

Humans!!! Spielregeln

Ziel des Spiels:

Sei der erste der die Anzahl von Punkten erreicht welche auf seiner Charakter Karte vermerkt sind.

Spielinhalt:

6 Spieler Karten
10 Zombies für jeden Spieler (60 Zombies)
60 Menschen
40 Karten – Ereignis/Event Stapel
40 Karten – Verwundet/Wound Stapel
40 Karten – Erwischt/Escape Stapel
36 Keine Barrikade Marker
36 Würfel Marker
2 Würfel
20 Kartenteile
Regeln

Spieler:

Anwalt/Lawyer Zombie
Cheerleader Zombie
Doktor/Doctor Zombie
Wrestler Zombie
Untertage/Miner Zombie
Musiker/Musician Zombie

Charakter (Karten) Attribute:

Bewegung/Movement – Gesamtanzahl an Feldern die sich dein Zombie bewegen darf.

Erwischt/Capture – Du musst dieselbe oder eine höhere Zahl erreichen um einen Menschen zu erwischen.

Infizieren/Infect – Die Anzahl an Infiziert-Karten die du ziehst um einen Menschen zu infizieren.

Erhaltene Wunden/Taking Wounds – Die Anzahl an Wunden-Karten welche du ziehst wenn du einen Kampf verlierst.

Noch einmal/Do over – Die Anzahl an Nachwürfeln-Marker mit denen du das Spiel beginnst.

Spezialfähigkeit/Special Ability – Einzigartige Fähigkeit deines Charakters. Kann normalerweise nur einmal pro Spiel verwendet werden.

Vorbereitung:

-Jeder Spieler bekommt zufälligerweise eine Zombie Karte ausgeteilt und nimmt die 10 Zombies welche der Karte entsprechen. Nimm die Anzahl an Würfel-Marker welche der Nachwürfel Zahl deiner Zombie-Karte entsprechen.

-Platziere den „Rathausplatz“ in die Mitte des Tisches. Mische die restlichen Kartenteile und lege sie mit dem Gesicht nach unten.

-Jeder Spieler stellt eine seiner Figuren auf das mittlere Feld das Start-Kartenteils.

Wenn 5-6 Spieler teilnehmen, stellt jeder bei Beginn seines zweiten Zuges automatisch eine weitere Zombie-Figur auf das Kartenteil „Rathausplatz“

-Mische und teile 3 Ereigniskarten an jeden Spieler aus.

Spielzüge:

1. Ziehe und lege ein Kartenteil aus

-Wenn es ein Straßenkartenteil ist, platziere einen Menschen auf das Mittlere Feld.
Wenn 5-6 Spieler teilnehmen, platziere 2 Menschen auf jedes Straßenkartenteil.
Es dürfen nicht 2 Menschen auf ein Feld gestellt werden.

-Wenn es ein benanntes Gebäudekartenteil ist, platziere die Anzahl an Menschen laut dem H-Symbol, aber nur ein Mensch pro Feld.

Platziere die Würfel-Marker laut dem D-Symbol auf den Feldern.

Platziere alle Menschen und Marker innerhalb des Gebäudes.

Nur ein Marker pro Feld.

2.Ziehen

Ziehe wieder bis auf 3 Ereigniskarten auf deine Hand falls du weniger haben solltest.

3.Bewegen

Bewege dich so viele Felder wie es unter Bewegung auf deiner Karte vermerkt ist,

abzüglich der Anzahl der Zombies welche du im Spiel hast wenn du diese auch bewegen willst.

Beispiel: 4 Felder für einen Zombie und 1 Feld für einen anderen Zombie wenn dein Bewegungswert 5 ist. Du kannst nicht über ein Feld mit einem Menschen hinwegziehen.

Du kannst das Feld mit einem anderen Zombie teilen.

-Ein Gebäude betreten:

Alle Gebäude werden als verbarrikiert angesehen. Wenn du ein Gebäude betreten willst, rolle einen Würfel sobald du dich auf einem Feld befindest, welches an ein Gebäude angrenzt. Bedenke dass du ein Gebäude auch an Stellen betreten kannst, an welchen sich auch kein offensichtlicher Eingang befindet.

Falls dein Wurf gleich oder höher dem Barrikade-Wert des Gebäudes ist (Die Nummer neben dem „B“ auf dem Kartenteil), platziere einen „Keine-Barrikade“ Marker auf deinem Feld um den Durchgang in das Gebäude zu markieren.

-Du kannst nur einmal pro Zug versuchen ein Gebäude zu betreten.

-Für jeden weiteren Zombie (deine und auch die anderer Spieler) auf dem Feld, ziehe eine 1 des benötigten Barrikade-Wertes des Gebäudes ab (das passiert, egal ob der andere Spieler helfen will oder nicht).

-Sobald du eine Barrikade beseitigt hast, kannst du dich weiterbewegen. Du musst die Bewegung für alle deine Zombies abgeschlossen haben bevor du versuchst irgendwelche Menschen auf deinen Feldern zu erwischen.

-Sobald du auf einem Feld mit einem Menschen landest, muss die Bewegung dieses Zombies beendet werden.

-Du kannst ein Gebäude immer ohne zu Würfeln betreten wenn sich auf deinem Feld bereits ein „Keine-Barrikade“ Marker befindet.

-Gebäude verlassen:

Du musst ein Gebäude durch ein Feld mit einem „Keine-Barrikade“ Marker welcher zuvor platziert wurde, verlassen. Du kannst nicht versuchen von einer anderen Stelle durch das Gebäude hinaus zu brechen.

-Du kannst die Würfel-Marker einsammeln wenn sich auf dem Feld kein Mensch befindet.

Wenn sich auf dem Marker noch ein Mensch befindet, kannst du den Marker nicht einsammeln bevor der Mensch bewegt, gefressen oder infiziert wurde.

4.Erwischt/Kampf

-Spieler müssen versuchen jeden Menschen zu erwischen welcher sich auf demselben Feld eines ihrer Zombies befindet.

-Wirf einen Würfel um zu sehen ob du einen Menschen erwischst. Die benötigte Anzahl findest du auf deiner Charakter-Karte unter „Erwischt/Capture“. Du musst den Wert oder höher erreichen.

-Einen Menschen erwischen – Wenn du einen Menschen erwischst, haben die anderen Spieler die Möglichkeit den Menschen mit einer Waffenkarte von ihrer Hand auszürüsten. Wenn sie das machen, findet ein Kampf statt. Das ist die einzige Möglichkeit um Kämpfe auszutragen.

-Die Person welche die Waffenkarte ausgespielt hat, rollt einen Würfel und addiert den Bonus der Waffenkarte. Wenn der Wurf bei 4 oder höher liegt erhält der Zombie eine Wunde.

-Ziehe die Anzahl an Verwundet-Karten laut dem Wert des „Wunde erhalten/Taking Wounds“ auf deiner Charakter-Karte. Wenn dieselben Karten gezogen werden muss der Spieler nur eine dieser Karten nehmen.

-Wenn nicht mehr als eine jeder einzelnen Karte gezogen wird, entscheidet der aktive Spieler welche genommen wird.

-Wenn du deinen „Erwischt-Wert“ erreichst oder übertriffst und du keine Verwundung von dem Menschen einsteckst, ziehe die Anzahl an Karten laut dem Infektionswert deiner Charakterkarte vom Infiziert-Stapel.

A.Falls du eine „Flucht/Escape“ Karte ziehst, rolle einen Würfel und der Spieler zu deiner Rechten bewegt den Menschen die gewürfelte Anzahl an Feldern weg. Falls mehr als eine „Flucht/Escape“ Karte gezogen wird, entferne eine aus dem Spiel and fahre fort als ob nur eine gezogen worden wäre.

B.Falls keine „Flucht/Escape“ Karte gezogen wird und mehr „Fressen/Eat“ oder „Infiziert/Infect“ Karten gezogen wurden, passiert der Effekt der Karte die in der Überzahl gezogen wurde. Wenn die gleiche Anzahl an „Fressen/Eat“ und „Infiziert/Infection“ Karten gezogen wurde, entscheidet der aktive Spieler welcher Effekt eintrifft.

-Wenn der Effekt der „Fressen/Eat“ Karte eintrifft, entferne den Menschen aus dem Spiel und behalte die „Fressen/Eat“ Karte vor dir ausgelegt. Diese Karte ist 1 Punkt wert.

-Wenn der Effekt der „Infiziert/Infection“ Karte eintrifft, tausche den Menschen mit einem deiner Zombies aus und lege den Menschen zurück in den Menschen-Vorrat. Jeder deiner Zombies ist 1 Punkt wert.

Menschen Bewegung

Wenn du den Menschen nicht erwischst, werfe einen Würfel und der Spieler zu deiner Rechten bewegt den Menschen die gewürfelte Zahl an Feldern weg.

-Der gesamte Bewegungswurf muss soweit möglich genutzt werden ohne sich zurückzubewegen.

-Wenn du nicht den gesamten Bewegungswurf nutzen kannst, bewege den Menschen soweit wie möglich weg.

-Wenn der Mensch keinen Platz hat sich zu bewegen (z.B. durch Platzierung von Zombies) wird der Mensch automatisch vom aktiven Spieler erwischt und infiziert.

-Menschen können sich kein Feld mit anderen Menschen teilen und können sich nicht auf ein Feld mit einem Zombie bewegen. Sie können sich in Gebäude bewegen und dabei die Barrikaden ignorieren.

5.Ablegen

Am Ende deines Zuges, kannst du eine Karte ablegen.

Karten ausspielen

-Du kannst nur eine Ereigniskarte (inklusive Waffen) von deiner Hand pro Runde ausspielen (von Beginn deines Zuges bis zum Beginn deines nächsten Zuges), soweit es dir erlaubt ist.

Der Spieler beginnend zur linken des aktiven Spielers spielt als erster, falls mehrere Spieler auf einmal eine Karte ausspielen wollen. Wenn der Effekt der Karte erledigt wurde haben die restlichen Spieler im Uhrzeigersinn die Möglichkeit die nächste Karte zuzuspielen.

-Waffenkarten

Das ist eine Reaktionskarte. Wenn du eine Waffenkarte ausspielst, zeigt diese an welche Art von Waffe der Mensch der erwischt wurde besitzt. Der Spieler der diese Karte ausspielt wirft einen Würfel für den Menschen. Wenn du triffst (4 oder besser, den Bonus der Waffe addiert) hast du eine Wunde ausgeteilt. Der Zombie Spieler zieht die Anzahl an „Verwundet/Taking Wounds“ Karten laut seiner Charakterkarte.

Wunden erhalten

-Wenn Karten vom „Verwundet/Wound“ Stapel gezogen werden und zwei Karten übereinstimmen, muss nur eine der Karten genommen werden. Wenn keine Karten übereinstimmen entscheidest du welcher Effekt eintrifft. Wenn jemand Wunden erhält, werden diese mit dem Gesicht nach oben vor dem Spieler ausgelegt.

-Wenn zwei „Verwundet/Wound“ Karten vor dem Spieler übereinstimmen, wird der Zombie der am letzten Kampf teilgenommen hat aus dem Spiel entfernt und alle „Verwundet/Wound“ Karten werden abgelegt.

-Wenn du eine „Kopfschuss/Head Shot“ Karte ziehst, wird der im Kampf verwickelte Zombie sofort aus dem Spiel genommen und alle anderen „Verwundet/Wound“ Karten abgelegt.

Würfel-Marken benutzen

Du beginnst das Spiel mit der Anzahl an Würfel-Marken die deinem „Nachwürfeln/Do Over“ Wert auf deiner Zombie Charakter Karte entsprechen. Ein Spieler kann eine „Würfel/Dice“ Marke ablegen um einen Würfelwurf zu wiederholen.

-Die Anzahl an Punkten auf den „Würfel/Dice“ Marken sind für das Basis-Spiel nicht wichtig.

-Du kannst unbegrenzt „Würfel/Dice“ Marken auf einmal besitzen.

Zusätzliche Regeln:

-Nur ein Mensch pro Feld, aber es können sich mehrere Zombies auf einem Feld befinden.

-Menschen können sich über Felder auf welchen sich andere Menschen befinden hinweg bewegen, können jedoch nicht durch Felder mit Zombies oder ihren Zug auf einem Feld mit einem Zombie oder Menschen beenden.

-Wenn ein Mensch entwischt muss dieser sich nachdem Würfelwurf die gesamte Anzahl an Feldern ziehen ohne sich zurückzubewegen.

-Wenn du eine Spezialfähigkeit deiner Charakter-Karte benutzt, drehe deine Karte seitwärts um anzuzeigen das die Fähigkeit benutzt wurde. Die Fähigkeiten können nur einmal pro Spiel angewendet werden soweit es nicht anders beschrieben ist.

Spielen mit Zombies!!!

Bitte beachten: Die Figuren für die Spieler welche Zombies!!! spielen werden als „Gewehr-Typen“ bezeichnet. Die Figuren der Spieler welche Humans!!! Spielen werden als „Spieler-Zombies“ bezeichnet.

Vorbereitung:

Platziere den „Rathausplatz“ und um dieses vier Kartenteile mit „3-Strassenenden“.
(Nehme zwei von Zombies!!! und zwei von Humans!!!)

-Platziere ein Gebäude am Ende jedes „3-Strassenenden“ Kartenteil um ein „X“ zu formen
(Nehme zwei „T“ oder „L“ förmige Gebäudeteile aus jedem Set). Auf diesen Kartenteilen werden keine Zombies oder Menschen platziert.

-Nehme den „Rathausplatz“ aus dem Humans!!! Kartenteil Stapel und entferne es aus dem Spiel.

Entferne außerdem die folgenden Kartenteile aus dem Zombies!!! Stapel: „Polizeiwache“, „Blumenladen“, „Drugstore“, alle geraden Straßenteile und 2 L-förmige Straßenteile.

-

-Mische die Kartenteile von Humans!!! und lege sie zur Seite. Mische die Kartenteile von Zombies!!! und lege sie zur Seite.

KOMBINIERE AUF KEINEN FALL DIE ZOMBIES!!! UND HUMANS!!! KARTENTEILE.

-Lege den Hubschrauber-Landeplatz unter den Zombies!!! Kartenteil Stapel.

-Die „Gewehr-Typen“ beginnen auf dem „Rathausplatz“. „Spieler-Zombies“ beginnen mit zwei ihrer Figuren in einem der entlegenen Gebäude.

Spieler ziehen eine Kombination aus 3 Ereigniskarten von einem der Kartenstapel.
Eine Mixtur von Karten ist erlaubt.

Kartenteile auslegen

Jeder Spieler zieht wie immer ein Kartenteil zu Beginn seines Zuges.

Wenn es ein Straßenkartenteil ist, entscheiden sie ob Menschen oder Zombies nach den üblichen Platzierungs-Regeln aufgestellt werden.

Falls es ein Gebäudekartenteil ist, platziere Zombies oder Menschen wie es auf dem Kartenteil angegeben ist (mitsamt Marken wie angegeben).

Wenn der Hubschrauber-Landeplatz gezogen wird und nicht platziert werden kann, wird dieser aus dem Spiel entfernt. Danach können Zombies!!! Spieler nur gewinnen indem sie 25 Zombies töten.

Das Spiel wird wie üblich mit den folgenden ausnahmen gespielt:

Karten ziehen:

Wenn du Karten ziehst, kannst du von beiden Stapeln ziehen, Humans!!! und Zombies!!!.
Lege Karten auf den entsprechenden Stapel ab.

Karten benutzen:

Falls ein „Gewehr-Typ“ Spieler eine Waffen-Karte vom Humans!!! Stapel zieht, kann diese einmal während irgendeines Kampfes eingesetzt werden.

Wenn diese während eines Kampfes gespielt wird, welcher nicht gegen einen „Spieler-Zombie“ stattfindet, addiere den Bonus zu deinem Kampfwurf und lege die Karte darauf ab.

Gegen „Spieler-Zombies“ wird diese wie üblich eingesetzt.

Diese Karten werden niemals vor dem Spieler ausgelegt. Sie müssen direkt von der Hand ausgespielt werden.

Die Karte wird abgelegt nachdem sie ausgespielt wurde.

Andere Karten können gegen beide Spieler-Typen gespielt werden soweit es logisch ist. Beachte die Kartenliste auf der letzten Seite für bestimmte Einschränkungen.

Spieler-Bewegung:

-Die „Gewehr-Typen“ bewegen sich einen Würfel plus Anzahl ihrer Lebensmarker wenn Zombies!!! und Humans!!! kombiniert wird.

-Die „Spieler-Zombies“ bewegen sich wie üblich.

-„Spieler Zombies“ können sich ein Feld mit jedem anderen Zombie teilen und die „Gewehr-Typen“ können sich ein Feld mit jedem anderen Menschen teilen. Es können jedoch nicht zwei Nichtspieler-Zombies oder Zwei Nichtspieler-Menschen auf demselben Feld stehen.

-Barrikaden stoppen nicht die Bewegung von Menschen oder „Gewehr-Typen“

-„Spieler-Zombies“ können immer Gebäude betreten in welchen sich andere Nicht-Spieler Zombies befinden.

Menschen und Zombies bewegen

-Wenn ein Zombie gespielt wird, bewegt der Spieler zu deiner rechten den Menschen falls eine „Entwischt/Escape“ Karte ausgespielt wird, egal ob dieser ein „Gewehr-Typ“ oder ein „Spieler-Zombie“ ist.

Am Ende jedes Zuges eines Spielers, würfelt dieser einen Würfel und bewegt die Anzahl an Nicht-Spieler Zombies.

Spieler gegen Spieler Kampf

-Spieler greifen sich nur an wenn ihre Figur auf das Feld eines anderen Spieler-Typen bewegt wird (wenn diese einen gegensätzlichen „Lebensstatus“ haben, wie Mensch gegen Zombie oder umgekehrt).

-Falls ein „Gewehr-Typ“ einen „Spieler-Zombie“ angreift:

Wenn der Wurf erfolgreich ist (4 oder mehr) , zieht der „Spieler-Zombie“ eine Karte vom „Verwundet/Wound“ Stapel wie üblich und der „Gewehr-Typ“ nimmt einen Zombie aus dem Zombie Vorrat zu seiner Sammlung. Falls der „Spieler-Zombie“ getötet wird (aus dem Spiel genommen oder auf dem „Stadt-Zentrum“ Kartenteil wiederauftaucht), nimmt der „Gewehr-Typ“ drei Zombies aus dem Zombie Vorrat statt einen.

Wenn der Angriff erfolgreich war, kann der „Gewehr-Typ“ Spieler seine restliche Bewegung fortsetzen. Falls der Angriffswurf des „Gewehr-Typ“ Spielers nicht erfolgreich war, endet seine Bewegung und der „Spieler-Zombie“ hat den Vorteil bei seinem Zug angreifen zu können.

Wenn ein „Gewehr-Typ“ Spieler ein Feld mit zwei Zombies betritt, muss er im selben Zug beide Zombies bekämpfen.

-Wenn ein „Spieler-Zombie“ einen „Gewehr-Typ“ angreift:
Würfel wie immer um ihn zu erwischen. Wenn er erwischt wird, ziehe Karten vom „Infiziert/Infection“ Stapel.
Der Ausgang wird wie immer festgelegt.

Falls der „Gewehr-Typ“ Spieler gefressen oder infiziert wird, legt er einen Lebensmarker ab.

Wenn der „Gewehr-Typ“ Spieler gefressen wird, wird er zurück auf das „Rathausplatz“ Kartenteil gestellt und der „Spieler-Zombie“ behält seine „Fressen/Eat“ Karte.

Falls der „Gewehr-Typ“ Spieler infiziert wird, wird er auch zurück auf den „Rathausplatz“ Kartenteil gestellt, jedoch stellt der „Spieler-Zombie“ einen seiner Zombie Marker auf das Feld auf dem der Kampf statt gefunden hat.

Sollte der „Gewehr-Typ“ Spieler durch den „Spieler-Zombie“ Angriff sterben, muss er nicht die Hälfte seiner Zombies abgeben.

Falls er entwischt (entweder durch einen fehlgeschlagenen Erwischt-Wurf oder eine „Entwischt“ Karte) wird dieser auf ein Feld das einen Würfelwurf entfernt ist bewegt.
Der Spieler zu der rechten Aktiven Spielers (derjenige der den Kampf angezettelt hat) entscheidet wohin sich der „Gewehr-Typ“ bewegt.

Wenn ein Spieler stirbt und gezwungen ist auf dem „Rathausplatz“ Kartenteil wiederaufzutauchen, stellt dieser seine Figur nicht vor Beginn seines nächsten Zuges auf.

Alle Nicht-Spieler Zombies werden durch einen Wurf 4+ getötet.
Alle „Spieler-Zombies“ nehmen ab einem Wurf 4+ Schaden.

Das Spiel gewinnen:

Der erste Spieler der sein Spielziel erreicht gewinnt („Gewehr-Typ“ Spieler durch Erreichen des Hubschrauber-Landeplatz oder 25 Zombies in seiner Sammlung oder „Spieler-Zombies“ wenn sich die benötigten Punkte erreichen (wie es auf ihrer jeweiligen Karte vermerkt ist).

Zombies!!! Karten einsetzen:

Wenn eine der Karten beider Stapel (wenn du Humans!!! spielst und eine Zombies!!! Karte benutzt oder umgekehrt) auf „Menschen“ oder „Zombies“ gerichtet ist, sind Spieler-Figuren davon nicht betroffen.

1. „Andere Nahrungsquelle“, „Murmeln ohne Ende“, „Alles halb so schlimm“ – Betreffen nur Nicht Spieler Zombies.
2. Karten welche auf Bewegung abzielen können auf jede Spieler-Figur gespielt werden auch wenn diese von einem Bewegungswurf sprechen. Sie wirken sich auf die Bewegung von „Spieler-Zombies“ aus, auch wenn sich dazu nicht würfeln brauchen. Die „Gehirnkrampf“ Karte kann jedoch nur auf „Gewehr-Typ“ Figuren gespielt werden.
3. „Ich glaube die sind nicht Tod“, „Wohlverdiente Pause“ und „Die Schlüssel stecken noch“ können nur auf „Gewehr-Typen“ gespielt werden.
4. Grantaten und Dynamit- Bewirken automatisch einen Verwundetzug bei „Spieler-Zombies“ (müssen wie üblich Karten vom „Verwundet/Wound“ Stapel ziehen.)
5. Wenn Zombies durch Karteneffekte platziert werden, bedenke dass es zum Vorteil der „Spieler-Zombies“ sein kann wenn diese nahe ihrer Figuren gestellt werden um Menschen einzukesseln.
5. Wenn du Zombies!!! Erweiterungen mit Humans!!!! zusammen nutzen willst, besuche unsere Webseite für Regeln und Karten Klarstellungen.
- 6- Wenn sich Widersprüche beim ausspielen der Karten beider Stapel, entscheidet der älteste Spieler. Wie immer, kannst du mit uns Kontakt aufnehmen wenn du Fragen hast.
7. Bitte besuche oft unsere Webseite für Szenarien und Alternative Regeln.

German Translation: Philipp Krefit

Game Concept and Design: Kerry Breitenstein and Todd A. Breitenstein
Based on the original Zombies!!! design by: Todd A. Breitenstein
Additional Development: Jonathan Breitenstein
Art: Dave Aikins (Cards), Kurt Miller (Tiles)
Layout and Design: Todd Breitenstein

Play testers: The Kidz (Jonathan, Alex and Marissa (TheEvil One) and the TLC Playtest Horde
Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2008 Twilight Creations, Inc.

All Rights Reserved.

Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo, "Where Fun Comes To Life", "Humans!!!",
the Humans!!! logo, Zombies!!! and the Zombies!!! logo are trademarks or registered trademarks of
Twilight Creations, Inc.

All Rights Reserved.