

ZOMBIES!!! 5

SCHOOL'S OUT FOREVER!

Haciendo Pellas
Por Mark Metzner

El estúpido lavabo del pasillo de abajo esta en funcionamiento, anclado en un silbido sin fin, me esta volviendo loco. Iría a tirar de la cisterna yo mismo si no estuviese bien seguro de que algún tipo muerto me espera ahí en el pasillo.

Los teléfonos están muertos, no queda ninguna persona a mano a quien llamar. La electricidad también se ha ido, en pleno verano. El baño y olor de los cuerpos son las únicas cosas que conservan el olor de la putrefacción y de la muerte en la bahía.

Pensando en ello, la única cosa normal que queda en este mundo es el lavabo. Un pequeño recordatorio de cómo estaban las cosas antes de la "Nueva Plaga". Así que, por supuesto, esta roto y me conduce hacia la pared.

Es gracioso lo que te pasa por la cabeza cuando los zombis vagan por las calles de tu ciudad. Demonios, quizá controlen todo el campus y la ciudad.

Ahora ruidos de pies arrastrándose de la planta de abajo.

Vienen. Respira profundamente y permanece tranquilo. Miro al rededor y otra vez encuentro a Glenn que se sienta cerca de la rejilla de ventilación. De pronto imagino su repugnante olor corporal vagando en el pasillo. Casi río mientras represento como un dibujo animado su olor llevado por el viento a las narices del zombi y convertirse en un gran dedo gordo... que señala derecho hacia nosotros.

Gesticulo, pero no me mira. Sigue enajenado por lo de Tiffany.

No hay tiempo para volver a ese asunto otra vez. Le azoto con el zapato y le golpeo en la cabeza, fuerte. El mira cabreado, así que señalo a la rejilla y su cara va del rojo al blanco en un latido de corazón. Sabe que logrará matarnos.

Sonríe y silba con satisfacción de que de todos modos lo merecemos.

No es problema mío que el mundo este muerto. Bien, de todos modos, no todo. La discusión fue más o menos culpa mía, pero no comencé este lío al arrastrar los muertos por la tierra o infectando a alguien.

Fueron los insectos, ¿la sabes? el tipo de la TV dijo que alguien había encontrado un nueva plaga y que afecto a los bichos. De algún modo ellos se lo pasaron a la gente.

Bueno, no solamente a la gente, todos los mamíferos se vieron afectados. Los pájaros y los reptiles no, deberían estarnos agradecidos por que al menos ahora podrán sobrevivir.

Tiro el otro zapato a Glenn y fallo, golpeando en la pared con un ruido estrepitoso. Demonios, es como si fuese un cebo para los zombis. Glenn me tira el pájaro. Sus ojos están muertos como los suyos, pero por diferentes razones.

Los ruidos de pies arrastrándose de la planta de abajo paran.

Casi puedo imaginármelos; sus cabezas putrefactas moviéndolas de lado como perros, esforzándose para localizar lo que han oído. Tendrán que ser Vivos.

Los Muertos seguirán andando arrastrando los pies. En realidad los Muertos necesitas estar sobre ti para poder captuarte. Échales un vistazo, sus ojos y oídos están putrefactos, claro, están muertos.

Sí, entre otra información "útil" recogida antes de que la TV muriese, fue que los zombis son de dos tipos: Vivos y Muertos. Puedes saber si son Vivos si sangran cuando los matas. Por supuesto hacer esto, hace sentirte un poco culpable cuando están allí, gorjeando en el suelo con un cuchillo en su pecho. Si ellos no sangran, son Muertos. Para empezar estaban muertos antes y después, en realidad a quien le preocupa.

Regreso a la realidad. Sé que ahora mismo la única cosa que impide a Glenn intentar matarme es su instinto de supervivencia. Él y yo podemos resolverlo más tarde. Quizá pierda el. Quizá decida que me necesita. En cualquier caso, ahora tenemos problemas más gordos.

Como siempre, Glenn no parece entender la gravedad de la situación. O a el no le preocupa. En cualquier caso, estamos dentro por un mundo de dolor, no importa lo que pase. Casi me río otra vez cuando en primer lugar recuerdo como llegamos aquí.

¿Se ha preguntado alguna vez que ocurriría si fueses el último hombre vivo y conocieses a la última mujer? A ella le "gustarías" sin importar nada. Tendrías que ponerte en marcha. El futuro de la humanidad podría estar en tus manos.

Ahora imagínese que no eras el último y en algún otro tipo acaba de entrar en escena. ¿Qué harías si ella quisiera hincarle el diente totalmente al el? Ahora, cuando ni siquiera se molesta en mirarte, no te indignaría. De repente te recuerdan que hasta ahora, en el final del mundo, sólo eres un perdedor sin valor, sin nada que ofrecer.

Sí, también, la tirarías por la ventana. Sabes que podrías.

Ahora puedo oírlos subir por las escaleras. A montones de ellos. Algunos gimen, otros muerden y también arañan con tanta fuerza que se escuchan dedos rotos. Una parte de mi se ha tranquilizado, por que no puedo escuchar el estúpido lavabo nunca más.

Me levanto y con calma atravieso la ventana. Oigo a Glenn comenzar a sollozar.

Hay un largo camino de bajada.

Gracias por comprar Zombis!!! 5: Fin de Curso para siempre. Como podrás deducir, Zombis!!! 4: El Fin... realmente no es el final. (De acuerdo, levantar la mano si estáis sorprendidos por esta información... nadie... ¿nadie en absoluto?) De cualquier forma, Zombies!!! 4 fue precisamente el camino que nos condujo a MidEvil y trasladar el juego en una dirección ligeramente diferente. ¡Te has pasado!

Esta expansión es de las que se juegan en un ratito. Por "jugando" queremos decir que sería irónico poner zombis flojotes en un ambiente estudiantil. ¡Ah, tendrás que admitir que la reeducación de zombis es una idea realmente graciosa!

En siguiente lugar, nos gustaría disponer de un momento para agradecer a Dave Aikins, el artista responsable de toda la vertiginosa y sangrienta calidad de los dibujos de Zombies!!! Desde el primer día.

En último lugar, como siempre, nos gustaría darte las gracias, los admiradores. Como sabes, sin ti, nada de esto sería posible.

Gracias de nuevo.

Todd y Kerry Breitenstein.

¡¡¡Ahora el nuevo material!!!

Contenido

16 Baldosas de Mapa

32 Cartas en el Mazo de Eventos

Marcadores de "Visceras"

Este reglamento

¡¡¡El nuevo material!!!

El principal añadido de este set es la inclusión de marcadores de vísceras.

Se utilizan para medir lo bien que manejas la tensión de afrontar a los zombis.

Cuanto mejor eres en el exterminio de zombis, más vísceras conseguirás. Cuantas más vísceras en tu poder, más cartas de evento podrás tener en la mano.



Como con los marcadores de vida y balas, cada jugador comienza con tres marcadores de vísceras. Esto quiere decir que cada jugador también comienza con tres cartas de eventos. Cada vez que tires un dado durante un combate y saques un 6 sin modificadores consigues un marcador de vísceras. Si sacas un 1 durante un combate pierdes un marcador de vísceras.

Si, al final del turno, tienes menos marcadores de vísceras que cartas de eventos, debes descartarte de tantas cartas de eventos como número de marcadores de vísceras tengas. Sin embargo, si no tienes ningún marcador de vísceras, podrás mantener una carta de eventos. Siempre podrás debes mantener una carta de eventos.

Si, al final de tu turno, tienes más marcadores de eventos que cargas de eventos, no robarás cartas adicionales hasta el comienzo de la siguiente ronda.

Si al principio de tu turno, tienes más marcadores vísceras que cartas de eventos, robas tantas cartas eventos de mazo de robo hasta igualar el número de marcadores de vísceras.

En un momento dado nunca podrás tener más de 5 marcadores de vísceras. Además, cuando mueres, comienzas de nuevo con 3 vidas, 3 balas y 3 marcadores vísceras. Tendrás que descartar o robar cartas para comenzar de nuevo con 3 cartas.

De momento, podrás decirte a ti mismo, "los marcadores de víscera son chulos, ¿pero como utilizo el resto de los nuevos materiales?" Me alegra que hagas esta pregunta...

Hay un par de vías para usar esta ampliación.



Puedes utilizarlo solo, con las reglas originales de Zombis!!! y todos los jugadores comienzan en la baldosa de entrada a la escuela, aunque necesitaras zombis y marcadores del set original.

O:

Puedes añadirlo a Zombi!!!:

- Mezcla las nuevas cartas de eventos con las antiguas. Libremente pon y quita las cartas que no te gusten.
- No mezcles las baldosa juntas. Coge la nueva baldosa llamada "Entrada a la Escuela" y mézclala junto a las baldosas originales.
- Mezcla el resto de baldosas Z5 (incluido el "Helipuerto") y sitúalas cerca de la otra pila de baldosas.

Añadidos y cambios al juego

Se juega con el reglamento original hasta que alguien robe la baldosa de "Entrada a la Escuela". Cuando aparece esta baldosa y se juega, inmediatamente conecta una baldosa que has reservado previamente de cuatro vías. Y sitúa los zombis de acuerdo a las reglas originales.

Desde este punto del juego y en adelante, los jugadores pueden situar baldosas de ambas pilas indistintamente. Pero, las baldosas de Z5 deben ser adjuntadas a la escuela, como en las expansiones anteriores. Esta incluye un nuevo "helipuerto". El "helipuerto" de Z!!!5 puede adjuntarse a cualquier edificio. Puedes ir a través de los edificios para acceder al "helipuerto". Es accesible desde cualquier cuadrado adyacente. Además, si una pila se acaba, los jugadores deben continuar con la otra pila.

Las cartas de eventos también pueden ser un poco de extrañas con el añadido de la escuela. Las cartas que contengan la palabra "ciudad", "carretera" o "edificio" sólo podrán utilizarse en las baldosas que cumplan los requisitos. Generalmente, las cartas que sólo afectan a la escuela lo indican. Si te encuentras algo que parezca erróneo, la respuesta lógica normalmente es la respuesta acertada.

El juego continua con normalidad hasta que alguien alcance alguna de las condiciones de victoria.

Condiciones de victoria

Las habituales, el primer jugador en alcanzar el centro del cualquier Helipuerto (matando a los zombis que hay dentro) o matando a 25 zombis gana el juego.

Aclaraciones adicionales del reglamento

- Para una utilización adecuada de los marcadores, cada jugador comienza con 5 marcadores de vísceras y sólo tres cara arriba. Cuando pierdes vísceras, los giras hacia abajo. Cuando los ganes, lo giras cara arriba.
- Las carreteras y los espacios de edificios con nombre son los únicos espacios que pueden ser ocupados por un jugador o un zombi.
- La baldosa de parking puede considerarse totalmente accesible por jugadores, zombis o marcadores.
- Objetos jugados frente a ti te afectan a menos que indique lo contrario.

Reglas alternativas

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

Para partidas más rápidas, puedes colocar previamente las baldosas del juego original y situar la entrada(s) a las expansion(es) que desees utilizar con los jugadores comenzando en la Plaza de la Ciudad, de la forma habitual.

Si quieres movimientos más rápidos, cuando el juego este más avanzado. Cuando salga el Helipuerto, tira dos dados de seis.

Existe muchas más reglas alternativas en nuestro sitio web de www.twilightcreationsinc.com.

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

Arte: Dave Aikins

Desarrollo adicional: Brian, Steve, Tom

Diseño y distribución: Todd Breitenstein

Probadores: Los Habituales Moldes de Vivir Dañado... De nuevo, ¡gracias a todo el mundo que ayudo a resucitar a los muertos...!

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2005 Twilight Creations, Inc. Todos los derechos reservados.

Twilight Creations, Inc., Twilight Creations, Inc. el logo y "Where Fun Comes To Life" y el logo Zombies!!! son marcas registradas o marcas de Twilight Creations, Inc.

Todos los derechos reservados.

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