el juego libremente hasta que se ajuste a tus gustos. Después de todo, tú lo has comprado...

## **Nuevas Reglas**

Ahora, vamos al *quid* de la cuestión. Añadir Zombie Corps(e) en el juego principal es muy sencillo.

- Baraja las nuevas Cartas de Evento con las anteriores. Puedes añadir las todas o quitar las que no te gusten.
- No mezcles las Fichas de Mapa y las originales juntas (a no ser que realmente quieras hacerlo). Coge la nueva ficha llamada “**Front Gate**” (“*Puerta Delantera*”) y barájala junto con las fichas originales. De manera alternativa, puedes situarla al azar en la mitad superior de la baraja de Fichas de Mapa.
- Coge una ficha con una “calle recta” y una con un “cruce” y colócalas a un lado. Baraja el resto de fichas de Zombie Corps(e) (incluyendo el “**Helipuerto**”) y sitúalas al lado de las fichas del juego original. (¿Puede alguien ver adónde nos lleva esto?).

## **Jugar una Partida**

La partida se juega de forma normal hasta que alguien saca la ficha “Front Gate” (“*Puerta Delantera*”). Cuando esta ficha aparece y se pone en juego, inmediatamente conecta la “calle recta” y el “cruce” que antes habías apartado. (Después de todo, no queríamos tener la base militar secreta pegadita a la ciudad, ¿verdad?...). Coloca Zombies en estas Fichas de Mapa conforme a lo descrito en el reglamento original.

Aquí es donde las cosas se complican un poco, así que presta atención. Desde este punto del juego en adelante, los jugadores pueden colocar las Fichas de Mapa de cualquier baraja. Pero, las fichas de **Zombies!!! 2 (Z2C)**, deben ser colocadas en la parte de la base militar. Esto también incluye el “**Helipuerto**” de la base militar. Además de esto, una vez se haya agotado una baraja de fichas, los jugadores deben jugar de la otra baraja.

Adicionalmente, las Cartas de Evento que digan de forma específica que deban ser jugadas en la ciudad, sólo podrán ser jugadas sobre los jugadores/Fichas de Mapa de la sección de la ciudad del tablero de juego.

El juego continúa de la forma habitual hasta que alguien reúna una de las condiciones para ganar del juego.

Bueno, ya casi estamos...

Hay unas cuantas fichas especiales en el nuevo juego. Están marcadas con un asterisco (\*) en el título.

- **“Top Secret Lab”** (*“Laboratorio de Alto Secreto”*): Cuando esta ficha entra en juego, coloca un zombies brillantes en los espacios del laboratorio de acuerdo a las reglas originales. Los zombies están mejorados por el Gobierno y necesitarás un 5 o un 6 para tumbarlos. Además pueden mover dos casillas en lugar de una durante su fase de movimiento.
- **“Motor Pool”** (*“Hangar de vehículos motorizados”*): Cuando un jugador atraviese las puertas señaladas en la ficha, puede adquirir un jeep. Esto permite a un jugador doblar su capacidad de movimiento tanto como permanezca sobre un espacio donde haya una carretera. Cuando un jugador comience sobre un espacio con carretera pero mueva dentro de un edificio, puede continuar usando el movimiento doble para el resto de su turno. Una vez se ha entrado en un edificio, el jugador pierde el jeep pero puede volver al hangar de vehículos para conseguir otro. Adicionalmente a esto, el hangar se considera como un espacio interior, aunque parezca que sea exterior. Así que no, no puedes usar el evento del **campo de minas** en él.

### ***Preguntas Más Frecuentes o Reglas que olvidamos en el Juego Original***

- A no ser que una carta diga otra cosa, no debes usar Contadores de Bala o Vida para modificar otra cosa que no sea una tirada de combate.
- Cuando la carta **“Fuente de Comida Alternativa”** se juega, NO PUEDES matar zombies bajo ninguna circunstancia.
- Hay tres entradas en la Ficha **“Parque de Bomberos”**.
- El jugador que pone en juego la carta **“Manos de Trapo”** tiene que decidir qué arma/objeto es descartado.
- Solo puedes tener una copia de cada arma en juego a la vez.
- No, no puedes colocar o mover zombies dentro de edificios sin nombre.
- No, no puedes matar a otros jugadores.
- En la carta **“No Creo que Estén Muertos...”** ahora se lee *“Juega esta carta para que el oponente objetivo tire 2 dados. Si alguno de los resultados es de 3 o menos, el oponente pierde 2 de los zombies que ha matado. Se pueden usar contadores de vida y de bala para modificar estas tiradas”*.

Para una lista completa de Preguntas Más Frecuentes (*“Frequently Asked Questions”*), por favor, visita nuestra web: [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com)