

Zombies!!!

Resumen de reglas — v1.0

1. Objetivo

Llegar a la casilla central del *Helipuerto* y matar al zombi que puede haber allí, o coleccionar 25 zombis muertos (no se puede ocultar su número actual).

2. Preparación

Empezáis con los peones en el centro de la ficha *Plaza Central*. Barajáis el resto de fichas, con el *Helipuerto* en la mitad inferior del mazo.

Repartís a cada jugador 3 cartas, 3 vidas y 3 balas.

3. Secuencia del turno

Mapa: Robas y colocas (si se puede) una ficha de mapa (si es el *Helipuerto*, lo coloca el que tenga la menor colección). No se pueden bloquear las calles.

En los edificios con nombre hay que colocar en su interior los Zombis, Vida y Balas indicados. Sólo se puede colocar un máximo de 2 elementos (sin repetir) por casilla.

En las fichas sin nombre, se colocan tantos zombis como entradas tenga, en las casillas de calle.

Combate: Si hay un zombi en tu casilla combates contra él.

Cartas: Robas hasta tener 3 cartas de evento en la mano.

Movimiento y combate: Puedes mover un máximo de 1d6 casillas. No se puede ir en diagonal. Varios peones pueden compartir casilla. Sólo puedes moverte por casillas de calles o edificios con nombre (entrando y saliendo de ellos por las casillas de puertas).

Cada vez que entras en una casilla con zombi, tienes que combatir contra él antes de continuar. Si hay vida y/o bala, las recoges en cuanto no haya zombi. Máximo 5 de vida, sin límite para las balas.

Zombis: Tienes que mover 1d6 zombis (si se puede), una casilla cada uno, de forma análoga a los peones. Sólo puede haber un único zombi por casilla.

Descarte: Descártate, si quieres, de una carta de tu mano. Máximo 3 en la mano (las que pones en la mesa frente a ti no cuentan).

4. Combate

Nunca combates fuera de tu turno, ni (en general) contra otros jugadores.

Tira 1d6: Con 4–6 el zombi pasa a formar parte de tu colección. Con 1–3 pierdes y, o bien gastas tantas balas para sumar al resultado y convertirlo en éxito, o bien gastas una vida (y vuelves a tirar el dado).

Si te quedas sin vida: Colocas el peón en la casilla inicial. Pierdes la mitad (redondeando hacia arriba) de tu colección de zombis. Pasas a tener 3 vidas y 3 balas. Continúas en la fase de mover zombis.

5. Cartas

Pueden jugarse en cualquier momento, sólo una por ronda completa de turnos (las que hay que descartar para que tengan efecto no cuentan).

Puedes tener todas las armas que quieras a la vez, pero sin repetir las.

Si una carta indica que los zombis no atacan, tampoco se les puede matar.