



diZe

CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Un juego solitario para un superviviente Diseñado por Santiago Eximeno

INTRODUCCIÓN

En **diZe** representas la última esperanza de la humanidad, asolada por una epidemia zombi que ha devuelto a los muertos a la vida. Tu misión es acabar con todos esos repugnantes muertos vivientes y devolver la paz al mundo.

diZe es un juego de dados solitario para un jugador con una duración de diez minutos.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **diZe** es capturar y ejecutar a todos los zombis que te rodean y acabar con la plaga. Si no es posible lograrlo, al menos llevarte por delante a la mayor cantidad de muertos vivientes. La preparación inicial determina el nivel de dificultad de la partida.

COMPONENTES

Los componentes del juego son los siguientes:

- **20 dados:** Que representan tanto a los zombis como a los humanos.

PREPARACIÓN

Se separan los 20 dados en dos grupos: uno de ellos representará a los muertos vivientes y otro a los supervivientes. La dificultad del juego y la puntuación final dependerá de cuántos dados formen parte inicialmente de cada grupo.

Nota: Para la primera partida recomendamos jugar con cuatro zombis. El nivel de dificultad se incrementa cuando se incrementa el número de zombis. A mayor dificultad mayor puntuación puede lograrse.

Sobre la mesa identificaremos distintas áreas donde ubicaremos los dados dependiendo de cómo avance el juego.



En la **Zona de Lanzamiento** realizaremos las sucesivas tiradas de dados requeridas por el juego.

En la zona **Zombis** ubicaremos los dados zombis activos, en la zona **Humanos** los humanos activos.

El resto de las zonas las describiremos a continuación mientras describimos el juego.

JUEGO

Cada turno de juego se divide en tres fases, que tienen lugar una a continuación de la otra:

- **Infección**
- **Ataque Humano**
- **Ataque Zombi**

El jugador decide cuántos dados humanos desea lanzar, siendo el máximo el doble de zombis que existan en ese momento en la zona **Zombis**. Una vez decidida la cantidad, deja el resto en la zona **Humanos**.

En la fase **Infección** el jugador lanza los dados seleccionados en la **Zona de lanzamiento**. Si el jugador obtiene más de dos dados con valor 1, un humano ha sido infectado. Mueve un dado de la **Zona de lanzamiento** a la **Zona Zombis**.

Comienza entonces la fase **Ataque Humano**. El jugador lanza los dados seleccionados en la **Zona de Lanzamiento**. Después comprueba el resultado de los dados obtenidos:

1. Si se obtiene un número de dados pares mayor que el de números impares (teniendo en cuenta las modificaciones de la tirada con **Capturados y Héroes**), el ataque ha sido efectivo.
 - Retiramos un dado lanzado a la zona **Retirados**.
 - Llevamos un zombi de la zona **Zombis** a la zona **Capturados**.
 - Si lo deseamos, cualquier dado con valor **6** que hayamos obtenido lo llevamos a la zona **Héroes**.
 - Para las tiradas sucesivas, al resultado obtenido le sumaremos como impares todos los zombis **Capturados** y como pares todos los **Héroes** y determinaremos entonces si el ataque ha sido o no efectivo.
 - Si el jugador desea continuar, lanza de nuevo los dados y continúa el **Ataque Humano** hasta que fracase o hasta que pare.
 - Si el jugador desea parar, los zombis **Capturados** son llevados a la zona **Ejecutados** y ya no participarán en el juego. Además devuelve a la zona **Humanos** tanto los **Héroes** como los **Retirados** como los dados en la zona de lanzamiento. La fase ha terminado y comienza la fase **Ataque Zombi**.
2. Si se obtiene un número de dados impares mayor o igual que el de números pares (teniendo en cuenta las modificaciones de la tirada con **Capturados y Héroes**), ha terminado la fase y los humanos han fracasado. Se devuelven todos los zombis **Capturados** a su ubicación original. Se devuelven tanto los **Héroes** y **Retirados** como los dados en la **Zona de Lanzamiento** a la zona **Humanos**. La fase ha terminado y comienza la fase **Ataque Zombi**.

En la fase **Ataque Zombi** lanzamos en la **Zona de Lanzamiento** todos los dados de la zona **Zombi**. Por cada **1** que obtengamos llevamos un dado **Humano** a la zona **Zombi** (ha sido mordido y convertido). Después recogemos los dados lanzados y los llevamos a la zona **Zombi**.

A continuación comienza el siguiente turno con la fase de **Infección**.

Proseguimos hasta que lleguemos a una de las condiciones para que termine el juego:

- Todos los zombis han sido ejecutados.
- Todos los humanos han muerto.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando han muerto todos los humanos o cuando todos los zombis han sido capturados y ejecutados. Entonces se calcula la puntuación obtenida por el jugador, que es el resultado de sumar los siguientes valores

- Se suman tantos puntos como zombis había al comenzar el juego.
- Se suman tantos puntos como zombis han sido ejecutados.

- Si todos los zombis han sido ejecutados se añaden 10 puntos al resultado final.

CRÉDITOS

Diseño: Santiago Eximeno

Ilustración: Dominio Público

Versión: 1.1 (21/03/2014)

Gracias a Morten Monrad Pedersen y Ghislain Leveque