

LAST ONE ALIVE™

Last One Alive es un juego de dados rápido y divertido para 2 a 5 jugadores. El Apocalipsis Zombi ha comenzado, ¿serás capaz de sobrevivir? Ármate y crea barricadas, utiliza esa motosierra, realiza hazañas heroicas... Pero sobre todo, ¡intenta que los zombis maten a los demás antes que a ti! Todo está permitido para ser... ¡el último con vida!

COMPONENTES

10 dados de Zombi	1 bolsa de fichas
3 dados de Disparo	18 fichas de objeto/barricada
3 dados de Objeto	3 fichas de Apocalipsis Zombi
3 dados de Barricada	5 fichas de Héroe
5 cartas de personaje	1 ficha de día (opcional)
5 cartas de ayuda	1 ficha de noche (opcional)
	15 marcadores de vida (opcional)

PREPARACIÓN

Coloca todas las fichas de **objeto/barricada** en la bolsa de fichas, junto con las 3 **fichas de Apocalipsis Zombi**.

Cada jugador elige una **carta de personaje** y una **carta de ayuda**. A continuación, cada jugador roba 1 ficha de objeto/barricada y decide inmediatamente utilizarla como objeto (boca arriba) o como barricada (boca abajo), colocando la ficha en el espacio correspondiente de su carta de Personaje.

Todos los dados se guardan en una única reserva. Cada turno los jugadores elegirán de ella los que quieren tirar.

Utiliza la tapa de la caja como bandeja para tirar los dados, para no mezclarlos con los demás.

TURNO DE JUEGO

El jugador que haya visto más recientemente un zombi (no necesariamente en carne y hueso...) es el primero en jugar. Cada jugador coloca un dado de zombi frente a él, con la cara de "1 zombi" hacia arriba (este dado no se tira).

La partida se desarrolla por turnos, en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador, durante su turno, tendrá que intentar eliminar a los zombis que tenga delante, matándolos o conduciéndolos hacia los otros jugadores mediante barricadas. Si al final de su turno todavía hay uno o más zombis delante del jugador, éste es superado por los zombis y queda fuera de la partida.

Durante su turno, cada jugador:

- ▶ Toma de la reserva un número de dados de zombi igual al nivel actual de Apocalipsis Zombi (al principio de la partida, un dado), luego escoge otros cuatro dados a su elección (incluyendo, si quiere, más dados de zombi), y tira todos los dados en la bandeja;
- ▶ Aplica los resultados, siguiendo el orden explicado en la sección *Resolver los Dados* de la página siguiente;
- ▶ Pasa el turno al jugador de su izquierda.

DADOS

10 Dados de Zombi



Los **dados de Zombi** hacen que aparezcan zombis, atacando a tus rivales o emboscándote a tí.

3 Dados de Disparo



Los **dados de Disparo** te permiten abatir zombis desde una distancia segura.

3 Dados de Objeto



Los **dados de Objeto** permiten encontrar objetos preciados, pero, ¡cuidado con las emboscadas de los zombis!

3 Dados de Barricada



Los **dados de Barricada** te permiten construir defensas, pero ¡los zombis pueden emboscarte mientras lo haces!

RESOLVER LOS DADOS

En primer lugar, se asignan todos los dados (de cualquier tipo) con un resultado de “emboscada zombi” o “zombi”.

Los resultados de “emboscada zombi” se colocan delante del jugador actual, mientras que los resultados de “zombi” se colocan delante del jugador de su izquierda.

Los demás dados son resueltos por el jugador, siguiendo este orden:

1) Dados de Objeto: Por cada resultado de “objeto”, el jugador puede robar una ficha de objeto/barricada y colocarla en su carta de personaje, de manera que muestre la cara de “objeto”.

2) Dados de Disparo: Por cada símbolo de “bang” en un resultado de “bang” obtenido (incluidas las repeticiones de tirada, ver más abajo), el jugador puede eliminar un símbolo de “emboscada zombi” o un símbolo de “zombi” en el dado que tiene delante.

Si se eliminan todos los símbolos de un dado, el dado vuelve a la reserva común (los dados parcialmente eliminados permanecen frente al jugador). Por ejemplo, para eliminar un dado que muestra 2 símbolos de “zombi”, se necesitan 2 símbolos de “bang”, ambos en el mismo dado o uno en cada uno de dos dados diferentes.

- ▶ Se pueden volver a lanzar todos los resultados de los dados de disparo que muestren un símbolo “+”, añadiendo el número de símbolos “bang” de la nueva tirada a su total, repitiendo este proceso hasta que no queden símbolos “+”.
- ▶ Si se utilizan al menos tres símbolos “bang” para eliminar “zombis” y/o “emboscadas zombi”, el jugador recibe una ficha de héroe (a menos que ya tenga una o haya utilizado ya una ficha de héroe durante este turno).

3) Dados de Barricada: Con un resultado de “barricada”, el jugador puede dar al jugador de su izquierda uno de los dados de Zombi que tenga delante (¡pero no uno que muestre una “emboscada de zombi”!).

- ▶ Al final del turno, si no hay más zombis delante del jugador, por cada resultado de “barricada” no utilizado, puede robar una ficha de objeto/barricada y colocarla en su carta de personaje, boca abajo, de modo que muestre el lado de la barricada.

SÍMBOLOS



Emboscada



1 Zombi

2 Zombis



1 Bang



2 Bang



1 Bang +



Emboscada



Objeto



Emboscada



Barricada

En los momentos adecuados durante su turno (como se muestra en el *Uso de las Fichas* en la página opuesta), el jugador puede utilizar el poder especial de una ficha (héroe, objeto o barricada) para modificar los resultados de los dados (y en consecuencia las acciones realizadas), descartando la ficha. Es posible utilizar un objeto en el mismo turno en el que se obtuvo, si su efecto se aplica después de la tirada de dados. Además, se pueden utilizar varias fichas en cada turno.

Cuando se han utilizado las fichas y resuelto todos los dados, termina el turno del jugador:

- ▶ Al final de su turno, el jugador no puede conservar más de tres fichas de objeto/barricada, ni más de una ficha de héroe. Las fichas sobrantes se eliminan de la partida
- ▶ Los dados lanzados (a excepción de los “zombis” que se colocaron frente a otro jugador) se vuelven a colocar en la reserva, para ser utilizados por el siguiente jugador
- ▶ Si el jugador todavía tiene “zombis” o “emboscadas zombi” delante, su carta se vuelve del lado “zombificado”: ha sido vencido por la horda de zombis y queda fuera del juego. Todas sus fichas de objeto/barricada se eliminan de la partida, y los dados que tenga delante se vuelven a poner en la reserva común.

USO DE LAS FICHAS

Objetos y Barricadas

Cada ficha (objeto o barricada) solo puede utilizarse una vez, y se descarta eliminándola para el resto de la partida (no se vuelve a poner con las demás que quedan por sacar).

Cada ficha puede utilizarse en un momento concreto del turno, según se detalla en su descripción (ver "Fichas" en la columna de la derecha).



FICHAS DE HÉROE

Puedes descartar una ficha de héroe después de lanzar los dados, para volver a lanzar uno o todos los dados que quieras, sustituyendo los resultados originales. No puedes tener más de una ficha de héroe a la vez, y no puedes recibir una en un turno en que ya has utilizado una.



APOCALIPSIS ZOMBI

Con el paso del tiempo, la amenaza zombi se hace cada vez más fuerte.

- ▶ Al comienzo de la partida, el nivel de Apocalipsis es uno: hay que tirar un dado de Zombi, junto con 4 dados a elección del jugador.
- ▶ Cada vez que se roba una ficha, si es una ficha de Apocalipsis Zombi, el Nivel de Apocalipsis aumenta en uno. Se aparta la ficha extraída y se deja visible, sirviendo para marcar el Nivel de Apocalipsis. No se saca otra ficha.

Nota: Es posible que el nivel de Apocalipsis aumente durante el despliegue, al sacar las fichas.

- ▶ El número de dados de Zombi que hay que lanzar al principio de cada turno es igual al Nivel de Apocalipsis actual, con un máximo de 4 dados (además de los cuatro dados a elección del jugador). Si no hay suficientes dados de Zombi en la reserva, solo se tiran los disponibles.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando queda un solo jugador. El último jugador vivo es el ganador.

FICHAS



Hacha

Antes de tirar los dados: duplica los resultados de "Barricada"; después de lanzar los dados: vuelve a tirar un dado de Barricada, sustituyendo el resultado original.



Motosierra

Antes de tirar los dados: ignora todos los resultados de "emboscada zombi"; después de tirar los dados: descarta un resultado de "emboscada zombi".



Bengala

Antes de tirar los dados: da la mitad de tus dados de zombis que muestren resultados de "zombis" (pero no de "emboscada zombi") a tu elección (redondeando hacia arriba) al jugador de tu izquierda.



Pistola

Antes de tirar los dados: duplica los símbolos "bang" obtenidos en los dados de disparo; después de tirar los dados: vuelve a tirar un dado de Disparo, sustituyendo el resultado original.



Botiquín

Cuando estés a punto de ser vencido: tira un dado de Disparo. Si obtienes al menos un "bang", no estás eliminado (descarta los "zombis" y las "emboscadas zombi" que queden frente a ti).



Radio

Antes de tirar los dados: lanza dos dados adicionales.



Barricada

Antes o después de tirar los dados: da un dado de Zombi al jugador de tu izquierda. No puede usarse en un dado que muestre una "emboscada zombi".

VARIANTES

Día y Noche

Mezcla la ficha de noche con las demás al principio de la partida. Cuando se extraiga, ponla a un lado (con las fichas de Apocalipsis Zombie extraídas anteriormente, si las hay), aumentando temporalmente el nivel de Apocalipsis en uno, y mezcla la ficha de día con las demás.

Cuando se saca la ficha de día, la ficha de noche se elimina de la partida y su efecto se anula.



Supervivientes

Esta variante se propone para dos o tres jugadores. Al principio de la partida, los jugadores tienen tres vidas cada uno. Coloca dos marcadores de vida en los dos espacios con “cara de zombi” de sus cartas de personaje. Cuando un jugador es superado por los zombis, descarta un marcador de vida de su carta de personaje (sus fichas de objeto/barricada y sus dados de Zombi se siguen descartando). Un uso acertado del Botiquín evitará que pierdan una vida.



Cuando un jugador pierde una vida, su odio por los zombis se hace aún más fuerte: el jugador recibe una ficha de héroe, si no la tuviese ya. En cambio, si el jugador no tiene más marcadores de vida para descartar (la tercera vez que pierde una vida), su carta se vuelve del lado “zombificado” y el jugador queda eliminado.

El juego termina en cuanto se saca la tercera ficha de Apocalipsis Zombi, o cuando sólo queda un jugador vivo.

Cada jugador superviviente calcula su puntuación:

- ▶ Cada vida en su carta de personaje cuenta como 2 puntos.
- ▶ Cada objeto o barricada en su carta de personaje cuenta como 1 punto.

En caso de empate, gana quien tenga una ficha de héroe. Si más de un jugador la tienen, los jugadores comparten la victoria.

¡Zombis, zombis por todas partes!

Cuando un jugador es eliminado, aumenta inmediatamente el nivel de Apocalipsis en uno (hasta un máximo de 4). Para mayor diversión, deja que ese jugador tire uno de los dados de Zombi en su turno, para representar las acciones de su personaje zombificado (ignora los resultados de “emboscada zombi”).

CRÉDITOS

Diseño del Juego

OLE STEINSS

Desarrollo

ROBERTO DI MEGLIO y PAOLO MORI

Desarrollo Adicional

LEONARDO RINA y FABRIZIO ROLLA

Portada

FRANCESCO MATTIOLI

Ilustración y Diseño Gráfico

LAURA NERI

Producción y Supervisión

ROBERTO DI MEGLIO y FABIO MAIORANA

Traducción

JAVIER ROMERO

Juego Publicado y Distribuido en Todo el Mundo por

ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy. www.aresgames.eu.

Conserve esta información para su consulta.

© 2021 Ares Games Srl. Last One Alive™ es una marca comercial de Ares Games Srl. Todos los derechos reservados. Fabricado en China.