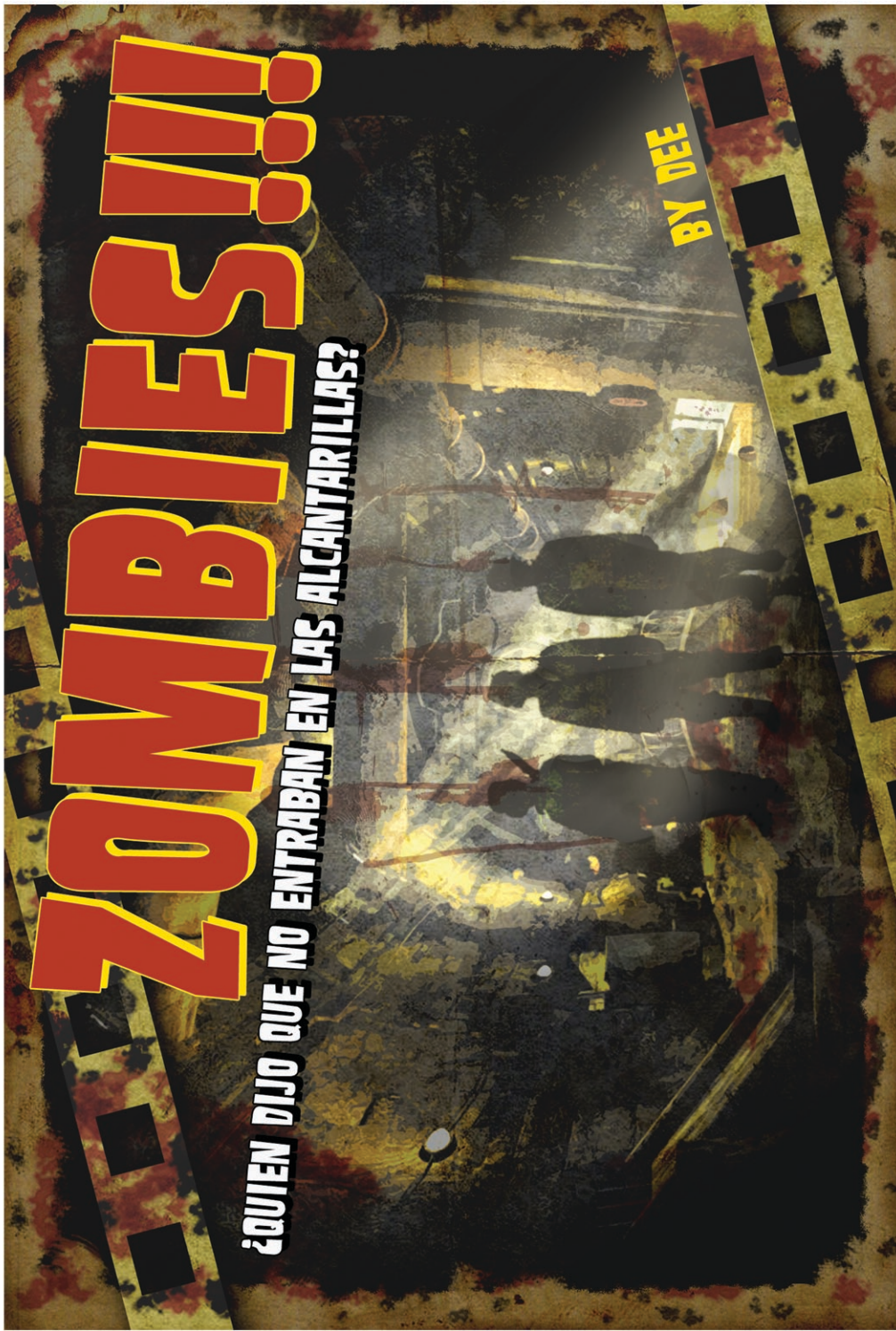
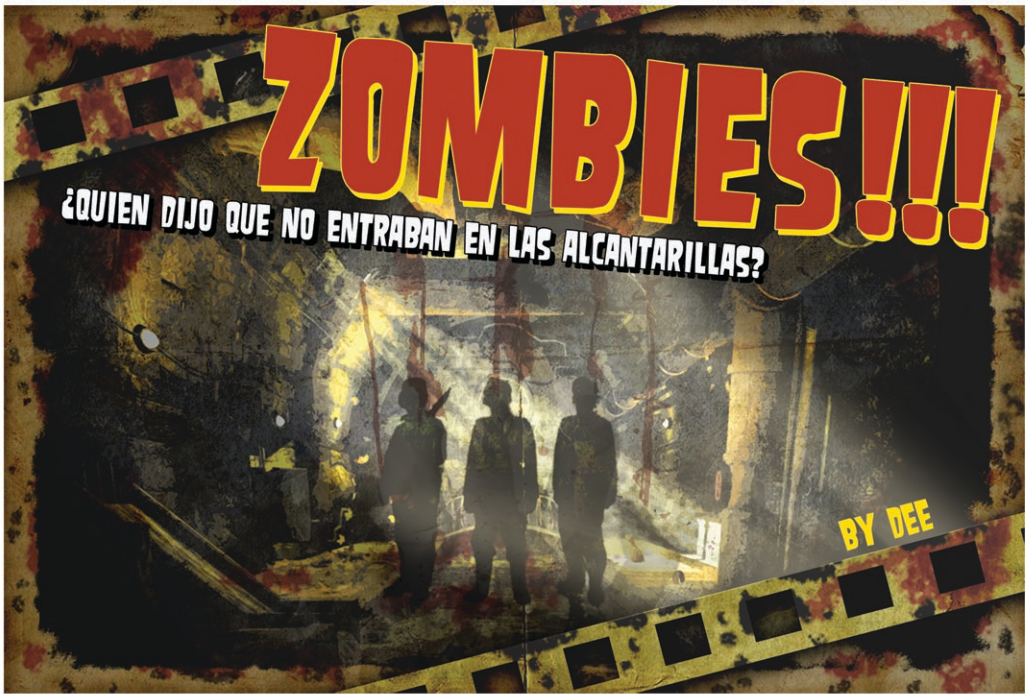


ZOMBIES!!!

¿QUIEN DIJO QUE NO ENTRABAN EN LAS ALCANTARILLAS?

BY DEE





Introduccion

- Ey Peter! Escondamonos en las alcantarillas, una vez escuche que los zombies las odian y nunca bajan!
- Pero que dices Johnny? Eso es una tonteria, seguro que entran.
- Que no, hazme caso, podemos escapar de la ciudad por ellas sin ningun peligro.
- Esta bien, vamos, entremos por la depuradora y salgamos de la ciudad.

Peter y Johnny no sabian donde se estaban metiendo. El virus zombie llegaba a todas partes, algunos zombies era devorados por ratas que despues transmitian el virus por las alcantarillas, otros caian por estas sin luego ser capaces de salir, otros entraban por tuberias de edificios destruidos, incluso gente antes que Peter y Johnny se habian escondido en la depuradora tras algun ataque...



Material

- 18 losetas de tubería.
- 16 losetas de alcantarilla (plataforma).
- 3 salidas (al bosque, a la ciudad y a la base militar).
- 1 Loseta de la depuradora (punto de inicio).
- 31 cartas de evento.

Reglas basicas

Reglas de Movimiento de los Personajes:

- El movimiento se realiza como siempre, tirando 1D6.

- En las tuberías no se podrá adelantar a un jugador ni estar dos jugadores en la misma casilla debido a lo estrechas y oscuras que son. En el resto de losetas no hay problema.

Reglas:

- Ruido: en las alcantarillas el eco es terrible y delatará tu posición constantemente. Al finalizar tu turno no serás tu quien mueva los zombies, será el siguiente jugador quien los moverá en tu dirección... a menos que no te hayas movido ni disparado.

- Eco: el eco provocado por un disparo en las tuberías se oye por todas partes, lo cual provocará el despertar de zombies que estaban sin reanimar. Coloca un zombie adicional en las entradas de las tuberías en contacto con la tuya.

- Al finalizar el turno el jugador moverá los cocodrilos 3 casillas.

Criaturas:

- Cocodrilos: se mueven por el agua, y debido a la altura no podrán llegar a ti para un combate cara a cara, sin embargo saltarán desde el agua impulsándose con su cola para tratar de agarrarte cuando pases cerca de ellos!

A la hora de colocar cocodrilos dos opciones:

A- Pon un marcador de cocodrilo en cada cruce de cemento.

B- Al final de cada ronda de turnos el siguiente jugador coloca un cocodrilo en la última loseta que apareció, esto es: al inicio no se pone ningún cocodrilo, tras la primera ronda el primer jugador coloca un cocodrilo, tras la segunda ronda el segundo, tras la tercera el tercero,...

Puede haber un máximo de tantos cocodrilos como jugadores. Se mueven 3 casillas, siempre hacia delante y si te muerden te quitan 2 puntos de vida.

El ataque de los cocodrilos es desde el agua, por lo que solo atacan en las plataformas descubiertas. En el momento que te cruces con un cocodrilo (o el contigo) salta y te ataca, necesitas un 6 para evitar el ataque, puedes modificar esta tirada gastando balas. En cualquier caso esto es solo para herirlo y esquivarlo, no puedes matar a los cocodrilos. Después de atacar el cocodrilo mueve una casilla adicional. El ruido no afecta a cocodrilos, por lo que siempre será el jugador en turno quien los mueva.

Mapa:

- Para preparar el mazo de mapa separa la depuradora y divídelo en dos montones, en el montón inferior mete las salidas que quieras y barajalo.

- Hay dos tipos de losetas, las tuberías y las alcantarillas o plataformas.

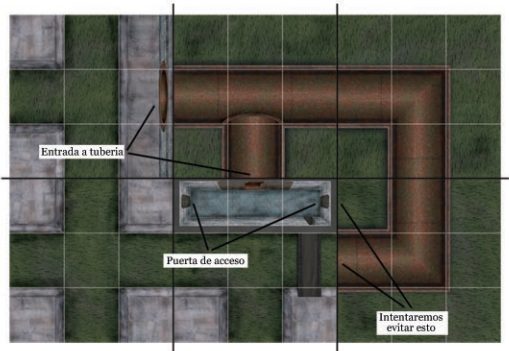
- El juego se inicia en la loseta de la depuradora. La siguiente loseta indicará si el movimiento se inicia por las tuberías o por las alcantarillas, y dependiendo de esto saldremos por la puerta central o por la puerta lateral, respectivamente.

- Si una loseta no se puede colocar devuélvela al mazo y coge la siguiente.

- Las alcantarillas están oscuras lo que significa que no puedes ver hacia donde vas, por lo tanto solo sacas una loseta de alcantarillas cuando vayas a pasar a una nueva. Si tu movimiento te permite atravesar varias losetas colocarás tantas como necesites.

- Coloca zombies en las entradas de las tuberías y de las plataformas de cemento.

Ejemplo sobre como conectar las losetas:



Extras:

- **Ratas:** puedes añadir ratas a tus partidas. Si lo haces estas son las reglas:

- Son bastante débiles pero muy numerosas. No hay límite de ratas que pueden estar en la misma casilla. Mueren con un 2+, avanzan 2 casillas y al morderte te hacen un daño de medio punto de vida.

- Coloca ratas en las entradas de las tuberías y un zombie en las casillas centrales.

- El ruido no afecta a las ratas, por lo que siempre será el jugador en turno quien las mueva.

- Puedes modificar el mapa como quieras si prefieres solamente jugar por tuberías o por alcantarillas.