

ZOMBIE TOWN™

A GAME BY TWILIGHT CREATIONS, INC.

Componentes del juego:

- 1 tablero de juego
- 6 figuras de jugador (cada una de un color, hay seis colores diferentes)
- 24 marcadores de control de los jugadores (4 de cada uno de los colores)
- 12 peanas para las barricadas
- 6 *cartas de jugador*
- 30 *cartas de combate*
- 102 *cartas de acción*
- 12 *cartas de casa*
- 100 zombies
- 1 dado de 12 caras

Objetivo del juego

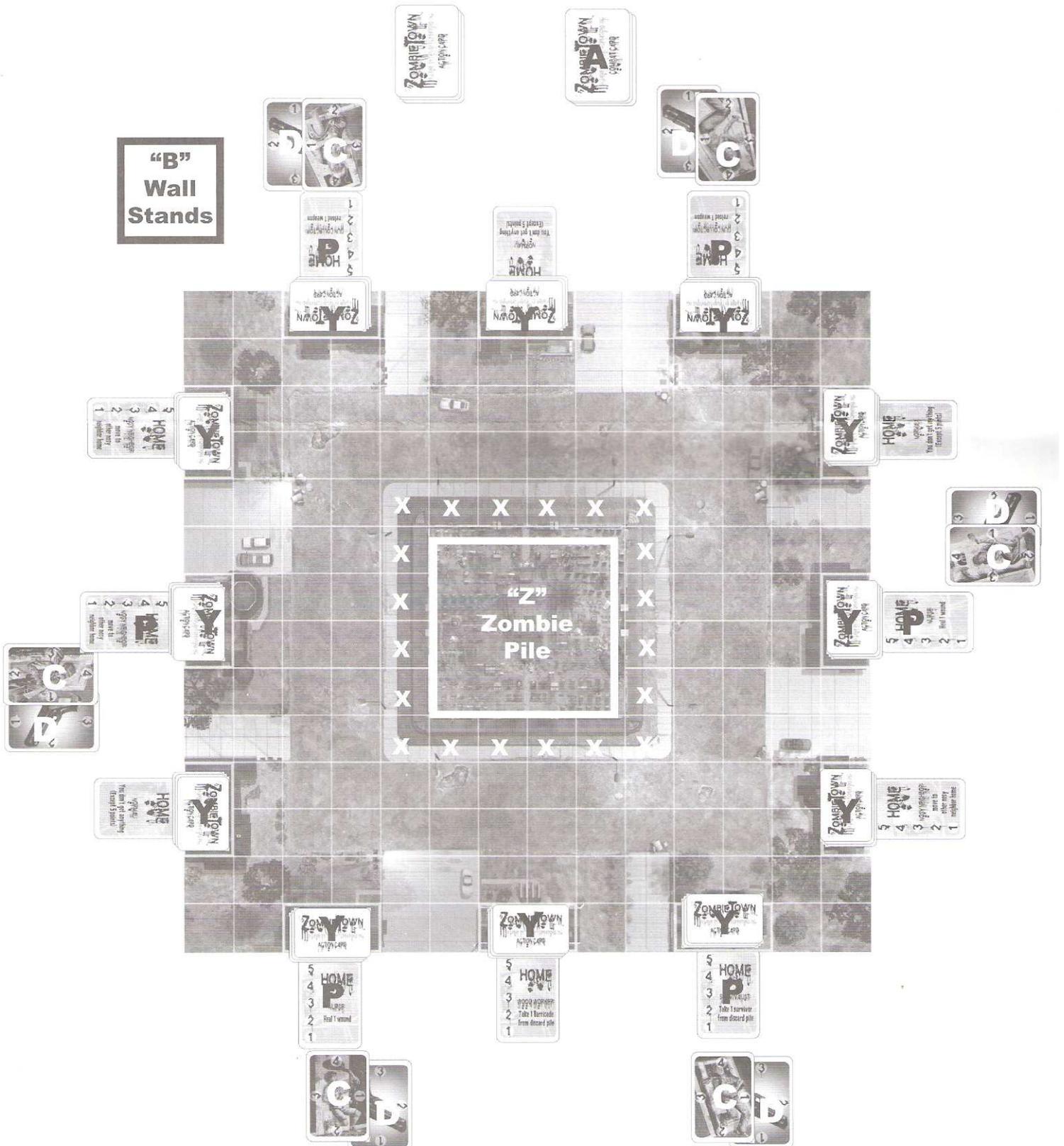
El objetivo del juego es sobrevivir durante 10 días intentando acumular el máximo posible de puntos. (En una partida de seis jugadores es recomendable jugar 8 días en lugar de 10).

Preparación del juego

- Coloca el tablero sobre la mesa donde esté al alcance de todos los jugadores.
- Divide cartas en diferentes mazos: *cartas de casa*, *cartas de combate*, *cartas de acción* y *cartas de jugador* (tal y como está indicado en el reverso de cada tipo de carta).
- Baraja las *cartas de combate* y sitúalas a un lado del tablero (“A”).
- Sitúa las peanas de las barricadas a un lado del tablero, al alcance de todos los jugadores (“B”).
- Sitúa los 100 zombies amontonados en una pila en el cementerio (“Z”). Sitúa un zombie en cada una de las casillas que rodean al cementerio. (Las casillas donde empiezan los zombies están marcadas con una “X”).
- Cada uno de los jugadores elige una *carta de jugador* y la sitúa sobre la mesa enfrente suyo (“C”). Después cada jugador elige una figura de jugador y coge los cuatro marcadores del mismo color que la figura. Coloca todos los marcadores, figuras y *cartas de jugador* que no vayas a usar en la caja del juego.
- Empezando por el jugador más joven, cada jugador sitúa su figura y uno de sus marcadores en uno de los edificios para reclamarlo como “edificio base” (“P”). Los *edificios* pueden

identificarse por el borde amarillo que los delimita. Un *edificio* es considerado una única casilla en su totalidad a efectos de movimiento.

· Al comenzar el juego cada uno de los jugadores recibe una *pistola de tres balas* del mazo de *cartas de acción* y la sitúa enfrente suyo, bajo su carta de jugador, con el “3” de la carta mirando hacia arriba (“D”).



- Baraja las *cartas de casa* y reparte una a cada *edificio*, situándola bajo el tablero de manera que quede junto al *edificio* al que pertenece, mostrando el 5 de la carta y su descripción. (Ver la ilustración).
- Baraja las *cartas de acción* y reparte 6 a cada jugador. Cada jugador deberá elegir 3 de entre esas cartas para guardarlas en su mano. Los jugadores no pueden guardar en su mano “*cartas de evento*” en este momento. Si un jugador recibe de esas seis cartas menos de tres cartas que no sean de evento, tiene que robar del mazo de *cartas de acción* hasta haber obtenido un total de tres cartas que no sean de evento para su mano. Devuelve todas las cartas restantes al mazo de *cartas de acción*.
- Vuelve a barajar el mazo de *cartas de acción* y reparte 9 cartas en cada uno de los *edificios* que no estén ocupados por un jugador. Estas serán las pilas de *cartas de acción* sin explorar del edificio. En una partida de 5 o 6 jugadores reparte también 3 cartas de acción en los *edificios* ocupados por las figuras de los jugadores. (Sitúa las figuras y los marcadores de los jugadores sobre las *cartas de casa* para que sea más fácil jugar). En las partidas de 3 o 4 jugadores no se reparte ninguna *carta de acción* en los edificios que sean las bases de los jugadores.
- Se echa a suertes quién empieza. Ese jugador será el *Guardián del Tiempo*. El primer jugador coge el dado de doce caras y lo sitúa sobre la mesa con el 1 hacia arriba, lo que significa que es el “día 1”. El *Guardián del Tiempo* es el responsable de incrementar el número del dado en uno al inicio de cada uno de sus siguientes turnos para indicar el día en el que transcurre el juego.

Mecánica de juego

- Empezando por el primer jugador, cada jugador puede mover su figura hasta tres casillas de manera gratuita y realizar hasta tres acciones. (El movimiento puede ser en cualquier dirección, incluso en diagonal. El movimiento **no puede** interrumpirse para realizar una acción y después seguir moviendo las casillas que restasen sin gastar más acciones). Este proceso puede realizarse en cualquier orden. Las acciones específicas pueden realizarse varias veces en un turno (una acción específica no está limitada a una por turno). Nota: puedes entrar o salir de un edificio desde cualquier casilla adyacente mientras te mueves, pero no en diagonal.
- Sólo puedes tener hasta tres cartas en tu mano al finalizar tu turno. Si tienes más, tendrás que descartarte hasta que tengas tres.
- Cuando un jugador ha finalizado su movimiento y llevado a cabo sus acciones, puede mover un número de zombies igual al número del día (el número que el *Guardián del Tiempo* tenga marcado en el dado) una casilla cada uno. Mira **Movimiento de los Zombies** para ver las restricciones.

Acciones

1. Mover tu figura hasta tres casillas. (Este movimiento se puede realizar una vez hayas gastado tu movimiento gratuito y cuesta una acción). Una acción de movimiento no puede interrumpirse para llevar a cabo otra acción. Para facilitar el robar las *cartas de acción* de los edificios, las figuras de los jugadores y los marcadores se colocarán en la *carta de casa* del edificio en vez de sobre la propia casilla del edificio, donde reposarían sus *cartas de acción*. Cada edificio cuenta como una única casilla a efectos de movimiento.
 - No puedes moverte a través de casillas en las que haya zombies ni entrar en edificios que tengan tres barricadas bloqueando (un total de tres *cartas de barricada*) a menos que ese edificio te pertenezca en ese momento de la partida. Puedes moverte para salir fuera de cualquier edificio con tres barricadas sin importar a quién pertenezca.

- No puedes moverte a una casilla en la que haya un zombie a menos que te queden alguna acción después del movimiento para poder luchar contra el zombie.
- Los jugadores no pueden moverse dentro del cementerio de ninguna manera ni por ninguna razón.

-Cuando entras en un edificio en el que hay otro jugador, puedes elegir no luchar. Si el otro jugador tampoco quiere luchar, tienes libertad para emplear acciones en explorar la casa. Si el otro jugador quiere luchar, debes luchar al menos una ronda (nota del FAQ: en este caso no haría falta gastar una acción para luchar, ya que sería el otro jugador el que inicia el combate y por tanto sería una reacción y no un ataque).

2. Robar una *carta de acción* del edificio en el que te encuentras actualmente. Si no es una *carta de evento* puedes guardarla en tu mano o devolverla bocabajo al mazo del edificio, poniéndola a tu elección en la parte superior o inferior del mazo y habiendo gastado una acción en el proceso. Si la carta es un *evento* puedes guardarla también en tu mano como una acción, o en el caso contrario el evento de la carta se activará automáticamente, pero entonces el haber robado la carta no habrá contado como una acción gastada para el jugador. Los eventos de “zombie” no pueden ser guardados en tu mano ni siquiera gastando una acción, se activan automáticamente y debes luchar contra el zombie antes de proseguir tu turno.

-Incluso si devuelves la *carta de acción* al mazo del edificio, el hecho de haberla robado cuenta como una acción gastada. Esto se aplica a las cartas robadas que no son eventos.

-Las *cartas de evento* que se resuelven en el momento sin guardarse en la mano no cuentan como una acción para el jugador. Es decir, que una vez resulto el evento el jugador seguirá contando con las mismas acciones restantes que antes de haber robado la carta.

3. Poner en juego una carta de tu mano que no sea de evento. Lee más adelante “descripciones de las cartas” para más detalles.

4. Iniciar un combate contra otro jugador, el superviviente de otro jugador o contra un zombie. Lee las reglas de combate.

5. Derribar una barricada adyacente. Puedes derribar una barricada (una *carta de barricada*) por cada acción que gastes.

-Solo puedes quitar una barricada que esté adyacente a tu figura (es decir, tienes que estar en la parte de afuera del edificio).

-Si la barricada tenía trampas (da igual una que dos) recibes una herida.

6. *Almacenar* tantas cartas de tu mano como quieras en el edificio en el que te encuentras (obviamente tiene que ser un edificio que hayas reclamado y esté bajo tu control).

-Las cartas *almacenadas* de esta manera se colocan bocabajo en el edificio (colócalas verticalmente en relación al edificio en vez de horizontalmente para diferenciarlas de la pila de *cartas de acción* del edificio que todavía no han sido exploradas).

7. Mirar las cartas que previamente hayas *almacenado* en un lugar y devolver todas o las que quieras de ellas a tu mano.

- Tu figura ha de estar en el mismo lugar en el que previamente hubieses almacenado esas cartas.

- Si pierdes la posesión de un edificio, todas las cartas que hubieses almacenado en el mismo se colocan en la parte inferior del mazo de las otras cartas que haya en ese lugar (las que están sin explorar).

8. Darle a uno de tus supervivientes que se encuentre en la misma localización que tu figura un arma, que puede ser tanto de tu mano de cartas como una que previamente hubieses jugado sobre ti mismo. El número de balas que le quedasen no cambia.

9. Coge un arma de uno de tus supervivientes que se encuentre en la misma localización que tú y colócala bajo tu *carta de jugador*. El número de balas que le quedasen permanece igual.

10. Coge uno de los supervivientes que hubieses puesto en juego previamente en el edificio en que te encuentras. Coloca la carta junto a tu *carta de jugador*.

11. Pon en juego a un superviviente que estuviese actualmente junto a tu *carta de jugador* y sitúalo en el edificio en el que te encuentres.

12. Usa la habilidad especial de una de las *cartas de casa* del edificio en el que te encuentres y que además controles. Cuando uses las habilidades especiales, desliza la *carta de casa* bajo el tablero de manera que el número que quede a la vista sea el inmediatamente inferior al que había antes (es decir, más cerca del tablero).

- Las habilidades especiales sólo pueden usarse cinco veces en cada edificio en que se posea.

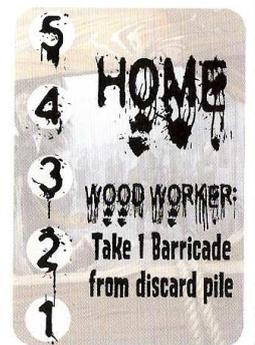
- Una vez se pierde la posesión de un edificio, la *carta de casa* vuelve a tener cinco usos.

- **Las Cartas de Casa:** solo pueden ser usadas por el propietario del edificio.



· Catastrofista: Coge una *carta de superviviente* de la pila de descartes y añádela a tu mano. (N.T: “Survivalist”, término inglés que designa a la persona obsesionada con la supervivencia ante la hipotética posibilidad de una futura catástrofe).

· Carpintero: Coge una *carta de barricada* de la pila de descartes y añádela a tu mano. (N.T: *Wood worker* debe definir la profesión de carpintero a pesar de la existencia del vocablo *carpenter*).



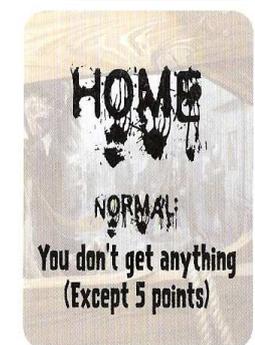
· Vecinos cotillas: Mueve tu figura a cualquier otro edificio con “vecinos cotillas” incluso si ese edificio tiene barricadas o está ocupado de cualquier otra manera. (NT: *Nosy Neighbors*).

· Coleccionista de Armas (*Gun Collector*): Recarga una de tus armas. Gira una de tus cartas de arma hasta que el número más alto quede en la parte superior de la carta.



· Casa de la Enfermera (*Nurse's House*): Cura 1 Herida. Gira tu *carta de jugador* para indicar que tienes una herida menos.

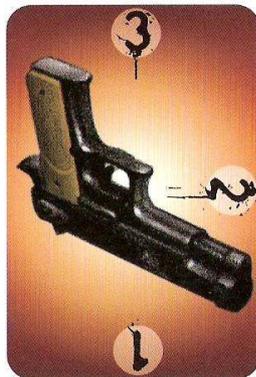
· Normal: este edificio no tiene habilidades.



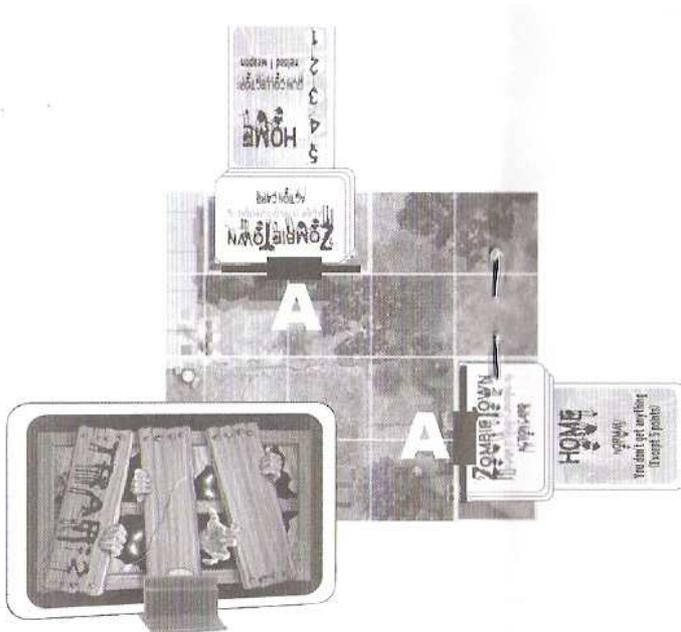
Descripciones de las cartas



• **Superviviente**- Pon en juego un superviviente en el edificio en el que actualmente te encuentras o junto a tu *carta de jugador*. Si lo colocas junto a tu *carta de jugador* se considera que el superviviente va junto con tu figura. Si es colocado en una *carta de casa* el superviviente puede permanecer en ese edificio y protegerlo de los otros jugadores y de los zombies. Cuando exploras con un superviviente (el superviviente está junto a tu *carta de jugador*), te permite mirar una carta adicional inexplorada de la pila de *cartas de acción* del edificio en que estés robando la carta, una carta adicional por cada superviviente que lleves. Aún así tienes que elegir sólo una de entre todas las cartas que hayas robado, devolviendo la/s otra/s carta/s a la pila del edificio, encima o debajo de la misma (a tú elección).



• **Pistola**- Sitúala bajo tu *carta de jugador* con el máximo número de balas restantes en la parte superior de la carta (mira la ilustración de la página 2). Cada jugador puede tener un máximo de dos pistolas por personaje jugador y un máximo de una por cada superviviente. Los jugadores pueden llevar una pistola vacía (bocabajo) para recargarla más tarde. Una pistola vacía cuenta para el límite de dos pistolas que puedes llevar. Puedes soltar en cualquier momento una pistola vacía de manera gratuita (no cuesta acciones), la cuál se coloca en la pila de descartes. Una pistola “roba dos” te permite robar dos *cartas de combate* y elegir cual prefieres, descartando la otra.

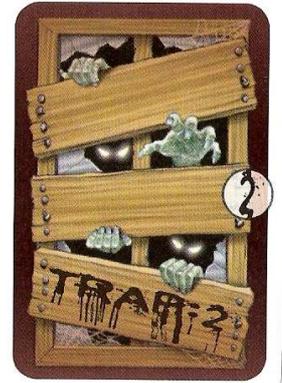


• **Barricadas**- Las *barricadas* se ponen en juego desde tu mano colocando la carta horizontalmente sobre una peana mirando hacia el interior del edificio. Cuando pongas la carta en la peana, procura tapar el número que indica el valor de la barricada con la peana. Coloca la peana enfrente del edificio en el que te encuentres (ver ilustración “A”). Puedes colocar un máximo de tres *cartas de barricada* en cada peana (es decir, un máximo de tres *cartas de barricada* en cada edificio). Cuando añadas una *carta de barricada* a una *barricada/s* ya existente, debe ser colocada en el lado más cercano al cementerio. No

puedes construir una *barricada* en un edificio si ésta tiene menos valor que el número total de zombies que estén en casillas adyacentes a ese edificio. Sí que podrías emplear más de una

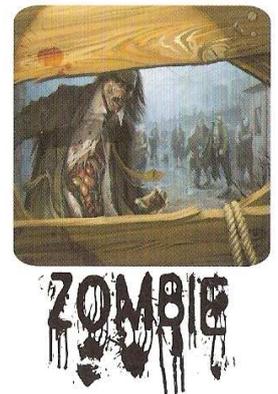
acción para así poder construir las *barricadas* suficientes como para que la suma de los valores de esas *barricadas* exceda al número de zombies en casillas adyacentes al edificio.

Nota: el valor de las *barricadas* no será desvelado al resto de jugadores hasta que sean derribadas. Aún así, un jugador que esté en el mismo lado de la mesa que ese edificio puede que vea “accidentalmente” si la primera barricada colocada sobre la peana tiene alguna *trampa*, pero los jugadores no deberían intentar verlo intencionadamente.



• **Fuegos artificiales**- Pon en juego esta carta en cualquier edificio. Los zombies no podrán moverse directamente hacia ese edificio hasta el final de tu siguiente turno, momento en el cual la carta de *fuegos artificiales* será descartada. Los zombies pueden moverse hacia un edificio adyacente, caso en el cual no se considerará que estén avanzando hacia el edificio afectado. Usa el método de trazar una línea recta si es necesario- si al seguir la trayectoria del movimiento del zombie se llega hasta el edificio objetivo de los *fuegos artificiales*, quiere decir que el zombie no podría moverse en esa dirección.

• **Cartas de evento**- Generalmente estas cartas **NO** cuentan como una acción y el efecto tiene lugar tan pronto como son robadas de la pila de las *cartas de acción* de un edificio. Si robas más de una carta de una pila (como resultado de llevar a un superviviente contigo) y una de ellas es una *carta de evento* puedes devolverla inmediatamente a la pila de cartas de ese edificio (a la parte superior o inferior, como prefieras). Si eliges hacer esto el evento no sucederá. Cuando robas cartas debido a una *carta de evento*, cualquier evento adicional sucederá de inmediato. Como vimos antes un jugador puede elegir guardar en su mano una carta de evento gastando una acción (a menos que sea un evento de zombie, el cual se activa de inmediato). **Los eventos guardados en tu mano de cartas pueden ser jugados en CUALQUIER momento posterior sin que el jugador tenga que gastar ninguna acción.**



Reglas de combate

Defender: cuando te defiendes contra un zombie u otro jugador no cuenta como una acción el luchar contra ellos. Cuando un zombie entra en una casilla o en un edificio que está ocupado por tu figura, debes de luchar de inmediato contra él o recibir daño. Si recibes el daño has de moverte tres casillas alejándote del zombie en cualquier dirección. Si hay algún superviviente con tu personaje jugador debes sacrificar al superviviente en lugar de recibir el daño y a continuación tienes que retroceder las tres casillas alejándote del zombie. Los supervivientes también pueden luchar por ti si el zombie entra en tu casilla (N.T: obviamente si tiene una pistola). **Nota: puedes cambiar libremente entre tus dos pistolas cuando te estás defendiendo.**

Atacar: Puedes elegir como una acción si estás armado entablar combate con un zombie, otro jugador o el superviviente de otro jugador. Un jugador o el superviviente de otro jugador

tienen que estar en tu misma casilla para que puedas entablar una lucha contra ellos. Un zombie puede estar hasta a un máximo de dos casillas alejado de ti para que puedas intentar matarlo. No puedes intentar luchar si estás desarmado o si tu pistola está vacía. Cuando estás dentro de un edificio con *barricadas* puedes disparar libremente a través de las barricadas a los zombies que están fuera del edificio pero dentro del alcance de las dos casillas.

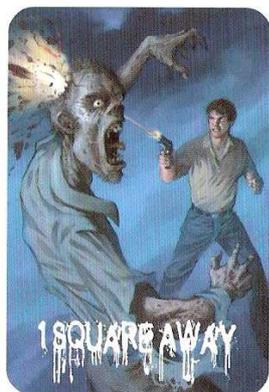
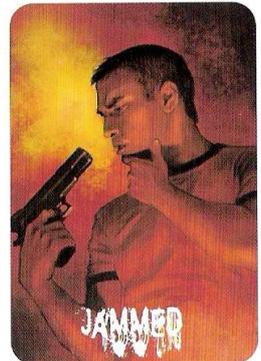
Cuando el combate tiene lugar contra un **zombie**, gasta una bala de una de tus *cartas de pistola* que están bajo tu *carta de jugador*, girando la carta para indicar que has gastado una bala (quiere decir que gires la carta para que el número que quede en la parte de arriba de la carta sea el inmediatamente inferior al que había antes). Roba una carta del mazo de *cartas de combate*. Si la distancia indicada en la carta es igual o mayor que la distancia que hay hasta el objetivo del disparo, el disparo ha sido un éxito y habrás matado al zombie.



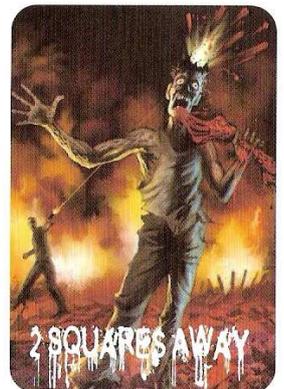
Si la distancia indicada es inferior que la distancia que hay hasta el zombie o la carta indica *atascada (jammed)*, debes gastar otra bala de la misma pistola para intentarlo de nuevo robando otra carta. Todas las balas de la misma pistola que se empleen para matar a un zombie cuentan como parte de una única acción. Cada vez que usas una pistola diferente para tratar de disparar a un zombie o a un jugador se considera una acción diferente.



Cuando se entabla combate contra **otro jugador**, ambos jugadores tienen que gastar una bala y robar una carta del mazo de *cartas de combate*. El jugador que saque la carta con la mayor distancia indicada ("*atascada*" está considerada la carta con la distancia más baja de todas) hace una herida al otro jugador. En caso de empate cada jugador vuelve a sacar otra carta. Después de cada ronda de combate cualquiera de los jugadores puede retirarse retrocediendo hasta una casilla adyacente. Si un



jugador que se está defendiendo de un ataque no tiene ningún arma, el atacante deberá gastar una bala y robar una *carta de combate*. El defensor recibirá automáticamente una herida y tendrá que retirarse tres casillas a menos que la *carta de ataque* que haya robado el atacante sea una *atascada*. El atacante deberá gastar otra bala para robar una nueva carta si la carta que robó fue la de *atascada*.



Cuando se entabla combate con un superviviente, si el **superviviente** está armado trata ese combate como un combate contra otro jugador. El

propietario del superviviente roba una *carta de combate* al igual que el jugador que inició el combate. Si el superviviente recibe cualquier daño, la *carta del superviviente* será descartada junto con cualquier pistola que llevase. Si pierdes el combate contra un superviviente recibes una herida. Puedes continuar el combate si así lo deseas (*N.T: es de suponer que en el caso de*

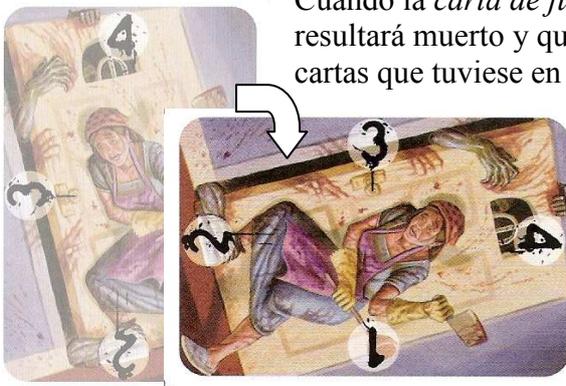
no haber vencido al superviviente y no querer seguir luchando contra él, el jugador atacante tiene que retirarse retrocediendo una casilla, al igual que cuando se retira de un combate contra otro jugador).

Un superviviente no puede iniciar una lucha como parte de una acción, pero puede optar por enfrentarse a cualquiera que entre en el edificio que está defendiendo.

Cuando la **última carta de combate** del mazo haya sido usada, baraja el mazo de nuevo con todas las cartas descartadas para poder seguir usándolo.

Recibiendo heridas

Cada jugador comienza el juego con el 4 que hay marcado en su *carta de jugador* en la parte superior de la carta. Cada vez que un jugador recibe una herida, tiene que girar su carta de manera que en la parte superior de la misma quede el número inmediatamente inferior al que había antes (*N.T: esto es, si un jugador tiene la carta marcando 4 y recibe una herida, girará la carta de manera que en la parte superior de la misma marque 3 y así sucesivamente*).



Cuando la *carta de jugador* marque 1 y el jugador reciba una herida más resultará muerto y quedará fuera de juego. El personaje jugador, todas las cartas que tuviese en su mano, todas las pistolas que tuviese asignadas así como los supervivientes que fuesen con el personaje serán inmediatamente descartados. Todo lo demás permanecerá en juego. Cualquier superviviente que quedase en algún edificio y que esté armado permanecerá en juego y podrá defender el edificio incluso si el personaje jugador ya no está.

Un jugador recibe una herida cada vez que pierde un combate contra otro jugador o superviviente, cuando se quedan sin munición y son incapaces de matar a un zombie que se encuentra en su misma casilla o cuando derriban la *barricada* de otro jugador que tenía una trampa asociada a esa misma *barricada* (la palabra “trampa” estará escrita en la *carta de barricada*).

Cuando un superviviente recibe daño, es colocado en la pila de descartes.

Cada vez que mates a un zombie colócalo enfrente de ti, en tu “pila de muertos”. Esos zombies se añadirán a tu puntuación al final de la partida.

Reclamando un edificio

Puedes reclamar un edificio para hacerte con el control del mismo (esto no es necesario en tu base) construyendo al menos una barricada o situando a un superviviente en el mismo. Pon en el edificio uno de tus marcadores. Mantendrás la posesión de ese edificio hasta que otro jugador o zombie derribe hasta la última barricada y mate a cualquier superviviente.

Cualquier barricada presente cuando un edificio es reclamado permanecerá en juego en el edificio. Sólo puedes reclamar un máximo de cuatro edificios como tuyos, incluyendo tu edificio base.

Perderás la posesión de tu *edificio base* si cualquier jugador entra en el edificio y no hay nadie defendiéndolo (ya seas tú o uno de tus supervivientes).

Movimiento de los zombies

Al final del turno de cada jugador, éste puede mover un número de zombies igual al número del día en que esté transcurriendo el juego. Un zombie se puede mover una casilla por turno, ya sea hacia delante o hacia un lado, pero nunca hacia atrás volviendo hacia el cementerio. Los zombies, al igual que los jugadores, se pueden mover en diagonal. Después de que hayas movido tus zombies se pondrá un zombie de la pila del cementerio en cualquier casilla adyacente al cementerio que haya quedado vacía como consecuencia del desplazamiento de los zombies.

Puede llegar a haber hasta seis zombies en una única casilla. Cuando el número de zombies que haya adyacentes a un edificio con *barricadas* iguale o sea superior al valor de todas las *barricadas* de ese edificio (suma los valores de todas las *barricadas* que haya juntas en la misma peana), las barricadas serán descartadas de inmediato. Los zombies que no se hayan movido todavía y estén adyacentes al edificio pueden moverse una casilla para entrar. En un edificio puede entrarse desde cualquier lado. Las casillas diagonales no se consideran adyacentes. Si había *trampas* en las *barricadas* derribadas, un número de zombies igual al número de trampas (que había en las *barricadas* que los zombies derribaron) serán puestos en tu “pila de muertos”.

Cuenta de los días:

El primer jugador debe llevar la cuenta del paso de los días. Al principio de cada uno de los turnos de ese jugador (empezando por el segundo turno), tiene que hacer avanzar el contador de días para que marque un día más.

Fin del juego:

El juego finaliza cuando el contador de días llega a 10 y todos los jugadores juegan un último turno.

Ganar el juego:

Al final del juego cada uno de los jugadores cuenta los puntos de victoria que ha acumulado a lo largo de la partida.

Lo siguiente concede un punto de victoria: por cada zombie eliminado, por cada *carta de barricada* que el jugador haya conseguido mantener en pie en edificios bajo su control (con su marcador), por cada superviviente que el jugador haya conseguido mantener vivo y por cada pistola que el jugador tenga con alguna bala (incluidas las que puedan tener los supervivientes del jugador). Las pistolas vacías no dan ningún punto de victoria.

Los edificios también conceden puntos de victoria, pero la cantidad depende de cuantas veces hayamos usado la habilidad especial de dicho edificio. Cada edificio bajo el control de un jugador le concede en principio 5 puntos de victoria. Qítale un punto a los que conceda cada edificio por cada vez que se usase la habilidad especial del edificio (tal y como debe estar indicado por la posición de la correspondiente *carta de casa*). El *edificio base* de cada jugador también se considera dentro de los edificios que le puntuarán.

El jugador con la mayor cantidad de puntos gana. Si hay un empate gana entre los que hayan empatado aquél que haya matado más zombies.

Ejemplo del recuento de puntos de victoria: Al final de una partida un jugador tiene tres supervivientes (que valen 3 puntos), el jugador y cada uno de los supervivientes llevaban una pistola (4 puntos más), entre todos mataron a un total de 8 zombies (8 puntos) y consiguieron mantener la posesión de dos edificios, usando sólo una vez la habilidad especial de uno de ellos (9 puntos). Su total es de 24 puntos.

Explicación de las cartas de evento: No es necesario gastar una acción cuando se ponen en juego.



Switch all cards in 2 adjacent Buildings

Intercambia las cartas de dos edificios adyacentes (Switch all cards in 2 adjacent Buildings)- Esto se puede hacer entre dos edificios que estén uno al lado del otro (incluso si está en otro borde del tablero). No es necesario que los dos edificios tengan cartas para poder usar esta carta.

Zombie- Coloca un zombie en esta localización y lucha inmediatamente contra él.



ZOMBIE



Send target player to building adjacent to their current location

Envía al Jugador Objetivo a un Edificio Adyacente (Send target player to building adjacent to their current location)- Envía a cualquier jugador a un edificio adyacente legal- que se encuentre a tres casillas del edificio en el que en ese momento se encuentra. No puede entrar en un edificio que tenga una barricada de tres *cartas de barricada*. Puede ser movido tres casillas por la calle y tener que luchar con cualquier zombie si coincide en la misma casilla. Si el jugador objetivo de esta carta sufre algún daño esta carta dejará de tener efecto (no se moverá las casillas restantes). El jugador moverá entonces tres casillas hacia donde quiera.

Obtienes una Acción Adicional (+1Action)- El jugador incrementará en uno su número total de acciones durante este turno.

+1 Action



Take 1 random card from any building

Coge una Carta Aleatoria de Cualquier Edificio (Take 1 random card from any building)- Elige cualquier carta que esté bocabajo. Puede ser incluso una de las cartas que un jugador haya almacenado en algún edificio, no tiene porque ser de la pila de *cartas de acción* sin explorar de un edificio. No mezcles las cartas.

Todos los Zombies que estén Adyacentes a este Edificio Retroceden una Casilla (All zombies adjacent to this building move back 1 space)-

Todos los zombies que estén en las cuatro casillas que hay adyacentes a este edificio tiene que retroceder una casilla en dirección al cementerio.



All zombies adjacent to this building move back 1 space



Add 2 zombies to any space adjacent to your current location

Pon Dos Zombies en una de las Casillas

Adyacentes a este Edificio (Add 2 zombies to any space adjacent to your current location)- Coge dos zombies del cementerio y colócalos en una de las casillas adyacentes al edificio (en la misma casilla).

Retrocede un día en el tiempo (Turn back time 1 day)- El *Guardián del Tiempo* cambia la posición del dado para mostrar el número inmediatamente inferior. Esta carta no tiene efecto si está transcurriendo el día 1.



**All players must pass
1 card to the left**

Todos los jugadores deben pasar una carta de su mano al jugador que se encuentra a su izquierda (All players must pass 1 card to the left)-

Recarga un arma al completo (Completely reload one weapon)-



**Turn back time
1 day**



**Completely reload
one weapon**

Reglas para dos jugadores:

Cada jugador coge dos *cartas de jugador*, dos figuras y los marcadores del color de las figuras.

El jugador más joven coloca una de sus figuras en un edificio. El otro jugador sitúa una figura en un edificio. El jugador más joven coloca su otra figura en otro edificio cuando el otro jugador haya colocado su segunda figura en otro edificio.

Se reparten 12 *cartas de acción* a cada jugador, de las cuales tendrá que escoger seis para guardarlas en su mano. Baraja el resto de cartas y reparte 9 en cada uno de los edificios en los que no haya ninguna figura. El jugador más joven empieza, pudiendo llevar a cabo hasta seis acciones y teniendo a su disposición dos movimientos gratuitos en lugar de uno. Puede gastar todas las acciones y movimientos gratuitos con una de sus figuras o dividirlos entre las dos de las que dispone como le plazca. Al final de los turnos de cada jugador se duplica el número de zombies que se podrían mover, por ejemplo durante el día 2 cada jugador podría mover cuatro zombies al final de su turno.

Al final de la partida cada jugador cuenta el total de puntos que ha reunido entre sus dos figuras. Aquél que haya reunido más puntos será el ganador.

Ejemplo de un turno:

Ted, George y Marty están en el turno 4. Ted empieza el turno poniendo en juego unos “fuegos artificiales” sobre su edificio base (acción 1). Después mueve su figura desde su edificio base hasta el edificio que hay a su derecha empleando para ello el movimiento gratuito de tres casillas del que dispone cada jugador por turno, llevando a un superviviente consigo. Entonces roba dos cartas (una barricada y una pistola) que están bocabajo en la pila de cartas del edificio en el que se encuentra, y elige una de ellas (la pistola), guardándola en su mano y

devolviendo la otra a la parte inferior de la pila de cartas (acción 2). Pone en juego el superviviente que llevaba consigo sobre este edificio, colocando uno de los marcadores de su color en el edificio para indicar que ha tomado la posesión del mismo (acción 3). Como es el final de su turno, mueve a 4 zombies hacia el otro lado del tablero.

George va el siguiente. Roba una carta de las que están bocabajo en la pila del edificio en que se encuentra. Le da la vuelta y resulta ser el evento “Obtienes una acción adicional”. Así que dispone de 4 acciones y se decide a robar más cartas. La siguiente carta a la que George da la vuelta resulta ser un evento de zombie. Como es un zombie, debe enfrentarse a él de inmediato. Coge un zombie de la pila del cementerio y lo coloca en el mismo edificio en que está. Reduce la munición de su pistola en un punto y coge una *carta de combate*. Roba una carta de “en la misma casilla” (same square), matando al zombie. Coloca al zombie en su pila de muertos, enfrente suyo. Como eso tampoco contaba como una acción se dispone a robar otra carta. Se guarda la carta (barricada) en su mano (acción 1). Se mueve (con el movimiento gratuito) hasta el edificio a su izquierda, en el cual se encuentra y además controla Ted. Inicia un combate contra Ted (acción 2). Los dos jugadores reducen en uno la munición de sus pistolas y roban una *carta de combate*. George roba “a una casilla” (one square) y Ted roba también “a una casilla” (one square). Las dos cartas son descartadas y ambos jugadores vuelven a robar una carta cada uno. George roba “a una casilla” (one square) y Ted roba “en la misma a casilla” (same square). Ted recibe una herida (y para indicarlo gira su *carta de jugador* hasta que el 3 queda en la parte superior de la carta) y se mueve una casilla atrás para finalizar el combate. Como tercera acción George inicia un combate contra el superviviente que Ted había situado en ese edificio (acción 3). Como el superviviente está desarmado, George gasta una bala y roba una carta del mazo de *cartas de combate*. Resulta ser “atascada” (jammed). Entonces gasta otra bala y roba otra carta. Esta vez coge una carta de “en la misma casilla” (same square). El superviviente es descartado y Ted quita su marcador del edificio para indicar que ha perdido la posesión del mismo. George pone en juego entonces una *carta de barricada* de su mano, colocándola en la peana de manera que el valor de la barricada quede oculto. Coloca la barricada en la parte frontal del edificio en el que se encuentra (acción 4). Pone un marcador de su color en ese edificio para indicar que lo ha reclamado y está bajo su control. Mueve cuatro zombies.

Marty es el siguiente. Hay un zombie adyacente al edificio en el que está (es decir, a una casilla de la casilla del edificio). Dispara al zombie, reduciendo un punto la munición de su pistola. Roba una carta de la pila de *cartas de combate* y resulta ser una carta de “atascada” (jammed). Vuelve a reducir en uno la munición del arma y coge otra *carta de combate*. Es una carta de “a dos casillas” (two squares away). Mata al zombie, retirándolo del tablero y poniéndolo en su “pila de muertos” enfrente suyo (acción 1). Se mueve tres casillas hacia el edificio en que está George (usando el movimiento gratuito). Vuelve a moverse dos casillas para poder llegar a una de las casillas adyacentes al edificio en que está George (acción 2). Usa su última acción para derribar la barricada del edificio (acción 3). La *carta de barricada* es descartada. Como ya ha usado sus tres acciones, permanece ahí y mueve a 4 zombies.

Resumen de las diferentes cosas que se pueden hacer durante un turno.	
1.	Mover hasta tres casillas. Si es la primera vez que te mueves en este turno no habrás gastado ninguna acción, a partir de la segunda vez que te muevas cuenta como una acción.
2.	<p>Robar una carta del edificio en el que te encuentras. Si la carta es:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una <i>barricada</i>, una <i>pistola</i>, unos <i>fuegos artificiales</i> o un <i>superviviente</i>, puedes guardarla en tu mano o devolverla a la parte superior o inferior del mazo, pero gastando una acción en ambos casos. - Un evento que no sea un <i>zombie</i> puedes o bien guardarla en tu mano gastando una acción o bien activarla de inmediato sin gastar ninguna acción. - Un evento de <i>zombie</i>, debes enfrentarte a él de inmediato, pero no habrás gastado ninguna acción.
3.	Poner en juego una carta de tu mano que no sea un evento gastando una acción.
4.	Iniciar un combate contra otro jugador, el superviviente de otro jugador o contra un zombie, gastando en todos los casos una acción.
5.	Derribar una <i>carta de barricada</i> gastando una acción.
6.	Almacenar las cartas de tu mano que quieras en el edificio en que estés gastando para ello una acción.
7.	Escoger y guardar en tu mano las cartas que quieras de entre las que previamente almacenaste en el edificio en que te encuentras gastando para ello una acción.
8.	Dar a uno de tus supervivientes que vayan contigo o se encuentren en la misma localización que tú un arma de las que portas o de las que tienes en tu mano gastando para ello una acción.
9.	Coger un arma que tenga uno de los supervivientes que va contigo o se encuentra en la misma localización que tú y ponerla junto a tu <i>carta de jugador</i> gastando para ello una acción.
10.	Usar la habilidad especial del edificio en que te encuentras si está bajo tu control, gastando para ello una acción.

Resumen de las diferentes cosas que se pueden hacer durante un turno.	
1.	Mover hasta tres casillas. Si es la primera vez que te mueves en este turno no habrás gastado ninguna acción, a partir de la segunda vez que te muevas cuenta como una acción.
2.	<p>Robar una carta del edificio en el que te encuentras. Si la carta es:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una <i>barricada</i>, una <i>pistola</i>, unos <i>fuegos artificiales</i> o un <i>superviviente</i>, puedes guardarla en tu mano o devolverla a la parte superior o inferior del mazo, pero gastando una acción en ambos casos. - Un evento que no sea un <i>zombie</i> puedes o bien guardarla en tu mano gastando una acción o bien activarla de inmediato sin gastar ninguna acción. - Un evento de <i>zombie</i>, debes enfrentarte a él de inmediato, pero no habrás gastado ninguna acción.
3.	Poner en juego una carta de tu mano que no sea un evento gastando una acción.
4.	Iniciar un combate contra otro jugador, el superviviente de otro jugador o contra un zombie, gastando en todos los casos una acción.
5.	Derribar una <i>carta de barricada</i> gastando una acción.
6.	Almacenar las cartas de tu mano que quieras en el edificio en que estés gastando para ello una acción.
7.	Escoger y guardar en tu mano las cartas que quieras de entre las que previamente almacenaste en el edificio en que te encuentras gastando para ello una acción.
8.	Dar a uno de tus supervivientes que vayan contigo o se encuentren en la misma localización que tú un arma de las que portas o de las que tienes en tu mano gastando para ello una acción.
9.	Coger un arma que tenga uno de los supervivientes que va contigo o se encuentra en la misma localización que tú y ponerla junto a tu <i>carta de jugador</i> gastando para ello una acción.
10.	Usar la habilidad especial del edificio en que te encuentras si está bajo tu control, gastando para ello una acción.

Créditos:

Diseño y concepto de juego: Kerry Breitenstein Diseño y desarrollo adicional. Todd A. Breitenstein
Ilustraciones: Portada- Slawomir Maniak Tablero- Kurt Miller
Cartas- Dave Aikins, Patrick McEvoy y Patrick McHugh
Desarrollo y diseño: Todd Brientein
Pruebas de juego: Jonathan Brientein, Steve Donahue, "Evil" Brian VanKamp, Eric "But I'm Not A Gamer"
Vankamp, Tom Ray, Bill Korsak, Robert Beasley y Adam Cordoza- Gracias a todos los miembros de la Horda
Zombie ¡Os queremos!

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2007 Twilight Creations, Inc. Todos los Derechos Reservados

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

Todos los Derechos Reservados.

La revisión a la que corresponde esta traducción es del 19 de Abril del 2007.

Traducido al castellano, anotado y maquetado por Olmo Castrillo Cano,
en Castilleja de la Cuesta, Sevilla, Junio del 2007. Cualquier duda o sobre la misma: Wish_house@hotmail.com

FAQ (preguntas frecuentes) contestadas por Kerry.

Combate

Las pistolas con *roba dos* escritas en ellas, ¿te hacen robar dos cartas y descartar una de ellas o simplemente robas dos cartas y ocurre cuando te equipas la pistola o la coges de una pila?

Robas dos *cartas de combate* y eliges con cual te quedas durante los combates.

Si tengo un *superviviente* que va con mi personaje y soy atacado por un zombie, ¿puedo sacrificar al *superviviente* en lugar de recibir una herida y retirar tres casillas la figura de mi personaje?

Sí. Exactamente.

¿Recibes una herida cuando luchas contra un *superviviente* si pierdes el combate?

Entiendo que sí, pero no está especificado en las reglas.

Sí. Recibes una herida cada vez que pierdes un combate que se desarrolla en la misma casilla en que estás. Se trata como si fuese un combate contra otro jugador, tal y como está especificado en las reglas.

Las *cartas de evento* de zombie, ¿cuentan como una acción gastada al tener que luchar contra un zombie, o no cuentan porque son *cartas de evento*?

Cuentan como un *evento* que se activa de inmediato, lo que quiere decir que no cuentan como una acción.

Si llevo una pistola vacía, ¿cuenta una acción el hecho de soltarla/descartarla?

No. Puedes descartarte de una pistola vacía en cualquier momento.

Si entro dentro del edificio de otro jugador y no quiero iniciar un combate, ¿tenemos que luchar?

Cuando entras dentro del edificio de otro jugador, tendría la opción de defenderse en el momento en que entras en la casilla del edificio. Si ellos no quieren iniciar una lucha, deberás gastar una acción en el caso de quieras empezarla tú. Si no, simplemente puedes robar cartas de la pila de *cartas de acción* de su edificio.

Si llevas contigo un *superviviente* con una pistola, ¿puedes elegir que sea el *superviviente* el que luche en vez de ti?

A menos que estés luchando contra otro jugador que seleccione como objetivo específico a tu personaje, tu *superviviente* puede luchar por ti incluso si tu iniciaste el combate gastando una acción.

Si entras en un edificio de otro jugador y no quieres luchar contra él, pero él quiere luchar, ¿estás obligado a gastar una acción para luchar contra él?

NO. Es una reacción, no una acción que has decidido tomar.

Si mato a un *superviviente*, ¿puedo coger su pistola?

No. Cuando un *superviviente* es asesinado, la pistola que tuviese asignada es descartada.

Cuando suelto una pistola, ¿adónde va?

La carta se va a la pila de descartes.

¿Puedo disparar desde dentro de un edificio que tenga una *barricada* compuesta de tres *cartas de barricada* a un zombie que esté fuera del edificio?

Sí. Sin ningún tipo de problema.

Cartas de evento

Si llevas a uno o más *supervivientes* con tu personaje, la regla dice que cada *superviviente* te permite robar una carta adicional de la pila de *cartas de acción* de un edificio pero sólo quedarte una. ¿Qué ocurre si hay *cartas de evento* entre las cartas que robas?

Puedes devolver la *carta de evento* al edificio y elegir la otra. Si todas las cartas que robas son *cartas de evento* debes elegir una de ellas.

Control de los edificios

Solo hay cuatro marcadores de control de los jugadores, ¿quiere eso decir que cada jugador sólo puede controlar simultáneamente un máximo de cuatro edificios?

Correcto.

Si los zombies irrumpen en uno de los edificios que controlo y derriban todas las *barricadas*/ matan a todos los *supervivientes*, ¿perdería el control del edificio o lo mantendría hasta que otro jugador lo reclamase y tomase el control?

Perderías el control del edificio de inmediato.

¿Puedo permitir a otro jugador entrar en uno de los edificios que controlo y usar la *habilidad especial* de mi edificio?

No. Nadie puede usar la *habilidad especial* de un edificio salvo el jugador que lo controla. Aunque hacer eso sería jodidamente agradable por tu parte. ;o)

Si entro en un edificio y mato a los *supervivientes* que haya protegiéndolo ¿tengo que derribar todas las *cartas de barricadas* que queden en pie para poder reclamar el edificio?

No. Para reclamar un edificio y tomar el control del mismo debes poner en juego un *superviviente* en ese edificio o una *carta de barricada*. Podrías añadir una *carta de barricada* a la *barricada* que ya estuviese antes ahí. El otro jugador mantendría el control del edificio hasta que todas las *cartas de barricada* sean derribadas o alguien ponga en el edificio un *superviviente* o una *carta de barricada* adicional.

Si quieres *almacenar* cartas en un edificio y alguien ha almacenado previamente cartas en ese edificio, ¿añadirías tus cartas a las suyas o las pondrías en otra pila? ¿O sólo puedes almacenar cartas en edificios en que estés y además controles?

Sólo puedes *almacenar* cartas en un edificio que controles. Si un jugador pierde el control de un edificio, las cartas que hubiese *almacenado* previamente en ese edificio se añadirían a la pila de *cartas de acción* sin explorar de ese edificio. Entonces puedes *almacenar* cartas.

Si un jugador muere ¿cómo reclamo sus edificios?

Como se hace normalmente, poniendo en juego en ese edificio un *superviviente* o añadiendo una *carta de barricada*. Debes luchar antes con cualquier *superviviente* que quedase vivo en el edificio.

Muerte de un jugador

Si un jugador muere, ¿habría que contar sus puntos de victoria al final de la partida? ¿Puede seguir moviendo zombies al final de cada uno de sus turnos? ¿Qué ocurriría con sus *barricadas*, edificios, *supervivientes*, cartas y/o armas?

No. Hay que sobrevivir para poder ganar. Cuando un jugador muere, sus *barricadas* permanecen en pie, los *supervivientes* permanecen en los edificios en que estén con las armas que tengan y seguirán protegiendo el edificio.

Cuando un jugador muere, ¿se retiran todas cartas que tuviese en juego?

Se descarta al jugador, sus armas y cualquier *superviviente* que llevase el jugador consigo. Todo lo demás permanece en juego.

¿Qué sucede con las cartas que un jugador tuviese en su mano cuando muere?

Se descartan.

Movimiento del jugador

¿Puedes entrar en un edificio desde cualquier dirección, desde los lados, o tiene que ser desde el frente?

Puedes entrar en un edificio desde cualquiera de sus cuatro casillas adyacentes (no se puede entrar desde las diagonales).

¿Puedes salir de un edificio que no esté bajo tu control y que tenga tres *cartas de barricada* (imagina que has entrado con la *habilidad especial* “*vecinos cotillas*”)?

Sí. Siempre puedes salir de un edificio.

Victoria y Puntos de Victoria

¿Qué ocurriría en el caso de que hubiese un empate?

El jugador que haya matado más zombies entre los que estén empatados sería el ganador.

Movimiento de los Zombies

Durante nuestras partidas parece que los zombies nunca alcanzan los edificios.

Debéis de haberlos hecho retroceder hacia el cementerio. Los zombies sólo se pueden mover hacia delante (hacia los edificios) o a los lados, nunca retroceder en dirección al cementerio.

¿Cuándo se muestra al resto de jugadores el valor oculto de las *barricadas*?

Cuando el número de zombies que estén adyacentes a dicha *barricada* sea igual o mayor que el valor sumado de todas las *cartas de barricada* que compongan esa *barricada*.

Fuente de las respuestas: Kerry, 20 de Marzo del 2007

¿Tienes cualquier duda? [Kerry](#) estará encantado de poder atenderte.

Kerry@twilightcreationsinc.com

Aclaraciones, notas y reglas de la casa por el traductor, Olmo Castrillo Cano.

¿Cuándo cuesta una acción el hecho de robar una carta de la pila de cartas sin explorar de un edificio?

No siempre el robar la carta acaba costando una acción al personaje. Para dejar del todo clara esta cuestión vamos a recapitular:

- Si robas la carta y decides guardarla en tu mano (ya sea de evento o de no evento), el haber robado la carta te habrá costado una acción. Recuerda que la carta de evento “zombie” nunca puede ser guardada en la mano, ni siquiera gastando una acción.
- Si es una carta que no es de evento pero decides devolverla al mazo porque no te interesa guardarla, habrás gastado una acción igualmente que si la hubieras guardado en tu mano.
- Si se trata de una carta de evento y no te la guardas en la mano el efecto de la carta se resolverá de inmediato, pero el jugador no habrá gastado ninguna acción, será como si no hubiese robado. Ten en cuenta que en el caso de las cartas de evento zombie siempre ocurrirá esto y como además el jugador no será el que inicie el ataque, no tendrá que gastar acciones para combatir. Las cartas de evento siempre se resuelven a no ser que elijas gastar una acción para guardarlas en tu mano, no puedes devolverlas al mazo gastando una acción.
- Cuando se roba más de una carta (por llevar contigo a algún superviviente) una de las cartas es la que elegirá el jugador y la/s otra/s siempre se devolverán al mazo. Este es el único caso en que una carta de evento puede ser devuelta al mazo, pero recuerda que la carta elegida costará una acción si decides guardarla o devolverla y si es otra carta de evento no te queda más remedio que activarla o gastar una acción y guardarla en tu mano. Dicho de otro modo, la carta que se elija se regirá por las normas explicadas arriba en los otros epígrafes y costará acción o no dependiendo de su naturaleza y lo que el jugador decida hacer con ella, el resto, sean del tipo que sean, incluso si son eventos, se devuelven al mazo.
- En definitiva: siempre que guardes una carta en tu mano (sea del tipo que sea) o devuelvas la carta robada a la pila, habrás gastado una acción. Si se activa un evento al robar una carta, no habrás gastado una acción.

Movimiento diagonal, casillas adyacentes y entrar en edificios:

En las reglas se especifica que tanto los jugadores como los zombies pueden moverse en diagonal si así lo desean. Sin embargo, por otra parte se especifica también que las casillas en diagonal a la casilla de un edificio no se consideran casillas adyacentes, y que sólo se puede entrar a un edificio a través de casillas adyacentes. Por lo tanto cada edificio tiene sólo cuatro casillas adyacentes, dos enfrente y una a cada lado del edificio. Tampoco cuentan para el número de zombies que ejercen presión sobre las barricadas aquellos que no están en las adyacentes. En conclusión, jugadores y zombies pueden mover en diagonal por el tablero y contará como una casilla, pero a la hora de entrar o salir de un edificio no podrán hacerlo moviendo en diagonal, tienen que hacer lo siempre desde una de las llamadas casillas adyacentes.

Zombies, barricadas y trampas:

Cuando el número de zombies en casillas adyacentes a un edificio iguala o excede el valor conjunto de todas las *cartas de barricada* que componen la barricada de ese edificio, la barricada es derribada. Además mueren tantos zombies como trampas hubiese en total en las *cartas de barricada*. Lo que no queda muy claro es qué jugador elige a los zombies que mueren a causa de las trampas, si el propietario de la barricada o el jugador que estuviese moviendo a los zombies. Esto puede ser crucial, ya que si se eliminan a los zombies que no

se hayan movido aún se evita que puedan entrar en ese turno, pero si se elimina a los zombies que se movieron pues los zombies que todavía no se desplazaron pueden entrar en la casa ese mismo turno. Hasta que no se especifique lo contrario en nuestras partidas es el jugador propietario de las barricadas el que elige qué zombies mata. Normalmente no se eliminan a todos los zombies que tienen posibilidad de entrar, y en el caso de ser así la experiencia nos dice que no es más posponer un turno lo inevitable. Lo que tampoco se especifica pero el sentido común nos indica es que también es el propietario de las trampas el que se agencia a los zombies muertos como trofeos.

Opcional: *cartas de casa* bocabajo

Una regla de la casa interesante puede consistir en colocar las *cartas de casa* de los edificios bocabajo al comienzo de la partida y no darles la vuelta hasta que un jugador entre en ese edificio en cuestión. Obviamente las *cartas de casa* de los edificios base de los jugadores empezarían directamente desveladas. Esto introduce cierto factor sorpresa e incertidumbre con respecto a los edificios al comienzo de la partida, e impiden saber de primeras cuáles son los edificios que convienen a cada jugador, aunque también puede hacer que la habilidad especial *vecinos cotillas* pierda algo de efectividad al no estar desde el principio los tres edificios interconectados por esa habilidad.