ESCAPE
Zombie City

Un juego de Kristian Amundsen Østby
para 2 – 4 jugadores

Componentes

- **23 Secciones de ciudad**

1x cementerio

1x maletero

1x iglesia

2x cruce inicial

2x gasolinera

2x hospital

2x supermercado

5x cruce

6x intersección

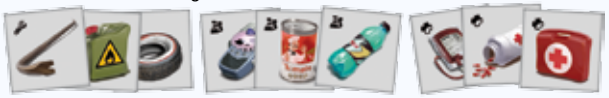
1x salida

- **20 zombis**

Antes de empezar a jugar, coloca los zombis en las peanas del color correspondiente.

- **20 peanas de color**

- **18 fichas de objetos** – 9 distintos



- **20 dados** – 5 por jugador

- **4 supervivientes** – 1 por jugador

- **1 furgoneta**

- **1 ficha de furgoneta**

- **55 cartas de zombi** – el anverso muestra el número de los diferentes escenarios

- **1 CD con la banda sonora**
  Cada banda sonora tiene una duración de 16 min. La partida dura 15 min.
- **1 bolsa**
- **1 reglamento**

Introducción y objetivo del juego

¡Escape Zombie City es un juego de mesa en tiempo real que no se juega por turnos!

Cada jugador lanza sus 5 dados tantas veces como pueda sin necesidad de esperar a sus compañeros.

Sois supervivientes del apocalipsis y estáis tratando de huir de las hordas de zombis que están arrasando una ciudad tras otra. Habéis encontrado refugio en la iglesia de una pequeña ciudad desierta y os estáis adaptando a vuestra nueva situación...

Vuestro descanso va a ser fugaz porque los zombis se dirigen hacia la iglesia. Debéis buscar por toda la ciudad los suministros que necesitáis, reparar una vieja furgoneta y salir pitando de la ciudad.

¡Tenéis 15 minutos para salir todos de la ciudad antes de que se llene de zombis!

Mientras huís descubriréis nuevas secciones de la ciudad utilizando diferentes combinaciones de dados, os enfrentaréis a los zombis y recogeréis los objetos que necesitáis para huir de la ciudad en diversos edificios. Coordinad vuestras acciones y ayudaros mutuamente... porque vuestra única oportunidad de sobrevivir consiste en trabajar en equipo.

Preparación

1. Coge las 5 secciones de la ciudad iniciales (que tienen una pequeña “S” en la esquina inferior derecha del reverso) y colócalas en el centro de la zona de juego, tal y como muestra el dibujo.

Separa el resto de secciones según la letra de su reverso (“A” o “B”).

Baraja cada montón por separado, y luego coloca el montón “A” sobre el montón “B”. Es el mazo de robo.

2. Coge las cartas de zombi necesarias para el primer escenario de entre todas las cartas de zombi y barájalas bien. Colócalas boca abajo en el cementerio. Es el mazo de zombis. Devuelve el resto de cartas de zombi a la caja, no serán necesarias.

Coge todas las cartas que tengan el “1”

3. Ordena las fichas de objetos en tres montones según el dibujo de su reverso y baraja bien cada montón. Colócalos donde lleguéis todos.

4. Coloca todos los zombis dentro de la bolsa y déjala al alcance de todos.

5. Cada jugador coge el superviviente del color que quiera y 5 dados. Los supervivientes se colocan en la iglesia.

6. Coloca la furgoneta y la ficha de furgoneta cerca del mazo de robo.

7. Pon el CD y escoge la pista 1 o la pista 2, la que más te guste. No hay ninguna diferencia a efectos de juego, el tiempo que duran es el mismo. Te recomendamos que uses la pista 1 en tu primera partida.

Nota: también puedes descargarte la banda sonora de nuestra página web www.escape-queen-games.com y utilizar el reproductor que quieras para escucharla.

Las secciones de ciudad

Las secciones de la ciudad se diferencian por sus características:

Icono de calavera (1):

El icono de calavera indica la avenida principal de esta sección. Los zombis siempre se mueven en el sentido marcado por el icono de calavera.

Calles abiertas (2):

Pueden descubrirse secciones de la ciudad adyacentes.

Iconos necesarios para entrar (3):

Si un jugador quiere entrar en esta sección, debe obtener estos dos iconos tirando los dados.

Montón de zombis (4):

Aquí aparecerán nuevos zombis si se roba a carta de zombi apropiada.

Edificios especiales (5):

Los jugadores pueden buscar los objetos que necesitan tan desesperadamente en el hospital, la gasolinera y el supermercado. Para hacerlo tienen que conseguir los iconos que muestra el edificio.

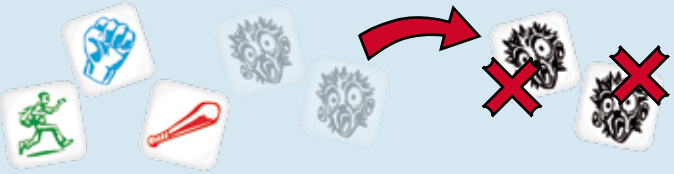
En cada edificio pueden encontrarse hasta tres objetos diferentes.

Los dados – Cada dado tiene 5 iconos diferentes:

Huida (2x): necesitarás este icono si quieres **entrar** en una nueva sección o **descubrir** una sección.

Puño y Bate: necesitarás estos iconos para **entrar** en algunas secciones, **buscar** objetos en los edificios especiales y **combatir** a los zombis.

Pánico: si sacas este resultado el **dado queda bloqueado.** Debes apartarlo y no puedes volver a tirarlo.



Ejemplo: al tirar sus dados Logan ha sacado 2 iconos de pánico y debe separar estos dos dados. Ahora solo tirará 3 dados.

Cautela: si sacas un resultado de cautela, puedes volver a utilizar **hasta dos** de tus **dados bloqueados.**

Ejemplo: Logan ha sacado un resultado de cautela, por lo que podrá volver a utilizar sus dos dados bloqueados (pánico) cuando haga su siguiente tirada.

Si hay más supervivientes en la misma sección de ciudad que tú y sacas un resultado de cautela que no quieres utilizar, cualquiera de los supervivientes presentes puede utilizarlo para desbloquear hasta dos de sus dados.

Importante: *con cada icono de cautela puedes ayudar a un único superviviente.*
Atención *¡Los dados no cambian de manos!*

No puedes utilizar un resultado de cautela para **desbloquear dados con pánico si hay zombis en la misma sección** de ciudad en la que estás. Para utilizar tus dados de cautela deberás derrotar a los zombis o abandonar la sección. Por supuesto, puedes volver a tirar los dados con iconos de cautela.

Los zombis

Existen 6 tipos de zombis, que encajan en tres categorías:

La única forma de derrotar a los zombis es estar en la misma sección de ciudad que ellos y sacar los iconos que muestran los zombis.

Si hay más de un superviviente en la misma sección, podéis unir vuestros esfuerzos para derrotar a los zombis sumando el número de puños y de bates que obtengáis. Los zombis derrotados vuelven a meterse en la bolsa. Los jugadores deben impedir por todos los medios que los zombis lleguen a la iglesia.
Los jugadores perderán la partida si muchos zombis consiguen llegar. *No olvides que no puedes utilizar tus iconos de cautela para desbloquear los dados con pánico si hay zombis en la sección de ciudad en la que estás. Mejor vuelve a tirar los resultado de cautela con la esperanza de obtener los iconos que necesitas para derrotar a los zombis.*

Ejemplo: Keith (azul) y Logan (rojo) han conseguido 5 puños entre los dos por lo que derrotan al zombi, que vuelve a la bolsa.

Secuencia de juego

Cuando esté todo colocado y todos los jugadores estéis preparados, poned la banda sonora y esperad a que suene la señal : “¡Escape!” ¡Entonces empezad a tirar vuestros dados rápidamente!

La partida se divide en 2 fases:

1ª Fase: explorar la ciudad **2ª Fase: escapar en furgoneta**

1ª Fase: explorar la ciudad

Los jugadores deben encontrar la salida, y conseguir diferentes objetos (en función del número de jugadores) y llevarlos a la iglesia.

Número de jugadores	*2*	*3*	*4*
Número de objetos diferentes	*5*	*6*	*7*

Los objetos se encuentran en los 3 edificios especiales; la salida está entre las secciones del montón "B".
La 2ª fase: "escapar en furgoneta" comienza cuando se hayan cumplido las dos condiciones anteriores y todos los supervivientes se encuentren en la iglesia.
Los jugadores pueden realizar acciones utilizando el resultado de los dados. Se pueden hacer varias acciones con una tirada.

- **1. Entrar en una sección de ciudad**
- **2. Descubrir una sección de ciudad nueva**
- **3. Buscar / dejar / utilizar un objeto**
- **4. Rescatar**

Cuando un jugador realiza una acción, debe volver a tirar los dados que ha utilizado para hacerla. Un jugador puede reservar cualquier dado o dados que no haya utilizado en una acción para usarlos luego. El jugador puede volver a tirar en cualquier momento los dados que ha apartado. *Importante: ¡Los dados con pánico solo pueden volver a tirarse utilizando iconos de cautela!*

Salida

Maletero con diferentes objetos (ejemplo para 4 jugadores)

Ejemplo de dados (Logan):

Logan ha obtenido 1 pánico, 2 huidas, 1 puño y 1 bate.

No puede volver a tirar el dado con pánico porque no tiene ningún resultado de cautela. Tiene que separar el dado bloqueado.

Quiere reservar una huida para luego, así que lo aparta. Utiliza la otra huida y el puño para realizar una acción.

De momento Logan no necesita el bate, así que decide volverlo a tirar junto con la huida y el puño que ha usado.

1. Entrar en una sección

Los jugadores solo pueden entrar en secciones de la ciudad que estén unidas por calles.

Para poder entrar en una sección de la ciudad, el jugador debe conseguir los dos iconos que indica la sección. Después coloca su superviviente en la sección en la que acaba de entrar.

Ejemplo: después de tirar sus dados, Logan utiliza su huida y su puño para entrar en la sección de la izquierda.

2. Descubrir una sección de ciudad nueva

Si un jugador se encuentra en una sección de ciudad con calles abiertas (sin secciones de ciudad adyacentes) puede descubrir una nueva sección de ciudad.

El jugador debe conseguir dos huidas para descubrir la sección de ciudad de la parte superior del mazo. La nueva sección se coloca adyacente a la sección en la que está el jugador, con el icono de calavera señalando a una calle abierta.

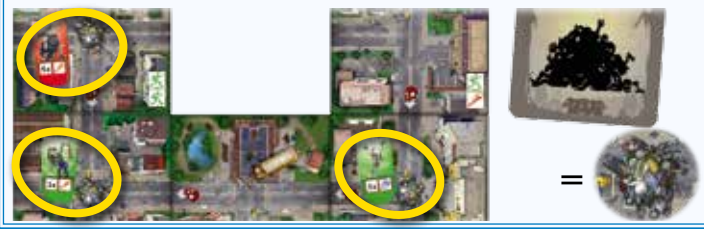
Si hay un edificio especial en la sección recién descubierta, debe colocarse, boca abajo, una ficha de objeto del tipo adecuado en la casilla destinada a tal fin.

Ejemplo: Logan utiliza sus dos huidas para descubrir una nueva sección de ciudad. Coloca la nueva sección con el icono de calavera apuntando a una calle abierta de la sección en la que se encuentra su superviviente. Además, coloca una ficha de objeto del tipo apropiado en la gasolinera.

Cada vez que se descubre una nueva sección se debe dar la vuelta a la carta superior del mazo de zombis del cementerio.
Cada carta muestra 1 o 2 iconos. Por cada icono, los jugadores deben de hacer lo siguiente:

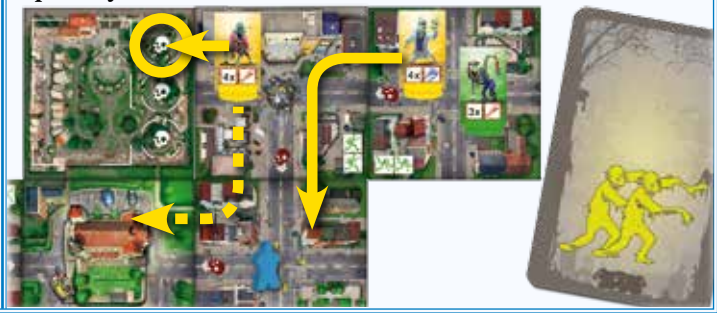
Generar un zombi: saca un zombi de la bolsa y colócalo en la sección de ciudad nueva.

Montón de zombis: saca y coloca un zombi en cada sección que tenga un montón de zombis.



Generar 2 zombis: saca dos zombis de la bolsa y colócalos en la sección de ciudad nueva.

Marcha zombi: mueve los zombis del color apropiado una o dos secciones de ciudad, siempre en el sentido marcado por los iconos de calavera. Cuando un zombi llega a la iglesia, ocupa una de las tres casillas de zombi que hay en el cementerio.



3. Buscar / dejar / utilizar un objeto

Un superviviente puede buscar un objeto si se encuentra en una sección de ciudad con un edificio especial que todavía tenga una ficha de objeto. Cuando consigue los iconos que indica el edificio, puede coger la ficha de objeto y colocarla delante de él. Nunca se puede tener más de un objeto.

Importante: no se coloca un objeto nuevo para sustituirlo. Solo se colocarán objetos nuevos después de una cuenta atrás.

Cuando un jugador vuelve a la iglesia puede dejar el objeto en el maletero.

Si un jugador tiene un objeto que ya está en el maletero no podrá dejarlo en el maletero. Puede descartarlo o utilizarlo (una única vez) para volver a tirar todos sus dados con pánico. Después retira el objeto del juego.

Ejemplo: Logan usa sus 3 puños para buscar un objeto en la gasolinera. Coge la ficha y la coloca (boca arriba) delante de sí.

Ejemplo: Logan ha vuelto a la iglesia y deja su objeto (pie de cabra) en el maletero (porque todavía no hay un pie de cabra).

4. Rescatar

Si se tiene mala suerte puede ser que todos los dados de un jugador muestren el icono de pánico. El desafortunado jugador debe esperar a que le rescaten. O puede rescatarse a si mismo de la siguiente forma:
el jugador roba la carta superior del mazo de zombis del cementerio y actúa en consecuencia. Si genera 1 o 2 zombis, los coloca en la sección en la que se encuentra.

Después de esto, el jugador puede volver a lanzar todos sus dados.

Atención: El jugador que robó la carta es el único que vuelve a tirar sus dados. Usa esta opción con cuidado, ya que disminuye las opciones de victoria de los jugadores.

Ejemplo: Logan solo tiene iconos de pánico y quiere rescatarse a si mismo robando una carta de zombi. La carta muestra "genera 1 zombi". Logan saca un zombi de la bolsa y lo coloca en su sección de ciudad. Ahora ya puede volver a lanzar todos sus dados bloqueados.

2ª Fase: escapar en furgoneta

Una vez que se ha descubierto la salida, y si todos los jugadores han vuelto a la iglesia, retira los supervivientes del tablero y coloca la furgoneta en la iglesia.

Vuestro objetivo es alcanzar la salida. A partir de ahora los jugadores deciden en grupo cual de las siguientes acciones quieren llevar a cabo:

- **1. Conducir**
- **2. Combatir zombis**
- **3. Rescatar**

Desde este momento todos los jugadores están siempre en la misma sección de ciudad. Eso quiere decir que siempre pueden ayudarse con los iconos de cautela.

Ejemplo: Jenny, Frank, Logan y Keith están en la iglesia, han descubierto la salida y han dejado 7 objetos diferentes en el maletero. Cambian los supervivientes por la furgoneta. A partir de ahora, viajan juntos hacia la salida.

1. Conducir

Para mover la furgoneta a una sección de ciudad adyacente, cada jugador debe obtener los iconos necesarios para entrar en la sección y un icono de huida adicional.

Ejemplo: todos los jugadores han sacado los iconos necesarios para entrar en la sección de ciudad adyacente (huida y puño) más una huida adicional (para la furgoneta). Pueden entrar con la furgoneta en la nueva sección.

2. Combatir zombis

Si los jugadores llegan a una sección de ciudad con zombis, deberán derrotarlos antes de poder continuar su viaje. Se utilizan las mismas reglas descritas en la sección **“Los zombis”.**

Ejemplo: Keith (azul) y Logan (rojo) obtienen entre los dos 4 bates por lo que derrotan al zombi, que vuelve a la bolsa.

3. Rescate

Si un jugador quiere rescatarse a si mismo, debe robar la carta superior del mazo de zombis. A partir de ahora solo se tienen en cuenta los símbolos de generar zombis. Los zombis se colocan siempre en la sección en la que se encuentra la furgoneta. Si sale un "montón de zombis", los zombis se colocan de la forma habitual.

Después de esto, un **único** jugador puede volver a tira sus dados bloqueados.

Atención: usa esta opción con cuidado, ya que implica que tendrás que enfrentarte a otro zombi en tu huida hacia la salida.

Ejemplo: Keith (azul) tiene todos sus dados bloqueados. Quiere rescatarse a si mismo, ya que nadie ha sacado un icono de cautela. Así que roba una carta de zombi, que muestra "genera 2 zombis" (el movimiento zombi ya no se tiene en cuenta). Ahora Keith ya puede usar sus dados bloqueados.

La banda sonora

Al reproducir la banda sonora escucharás 3 cuentas atrás. Cada una comienza con un silencio corto, seguido de ruido de golpes y el sonido de uno / dos / tres gongs. Durante las dos primeras, dispondréis de 38 segundos para volver a la seguridad de la iglesia.

Si un jugador no consigue llegar a la iglesia a tiempo (una puerta cerrada de golpe seguida de un silencio), pierde uno de sus dados para el resto de la partida. Devuelve estos dados a la caja.

Ejemplo: Jenny (blanco) y Frank (verde) no han conseguido llegar a la iglesia antes de que la primera cuenta atrás finalizase. Cada uno pierde un dado para el resto de la partida. Colocan estos dados en la caja.

Al final de cada cuenta atrás, los jugadores tienen 20 segundos para trazar planes y hacer lo siguiente:

1. Los jugadores que no consiguieron llegar a la iglesia mueven su superviviente a la iglesia.

2. Se coloca una ficha de objeto nueva en cada sección que contenga un edificio especial que no tenga ya un objeto.

Transcurridos los 20 segundos, una voz os indicará que debéis seguir lanzando los dados y buscando objetos gritando “Escape”.

Importante: *si estáis escapando en furgoneta durante la 2ª fase y no llegáis a la iglesia antes del final de la segunda cuenta atrás, todo el mundo pierde un dado.*

La tercera cuenta atrás comienza con 3 gongs y termina con el aullido de un zombi. Tenéis que haber conseguido llegar a la salida antes de esto.

Fin de partida

El equipo de los jugadores gana si:

consiguen llegar a la salida con su furgoneta y derrotar a cualquier zombi que haya en ella antes de que pasen los 15 minutos.

El equipo de los jugadores pierde si:

Llegan tres zombis a la iglesia. ¡Los zombis han atrapado a los jugadores!

O

Si pasados los 15 minutos (final de la tercera cuenta atrás) los jugadores no han llegado a la salida con su furgoneta o si quedan zombis en la salida.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

ESCAPE
Zombie City

Escoge un nuevo escenario para partidas más excitantes

Una vez hayas completado con éxito el primer escenario, puedes enfrentarte a escenarios más duros.

Existen 5 escenario en total.

Coge todas las cartas correspondientes al escenario que has elegido. La mayoría de cartas se utilizan en varios escenarios.

Puedes adaptar los 5 escenarios cambiando el número de objetos que necesitas conseguir:

Número de jugadores	*2*	*3*	*4*
Estándar	*5*	*6*	*7*
Avanzado	*6*	*7*	*8*
Experto	*7*	*8*	*9*

La partida se complica aún más si reduces el número de zombis que tienen que llegar a la iglesia para derrotaros.

Estándar	*3*
Avanzado	*2*
Experto	*1*

Las cartas de mordisco

Si robas una carta de mordisco, a partir de ahora jugarás con una desventaja. Deja la carta de zombi delante de ti.

Para librarte de la desventaja debes conseguir (sin ayuda) los iconos que muestra la carta de zombi. Si lo consigues, devuelve la carta a la caja.

Parálisis

Coloca uno de tus dados sobre esta carta. Recuperarás el dado cuando te libres de la carta.

Brazo roto

Coloca una mano en tu espalda todo el rato.

Silencio

No puedes hablar con el resto de jugadores.

Vértigo

Si uno de tus dados se cae de la mesa se pierde. Devuélvelo a la caja.

Nervioso

Tienes que jugar de pie.

Furtivo

Tienes que lanzar los dados de uno en uno.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved