

Gracias por adquirir ZOMBIES!!! The Game. Este juego tiene su origen en el incontable número de películas de zombies que nos apasionaron mientras crecíamos. Conociendo estos antecedentes, esperamos que nos entiendas cuando decimos que ZOMBIES!!! The Game no es un juego de temática agradable, aunque sí es un juego divertido. De hecho, creemos que un juego que está repleto de muertos vivientes no puede ser totalmente malo. Vale, aceptamos que durante el juego morirás y tendrás que empezar de nuevo. Sí, claro, también habrá momentos en los que te encuentres retrocediendo hasta la esquina más cercana, rodeado por muertos vivientes que han sido resucitados recientemente. Sin embargo, si consigues hacer que tus compañeros sufran pérdidas mayores que las tuyas y consigues ser el primero en salir de la ciudad, todas las penalidades habrán merecido la pena.

Esperamos, sinceramente, que disfrutes de ZOMBIES!!! y te invitamos a que visites nuestra página web en www.twilightcreationsinc.com y pruebes alguno de los otros fantásticos juegos que hemos creado.

Contenido

30 tarjetas de Zonas (14 "Edificios" y 16 "Calles")

Mazo de 50 cartas de Eventos

100 Zombies de plástico

6 Hombres armados de plástico (personajes)

30 fichas de Vidas

60 fichas de Balas

Objetivo del Juego

El objetivo de Zombies!!! consiste en ser el primer jugador que alcance el espacio central del "Helipad (Plataforma del Helicóptero)", matando a cualquier zombie que se encuentre en dicha posición, y escape de las hordas de zombies reanimadas. Alternativamente, un jugador también ganará si es el primero en reunir 25 zombies.

Preparación del Juego

- De forma aleatoria se elegirá a un jugador para que sea la mano. Este jugador deberá extraer de las tarjetas de Zonas las dos siguientes: "Town Square (Plaza del Pueblo)" y "Helipad (Plataforma del Helicóptero)", y una vez extraídas ambas tarjetas, colocará la "Town Square (Plaza del Pueblo)" en el centro de la mesa con un peón para cada uno de los jugadores que vayan a jugar en el espacio central de la misma. Entonces barajará el resto de las tarjetas de Zonas y, una vez mezcladas, colocará la tarjeta del "Helipad (Plataforma del Helicóptero)" debajo de todas. Situará, entonces, el montón en un lugar que sea accesible para todos los jugadores.
- Lo siguiente que deberá hacer la mano es remover el mazo de cartas de Eventos, y repartir tres cartas a cada uno de los jugadores. El resto del mazo deberá colocarse boca abajo en un lugar fácilmente accesible para todos los jugadores.
- Cada jugador, antes de empezar, recibirá tres fichas de Vidas y tres fichas de Balas.

Secuencia de Turnos

Durante un turno cada uno de los jugadores deberá realizar los siguientes pasos:

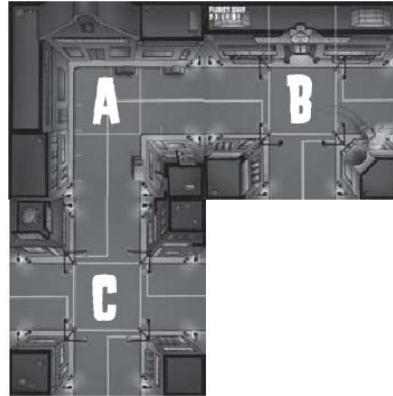
- 1- Coger una tarjeta de Zona del montón de tarjetas de Zonas y colocarla en la mesa. (Ver la sección de Colocando Nuevas Zonas)
- 2- Combatir con cualquier zombie que esté en el mismo espacio que el personaje. (Ver la sección de Reglas de Combate)
- 3- En caso de tener menos de tres cartas de Eventos en la mano, coger del mazo de cartas de Eventos hasta tener un total de tres.
- 4- Realizar una tirada de Movimiento. (Ver la sección de Reglas de Movimiento)
- 5- Mover el personaje el número de espacios indicados en la tirada de Movimiento. Deberá parar el movimiento y combatir cuando el personaje coincida en un espacio con un zombie. Podrá continuar el movimiento después de haber derrotado al zombie, hasta llegar al total de los puntos extraídos en la tirada de Movimiento.
- 6- Realizar una tirada con un dado de seis caras después de haber movido. El resultado de esta tirada será el número de zombies que el jugador deberá desplazar un espacio, siempre y cuando sea posible.
- 7- Al final del turno, un jugador podrá descartarse de una carta de Evento de las que tenga en la mano.

Los turnos se realizarán consecutivamente siguiendo el orden de las manecillas del reloj.

Colocando Nuevas Zonas

Existen algunas reglas que los jugadores deben contemplar a la hora de colocar nuevas Zonas en la mesa.

- Las Zonas pueden estar orientadas en cualquier dirección, pero a la hora de colocarse en la mesa todas las carreteras de salida de cada Zona deben de estar conectadas a otras carreteras de otras Zonas, o a sitios sin Zonas. No se puede bloquear ninguna carretera con el lateral o la parte posterior de un edificio.
- En el momento en el que sea colocada una Zona de "Edificios" (Zona "B" en el ejemplo) inmediatamente se han de añadir el número de Zombies (Z), fichas de Balas (B) y fichas de Vidas (L) indicados en la tarjeta de Zona. Todas las fichas de Balas, fichas de Vidas y Zombies deberán ser colocados en los espacios pertenecientes a los edificios, y no en los espacios de calle que estén en dicha Zona. Mira en la sección de "Reglas Adicionales y Aclaraciones" los comentarios respecto a los emplazamientos de Zombies, Balas y Vidas.
- Es posible que en un momento determinado un jugador coloque una tarjeta de Zona de tal manera que ya no sea posible colocar nuevas Zonas por la disposición de las ya colocadas. Si esto ocurre, el jugador que haya colocado esa última Zona pierde el resto de su turno. El juego continuará hasta que uno de los jugadores recolecte 25 zombies, no siendo posible ganar el juego de otra manera.
- Cuando una Zona de "Calle" (Zonas "A" y "C" en el ejemplo) es colocada en la mesa, esta comienza con tantos zombies en ella como carreteras de salida tenga dicha Zona. Es decir, el número de zombies es equivalente al número de carreteras que salen de la Zona. Por ejemplo, la Zona "C" del dibujo tendrá cuatro zombies en ella. La Zona "A" tendrá únicamente dos. Estos zombies podrán ser colocados en cualquier espacio de carretera de dicha Zona.



Reglas de Combate.

- El combate tendrá lugar en el mismo momento en el que el jugador comience su turno y su personaje ocupe el mismo espacio que un zombie, o el personaje llegue a un espacio ocupado por un zombie durante la fase de movimiento.
- El combate se resuelve con una tirada de un dado de seis caras. Si al lanzar el dado sale un cuatro, un cinco o un seis, el personaje habrá ganado el combate y el zombie será añadido a la colección del jugador. Si el resultado del dado es un uno, un dos o un tres, el personaje habrá perdido el combate y deberá realizar cualquiera de las dos siguientes acciones: perder una Vida o gastar tantas Balas como sean necesarias hasta conseguir pasar la tirada necesaria para acabar con el zombie. Por ejemplo, si en la tirada el jugador saca un dos, deberá descartarse de una Vida y volver a atacar al zombie, o gastar las dos Balas que son necesarias para llegar desde el dos que ha sacado en el dado hasta el cuatro necesario para acabar con el zombie.
- El combate continua hasta que el jugador gane o se quede sin fichas de Vida. Un jugador jamás podrá dejar voluntariamente un combate.
- Cuando un jugador se queda sin Vida, el turno de Movimiento finaliza. El jugador deberá mover su peón al espacio central de la Zona de "Town Square (Plaza del Pueblo)". Además, pierde el resto del movimiento, pierde la mitad (redondeando hacia arriba) de los zombies que haya conseguido y pierde cualquier carta de Armas que este en juego. El resto del turno continua haciéndolo de manera normal.
- En el momento en el que un personaje muera y se vea obligado a comenzar desde el principio, lo hará con tres fichas de Vida y tres fichas de Bala.

Reglas de las Tarjetas de Eventos.

- Los eventos pueden ser jugados en cualquier momento, a menos que la carta diga lo contrario.
- Un jugador solo puede jugar una carta de Eventos por ronda (periodo que va desde el principio de un turno de dicho jugador hasta el principio del siguiente turno de ese mismo jugador).
- Un jugador nunca deberá de tener mas de tres cartas de Eventos en la mano al final de su turno.

- Un jugador podrá descartarse de una carta de Evento al final de su turno. El descartarse de una carta de Evento significara el final de su turno, y eso significa que no podrá realizar ningún tipo de acción hasta que no vuelva a comenzar un nuevo turno.

Reglas de Movimiento de los Personajes

- La cantidad de movimiento autorizado a realizar se determina con una tirada de un dado de seis caras.
- El movimiento en diagonal no esta permitido.
- Los jugadores pueden decidir dejar de moverse en cualquier momento de su fase de movimiento, aunque todavía les queden movimientos por realizar. Solo podrán desplazarse a lo largo de los espacios de calles, o dentro de las casas en las Zonas de "Edificios".
- Cualquier zombie que se encuentre en el camino del personaje que se este moviendo provocara un combate que deberá de resolverse antes de poder continuar con el movimiento. (Ver la sección de Reglas de Combate para mas detalles) Algunas cartas, como por ejemplo "Alternate Food Source (Fuente Alternativa de Comida)" anulan esta regla.
- Si un jugador mueve su personaje a un espacio que contiene una Vida o una Bala y no contiene ningún zombie, la Vida o la Bala pasa inmediatamente a la reserva del jugador.
- Los zombies y los personajes únicamente podrán entrar y salir de los edificios de las Zonas de "Edificios" usando los espacios donde están indicadas las puertas del edificio. No se podrá acceder a ningún otro edificio o zona de aparcamiento.
- Todos los espacios de edificio en las Zonas de "Edificios" están indicados como tal. Estos espacios están indicados mediante líneas en los mismos edificios. Por ejemplo, la Zona "Sporting Goods Store (Almacén de Artículos de Deporte)" del dibujo de la derecha tiene siete espacios en el interior del edificio, y un espacio en la calle.



Reglas de Movimiento de los Zombies.

- Al final de cada turno se realiza una tirada con un dado de seis caras. El resultado de la tirada indica el número de zombies que han de ser desplazados un espacio, siempre y cuando sea posible.
- Los zombies no pueden desplazarse diagonalmente.
- Cada espacio solo puede estar ocupado por cada zombie en un momento.
- Los espacios que contienen un zombie pueden contener, además, una ficha de Bala o una ficha de Vida. Si el zombie se mueve, la Vida o la Bala permanecen en ese espacio.

Reglas Adicionales y Aclaraciones.

- Cuando la Zona del "Heliport (Plataforma del Helicóptero)" es descubierta, el jugador que tenga el menor numero de zombies decide donde debe colocarse. En caso de empate, los jugadores empatados decidirán de manera aleatoria quien de los dos coloca dicha Zona.
- Cada espacio podrá contener un zombie y una ficha de Vida o una ficha de Bala, nunca los tres a la vez.
- Ningún jugador podrá tener mas de cinco fichas de Vida en ningún momento del juego.
- Los jugadores podrán tener tantas fichas de Bala como puedan conseguir, sin tener límite a la cantidad.
- Cuando se juega cualquier carta de Eventos, las Zonas de "Town Square (Plaza del Pueblo)" y "Heliport (Plataforma del Helicóptero)" no son consideradas como Zonas de "Edificios".
- Únicamente las puertas accesibles desde la calle pueden ser usadas para entrar o salir de los edificios.
- Si una tarjeta de Zona extraída de montón de tarjetas de Zona no puede ser colocada, se descarta y el resto del turno continua normalmente.
- Cada jugador únicamente podrá disponer de una copia de cada arma como máximo durante el juego.
- Si un jugador utiliza una carta de Evento tal como "Alternate Food Source (Fuente Alternativa de Comida)", que impide a los zombies atacar a un personaje, dicho personaje tampoco podrá atacar a los zombies con los que se cruce.
- En la carta de Evento "I Don't Think They're Dead (No Creo Que Estén Muertos)" el texto descriptivo cambia por el siguiente: "Juega esta carta para conseguir que un oponente tire dos dados. Si el resultado de alguno de los dos es de 3 o menos, dicho oponente deberá devolver dos zombies de su colección de zombies. Las Vidas y las Balas pueden ser usadas para modificar las tiradas."

- Para hacer que la partida se acorte, añade la tarjeta del “Heliport (Plataforma del Helicóptero)” en el montón de tarjetas de Zonas antes de removerlas, en lugar de hacerlo al final.

Creación y diseño del juego: Todd A. Breitenstein

Diseño artístico: Dave Aikins

Desarrollo Adicional: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

Construcción: Behrle Hubbuch

Croquis y diseño: Grez Conyers, Phil Lacefiel Jr y Todd Breitenstein

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

© 2002 The United States Playing Card Company. All Rights Reserved.

¡¡ZOMBIES!! El juego

La escopeta rugió. El cuerpo sin vida salió despedido del capó del jeep mientras este giraba entrando en el aparcamiento de la Casa de los Tacos. En el exterior las calles estaban completamente llenas de los muertos vivientes que, despacio pero sin detenerse, iban en pos del vehículo y sus dos supervivientes. Un trailer de 18 ruedas, volcado en mitad del camino, hizo que Loren realizara un giro brusco con el jeep para rodearlo. Las ruedas golpearon el bordillo al subirse el jeep a la acera.

“¡La plataforma con el helicóptero esta hacia allí!”, señalo Bruno en dirección contraria, mientras recargaba la escopeta con los seis últimos cartuchos que le quedaban.

“¡Cruzaremos por delante de la ventanilla para pedidos y seguiremos por ahí!”, chilló Loren mientras giraba el jeep bruscamente. En el momento en el que atravesaban la zona de aparcamiento de la Casa de los Tacos, el todoterreno arrolló a dos zombies que estaban dándose un festín con los restos del cuerpo de un niño.

“¡Por ahí no!”. Bruno se incorporó en el jeep y descargó la escopeta en el montón de cadáveres que se dirigían hacia ellos.

Al girar enfrente de la ventanilla de pedidos, Loren pisó los frenos bruscamente para evitar chocar contra los restos llameantes de un accidente que se encontraba justo delante de ellos. Los neumáticos chirriaron mientras el jeep golpeaba el coche ardiendo. Bruno salió lanzado hacia el parabrisas del jeep y Loren se golpeó la cabeza contra el volante.

Mareada y sangrando, alzó la cabeza mientras se enjuagaba la sangre que le caía sobre los ojos. Bruno se encontraba inconsciente en el capó del jeep. Dolorosamente, Loren giró la cabeza para contemplar como los zombies comenzaban a girar la esquina de la Casa de los Tacos. Puso marcha atrás en el jeep y apretó a fondo el acelerador. Las ruedas chirriaron contra el asfalto, pero el todoterreno no se movió del sitio.

Loren se incorporó para poder ver por encima de Bruno y contemplo el parachoques delantero incrustado en el coche incendiado contra el que había chocado. Estaban atascados.

Mirando a su alrededor, vio que los zombies estaban cada vez mas cerca. Rebuscó entre las piernas y encontró una pistola bajo el asiento. Mareada todavía, se giró y comenzó a disparar contra la multitud de muertos vivientes que se acercaban. Fue el ruido de la pistola lo que consiguió que Bruno reaccionara.

Nada mas despertar, Bruno sintió un agudo dolor en la pierna derecha, mientras en la izquierda notaba como si algo tirara de el. Giró la cabeza, para enfrentarse a la imagen de los zombies subiendo al capó para alcanzarle. Mientras la mayoría le arañaba, uno de ellos comenzaba a morderle el brazo y otro le roía la pierna. “¡Maldición!”, pensó... “nunca hay que cruzar por delante de la ventanilla de pedidos... siempre te joden en frente de la ventanilla de pedidos”.

ZOMBIES!!!

Lo que tienes entre las manos en este momento es un juego que conseguirá que vuelvas a sentir el suspense y el miedo de intentar escapar de las garras de los muertos vivientes. ¡Cuando se trata de sobrevivir, cada uno piensa únicamente en sí mismo! No te preocupas de tu compañero de clase o que pensará tu novia (siempre puedes conseguirte otra). Cuando los dejas atrás o les das una pistola pero “olvidas” darles la munición, sonrías porque sabes que serás el único que conseguirá llegar a esa isla desierta del Caribe lejos de cualquier amenaza zombie.

Por esa razón, agarra fuertemente la pistola, amartíllala y recárgala, y estate seguro de darles en la cabeza. Vas a tener una única posibilidad de llegar hasta el helicóptero. Asegúrate de que nadie se cruce en tu camino y ponte a salvo.

George Vasilakos

Creador del juego de rol “Zombie: All Flesh Must Be Eaten”

Mayo 2001

Reglas traducidas por Alex Santonja, alias “Kano, el Goblin” (kanohawk@yahoo.es)