



Gracias por comprar Zombis!!! 4: El Final. ¡Esperamos que los disfrute con entusiasmo!

¡Caramba! Ha sido un largo y extraño viaje, y hay una gran cantidad de cosas que me deseo decir. ¡Desafortunadamente, el tiempo y el espacio dictan que debo ser breve así que aprovecharé esta oportunidad sólo para decirte GRACIAS!. Oh, y no te preocupes por los arañazos de la puerta... sólo es un cachorro...

Lo que hemos dicho siempre desde el día que aplicamos este sistema, usa las reglas que te gusten y las que no, las omites.

Si tienes alguna pregunta, comentario, crítica o sólo quieres saludarnos, tomate la libertad de visitar nuestra WEB en www.twilightcreationsinc.com y déjanos unas líneas. Hasta entonces recuerde, no corras mucho, sólo corre tan rápido como el jugador más lento...

Contenido

30 Baldosas de Mapa
50 Cartas en el Mazo de Eventos
100 Perros Zombis de plástico
6 Tíos de plástico con escopetas (peones)
Marcadores Rojos de Corazón
Marcadores Negros de Balas
2 Dados
Instrucciones

Objetivo del Juego

Bien, ¡lo has logrado! Has escapado de la ciudad, luchaste con los súper-zombis en la base militar y buscaste en el supermercado el origen del azote zombi. Todo este duro trabajo ha sido pagado y ahora estas aquí en un oscuro y solitario bosque. No te preocupes por los distantes aullidos. Probablemente no es nada. De todos modos, quien alguna vez ha oído hablar de perros zombis...

El objetivo de Zombis!!! 4: El Final es ser el primer jugador que satisfactoriamente "deshaga" el hechizo que ha hecho que los muertos se levanten. Para hacer esto, necesitarás encontrar tantas páginas del Libro de los Muertos como sea posible; hazlo en la cabaña y efectúa el hechizo antes que los otros jugadores. Pero, ten cuidado de los perros "muertos".

Cambios con respecto a las versiones previas de Zombis

Si nunca antes has jugado a Zombis!!!, puedes saltarte esta sección. Si eres un viejo aficionado a Zombis!!!, este apartado es para ti

- en Zombis!!! 4, lucharás contra perros. Puesto que este set puede ser utilizado con las otras expansiones, las reglas se referirán a zombis o perros zombis sólo como "zombis". Cuando sólo nos refiramos a los perros, se dirá específicamente "perros zombi".
- Los perros zombis pueden moverse 2 cuadrados, y en un cuadrado puede haber un máximo de dos perros zombi.
- También debe obtenerse un 5 ó 6 para matar a un perro zombi, pero sólo te hacen un ½ de corazón de daño.
- La condición de victoria se da limpiando todos los zombis de la cabaña y efectuando el hechizo o matando 25 zombis (perros o normales).

- Puesto que no hay caminos en estas baldosas, excepto en el puente, la baldosa puede situarse de la forma que ajuste con las otras baldosas.
- Cuando te quedes sin marcadores de corazón, hasta el principio de tu próximo turno tu peón no regresará al tablero.

Preparación del juego

- Cada jugador coge un peón.
- Cada jugador coge 3 marcadores de bala, 2 marcadores de corazón, 2 marcadores de medio corazón y 3 cartas de evento.
- Sitúa el resto de balas y corazones restante cerca del tablero.
- Baraja las cartas de eventos restante y sitúalas en la mesa de forma que sean accesibles por todos los jugadores.
- Separa la baldosa del "Puente" del resto de baldosas y sitúala en el medio de la mesa. Todos los jugadores sitúan sus peones en el primer cuadrado de la baldosa del "Puente" (Fig. 1 "Z"). La primera baldosa debe colocarse a continuación de la baldosa del "Puente".
- Baraja el resto de baldosas y sitúalo en la mesa boca abajo.
- Elige al azar al primer jugador.

Visión general de la secuencia del turno

Durante tu turno debes llevar a cabo, exactamente en este orden, los siguientes pasos:

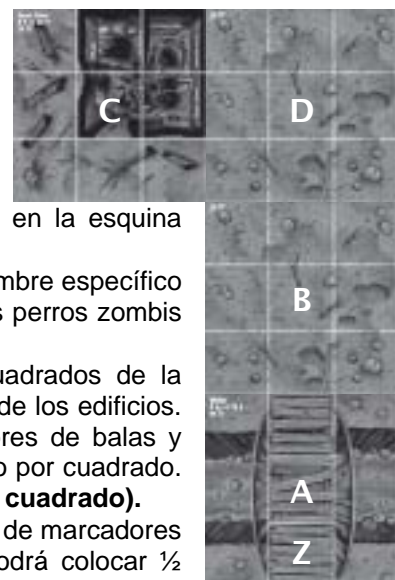
1. Robar una baldosa de mapa de la baraja.
2. Adjuntar la baldosa de mapa en un espacio legal del mapa actual.
3. Luchar con los zombies de tu posición actual.
4. Robar de la reserva hasta 3 cartas de evento, si tienes menos de 3.
5. Tira un dado de seis, el resultado es tu tirada de movimiento.
6. Mover hasta el número de espacios indicados por la tirada de movimiento.
7. Tirar un dado de seis y desplazar un número de zombies igual al dicho número.
8. Debes descartar de tu mano una carta de evento.

Después de decidir que carta de evento te descartas o no, el turno finaliza y el juego procede al rededor de la mesa en el sentido horario.

Colocación de las baldosas de mapa

- Puesto que no hay carreteras en las baldosas de este set, pueden colocarse de cualquier forma con la excepción de la baldosa "Puente" (Fig. 1 "A").
- El "Puente" se convierte en el principio del juego. La primera baldosa se jugará junto a la salida de la baldosa del puente, y esta será la única que estará junto a la baldosa del puente, por ejemplo, ninguna baldosa deberá ser situada a los lados de la baldosa del "Puente" (Fig. 1 "B").
- Cuando se coloca una baldosa de mapa con "nombre" (Fig. 1 "C"), los marcadores de balas y corazones y perros zombies se situarán en la baldosa de mapa en consonancia con el número indicado en la esquina superior izquierda.
- Para las baldosas de bosque llano (baldosas con un "*" pero sin nombre específico en ellas (Fig. 1 "B & D")), tira un dado de seis. Esto indica cuantos perros zombies se colocarán en esta baldosa.
- Los perros zombies deben ser situados en cualquiera de los cuadrados de la baldosa. Para las baldosas con "nombre", deben colocarse dentro de los edificios. Dos perros podrán estar ocupando el mismo cuadrado. Marcadores de balas y corazones deben ser situados dentro de los edificios, pero sólo uno por cuadrado. **(No podrá haber dos marcadores del tipo que sea en un mismo cuadrado).**
- Cuando una baldosa indique situar dentro de un edificio un número de marcadores de corazón, todos los corazones deben ser colocados. Nunca podrá colocar ½ corazones en la baldosa.

Fig.1



- Cuando aparezca la baldosa de la cabaña, el jugador con la menor cantidad de "páginas" en juego, determinará la localización. Si hay empate, los jugadores empatados tiran un dado cada uno y el que obtuvo la mayor puntuación situará la baldosa.

Reglas de combate

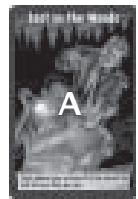
- Cada vez que inicias tu turno en el mismo espacio que un zombi o entras en un espacio con un zombi, tendrá lugar un combate.
- El combate se resuelve con una tirada de dados de seis. Necesitas un 5 ó 6 para matar a un perro zombi. (Necesitas un 4, 5 ó 6 para matar un zombi humano).
- Si tu tirada es insuficiente (menor que 5), podrás añadir marcadores de bala para aumentar el valor objetivo en un ratio de 1 a 1.
- Si no tienes marcadores de bala suficientes para incrementar la tirada o eliges no hacerlo, deberás quitarte ½ marcador de corazón. (Para un zombi humano deberás quitarte un corazón entero.)
- El combate continua hasta que te defiendas del zombi o pierdas todos los marcadores de corazón. Nunca podrás eludir un combate con un zombi sin una carta para tal efecto.
- Cuando pierdes todos los marcadores de corazón, la acción termina y tu peón es eliminado del tablero. Será colocado en el primer cuadrado de la baldosa del "puente" al principio de tu siguiente turno. Pierdes la mitad de los zombis (redondeando hacia arriba) y todas las cartas de tus armas/útiles/páginas que tengas en juego. El resto de tu turno continúa de forma habitual.
- Cuando mueres, comienzas en tu siguiente turno con 3 marcadores de balas, 2 marcadores de corazón y 2 marcadores de ½ de corazón.

Reglas de movimiento del jugador

- La cantidad de movimiento esta determinada por la tirada de un dado de seis.
- No tienes que utilizar todo el total de tu tirada y puedes detenerte en cualquier momento durante tu fase de movimiento.
- Nunca puedes mover en diagonal.
- Cualquier zombi que te encuentres durante tu movimiento debe ser combatido antes de continuar con el movimiento.
- Si naves a un espacio con un marcador de corazón o bala y no hay zombis, inmediatamente lo añades a tu reserva. Si existe un zombi en ese espacio, debe luchar con el y después coges el marcador.
- Los jugadores y los zombis sólo pueden entrar y salir en edificios/localizaciones con "nombre" a través de entradas/salidas o puertas.
- Todos los cuadrados de las baldosas de este set son legales excepto los cuadrados de agua de la baldosa de "Embarcadero" y los seis cuadrados de la baldosa que no pertenecen al "Puente".

Reglas de las cartas de eventos

- Las Cartas de Eventos (Carta A) pueden jugarse en cualquier momento con las excepción de las cartas de "páginas" (Carta B). Estas cartas sólo podrán jugarse frente al jugador durante su turno. Pueden descartarse en cualquier momento para utilizar sus efectos, pero cada jugador sólo podrá eliminar del juego una por ronda (desde el comienzo de tu turno hasta el comienzo de tu siguiente turno).
- Sólo debes jugar una carta de evento o una carta de "página" por ronda. Esto quiere decir desde el comienzo de tu turno hasta el comienzo de tu siguiente turno.
- A menos que este indicado de otra forma, las cartas de objeto deben ser jugadas cuando estés en cualquier edificio/localización con "nombre".
- Nunca podrás tener más de 3 cartas de eventos un tu mano al final de tu turno.
- Debes decantarte de una carta al final de tu turno. Descartarse indica el final de tu turno y ninguna acción más podrá ser llevada a cabo.
- Cuando una carta de evento contradiga las reglas normales del juego, esta carta se antepone a las reglas.
- Si el mazo de cartas de eventos se queda sin cartas, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo.



Reglas de movimiento de los zombis

- Al final de tu turno, tira un dado de seis con esto queda determinado el número de zombis que se moverá. Debes mover este número de zombis si es posible y ningún zombi podrá ser movido dos veces durante la fase de movimiento de zombis.
- Un zombi humano se mueve un cuadrado y un perro zombi mueve 2 cuadrados.
- Dos perros zombis pueden estar en el mismo cuadrado, tan sólo podrá haber un zombi humano sobre un cuadrado. Nunca podrá compartir un cuadrado un zombi humano con un perro zombi.
- Los zombis no puede mover en diagonal.

Ganar el juego

- Para ganar en este juego, debes efectuar satisfactoriamente el "hechizo" en la baldosa de la "cabaña" antes que otro jugador.
- Todos los perros deben ser eliminados de la cabaña y deberás estar en la cabaña después de intentar efectuar el "hechizo".
- Para efectuar satisfactoriamente el "hechizo" debes lanzar un dado de seis. El resultado debe ser un seis. Por cada página que tengas en juego, el resultado se reduce en una unidad. Por ejemplo: Si tienes 3 "páginas" en tu área de juego, sólo necesitas sacar una puntuación de 3 o mayor para ganar.
- Sólo podrás efectuar un "hechizo" por turno.

Reglas adicionales

- Una vez que los marcadores de bala o corazón se colocan sobre el tablero, nunca podrán ser cambiados.
- En cada espacio sólo podrá contener un zombi y un marcador de corazón o un marcado de bala – nunca los 3.
- No podrás tener más de 5 marcadores de corazón (dos mitades de un corazón equivale a un corazón completo).
- Podrás tener tantos marcadores de balas como puedas almacenar.
- Cada jugador sólo podrá tener una copia de una carta en juego (armas, páginas y objetos).
- Objetos y armas se tienen en cuenta como cualquier carta que esta en juego en ese momento frente al jugador.
- Por definición de este set, los "Cuadros de Bosque" son cuadrados que contienen cualquier tipo de árbol o arbusto vivo.
- Para combinar este set con otros sets de Zombies!!! o ampliaciones, solamente mezcla la baldosa del "Puente" en la pila principal, igual que en Zombies!!! 2 y 3.

Diseño y concepto del juego por: Kerry Breitenstein y Todd A. Breitenstein

Arte: Dave Aikins

Desarrollo adicional: Presentadores de "Late Nite" de cualquier parte... Ohh... y DVDs... ¡Los DVDs molan!

Diseño y distribución: Todd Breitenstein

Probadores: Mark Bordenet... YO, Steve Donuhue, John Humpheltt, todo el mundo de la lista de Zombies!!! (EL MEJOR "CONTENIDO" DE LISTAS DE CORREOS DE LA TIERRA... O BAJO ELLA) y Los Habituales Moldes de Vivir Dañado... Gracias a todo el mundo que ayudo a resucitar a los muertos... Os queremos...

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2004 Twilight Creations, Inc. Todos los derechos reservados.

Twilight Creations, Inc., Twilight Creations, Inc. el logo y "Where Fun Comes To Life"

son marcas registradas o marcas de Twilight Creations, Inc.

Todos los derechos reservados.

Zombies!!! y el logo Zombies!!! son marcas registradas de The United States Playing Card Co. y esta usados bajo licencia.

Todos los derechos reservados.

¡Agradecimientos especiales a Bonky! ¡Siempre has creído! ¡Aun cuando todo y todos parecía nos daban por muertos!... ¡¡¡TE QUEREMOS!!!

Traducido por **Jose María Flores** (jmfloresz@yahoo.es)