

DEAD END

REGLAS PARA PARTIDAS EN SOLITARIO

Si no es posible encontrar a otro jugador con el cual jugar una partida de Dead End, no hay razón para preocuparse. Gracias a las reglas desarrolladas para la adaptación de Xena: El Camino de la Muerte, la diversión del juego puede continuar, ¡aún tratándose de tan sólo 1 persona!

Para esto, hay que modificar un poco la baraja, y sacar unas cuantas cartas que no serán de utilidad. Así pues y antes de iniciar, retira las siguientes cartas del mazo

- 1 carta/evento de *Reconocimiento*
- 4 cartas/evento de *Un vistazo rápido*
- 3 cartas/evento de *Detrás de ti*
- 1 carta/medio de escape de *Jeep*

NOTA: Puedes incorporar de forma opcional 1 dado de 6 caras (1d6) para las selecciones al azar que tendrás que efectuar, claro que no resulta ni vital, ni necesario.

También deberás ignorar las habilidades especiales de las cartas/personaje del *Mecánico* y del *Piloto de Helicópteros*. ATENCIÓN: Ignorar las habilidades NO significa sacar estas dos cartas de juego. Sólo quiere decir que deberás emplearlas como si no tuvieran ninguna habilidad.

Una vez preparada la baraja, haz como sigue:

-Separa el mazo de localizaciones, del mazo de juego principal, barájalo y hazlo a un lado, bocabajo.

-Separa del mazo principal las 5 cartas de medios de escape con las que vas a jugar, barájalas y ponlas bocabajo a modo de mini-mazo junto al mazo de localizaciones.

-Cada medio de escape equivaldrá a 1 nivel de juego, y cada nivel de juego tendrá 4 localizaciones distintas. Tu única meta será superar los 5 niveles de juego, sobreviviendo a todas y cada una de las amenazas que se te presenten. Si llegas a perder en algún nivel, deberás recomenzar el juego.

-Para iniciar el primer nivel, deberás tomar la carta que se encuentra justo encima del mini-mazo de medios de escape y ubicarla frente a ti, en la parte superior izquierda del área de juego que tú elijas –puede ser una mesa, un mueble, una tabla... tú decides-. Ahora, deberás tomar 4 cartas del mazo de localizaciones, y colocarlas bajo la carta de medio de escape que seleccionaste. Todas estas 5 cartas –las 4 de localización más la del medio de escape- han de estar bocabajo y conformarán el primer nivel de juego, con sus distintos escenarios de despliegue y el vehículo de huida final. A medida que juegues uno a uno de los 4 escenarios, destaparás una carta de localización. En cuanto hayas jugado y superado cada una de las localizaciones, podrás girar la carta de medio de escape. Esto indicará que has superado exitosamente el nivel, que has conseguido huir del lugar sin

contratiempos y que podrás continuar con el siguiente nivel de juego.

NOTA: Para comenzar un nuevo nivel, repite los mismos pasos que hiciste al iniciar el nivel 1 –o sea, tomar 1 medio de escape nuevo, con sus 4 localizaciones respectivas-

-Ya con el nivel indicado, separa del mazo principal todas las cartas de personaje. Barájalas y toma 2. Ubica ambas cartas frente a ti, en la parte inferior de tu área de juego. Los dos personajes que te correspondan serán los héroes de tu grupo. De ellos dependerá tu misión. Si alguno llega a morir en algún punto de la partida, ten por seguro de que te perseguirá y se sumará a la fuerza de los zombies contra la que deberás luchar. Así que si aprecias tu vida, y quieres obtener la victoria, es mejor mantengas a tu equipo en óptimas condiciones, pues más vale tener aliados contigo, que enemigos en tu contra.

NOTA1: El número máximo de personajes que puedes llegar a tener en tu equipo es de 3. Sólo si llegas a tener al Líder Natural o al Psicópata contigo, esa cifra podría cambiar. Lo mismo sucedería si asignaras un líder –mediante la carta de evento Líder- dentro de tu grupo. En el caso de tener al Líder Natural o a un personaje marcado bajo la insignia de líder, tu grupo podría llegar a ser de 4 personajes. Si tuvieras tanto al Líder Natural como a un líder, tu grupo podría ser de 5. Si tuvieras en cambio al Psicópata, no podrías tener ni al Líder Natural, ni a un líder en tu grupo –sin importar que llegaras a encontrarlos a lo largo del juego- y el tamaño máximo de integrantes se vería reducido a tan sólo 2. Si tuvieras a Líder Natural, o a un líder, o a ambos y tuvieras cupos disponibles, y en algún punto te encontraras con el Psicópata, él no podría ser aceptado en el grupo. Si por el contrario, el líder o el Líder Natural fueran cambiados por el Psicópata gracias a la acción de la carta/evento Cambio de grupo, el tamaño de tu grupo se vería afectado automáticamente y tendrías que deshacerte de cuantos personajes te fuera necesario, hasta llegar a tu límite que sería de 2.

NOTA2: Si cumples con el número límite de personajes en tu grupo, o si el límite de integrantes en tu grupo se ve modificado, llegando al límite, todos los personajes sobrantes o nuevos con quienes te llegaras a encontrar, irían directamente a un mazo especial llamado mazo de rescate. ATENCIÓN: En el mazo de rescate sólo pueden estar aquellos personajes que por algún motivo no pudieron integrarse a tu grupo de héroes, y que NO llegaron a morir. Si te encuentras con un personaje, y desafortunadamente éste muere al no poderlo rescatar, su carta NO pasará al mazo de rescate, sino que permanecerá en la localización como un sobreviviente zombie, al cual deberás enfrentarte, pero esa cuestión se explicará más adelante.

-Con tus personajes iniciales listos y frente a ti, toma las cartas de personaje sobrantes y mézclalas bien con el resto del mazo principal. Ahora ubica ese mazo en la parte superior derecha de tu área de juego. De allí es de donde robarás las cartas que deberás enfrentar a lo largo de los escenarios de los 5 niveles.

-¡Ya estás listo para comenzar! Toma la primera localización del nivel que estás jugando y ponla bocarriba en la parte central-superior de tu área de juego. Dicha localización te mostrará en su esquina superior-derecha un número. Ese número es el Lim.loc. –límite de localización- y te indica

cuántas cartas deberás jugar en ese escenario. Si el Lim.loc. te indica 5, es porque deberás jugar 5 cartas. Así pues, deberás robar del mazo principal tantas cartas como el Lim.loc. Te indique y ponerlas bocarriba, justo debajo de la localización. Las cartas allí mostradas pueden ser de diversos tipos: personaje, objeto, evento o zombie. Las primeras cartas que deberás revisar serán las de evento, pues aunque algunas son de efectos inmediatos, otras sólo podrán activarse tras superar el escenario, y otras podrán ser salvadas para ser usadas luego.

NOTA: Por efectos prácticos, la carta Vacuna no será contada en este tipo de partidas como una carta de evento, sino como un objeto junto con las armas.

La primera categoría de las cartas evento son las inmediatas. Éstas se juegan apenas salen. En esta categoría están:

- *Se rompe: inutiliza cualquier arma en juego y la descarta. Si el grupo de personajes posee sólo 1 arma, dicha arma será descartada e irá al mazo de descarte –que puede ubicarse debajo del mazo principal-. Si por el contrario, el grupo posee más de 1 arma, y sale 1 carta de Arma rota, el arma a desechar debe ser seleccionada al azar –puede emplearse un dado para establecer qué arma descartar-.*
- *Creo que no: Anula los efectos de una carta evento de tipo inmediato, o de tipo efecto-retardado, en ese orden de importancia. Si hay más de 1 carta de un mismo tipo –sean inmediatas o de efecto-retardado- la carta a anular será seleccionada al azar. –Nuevamente, el dado puede ayudar- También puede evitar que una carta de zombie extra llame a más zombies. En tal caso, el Creo que no anularía la acción del zombie extra por encima de cualquier carta de evento.*
- *Infección: Infecta a un personaje del grupo, reduciendo su fuerza a 1 y anulando su habilidad especial –en caso de que tenga alguna-. Un jugador infectado no puede cambiar de grupo. La Doctora o el Enfermero pueden neutralizar temporalmente los efectos de esta carta; sin embargo y si la infección se llegara a propagar debido a la aparición de otra carta adicional que no pudiera ser cubierta por sus habilidades, la infección neutralizada podría reactivarse. La única forma de eliminar una carta de infección es empleando una carta de Vacuna. Si se emplea una Vacuna, tanto la infección como la cura, irían al mazo de descarte.*
- *Fuegos Artificiales: Todos los zombies presentes en la localización pasarán a tener fuerza 0.*

La segunda categoría de las cartas evento son las de efecto-retardado. Éstas se juegan después de haber jugado las posibles cartas evento de tipo inmediato, y después de haber derrotado cualquier tipo de zombies que salieran. En esta categoría están:

- *Abandonado: Impide que el jugador gane las cartas que estén dentro de la localización-como cartas de personaje, objeto o evento- aunque no impide que el jugador se lleve la localización.*
- *Cambio de grupo: Cambia al azar a un personaje del grupo del jugador por uno al azar del mazo de rescate. Si se*

presentan dos eventos de Cambio de grupo en un mismo turno, se deberán efectuar 2 cambios azarosos, sin importar que en últimas los resultados dejen el grupo del jugador, como originalmente estaba conformado. –El jugador puede emplear el dado para la selección al azar exigida por esta carta-

La tercera y última categoría de las cartas evento son las acumulables. Éstas pueden guardarse para así ser empleadas en localizaciones o niveles posteriores. En esta categoría están:

- *Berserker: Duplica el valor de fuerza de un personaje y de su arma en la localización en la que sea invocado el evento.*
- *Líder: Otorga la propiedad de líder a un personaje del grupo, permitiendo aumentar en +1 la capacidad máxima de integrantes. Si el poseedor de la carta muere, la carta se descarta, enviándose al mazo de descarte. Si el poseedor de la carta es cambiado por otro personaje, la cualidad de líder pasará al nuevo integrante, salvo que éste sea el Psicópata, quien por su naturaleza, obligará a que la carta de líder sea descartada.*

-Una vez hayas examinado las posibles cartas de evento que te hayan salido, y jugado las de tipo inmediato –sólo y si te salieron- examina las cartas de zombie. Hay 4 tipos básicamente: zombie convencional o normal, zombie extra, sobreviviente zombie y héroe zombie.

- *Los zombies convencionales poseen un nivel de fuerza –indicado por el número al interior del puño blanco, en la esquina superior-derecha- que tus héroes han de superar.*
- *Los zombies extra –sin importar que aparezcan en trío, horda o solitario- además del nivel de fuerza, tienen la característica de poder llamar zombies adicionales.*
- *Los sobrevivientes zombie –aunque no pueden llamar zombies adicionales- poseen fuerza, una habilidad especial que posiblemente pueda activarse dependiendo de en dónde estén –como el Experto en Supervivencia, cuya fuerza aumentaría al morir en el Bosque, el Bunker o la Casa de Campo- O junto a quién se presenten –como la Estrella del Deporte si se presentara a modo de zombie, junto a la Animadora también en estado zombie-, y estarán ligados a la localización en la que murieron.*

NOTA: A menos que sean derrotados, permanecerán en la localización y se presentarán una y otra vez hasta que el grupo de héroes los derrote, o hasta que destruyan por completo al grupo de héroes.

- *Los héroes zombie funcionan de igual forma que los sobrevivientes zombie, pero la única diferencia reside en que al haber sido TUS personajes –los cuales murieron tras un combate infructuoso- te perseguirán hasta tu próxima localización, en lugar de permanecer en el sitio de su fallecimiento –como harían los sobrevivientes zombie-.*

Si te enfrentas a un grupo zombie, tus personajes deberán igualar o superar su nivel de fuerza para así derrotarlos. Así y si los zombies suman 6, tus personajes deberán sumar 6 o más. Una vez los derrotes, esos zombies –de cualquiera de las

4 categorías- pasarán a un mazo especial llamado mazo de zombies –que puede ubicarse en la misma zona en la que tienes tus mazos principal y de descarte-. Aunque no puedas asegurar que de allí no volverán, al menos podrás tener el alivio de que no resultarán tan amenazantes a que si los hubieras dejado seguir merodeando libremente.

Si te enfrentas a un grupo que contenga zombies extra, por cada zombie extra se llamará al azar y desde el mazo de zombies, a un zombie adicional. Si el zombie llamado resulta ser otro zombie extra, éste llamará a su vez a otro zombie... y si tienes la mala fortuna de que el nuevo zombie llamado sea de la misma categoría, pues deberás seguir con la cadena. Si por el contrario, aparece un zombie extra y no tienes ningún zombie en el mazo de zombies, pues entonces aquel zombie extra servirá como si fuera un zombie normal. Lo mismo sucedería si al salir un zombie extra saliera un evento. Creo que no –la acción del zombie extra se vería anulada, por lo que se contaría como un zombie convencional-.

En el combate contra los zombies, desgraciadamente se puede dar el caso de que tus personajes no sean lo suficientemente fuertes y mueran. Si eso sucede –por ejemplo, la fuerza de los zombies suma 10 y la tuya es de apenas 7- uno de tus personajes –sin importar quién sea, o cuál sea su nivel- será elegido al azar para morir y convertirse en un héroe zombie –si quieres puedes usar el dado para facilitar la selección-. Sus objetos podrán pasar a otro personaje o podrán ser descartados.

NOTA: La única excepción a la regla de los zombies es el Paleto, quien por su alto nivel de alcoholemia NO puede infectarse. Si en cualquier situación el Paleto –como personaje a ser rescatado, o como perteneciente al grupo de los héroes- muere, su carta será enviada al mazo de descarte.

La localización en la que perdiste se devolverá a la zona de cartas del nivel que estás jugando, junto a los posibles sobrevivientes zombie que allí hubiera –los cuales y tras su muerte han quedado ligados al lugar-. Las demás cartas que había en la localización –específicamente, objetos, eventos y zombies- se descartarán a sus respectivos mazos. Deberás elegir una localización nueva del mismo nivel. Si no te quedan más localizaciones deberás jugar nuevamente la misma localización, tomando del mazo de cartas principal, tantas cartas como te indique el Lim.loc. del escenario en el que estés. Ten en cuenta que sin importar en qué localización juegues a continuación, el héroe zombie te perseguirá y te atacará, sumándose a la posible amenaza que las cartas del Lim.loc. indiquen. Ahora bien, si tuviste la poca fortuna de repetir localización, no sólo te enfrentarás al héroe zombie, y a la amenaza del Lim.loc. sino que también tendrás a los posibles sobrevivientes zombie que allí hubieran quedado.

-Terribles noticias, ¿no? Pero bueno, por fortuna, no todas las cartas son tan espeluznantes pues aún y tras examinar la localización –y habiendo respondido ante algún posible evento o luchado contra algún posible grupo zombie-, te quedan objetos para recolectar y posibles personajes para reforzar tu grupo.

Lo primero que debes revisar es si puedes recibir a un héroe nuevo. De ser así, deberás elegir uno al azar –en caso de que haya más de un personaje disponible, claro está-. Una vez tus héroes completen el cupo máximo, los demás personajes irán al mazo de rescate. Tras esto, podrás examinar los objetos que queden. Posiblemente encuentres elementos útiles que te serán de gran ayuda pues te permitirán curar a quienes estén enfermos –Vacunas-, o simplemente te facilitarán el arrasar con toda amenaza que se te atravesase –armas-. Sea como sea, habrás dado el último paso necesario para fortalecer tu equipo, y podrás moverte a la siguiente localización -o tomar el medio de escape y huir al siguiente nivel-.

-La primera partida –en especial la primera ronda- puede resultar un poco confusa. Sin embargo, sólo a medida que se va jugando es que se pueden entender a plenitud los distintos conceptos. Una vez se han completado los 5 primeros niveles, la mecánica de juego se automatiza, y aunque parezca que todas las partidas son fáciles, ¡los zombies te pueden dar una gran sorpresa!

NOTA FINAL: Puedes jugar con pequeñas variantes a las reglas – como por ejemplo, aumentar o disminuir el número máximo de personajes en el grupo-, aún así, es recomendable que te tomes tu tiempo y leas con cuidado las indicaciones ya que debido al gran número de variables que consideran las diversas cartas y su configuración, es probable que te saltes alguna, lo que le resta posibilidades y emoción a la dinámica.

¡Feliz juego!

CRÉDITOS

Un juego diseñado por Ángel Paredes y Manuel J. Sueiro (Dead Road). Adaptación de reglas para partidas de un jugador tanto para el Dead End como para Xena: El Camino de la Muerte por Thredith Undómiel.

2011 – <http://thredith.lacoctelera.net/>