

Nicolas Normandon

CITY OF HORROR™

REGLAS



Puede que sólo haya pasado un mes desde que los muertos comenzaran a regresar, pero ha parecido un siglo. Al principio, no nos afectó mucho. Nos las arreglamos para controlar la epidemia. Incluso encontramos un antídoto. Pero no fue suficiente. Y cada vez había más muertos... Nuestra ciudad estaba desangrada. Los saqueadores ya habían hecho su trabajo. Recopilamos todo lo que podía ser utilizado como un arma. Pusimos un vigía con unos prismáticos en el Depósito de Agua, y nos sentamos a esperar, listos para la batalla.

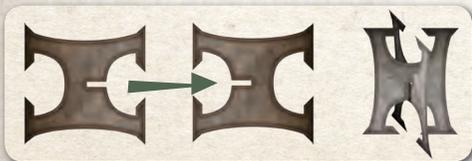
Pero nunca podríamos haber imaginado esto... Una noche llegaron los primeros Zombis... había tantos que ni siquiera podíamos contarlos. El Marshall vio la gran horda que se nos echaba encima, y de inmediato pidió ayuda por radio. Pero los helicópteros de rescate no iban a llegar hasta 4 horas más tarde. Íbamos a tener que aguantar... En ese momento, se desató el pánico: la ambulancia y el camión de suministros chocaron entre sí. Mientras nosotros nos peleábamos por las últimas armas que quedaban en la ciudad, en lugar de compartir los antídoto.

Ahora, estamos todos atrincherados y ¡muertos de miedo! Cuando miro a mis compañeros, las miradas de soslayo que se echan los unos a los otros, la forma en que nos aferramos a nuestras armas, me pregunto si el mayor peligro no se encuentra ya entre nosotros...



Material

- 1 6 tableros de escenario: la Iglesia, el Hospital, el Banco, el Cruce, el Depósito de Agua y la Armería.
- 2 3 tableros de carretera (Camiones, Zona de Horda Zombi y Ambulancia),
- 3 1 base de Depósito de Agua desmontada en 2 piezas.



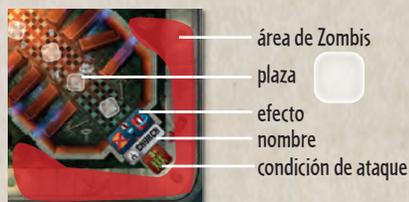
- 4 21 cartas de Personaje, con una cara de "Personaje en forma" y otra de "Personaje agotado".
- 5 21 fichas de Personaje, que se corresponden con las cartas de Personaje. 1 ficha de Personaje de mujer con bebé.
- 6 40 fichas de Zombis.
- 7 65 peanas de color (5 amarillas, 5 rojas 5 verdes, 5 violetas, 5 azules y 40 negras).
- 8 36 cartas de Movimiento (6 por cada color).
- 9 40 cartas de Acción.
- 10 20 cartas de Invasión.
- 11 6 marcadores de Explosión.
- 12 4 marcadores de Incendio desmontados en 2 fichas.
- 13 1 marcador de Jugador Inicial.
- 14 12 fichas de Alimentos (1 de valor 0, 5 de valor 1, 5 de valor 2 y 1 de valor 3).
- 15 20 fichas de Antídoto.
- 16 1 marcador de Zombi Rezagado.
- 17 3 fichas para partidas de menos de 6 jugadores.
- 18 6 tarjetas resumen/marcadores de color de cada jugador



Elementos del juego

Escenarios

Los tableros de escenario representan las ubicaciones a donde los Personajes intentan ir. Estos tableros son de doble cara y ofrecen dos versiones diferentes del escenario. Cada ubicación cuenta con un número de plazas disponibles para los humanos, un área de Zombis, un efecto y una condición de ataque Zombi.



Los elementos del tablero permiten construir una ciudad diferente en cada partida. El Cruce tiene números que indican el orden de resolución de los escenarios.



Nota: el Depósito de Agua es un edificio especial, en el que se colocan los Personajes encima de la estructura y los Zombis debajo, en el tablero.



Fichas de Alimentos

Las fichas de Alimentos otorgan puntos de victoria (a partir de ahora PV) al final de la partida. Pueden conseguirse en el Cruce.



Fichas de Antídoto

Para conseguir puntuar al final de la partida, cada Personaje debe utilizar una ficha de Antídoto.

Además, cada ficha de Antídoto no utilizada equivale a 1 PV al final de la partida.



Fichas de Zombi.

Antes de la primera partida coloca cada Zombi en una peana negra.



Fichas de Personaje

En cada partida, los Personajes se reparten al azar entre los jugadores. No tienen peanas específicas.



Cartas de Personaje

Las cartas de Personaje representan a los habitantes del pueblo. Cada Personaje tiene dos caras: el lado azul representa al Personaje en forma, y el rojo, al Personaje agotado. Todos los Personajes otorgan puntos de victoria al final de la partida. Todos los Personajes tienen una habilidad y algunos, además, una desventaja.



Cartas de Acción

Las cartas de Acción representan el equipo y las armas que serán de utilidad para sobrevivir en este medio hostil. Si el mazo de cartas se agota durante la partida, ¡se acaban las existencias!, es decir, que no se añaden/reponen más cartas a la partida.



Cartas de Invasión

Las cartas de Invasión indican la llegada de los Zombis a la ciudad y el consumo de suministros. Las cartas 00:00 son las cartas iniciales, y las demás son las cartas de la partida. Las horas del dorso se utilizan para ordenar las cartas.



Tarjetas resumen/marcadores de color

Estas tarjetas sirven como recordatorio del color de cada jugador. Además, en el reverso podrás encontrar un resumen de la secuencia de un turno.



Cartas de Movimiento

Las cartas de Movimiento permiten indicar, de forma secreta, el lugar hacia el que uno de tus Personajes va a escapar, así como identificar el color del jugador (dorso de la carta).



Marcador de Zombi Rezagado

Este marcador señala el color del Personaje que morirá devorado por los Zombis en el Cruce, durante el presente turno.



Marcador de Jugador Inicial

Indica quién es el primer jugador.



Fichas para partidas de menos de 6 jugadores

Estas 3 fichas sirven para ocultar los colores del marcador de Zombi Rezagado que no se estén utilizando en una partida de menos de 6 jugadores.

Preparación

1 Construcción de la ciudad

Para empezar, coloca las tres carreteras, el área del Depósito de Agua y el Cruce. Después, coloca los cuatro edificios restantes en las 4 esquinas y el Depósito de Agua al lado (ver página 2).

Coloca las fichas de Alimentos boca abajo sobre el camión volcado en el Cruce, las fichas de Antídoto sobre la ambulancia, y las cartas de Acción sobre el camión militar.

Coloca todos los Zombis sobre la zona de horda Zombi (ver página 2).

Cada jugador recibe las seis cartas de Movimiento, la carta resumen y el marcador de un color.

Nota: Si utilizas el lado B del Cruce, coloca boca arriba 3 Fichas de Alimento.

2 El Jugador Inicial y el Zombi Rezagado

El jugador que más se parezca a un Zombi recibe el marcador de Jugador Inicial. Coloca el marcador de Zombi Rezagado en el área del color de dicho jugador.

3 Asignación de Personajes

Reparte al azar las cartas de Personaje a cada jugador. Todos los Personajes comienzan la partida "en forma" (lado azul).

Tapa los colores que no se estén utilizando con las fichas destinadas a ello.

Coloca las fichas de Personaje en las peanas de los colores correspondientes.

El jugador situado a la derecha del Jugador Inicial saca al azar tantas cartas de Movimiento como Personajes tenga. Luego coloca uno de sus Personajes en cada una de las ubicaciones señaladas.

Importante: Si una carta de Movimiento indica un escenario donde todos los huecos para Personajes están ocupados, el Personaje se colocará en el Cruce.

Después, en sentido contrario a las agujas del reloj, todos los jugadores irán colocando sus Personajes de igual manera; es decir, que el Jugador Inicial será el último en colocar sus Personajes.

4 Distribución de las cartas de Acción

Reparte a cada jugador una mano de cartas de Acción.

Nota: Para próximas partidas, te recomendamos usar el modo experto de reparto de cartas de Acción (ver página 7).

5 Los Zombis

Elige y muestra una carta 00:00 al azar. Coloca el número de Zombis indicado en cada ubicación.

Elige al azar una carta de cada uno de los mazos de horas, y forma con ellas una pila ordenada: arriba del todo 01:00, 02:00, 03:00, y finalmente 04:00.

Si la partida se juega utilizando el lado A del Depósito de Agua, los jugadores que tengan un Personaje en dicha ubicación miran la primera carta de Invasión (01:00). Si se utiliza la parte B del Depósito de Agua, los jugadores con un Personaje en dicha ubicación jugarán su carta de Movimiento después del resto de jugadores. La partida puede comenzar.

Para tu primera partida, utiliza el lado A de los escenarios. El Depósito de Agua nunca comienza destruido.



- Con 3 jugadores, cada jugador recibe 5 cartas de Personaje.
- Con 4 jugadores, cada jugador recibe 4 cartas de Personaje.
- Con 5 ó 6 jugadores, cada jugador recibe 3 cartas de Personaje.



- Con 3 jugadores, cada jugador recibe 7 cartas de Acción.
- Con 4 jugadores, cada jugador recibe 6 cartas de Acción.
- Con 5 jugadores, cada jugador recibe 5 cartas de Acción.
- Con 6 jugadores, cada jugador recibe 4 cartas de Acción.



Descripción general y objetivo del juego

En City of Horror, los jugadores representan a un grupo de humanos enfrentándose a una invasión Zombi. Luchar contra los muertos vivientes es importante, pero ¡tu propia supervivencia es lo primordial! Para ganar, tendrás que formar alianzas... y también traicionar a tus compañeros de infortunio.

El juego consta de 4 rondas, que representan las 4 horas anteriores a la llegada del equipo de rescate. Estas rondas se llevan a cabo de la siguiente manera: los jugadores mueven a uno de sus Personajes, los Zombis aparecen, y a continuación se chequea cada escenario (habilidad y ataque).

Al final de las cuatro rondas, el jugador con más puntos de victoria (Personajes, comida y Antídotos) ganará la partida. Eso sí, para subir a bordo del helicóptero de salvamento, los jugadores tendrán que vacunar a cada uno de sus Personajes vivos.

Desarrollo de una partida

Una partida se compone de cuatro rondas, que representan la espera de 4 horas antes de que llegue la ayuda.

Cada ronda se divide en 4 fases.

1. Elección de la carta de Movimiento
2. Invasión
3. Movimiento de Personajes
4. Resolución de escenarios
 - A) Activación del escenario
 - B) Ataque Zombi
 - C) Reparto



Fin de ronda

1. Elección de la carta de movimiento

Los jugadores, en secreto, eligen una de sus cartas de Movimiento. Cuando todo el mundo haya elegido, cada uno revelará su carta.

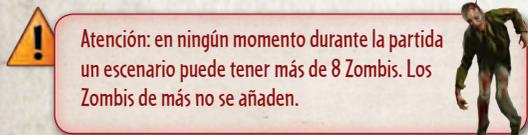


Si juegas con la versión B del Depósito de Agua, aquellos jugadores que tengan Personajes en dicha ubicación, pueden jugar su carta de Movimiento después de que el resto haya revelado la suya.



2. Invasión

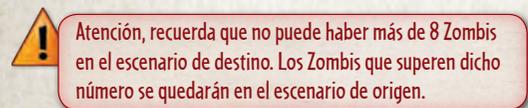
Muestra la carta de Invasión y aplica sus efectos (la llegada de los Zombis, el movimiento del Zombi Rezagado y jugar cartas de Acción/Antídoto).



Nota: en el Depósito de Agua y en el Cruce nunca se puede conseguir avituallamiento.



A partir de las 02:00, además, las cartas de Invasión incluyen uno o dos movimientos de Zombis de un escenario a otro. Aplica estos desplazamientos en primer lugar, colocando a los Zombis en escenario indicado.



Ejemplo:

Es la tercera ronda. Los jugadores juegan sus cartas de Movimiento. Después, revelan la carta de Invasión 03:00. Acto seguido, mueven a los Zombis, tal y como indica la carta, del escenario 1 al 4. Hay 7 Zombis en el escenario 1 y 4 en el escenario 4, por lo que se desplazan 4 Zombis de uno a otro, quedando 3 Zombis en el escenario 1 y 8 en el 4.

A continuación, llega una nueva horda a la ciudad. Siguiendo las indicaciones de la carta, se colocan 3 Zombis en el escenario 1, 2 en el escenario 2, 1 en el 3, 2 junto al Depósito de Agua y 1 en el Cruce.

Los equipos de rescate pueden enviarte suministros. En este caso, tenemos que colocar 2 Antídotos en el escenario 1; y 1 Antídoto y una carta de Acción, boca abajo, en el escenario 4, tal y como indica la carta de Invasión. Por último, hacemos avanzar al Zombi Rezagado una casilla.



Movimientos de Zombis de un escenario a otro.

Llegada de los Zombis

Envío de ayuda

Movimiento del Zombi Rezagado

3. Movimiento de un Personaje

Cada jugador, empezando por el Jugador Inicial, y en sentido de las agujas del reloj, elige uno de sus Personajes y lo mueve a la ubicación señalada por su carta de movimiento.



Recuerda, cada escenario puede contener un número determinado de Personajes. Por ello, cuando muevas un Personaje a un escenario, colócalo en uno de los espacios destinados a ello.

Hay varias reglas a seguir:

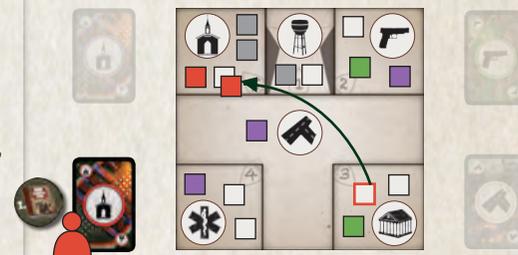
- Un jugador está obligado a mover un Personaje.
- El Personaje elegido no puede estar ya en la ubicación de destino.
- Si el escenario de destino ha llegado a su capacidad máxima (todas las casillas ocupadas), el Personaje se coloca en el Cruce.

Nota: un Personaje puede intentar mover desde el Cruce a una ubicación llena, para así volver al Cruce.

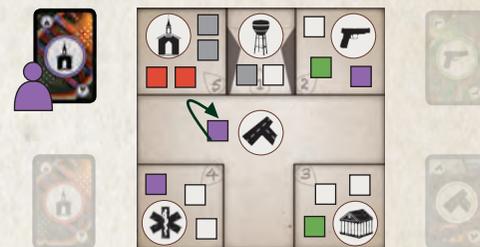


Ejemplo:

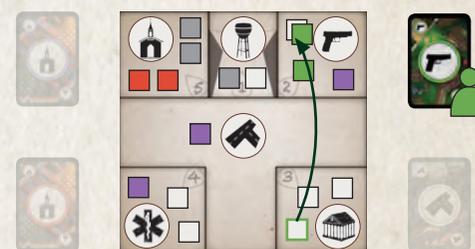
El jugador rojo, que tiene el marcador de Jugador Inicial, comienza. Ha elegido mover a uno de sus Personajes (el niño pequeño) de su ubicación actual, el Banco, a la Iglesia.



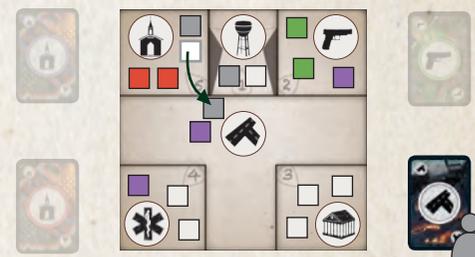
El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj también ha elegido la Iglesia. Mala suerte, no hay más espacio, por lo que ha de elegir un Personaje, y colocarlo en el Cruce. Elige mover a su punk, que ya se encuentra en el Cruce... Esto es posible, ya que el punk no se encuentra en la ubicación señalada por la carta, por lo que finalmente se queda en el Cruce.



El siguiente jugador, el verde, ha decidido ir a la Armería. Ya tiene un Personaje allí, al cual no podrá elegir este turno. Opta por mover a su último Personaje vivo, la mujer de negocios, a la Armería.



El siguiente jugador decide mover a su hombre de negocios de la Iglesia al Cruce.



4. Resolución de escenarios

Comenzando por el escenario 1 y en orden ascendente, se llevan a cabo en cada lugar los siguientes 3 pasos:

- A) Activación
- B) Ataque Zombi
- C) Reparto

Nota: Una vez que un escenario haya sido procesado, no se vuelve al mismo durante el turno en curso, aunque una acción agregue nuevos Zombis a dichas ubicaciones.

A) Activación

Siguiendo el orden de turno, los jugadores que tengan al menos un Personaje presente en el escenario, podrán utilizar su efecto.

⚠ Atención: los jugadores pueden utilizar un escenario una sola vez, aunque tengan varios Personajes en el mismo.

B) Ataque Zombi

Los jugadores pueden utilizar sus cartas de Acción, las habilidades de sus Personajes y forjar acuerdos para matar Zombis.

Nota: todos los jugadores pueden actuar. No es necesario estar presente en el escenario.

Una vez que ningún jugador quiera actuar más, se pasará al ataque Zombi.

Si las condiciones del ataque Zombi se cumplen, el ataque sucede. Los jugadores presentes en el escenario tendrán que votar para decidir qué Personaje muere.

⚠ Atención: en caso de empate, en la votación del ataque Zombi, el jugador con el marcador de Jugador Inicial será quién desempate.

⚠ No se pueden utilizar cartas de Acción, o las habilidades de los Personajes para cambiar el resultado del voto... ¡Haberlo pensado antes!

Cuando un Personaje muere, el jugador que lo controla retira la ficha y la carta y las coloca en la caja. Los Zombis, por otra parte, permanecen en el escenario.

Ejemplo:

Estamos en la Armería. Por ahora, hay cuatro Zombis. Si nadie hace nada, habrá un ataque (condición 3 Zombis o más) y algún Personaje tendrá que morir. Es el momento de discutir. Pablo está presente con dos Personajes, Santiago con uno. Santiago está en peligro, y como parece que nadie quiere ayudarlo, juega una carta y mata a dos Zombis. El ataque no se produce.

Ejemplo:

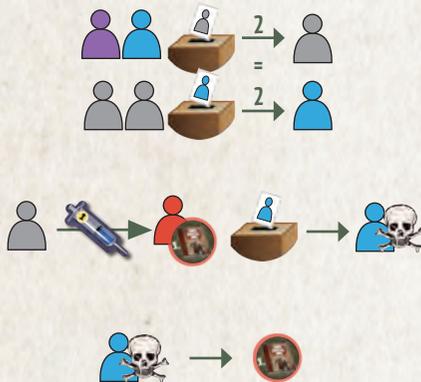
Hay 6 Zombis frente a la Armería, por lo que el ataque es inminente. Andrés está presente con dos Personajes, Santiago y David con uno. Santiago y David se alían inmediatamente. Si votasen ahora mismo, probablemente tendríamos un empate.



Marta, que tiene el marcador de Jugador Inicial, interviene en la discusión. Pide una carta o un Antídoto a cambio de su favor a la hora de desempatar.

Santiago aprovecha la oportunidad, le ofrece una carta a Marta, proponiendo que en caso de empate, el elegido sea Andrés, el cual ve que las cosas empiezan a ponerse en su contra. Por ese motivo, ofrece a Marta un Antídoto, y ella acepta.

Nadie más actúa, por lo que se pasa a la votación. Andrés vota a favor de Santiago. David y Santiago votan a Andrés. Marta tiene que desempatar: Santiago pierde su Personaje.



⚠ Atención: el Cruce es un escenario especial, ya que no son los jugadores los que deciden, sino el Zombi Rezagado. Si nadie quiere actuar y hay al menos un Zombi en el Cruce, el Zombi Rezagado ataca. Consulta el apéndice para más detalles.

C) Reparto

Si hay cartas de Acción y/o Antídotos presentes en el lugar, se realiza una votación.

Todos los jugadores (no sólo los que estén en el escenario) pueden discutir, negociar y actuar para tratar de influir en las votaciones.

Cuando todo el mundo haya hablado, se vota. Cada jugador tiene un voto por cada Personaje situado en dicha ubicación. El ganador distribuye los objetos (cartas o Antídotos) como quiera, siempre que ningún jugador reciba más de un objeto.

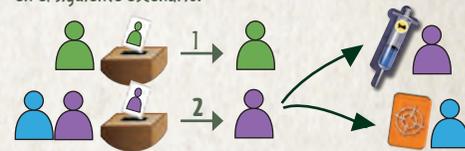
⚠ Atención: en caso de empate en la votación, el Jugador Inicial decide el ganador.

Nota:

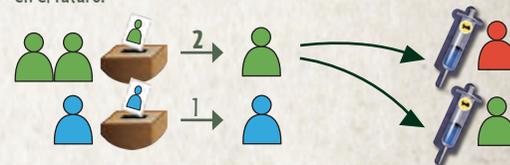
- Se pueden dar objetos a jugadores que no tengan Personajes presentes en el escenario.
- El ganador de la votación puede ver las cartas de Acción antes de repartirlas.
- Cada jugador sólo puede recibir un solo objeto por reparto.

Ejemplo:

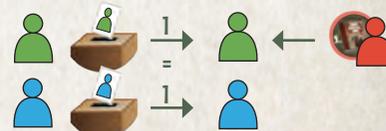
En el Hospital, hay 3 Personajes que pertenecen a tres jugadores diferentes (Pablo, Santiago y David). Hay un Antídoto y una carta de Acción. Se realiza una votación para decidir quién va a distribuir estos preciados objetos. Pablo se ofrece a votar a Santiago, que quiere el Antídoto, a cambio de la carta. David propone una solución diferente. En el siguiente escenario, es probable que haya un ataque Zombi y ya que Santiago está en minoría, David propone quedarse el Antídoto y darle la carta a Santiago. A cambio, David jugará una carta para matar a unos cuantos Zombis en el siguiente escenario.



En la Armería, Pablo está presente con dos Personajes, y Santiago con uno. Pablo gana la votación. Coge el Antídoto y le da la carta a Marta, pese a que no esté en el escenario, a cambio de su apoyo en el futuro.



En el Banco, Santiago y Pablo tienen cada uno un Personaje. No llegan a un acuerdo y cada uno se vota a sí mismo. El Jugador Inicial decide darle la victoria a Santiago.



Cambio del Jugador Inicial



El marcador de Jugador Inicial cambia de dueño cuando un Personaje muere. Cuando un jugador pierde a un Personaje, recibe el marcador de Jugador Inicial. En caso de empate, debido a la explosión del Depósito de Agua, el marcador se lo lleva el primero de los empatados en orden de turno.

Final de la partida

Después de la última ronda, el helicóptero de rescate llega. En ese momento, cada jugador debe descartar tantos Antídotos como Personajes tenga con vida. Todo aquel Personaje que no tenga Antídoto, morirá.

Luego se calcula la puntuación de cada jugador, de la siguiente manera:

- Cada Personaje vivo equivale a tantos PV como su valor actual.
- Cada Antídoto que no se haya descartado, 1 PV.
- Cada ficha de alimento, tantos PV como indique.



Atención: Un jugador sin Personajes vivos no puntuará.

El jugador con más puntos ganará la partida. En caso de empate, el que tenga la mayor cantidad de Personajes vivos, gana. Si persiste el empate, todos los empatados son ganadores.

Variante para expertos

Reparto de de las cartas de Acción

Si todos los jugadores conocen el juego, te recomendamos que utilices la siguiente regla de reparto de cartas de Acción en la fase preparatoria.

1. Reparte las cartas en función del número de jugadores.
2. Cada jugador elige en secreto una carta de las recibidas, la coloca boca abajo frente a sí, y pasa el resto hacia la izquierda.
3. Cada jugador coge las cartas que le ofrece el jugador de su derecha, elige una, y la coloca boca abajo, junto con la anterior, pasando el resto de cartas de nuevo hacia la izquierda.
4. Este proceso se repite hasta que cada jugador tenga el número correcto de cartas boca abajo frente a él.

Cartas de Acción

Las cartas de Acción son una parte importante de City of Horror. Te permiten sobrevivir más tiempo a los ataques de Zombis, pero también sirven como moneda de cambio y para activar ciertos escenarios.

Nota:

- Puedes jugar una carta de Acción en cualquier momento, excepto inmediatamente después de una votación. La carta se coloca en la pila de descartes.
- Puedes jugar una carta de Acción en cualquier lugar, incluso en un escenario en el que no haya ningún Personaje tuyo.
- Si se juega una carta de Acción con el símbolo "explosión", hay que añadir un marcador de Explosión en el Depósito de Agua en la Armería. Nota: Si la carta con el citado símbolo es descartada como consecuencia de otro efecto, no se añade ningún marcador.



Habilidades de los Personajes

Las habilidades de los Personajes son también una de sus armas para su supervivencia. Funcionan de la siguiente manera:

- El Personaje debe estar en forma (es decir, con su lado azul visible) para poder utilizar su habilidad.
- Debes colocar al Personaje con la cara de "agotado" (roja) visible después de usar su habilidad.

Notas:

- Los Personajes agotados dan menos puntos de victoria.
- La Iglesia y la carta de Acción "bebida energética" permiten volver a colocar a tu Personaje con la cara "en forma" visible.

Votos

En los ataques Zombi o en los repartos, los jugadores tendrán que votar para determinar la víctima o el jugador encargado del reparto.

Las votaciones siempre se llevan a cabo de la siguiente manera:

- Los jugadores que tienen Personajes en el escenario de la votación dispondrán de un voto por cada Personaje que tengan en dicha ubicación.
- Todos los jugadores que tienen voto, levantan la mano, cuentan hasta 3 y señalan a uno de los jugadores.



Atención: el jugador elegido ha de tener al menos un Personaje en el escenario de la votación.

Es posible (e incluso aconsejable en las votaciones de reparto) votarse a uno mismo.

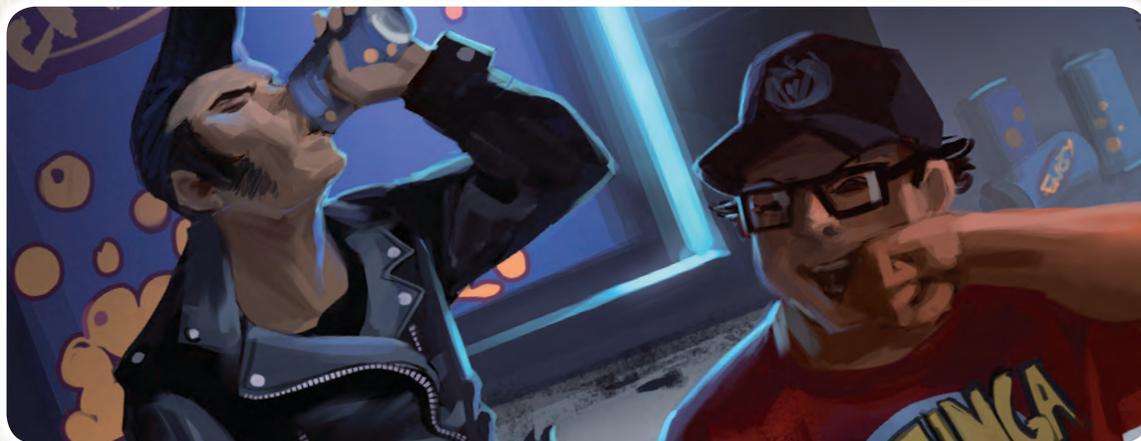
El jugador con más votos gana la votación (es decir, que o uno de sus Personajes muere o él es que realiza el reparto).

Recuerda: antes de la votación, todos los jugadores pueden jugar cartas de Acción y/o utilizar la habilidad de un Personaje, pero una vez que se haya votado, no será posible modificar el resultado mediante el uso de cartas o habilidades.

Negociaciones e intercambios

Durante la partida, los jugadores pueden intercambiar libremente cartas de Acción, Antídotos e información.

Las promesas hechas en para la ubicación actual y resolución inmediata deben ser respetadas; pero las promesas basadas en planes de futuro no están sujetas a este obligación. No obstante recomendamos a los jugadores que decidan al principio de la partida si todas las promesas pueden ser rotas o no.





Cartas de Acción

Recordatorio:

- Puedes jugar una carta de Acción en cualquier momento, excepto inmediatamente después de una votación. La carta se coloca en la pila de descartes.
- Puedes jugar una carta de Acción en cualquier lugar, incluso en un escenario donde no tienes Personaje.
- Si juegas una carta de Acción con un símbolo "explosión" (¡no si la descartas!), debes añadir un marcador de Explosión en el Depósito de Agua o en la Armería.

Alarm (Alarma) (2):



Añade 3 Zombis de la reserva a un escenario de tu elección.



Energy Drink (Bebida energética) (2):



Coloca una carta de Personaje de su lado "agotado" (rojo) a su lado "en forma" (azul).



Canned Food (Lata de conservas) (2):



Esta carta otorga 1PV al final de la partida.



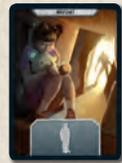
Pepper Spray (Bomba de gas lacrimógeno) (3):



Anula la última carta de Acción que se haya jugado.



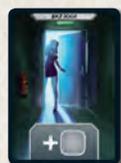
Hideout (Escondrijo) (2):



Uno de tus Personajes se esconde (tumba la ficha de Personaje). No puede votar ni ser atacado por Zombis el resto del turno, turno, al final del cual se pone de nuevo de pie.



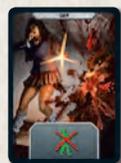
Back Door (Entrada de servicio) (2):



Durante la fase de movimiento, puedes entrar a un escenario que ya tenga cubierta su capacidad máxima. Se considera que el Personaje está en el escenario y su puesto extra desaparecerá cuando un Personaje abandone el escenario.



Gun (Pistola) (3):



Mata a un Zombi en cualquier escenario.



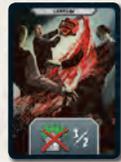
Night Vision (Goggles Prismáticos infrarrojos) (2):



Mira la siguiente carta de Invasión.



Chainsaw (Motosierra) (1):



Mata a la mitad de los Zombis de un escenario (redondeando hacia abajo). Ejemplo: si hay 3 Zombis, matas a uno.



Flashlight (Linterna Mag) (2):



Mueve el marcador de Zombi Rezagado a cualquier casilla de color.



Kitten (Gatito) (2):

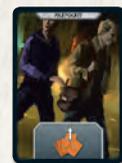


Selecciona un escenario de partida. Mezcla todas tus cartas de Movimiento y roba una al azar. Los Zombis se mueven del escenario seleccionado al escenario que indica la carta.

Recordatorio: no puede haber más de 8 Zombis en el lugar de llegada, los Zombis que haya de más se quedan en el escenario de partida.



Pickpocket (Ladrón) (1):



Roba una carta de Acción al azar a otro jugador.



Weapon Replica (Réplica de arma) (2):



Para el resto del turno, tienes dos votos adicionales en la ubicación en la que juegues esta carta (tanto en el ataque Zombi como en el reparto).



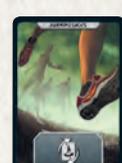
Shotgun (Escopeta) (4):



Mata a dos Zombis en cualquier escenario.



Running Shoes (Zapatillas deportivas) (2):



Cambia tu carta de Movimiento antes de mover a tu Personaje.



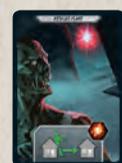
Molotov Cocktail (Cocktail molotov) (3):



Mata a un Zombi en cualquier escenario, y después coloca un marcador de Explosión en la Armería o en el Depósito de Agua.



Rescue Flare (Bengala) (3):



Mueve un Zombi de un escenario a otro. Después debes colocar un marcador de Explosión en la Armería o en el Depósito de Agua.



Makeshift Bomb (Bomba casera) (2):



Mata a dos Zombis en cualquier lugar. Después debes colocar un marcador de Explosión en la Armería o en el Depósito de Agua.





Personajes

Recordatorio:

- Puedes utilizar la habilidad de un Personaje en cualquier momento, excepto inmediatamente después de una votación. El Personaje debe ser colocado con su lado "agotado" (rojo) visible.
- Puedes utilizar la habilidad en cualquier escenario y aplicar sus efectos en cualquier escenario.
- El Personaje debe estar con su lado "en forma" (azul) visible para poder utilizar su habilidad.

The blonde (La rubia): 5/3



La rubia tiene una desventaja: cada ronda, después de que todos los Personajes hayan movido, atrae a un Zombi al escenario en el que esté.

Puedes utilizar su habilidad para evitar que se añada el Zombi.

The businessman (El hombre de negocios): 3/2



Descarta una carta de tu mano para conseguir cualquier carta de Acción de la pila de descartes.

The business woman (La mujer de negocios): 3/2



Descarta una carta de tu mano para conseguir cualquier carta de Acción de la pila de descartes.

The Sushi chef (El cocinero de sushi): 4/3



Roba una carta de Acción del mazo.

The geek (El friki): 4/3



Mueve a un Zombi del escenario en el que se encuentre el friki a otra ubicación.

The grandpa (El abuelo): 5/3



El abuelo tiene una desventaja: no puede votar.

Si utilizas su habilidad, podrás votar en esa ronda (ataque Zombi y reparto).

The granny (La abuela): 5/2



La abuela tiene una desventaja: no puede moverse.

Si utilizas su habilidad, podrás moverla de manera normal.

The housewife (El ama de casa): 4/2



Mata a dos Zombis en el escenario en el que se encuentre.

The mama (La mamma): 4/3



Durante la fase de movimiento, puede entrar en un escenario que ya esté a plena capacidad. Cuenta como una más en el escenario. Este sitio extra es temporal y desaparece cuando un Personaje deja el escenario.

The student (La estudiante): 3/2



Coge el marcador de Jugador Inicial.

The little boy (El niño): 5/2



El niño se esconde. Mientras esté escondido no puede votar o ser atacado por Zombis durante el resto del turno.

The little girl (La niña): 5/2



La niña se esconde. Mientras esté escondida no puede votar o ser atacada por Zombis durante el resto del turno.

The preguntan woman (La mujer embarazada): 4/2



La mujer embarazada da a luz. Tiene 2 votos hasta el final de la partida.

Por supuesto, una vez que emplea su "habilidad" no puede volver a poner su lado "en forma" visible.

Nota: no se puede dar la vuelta a la carta de la mujer embarazada para activar un efecto (ya sea de escenario o de una carta de Acción).

The priest (El cura): 4/2



Deshace el último movimiento de Personaje que se haya realizado.

The punk (El punk): 4/3



Anula la última carta de Acción que se haya jugado.

The rasta (El rastafari): 4/3



Mira la siguiente carta de Invasión.

The rocker (El rocker): 4/3



Mueve a un Zombi del escenario en el que se encuentre el rocker a otra ubicación.

The special agent (El agente especial): 4/2



Mueve el marcador de Zombi Rezagado a cualquier casilla de color.

The teen (El adolescente): 4/2



Cambia la carta de Movimiento antes de mover a tu Personaje.

The thief (El ladrón): 4/2



Roba al azar una carta de Acción a otro jugador.

The vigil and Rex (El vigilante y su perro Rex): 4/2



Mata a dos Zombis en el escenario en el que se encuentra.

Escenarios

Normas generales sobre los efectos de los escenarios:

Cada jugador tiene que tener al menos un Personaje en el escenario si quiere utilizar el efecto de dicha ubicación.

Recordatorio del ataque Zombi: Los jugadores pueden jugar cartas de Acción, habilidades de sus Personajes y forjar acuerdos para matar Zombis.

Nota:

Todos los jugadores pueden realizar acciones. No es necesario estar presente en el escenario.

Una vez más, cuando ningún jugador quiera realizar ninguna acción más, se pasa al ataque Zombi.

Si las condiciones se cumplen, los Zombis atacan. Los jugadores votan (excepto en el Cruce) para designar al Personaje que va a morir.

! Atención: en caso de empate, en la votación del ataque Zombi, el jugador con el marcador de Jugador Inicial será el encargado de desempatar.

! Está prohibido jugar cartas de Acción, o utilizar las habilidades de los Personajes después de la votación o de que el Zombi Rezagado ataque. ¡Haberlo pensado antes!



The Water Tower (El Depósito de Agua):



Lado A

- Número de plazas: 2
- Efecto del escenario: mira la carta de Invasión al principio de la ronda. No está permitido mostrar al resto de jugadores dicha carta. Sin embargo, puedes dar información acerca del contenido de la misma.
- Condición de ataque Zombi: si hay 4 Zombis o más bajo el Depósito de Agua.

Lado B:

- Número de plazas: 2
- Efecto del escenario: elige tu carta de desplazamiento después de que los demás jugadores hayan mostrados las suyas, pero antes de que la carta de Invasión sea revelada.
- Condición de ataque Zombi: si hay 4 Zombis o más bajo el Depósito de Agua.

Regla especial:

en el momento en que haya tres marcadores de Explosión en este escenario, el Depósito explota. Retira el Depósito y coloca el tablero de Depósito de Agua derruido. Todos los Personajes y los Zombis presentes en este escenario, mueren.

Nota:

- El Depósito de Agua solamente puede explotar una vez por partida. Una vez derruido, retira los marcadores de Explosión del juego.
- Si el Depósito de Agua arde, los demás marcadores de Explosión se tendrán que colocar en el Armería.

Depósito de Agua derruido:



- Número de plazas: 3
- Efecto del escenario: ninguno.
- Condición de ataque Zombi: si hay más Zombis que Personajes en el escenario.

The Church (La Iglesia):



Lado A:

- Número de plazas: 4
- Efecto del escenario: descarta una carta de Acción de tu mano para poner cualquiera de tus Personajes con el lado "en forma" visible.
- Condición de ataque Zombi: si hay 3 o más Zombis ante la Iglesia.

Lado B:

- Número de plazas: 3
- Efecto del escenario: descarta una ficha de Alimento para poner a cualquiera de tus Personajes con el lado "en forma" visible. La ficha se retira de la partida.
- Condición de ataque Zombi: si hay más Zombis fuera de la Iglesia que Personajes dentro.

The crossroads (El Cruce):



Lado A:

- Número de plazas: sin límite.
- Efecto del escenario: descarta una carta de Acción para ganar una Ficha de Alimento.
- Condición de ataque Zombi: si hay al menos un Zombi en el escenario.

Lado B:

- Número de plazas: sin límite
 - Efecto del escenario: descarta una carta de Acción para coger una de las tres Fichas de Alimento que estén boca arriba en el camión, o una de las que estén boca abajo.
- Nota: siempre tiene que haber tres Fichas de Alimento visibles en el Cruce.
- Condición de ataque Zombi: si hay al menos un Zombi en el escenario.

Reglas para el Zombi Rezagado: en el Cruce, no hay votación para elegir a una víctima. El color de la misma se indica mediante el marcador de Zombi Rezagado.

Si no hay ningún Personaje de ese color en el Cruce, mueve el marcador de Zombi Rezagado de en el sentido de las agujas del reloj hasta llegar al color de un jugador que tenga un Personaje en el escenario. Una vez que dicho Personaje sea atacado, se mueve el marcador una casilla en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: el marcador del Zombi Rezagado salta sobre los Personajes escondidos, moviéndose sólo en las casillas de colores.

The Hospital (El Hospital):



Lado A:

- Número de plazas: 3
- Efecto del escenario: descarta una carta de Acción de tu mano para coger un Antídoto de la reserva.
- Condición de ataque Zombi: si hay más Zombis fuera que Personajes dentro del Hospital...

Lado B:

- Número de plazas: 4
- Efecto del escenario: coloca a uno de tus Personajes situado en el escenario con la cara "agotado" visible para poder coger un Antídoto de la reserva.
- Condición de ataque Zombi: si hay 2 o más Zombis frente al Hospital.

The armory (La Armería):



Lado A:

- Número de plazas: 4
- Efecto del escenario: descarta una carta de Acción de tu mano para coger la primera carta de Acción del mazo.
- Condición de ataque Zombi: si hay 3 Zombis o más frente a la Armería.

Reglas especiales:

En el momento en el que haya tres marcadores de Explosión en este lugar, la Armería se quema y todos los Personajes que haya en ella se colocan en el Cruce. No hay cambios en los Zombis, que permanecen donde están.

Coloca los marcadores de Incendio en los huecos destinados a los Personajes.

Nota:

- El arsenal ya no estará accesible para ningún Personaje el resto de la partida.
- Si la Armería arde, los demás marcadores de Explosión se tendrán que colocar en el Depósito de Agua.

Lado B:

- Número de plazas: 3
- Efecto del escenario: coloca a uno de tus Personajes situado en el escenario con el lado "agotado" visible, para coger una carta de Acción de la pila de descartes.
- Condición de ataque Zombi: si hay más Zombis fuera que Personajes dentro de la Armería.

Reglas especiales:

En el momento en que haya dos marcadores de Explosión en este escenario, una explosión bloqueará la puerta de la Armería. Los Personajes ya no pueden entrar o salir de esta ubicación... aunque los Zombis todavía pueden atacar.

Nota: es imposible volver a abrir la puerta de la Armería, la cual ya no será accesible para el resto de la partida.

Si la Armería arde, los demás marcadores de Explosión se tendrán que colocar en el Depósito de Agua.

The Bank (El Banco):



Lado A:

- Número de plazas: 3
- Efecto del escenario: descarta una carta de Acción de tu mano para colocar el marcador de Zombi Rezagado en la casilla de color de tu elección.
- Condición de ataque Zombi: si hay 3 Zombis o más en la puerta del Banco.

Lado B:

- Número de plazas: 3
- Efecto del escenario: avanza 0 ó 1 casillas el marcador de Zombi Rezagado.
- Condición de ataque Zombi: si hay más Zombis fuera que Personajes dentro del Banco.

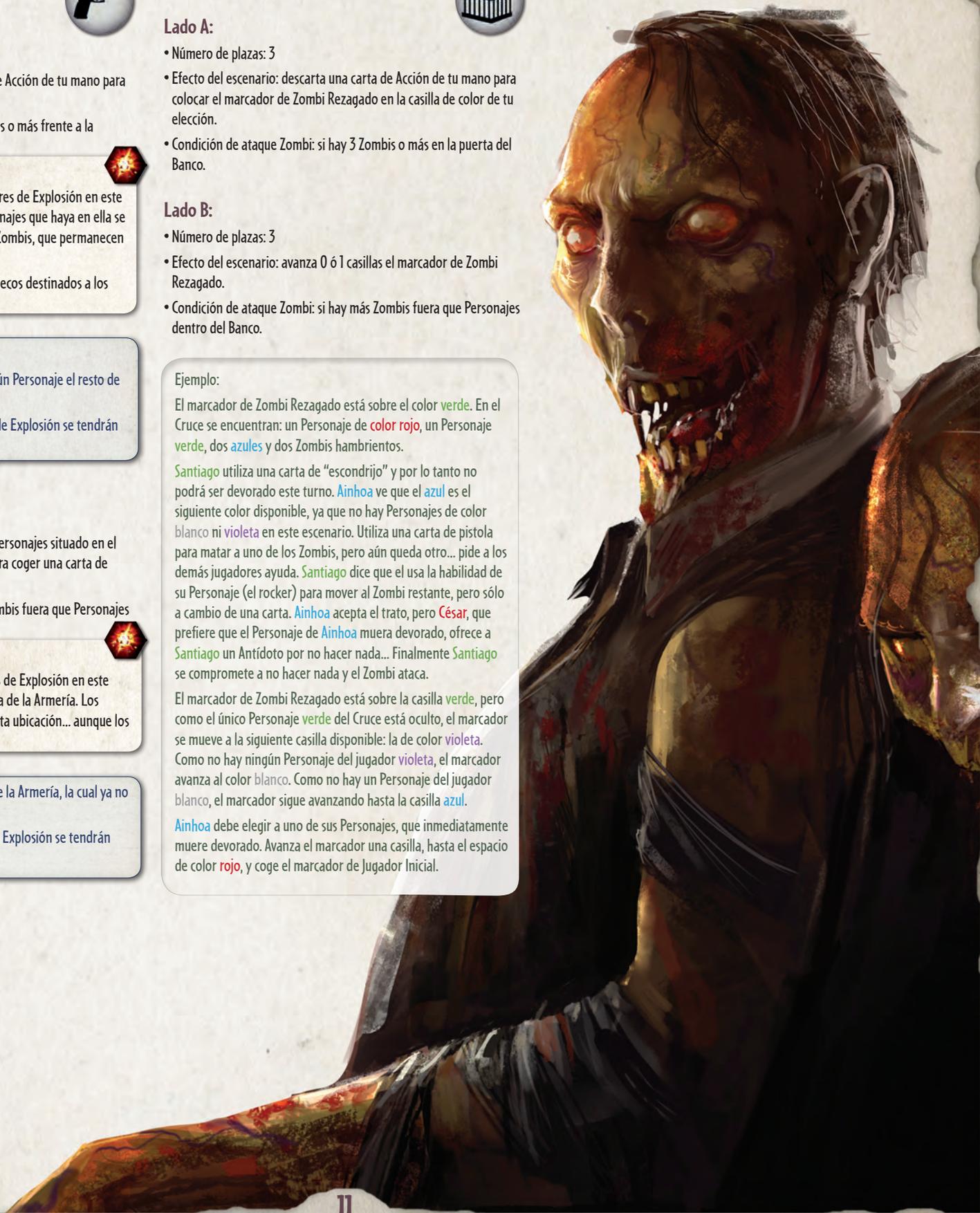
Ejemplo:

El marcador de Zombi Rezagado está sobre el color verde. En el Cruce se encuentran: un Personaje de color rojo, un Personaje verde, dos azules y dos Zombis hambrientos.

Santiago utiliza una carta de "escondrijo" y por lo tanto no podrá ser devorado este turno. Ainhoa ve que el azul es el siguiente color disponible, ya que no hay Personajes de color blanco ni violeta en este escenario. Utiliza una carta de pistola para matar a uno de los Zombis, pero aún queda otro... pide a los demás jugadores ayuda. Santiago dice que el usa la habilidad de su Personaje (el rocker) para mover al Zombi restante, pero sólo a cambio de una carta. Ainhoa acepta el trato, pero César, que prefiere que el Personaje de Ainhoa muera devorado, ofrece a Santiago un Antídoto por no hacer nada... Finalmente Santiago se compromete a no hacer nada y el Zombi ataca.

El marcador de Zombi Rezagado está sobre la casilla verde, pero como el único Personaje verde del Cruce está oculto, el marcador se mueve a la siguiente casilla disponible: la de color violeta. Como no hay ningún Personaje del jugador violeta, el marcador avanza al color blanco. Como no hay un Personaje del jugador blanco, el marcador sigue avanzando hasta la casilla azul.

Ainhoa debe elegir a uno de sus Personajes, que inmediatamente muere devorado. Avanza el marcador una casilla, hasta el espacio de color rojo, y coge el marcador de Jugador Inicial.



Preguntas más frecuentes

P: Un personaje escondido, ¿cuenta para las condiciones de ataque Zombi?

R: *Sí, todos los Personajes presentes en una ubicación cuentan para determinar si los Zombis atacan o no.*

P: ¿Cuándo se debe jugar una carta “anulación”?

R: *La carta “anulación” ha de jugarse en el mismo momento en el que la carta a cancelar se juega. Antes de que se descubra el escenario de destino del “gatito”, antes de que se coloque el marcador de Explosión, etc. Es aconsejable esperar un poco antes de aplicar el efecto de aquellas cartas que sean susceptibles de ser canceladas.*

P: ¿Cuándo explota el Depósito de Agua?

R: *El Depósito de Agua estalla en el momento en el que se coloca el 3er marcador de Explosión, una vez que la acción en curso se haya completado. Por ejemplo, si un jugador está intentando mover uno de sus Personajes desde el Depósito de Agua con una carta con marcador de Explosión, ésta se aplicará después del movimiento del Personaje.*

P: ¿Cuándo se incendia la Armería?

R: *La Armería se incendia cuando se coloca en ella el tercer marcador de Incendio. En ese momento, todos los Personajes situados en dicha ubicación se colocan en el Cruce.*

P: Si hay más objetos a repartir que jugadores ¿pueden cogerse varios?

R: *No. Los objetos restantes se quedan en el escenario. Éstos podrán ser repartidos en el siguiente turno.*

P: ¿Qué pasa si un jugador pierde su último Personaje?

R: *Queda eliminado de la partida y no puede jugar cartas de Acción.*

P: ¿El contenido de la pila de descartes es público?

R: *Sí, todos los jugadores pueden ver la pila de descartes en cualquier momento.*

P: En el caso del gatito, ¿qué sucede si la carta de Movimiento indica el mismo escenario de destino que el lugar de partida?

R: *El gatito no es notable por su inteligencia y regresa para que le rasques la barriga. Los Zombis también regresan, y se quedan en el escenario.*

P: ¿Qué sucede si la Mamma italiana entra en un escenario utilizando su habilidad y luego queda un hueco libre?

R: *Nada, el efecto de la habilidad o de la carta que crea una plaza adicional, desaparecen cuando un Personaje abandona el escenario.*

P: ¿Puede un Personaje que acaba de ser devorado por los Zombis formar parte del reparto de objetos?

R: *Emmm... no, ya que está muerto...*

P: ¿Puede un personaje escondido (la niña, el niño o cualquier personaje con la carta de esconderse), formar parte del reparto de objetos?

R: *Sí, los personajes no cuentan para el voto, pero pueden recibir objetos.*

P: Si tengo varios votos en una misma votación, ¿los puedo repartir entre varios jugadores?

R: *No, ya que solamente votas con una mano, solamente puedes apuntar a un objetivo.*

P: Si el jugador que debería recibir el marcador de Jugador inicial no tiene ningún Personaje con vida, ¿quién recibe el marcador?

R: *El marcador pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.*

P: En el Cruce, hay por lo menos un Zombi presente, pero todos los personajes están escondidos, ¿qué sucede?

R: *El marcador de Zombi Rezagado no se mueve y nadie resulta devorado este turno. Ya habrá tiempo en el próximo...*

P: Cuando descartas un Alimento, ¿dónde se coloca?

R: *Se elimina de la partida - no vuelve al Cruce.*

P: Durante la fase de movimiento, ¿puedo mover a un Personaje que esté encerrado en la Armería (lado B)? ¿O puedo mover a la abuela aunque no se pueda moverse más?

R: *Los jugadores deben mover a un Personaje que sea capaz de moverse. Los personajes de los ejemplos citados no pueden ser elegidos y el jugador debería mover otro Personaje. En la rara situación en la que un jugador no tenga Personajes que puedan moverse, el jugador no podrá mover a más Personajes.*

P: Si la abuela está en la Armería y ésta se incendia, ¿qué pasa?

R: *La abuela se coloca en el Cruce de forma gratuita, sin necesidad de agotar su poder.*

P: ¿Puede el adolescente cambiar una carta de movimiento, aunque no sea él el que se mueve?

R: *Sí, el poder del adolescente no se aplica a sus movimientos en exclusiva.*

Agradecimientos

El autor desea agradecer a Iki, Gab, Gwen, Manu, Emile, Zul', Bert', Clément, Yann, Aziz, Thomas, Matthew, Pascal, Lou, mis padres, mi hermano pequeño, Noam-Brisby, Antoine, Ludo (perdón a todos aquellos de los que me olvidé...) por probar las distintas versiones del juego; a Justine por sus bromas y a Gwen por su paciencia. Y muchas gracias a Thomas y Cedrick por su amabilidad y todo lo que han aportado al juego, y a Cécile por su gran trabajo.

Los belgas con sombrero quieren dar las gracias a Antoine -pitch y cat-Bauzá, Alain Viroux Philippe, Romain y Benoit Bajoit, Bertrand Dossogne, Stephane Giacchetta, Yves -I will survive-Paploray, los miembros de Objectif jeux -Raymond, Benoit, Roseline, François, Bryan, Philippe, Laurent, Jacques-, Laurent Maerten, Emanuelle Ornella, Adrian Dimu, Joseph Lieber, los participantes de la Gathering of friends y de los Rencontres Ludophatiques de Súper Bruno.

Créditos

Autor: Nicolas Normandon

Desarrollo: “Les belges à Sombreros” aka
Cédrick -Mister Plus- Caumont y Thomas -Mister Moins- Provoost.

Ilustrador: Miguel Coimbra

Diseño: Cécile Gruhier & Alexis Vanmeerbeeck

Traducción y revisión: Haritz Solana



City of Horror is a game REPOS PRODUCTION

Tel. + 32 471 95 41 32

7, Rue Lambert Vandervelde
1170 Bruxelles
Belgium

www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2013.

ALL RIGHTS RESERVED.

This material may only be used
for private entertainment.