Los muertos caminan sobre la tierra. Tienes que buscar el **Templo del Mal** en la casa, y encontrar el tótem zombi. A continuación, llevar el tótem afuera, y enterrarlo en el **Cementerio**. Y todo ello antes de que el reloj dé las 12 de la medianoche.

Componentes



8 losetas de interior



8 losetas de exterior

9 cartas de desarrollo

Preparativos

- Pon la loseta de Recibidor (Foyer) en la mesa. Deja aparte la loseta de Patio (Patio).
- Mezcla las losetas de interior y exterior en dos pilas separadas boca abaio.

Mezcla las cartas de desarrollo, y descarta boca abajo las 2 cartas superiores.

- 4. Tu valor inicial de ataque es 1. Tus puntos de vida iniciales son 6. Tu valor de ataque puede cambiar cuando uses el equipo que hayas encontrado. Tus puntos de vida pueden bajar de 6, pero nunca pueden superar esa cantidad.
- 5. Apunta la hora de inicio, las 9 de la noche (9PM).

Secuencia de juego en el interior

- Elige una puerta de salida a una habitación nueva o a una habitación que ya hayas explorado.
- Si es una habitación nueva, roba y coloca una loseta de interior. Una puerta de la loseta nueva tiene que coincidir con la puerta por la que has salido.
- Roba una carta de desarrollo, incluso aunque hayas vuelto a una habitación ya visitada. Si no quedan cartas, consulta El tiempo pasa. Mira el texto correspondiente a tu hora actual.
 - "Objeto" ("Item") Puedes robar la siguiente carta de desarrollo, y encuentras el objeto mostrado en esa carta. Si decides no robar carta, no consigues ningún objeto.
- "Zombis" ("Zombies") Consulta Combate más adelante.
- "Evento" ("Event") Ganas o pierdes puntos de vida si así se indica.
- Sigue las instrucciones (si las hay) de la loseta, después de haber resuelto la carta de desarrollo.

3

- Habitaciones especiales -

El tótem zombi está oculto en el Templo del Mal (Evil Temple), y se tiene que enterrar en el Cementerio (Graveyard). En ambas losetas, roba y resuelve una carta de desarrollo de la manera habitual, y a continuación roba y resuelve una segunda carta de desarrollo. La segunda carta representa lo que sucede mientras estás buscando o enterrando el tótem. Si después de resolver la carta aún estás vivo y en la loseta, has encontrado o enterrado el tótem. En el Almacén (Storage) resuelve una carta de desarrollo de la manera habitual, a continuación puedes robar otra carta y conseguir el objeto mostrado en ella. Si decides no robar la carta, no consigues el objeto. En la Cocina (Kitchen) o en el Jardín (Garden), si acabas tu turno en la loseta (esto es, no huyes de los zombis), ganas 1 punto de vida.

- Salir afuera -

La única forma de salir de la casa es a través de la puerta exterior del Comedor (Dining Room), que está marcada con una flecha. Cuando salgas, pon la loseta de Patio (Patio) al lado de la loseta de Comedor (Dining Room), alineando las flechas. A continuación, roba y resuelve una carta de desarrollo de la manera habitual.

Secuencia de juego en el exterior

La secuencia de juego en el exterior es la misma que en el interior. Sin embargo, en lugar de elegir una puerta de salida, tienes que elegir un **lado sin setos** para salir por

7

él. No puedes pasar a través de los setos. Un lado sin setos de la loseta a la que salgas tiene que coincidir con el lado por el que sales.

El tiempo pasa

La partida empieza a las 9 de la noche. Cada vez que necesites robar una carta de desarrollo y no queden, habrá pasado una hora. Anota la nueva hora, y usa esta hora cuando resuelvas nuevas cartas de desarrollo. Mezcla la baraja (incluyendo las dos cartas descartadas durante los preparativos) y descarta las dos cartas superiores. Si la última carta que robaste era de "Objeto" ("Item"), mezcla y descarta como se describe, y roba la primera carta de la nueva baraja para determinar el objeto que encuentras.

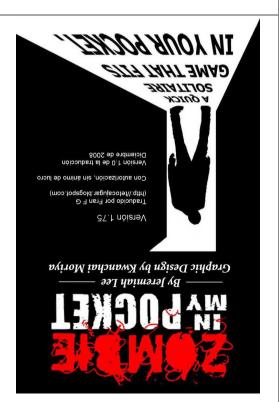
Combate

Para resolver el combate con los zombis, resta tu valor actual de ataque de la cantidad de zombis con los que te enfrentas y el resultado es la cantidad de puntos de vida que pierdes al derrotar a los zombis.

(# de Zombis) - (Valor de ataque) = Daño recibido

No puedes nunca perder más de 4 puntos de vida en una batalla. Nunca puedes ganar puntos de vida en combate.

.



! I odos los zombis se desploman y tu has ganado!

Cementerio (Graveyard).

• estás vivo después de enterrar el tótem zombi en el

Canas la partida si:

Ganar la partida

 se te acaba el tiempo (a las 11 de la noche tienes que robar una carta de desarrollo y no queda ninguna).

"Evento" ("Event")
se te acaba el tiempo (a las 11 de la noche tienes que

- bierdes tu último punto de vida a consecuencia de un
 - los zombis te devoran vivo.

Pierdes la partida si:

Perder la partida

'igwoz

En ocasiones, después de poner una nueva loseia, no quedará ninguna salida. También es posible que se hayan explorado todas las salidas sin haber encontrado una de las habitaciones necesarias. Si esto ocurre, 3 zombis atravesarán una pared, creando una salidas en la pared que tú elijas en la habitación en la que estés en ese momento. Debes luchar con ellos de la forma habitual. No puedes esconderte después de un ataque de puerta

- Puertas zombi -

tiene gasolina para usarla en dos combates.

Machete (Machete) – Si lo usas en el interior tu valor de ataque es 2. Si lo usas en el exterior el valor es 3.

moverte a ella ni usaria. Un solo uso.
Motosierra (Chainsaw) – Tu valor de ataque es 4. Sólo

Palo de golf (Golf Club) – Tu valor de ataque es 2.

Vela (Candle) – Combinala con el Aceite (Oil) o la Gacolina (Gacoline) para matar todos los zombis de una loseta sin recibir daño. Se puede usar para atisbar una loseta de inferior o exterior: roba y coloca una loseta de inferior o exterior: roba y coloca una loseta de inferior o exterior: roba y coloca una loseta sin

Fémur horroroso (Grisly Femur) – Podria ser la pierna de tu tio, pero ahora la puedes usar para arrear a los zombis. Tu valor de ataque es 3. Por supuesto, hay un precio por usar como arma una parte del cuerpo de una persona: mientras uses el fémur todas las cartas de -1 punto de vida se convierten en -2.

Para de refresco (Can of soda) – Recuperas 2 puntos de vida. Un solo uso.

Tablón con clavos (Board w/ nails) - Tu valor de ataque

Aceite (Oil) – Tiralo mientras huyes para evitar el daño. Combínalo con la Vela (Candle) para matar todos los Zombis de una loseta sin recibir daño. Un solo uso.

Gasolina (Gasoline) – Combínalo con la Vela (Candle) para matar todos los zombis de una loseta sin recibir daño. Combínalo con la Motosierra (Chainsaw) para usarla dos veces más. Un solo uso.

9

·sc

Cuando en una carta de desarrollo aparece "Objeto" ("Item") en tu hora, **puedes** robar la siguiente carta de desarrollo, para encontrar el objeto mostrado en la nueva carta. Anota los objetos que llevas, porque las cartas se mezclan de nuevo en la baraja cuando el tiempo pasa. Sólo puedes llevar dos objetos a la vez. Si tienes dos objetos, tienes que dejar uno para tomar otro. Los objetos objetos, tienes que dejar uno para tomar otro. Los objetos puedes llevar una transporta de la carta de la

Objetos

desarrollo.

Después de completar la secuencia de juego de un turno esquina. Recuperas 2 puntos de vida (sin sobrepasar el límite inicial de 6 puntos), pero pierdes tiempo: decarta sin resolver la carta superior del mazo de cartas de

– Esconderte –

Cuando robas una carta de desarrollo con zombis puedes o de un lado sin setos a una loseta explorada previamente. Los zombis te golpean mientras te vas, quitândote 1 punto de vida. No robas ninguna carta de desarrollo por la habitación a la que huyes.

– rinH –