



ZONA Z es un juego de unos 15 a 30 min. de duración para uno o más jugadores. En él, los jugadores deben tratar de escapar de una zona infestada de zombies matando todos los que puedan por el camino y rescatando supervivientes.

COMPONENTES: Cada jugador necesita una hoja de juego, un lápiz de color negro y otros dos de diferentes colores. Además, se usan dos dados normales de seis caras de diferente color (uno claro y otro oscuro; dos bastan para todos los jugadores).

OBJETIVO: Crear un área transitable desde la entrada de la zona Z hasta la salida y activar el generador para abrir la puerta. Si juegan varios jugadores, además, deben procurar conseguir la mayor cantidad de Puntos de Victoria para ganar.

HOJA DE JUEGO

Cada jugador, en su hoja de juego, dispone de una tabla de sectores y la zona Z.

La tabla de sectores contiene casillas que representan los distintos sectores de la zona Z. A cada casilla le corresponde una coordenada formada por un resultado del dado claro y otro del dado oscuro.

La zona Z está dividida en casillas en las que se deben dibujar los diferentes sectores. Todas las casillas están delimitadas por las llamadas frangias de muro. Para señalar los muros, sombrea las franjas de muro correspondientes con el lápiz negro. Las casillas adyacentes comparten las mismas franjas de muro. Nótese que algunos muros atraviesan la casilla por la mitad (no ocupan franjas de muro); en ese caso, dibújalos sobre las líneas guía.

Cada vez que dibujes un sector en la zona Z, colorea la casilla donde lo dibujes (siempre con el mismo color).

AREA TRANSITABLE

Se denomina área transitable a aquella que está conectada con el área de entrada. Algunas zonas pueden quedar aisladas del área transitable por los muros. Todos los elementos pasan a ser activables justo en el momento en que forman parte del área transitable (ver más abajo).

Colorea el área transitable con un color distinto al que hayas usado para señalar las casillas ocupadas por sectores. Recuerda que el objetivo es crear un área transitable desde el área de entrada hasta la de salida. En el ejemplo de la derecha, el área transitable se ha coloreado de naranja.

ELEMENTOS

Los sectores pueden incluir diversos elementos. Si estos no se encuentran en el área transitable, permanecen inactivos. En el momento en que estén dentro del área transitable, pasarán a ser activables.

ZOMBI: En cuanto sea activable atacará al jugador. Si este no tacha una pistola por cada zombi activado, pierde la partida de inmediato. Conviene que los jugadores intenten aislar a los zombies colocándolos de manera que no tengan acceso al área transitable si calculan que no van a tener suficientes pistolas para eliminarlos.

PISTOLA: Tacha una pistola activable para activarla. Por cada pistola que taches, puedes tachar un zombi que se encuentre en el área transitable.

GRANADA: Si tachas la granada cuando sea activable, puedes borrar un zombi del área no transitable. Nótese que el zombi debe ser borrado y no tachado, ya que no puntuará en el recuento de Puntos de Victoria.

REFUGIO: Si un jugador tacha un refugio activable, puede renunciar a dibujar un sector y volver a tirar los dados, debiendo dibujar el nuevo sector resultante. Al resto de jugadores no les afecta esta acción.

GENERADOR: Para escapar de la zona Z es indispensable tener al menos un generador en el área transitable.

SUPERVIVIENTE: Los supervivientes que estén en el área transitable son rescatados. Cada superviviente rescatado representa 1 Punto de Victoria al final de la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se divide en 20 turnos, en cada uno de los cuales se deben seguir los siguientes pasos:

1. Tira los dados. Los jugadores deben tachar en su tabla de sectores el sector indicado por la tirada. Si ya lo tienen tachado, deben tachar el anterior o el siguiente disponible, moviéndose por la misma fila y saltando a la anterior o a la siguiente si es necesario. Si un jugador quiere usar un refugio activable para obtener un sector distinto al seleccionado, puede hacerlo en este momento.

2. Los jugadores dibujan en su zona Z el sector que hayan tachado y lo colorean. Pueden dibujarlo en cualquier casilla libre (no es necesario dibujarlo adyacente a otra ya ocupada), pero hay que hacerlo tal y como aparece en la tabla (no se puede rotar). Si el nuevo sector amplía la zona transitable, coloréala con el otro color.

3. Si se activa algún zombi, rodéalo con un círculo. Si no es posible eliminar todos los zombies activados (tachando tantas pistolas como zombies), el jugador pierde de inmediato.

4. Si se desea y se dispone de ella en el área transitable, se puede activar la granada.

Aunque se haya creado un área transitable desde el área de entrada a la de salida y se haya activado un generador, el juego no termina hasta el turno nº 20, es decir, hasta que se hayan dibujado todas las casillas de la zona Z.

Si al llegar el turno 20 un jugador aún no ha dibujado ningún generador en su zona Z, en lugar de dibujar el sector marcado por los dados, podrá elegir libremente uno de los sectores que incluyen un generador y dibujarlo en la casilla restante.

Concluido el turno 20, los jugadores que no hayan sido eliminados comprueban si han conseguido activar el generador y crear un área transitable desde la entrada hasta la salida. Los que lo hayan logrado, realizan el recuento de Puntos de Victoria para comprobar quién es el ganador. Si nadie lo ha conseguido, todos pierden.

PUNTOS DE VICTORIA

Ganas 1 PV por cada zombi eliminado, y otro por cada superviviente en el área transitable. Pero debes restarte 1 PV si has tachado la granada, y 1 PV por cada refugio que hayas tachado.

En el ejemplo de abajo, el jugador ha logrado 2 PV: 2 PV por los dos zombies eliminados, más 1 PV por el superviviente en el área transitable, menos 1 PV por haber tachado la granada.

En caso de empate, gana el jugador tenga menos zombies sin tachar. Si persiste el empate, gana quien tenga más pistolas, granada, refugios y supervivientes inactivos.

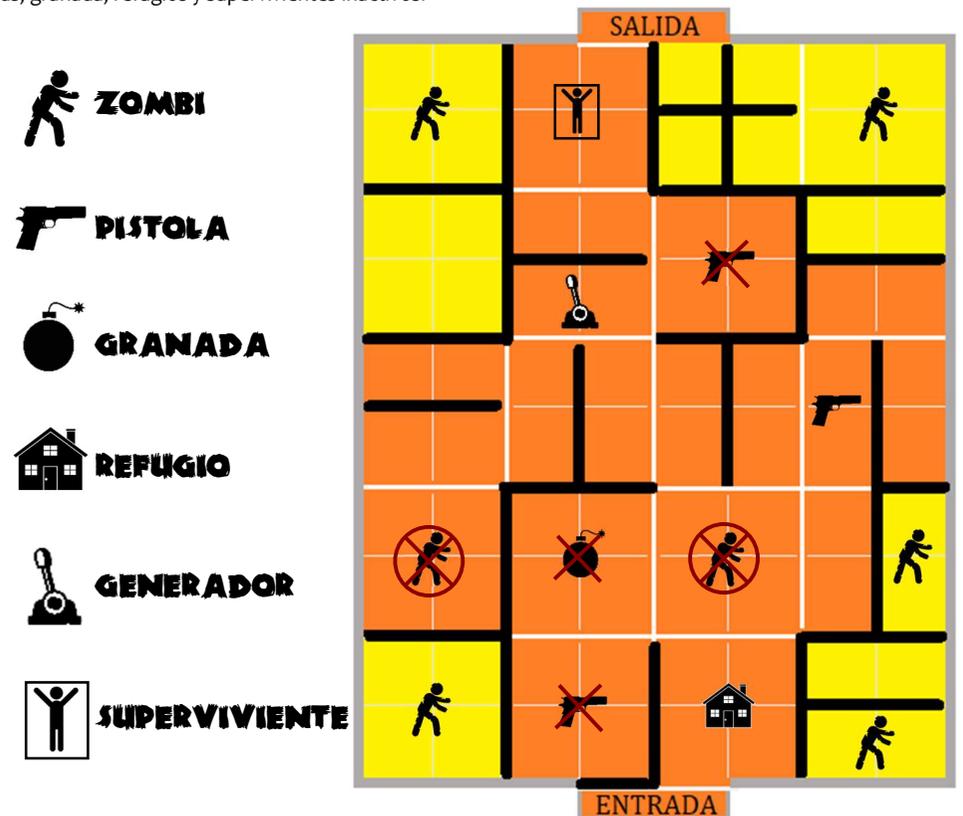


TABLA DE SECTORES



PUNTOS DE VICTORIA



ZONA Z

