

ZOMBIES!!!

Das Spiel von Todd A. Breitenstein

Übersetzung und Überarbeitung der deutschen Regel
Antonia Rudolph und Henning Poehl (Sphinx Spieleverlag)
2. Version der Übersetzung März 2003

Anmerkung zur Übersetzung: Bei den *kursiv* geschriebenen Textpassagen in dieser Regel handelt es sich um Ergänzungen, die vom Sphinx Spieleverlag eingefügt wurden und so nicht im amerikanischen Originaltext zu finden sind. Bei nicht kursiv geschriebenen Ergänzungen handelt es sich um Korrekturen, die der Webseite von Twilight Creations Inc. und dem Erweiterungsset „Zombies!!! 2 – Zombies Corps(e)“ entnommen sind.

Ein Gewehrschuss zerriss die Luft.

Der leblose Körper flog von der Motorhaube, als der Jeep auf den Parkplatz des Taco-Hauses fuhr. Draußen waren die Straßen gefüllt mit „lebenden“ Toten, die langsam den beiden Überlebenden in ihrem Fahrzeug folgten. Ein umgestürzter Lastwagen in der Mitte der Straße zwang Loren zu einem Umweg. Der Jeep sprang federnd auf den Bürgersteig.

„Zum Hubschrauberlandeplatz geht’s hier lang!“ Bruno zeigte in die entgegengesetzte Richtung, während er das Gewehr mit seinen letzten sechs Patronen nachlud.

„Wir fahren durch die Durchfahrt und wenden!“ schrie Loren und bog scharf links um die Ecke. Der Jeep überquerte den Spielplatz des Taco-Hauses und überfuhr zwei Zombies, die gerade an den Überreste eines kleinen Kindes nagten.

„Nicht hier lang!“ Bruno stand im Jeep auf und schoss auf die Horde Zombies, die ihnen folgten.

Als sie in die Durchfahrt einbog, musste Loren stark in die Bremsen treten, um nicht in das brennende Autowrack vor ihnen hineinzurasen. Zu spät! Die Räder quietschten, als der Jeep in das brennende Auto schlidderte. Bruno flog über die Windschutzscheibe und Lorens Kopf schlug hart auf das Lenkrad auf.

Benommen und blutüberströmt hob sie ihren Kopf und wischte sich das Blut aus den Augen. Bruno lag besinnungslos auf der Motorhaube des Jeeps. Loren drehte schmerz erfüllt ihren Kopf und sah die Zombie-Horde um die Ecke des Taco-Hauses biegen.

Sie legte den Rückwärtsgang des Jeeps ein. Die Räder quietschten. Doch der Wagen bewegte sich nicht.

Loren stand halb auf, um über Bruno hinwegzuschauen. Die vordere Stoßstange hatte sich in das Wrack vor ihnen hineingebohrt. Sie steckten fest. Sie drehte sich wieder um und sah die Zombies näher kommen. Sie griff zwischen ihre Beine und zog eine Pistole unter ihrem Sitz hervor. Wie betäubt drehte sie sich um, um in den Mob der „lebenden“ Toten hineinzuschießen.

Bruno erwachte von Lorens Pistolenfeuer. Ein scharfer Schmerz schoss durch seinen rechten Arm, dann bemerkte er ein Ziehen am linken Bein. Er hob seinen Kopf und sah die Zombies auf die Motorhaube klettern. Sie krallten sich ihren Weg zu ihm hinauf, einer nahm einen Bissen von seinem Arm, der andere begann an seinem Bein zu knabbern. Verdammte, dachte er...niemals durch Durchfahrten fahren...sie kriegen dich immer in den Durchfahrten.

ZOMBIES!!!

Was du hier in den Händen hältst, ist ein einfaches Spiel, das euch die Chance gibt, die Spannung und Angst nachzuvollziehen, die einen befällt, wenn man versucht, den Klauen „lebender“ Toter zu entkommen. Denn wenn es um das Überleben geht, muss jeder für sich selbst sorgen. Kümmere dich nicht um deine Freunde oder darum, was deine Freundin von dir denkt (du kannst jederzeit eine andere haben). Wenn du sie hinter dir zurücklässt oder ihnen ein Gewehr gibst und die Munition dabei vergisst, bist du der, der zuletzt lacht auf dem Weg auf die sichere Insel in der Karibik, weit weg von den Zombies. Also schnapp dir dein Gewehr, lade und entsichere es und schieß den Zombies die „Rübe“ weg. Du kannst es bis zum Hubschrauberlandeplatz schaffen! Pass auf, dass dir niemand in die Quere kommt, dann kommst du lebend hier raus.

George Vasilakos, Autor des „All Flesh Must Be Eaten“-Rollenspiels, Mai 2001

Danke, dass du „Zombies !!! - Das Spiel “ gekauft hast!

Das Spiel hat seinen Ursprung in der endlosen Anzahl von Zombie-Filmen, die wir kennen und lieben gelernt haben. Wenn du in diesem Film-Genre bewandert bist, wirst du uns hoffentlich richtig verstehen, wenn wir sagen, dass Zombies kein „nettes“ Spiel ist.

Es macht aber trotzdem sehr viel Spaß!

Außerdem kann etwas, das mit so vielen lebenden Leichen gefüllt ist, nicht bloß schlecht sein. Ja, du wirst sterben und gezwungen sein, von vorn anzufangen. Ja, du wirst dich in eine Ecke getrieben wiederfinden, umringt von erst kürzlich Gestorbenen. Aber du wirst deinen Mitspielern auch gewaltig auf den Geist gehen, und wenn du der erste bist, der es schafft, die Stadt zu verlassen, dann ist es das auch wert. Wir von Journeyman Press hoffen, dass euch „Zombies!!!“ gefällt und laden euch auf unsere Website ein unter www.twilightcreationsinc.com. Dort könnt ihr euch auch unsere anderen tollen Spiele anschauen.

I. Spielmaterial

30 Karten-Platten
50 Ereignis-Karten
100 Plastik-Zombies
6 bewaffnete Kerle aus Plastik (Spielfiguren)
30 Lebens-Marker
60 Gewehr-kugel-Marker
2 Würfel
Ein deutsches und ein englisches Regelwerk

II. Worum geht es?

Ziel des Spieles „Zombies!!!“ ist es, als erster Spieler ins Mittelfeld des Hubschrauberlandeplatzes zu gelangen und der herannahenden Zombie-Horde zu entkommen.

Man hat erst gewonnen, wenn man alleine auf dem Mittelfeld des Hubschrauberlandeplatzes steht, es also keine Zombies mehr dort befinden (Es sei denn, man besitzt die Karte „Alternate Food Source“).

Alternativ gewinnt der Spieler, der als erster 25 Zombies gesammelt hat.

III. Spielaufbau

Es wird ein Spieler zufällig ermittelt (Würfel), der die Karten gibt.

Der Geber entfernt das „Stadtzentrum“ (Town Square) und den „Hubschrauberlandeplatz“ (Heliport) aus dem Stadtplan-Kartenstapel. Das Stadtzentrum wird offen in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf das Mittelfeld der Karte.

Der Geber mischt dann den Rest der Stadtplan-Karten und legt den Hubschrauberlandeplatz unter den Stapel. Der Stadtplan-Kartenstapel wird verdeckt als Stadt-Nachziehstapel auf den Tisch gelegt. Danach mischt der Geber den Ereignis-Kartenstapel und teilt an jeden Spieler drei Karten aus. Der restliche Stapel wird verdeckt als Ereignis-Nachziehstapel auf den Tisch gelegt.

Nun erhält jeder Spieler noch drei Lebens- und drei Patronen-Marker.

IV. Spielablauf

Während seines Zuges muss ein Spieler folgende Aktionen ausführen:

1. Eine Stadtplan-Karte auslegen
2. Sich verteidigen
3. Die Kartenhand auffüllen
4. Eine eigene Bewegung durchführen
5. Die Bewegung der Zombies durchführen
6. Eine Karte abschmeißen

Die einzelnen Aktionen werden im folgenden erläutert:

1.) Eine Stadtplan-Karte auslegen

Der Spieler, der am Zug ist, nimmt eine Karte vom Stadtplan-Nachziehstapel und legt sie offen auf dem Tisch aus.

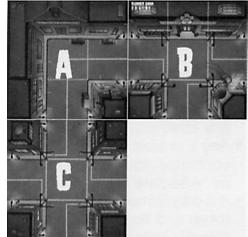
Beim Auslegen der Stadtplan-Karten sind mehrere Regeln zu beachten:

Eine Stadtplankarte wird immer waagrecht oder senkrecht an eine andere Stadtplankarte angelegt.

Die Karten dürfen dabei in jede Richtung gedreht werden, müssen aber immer so platziert werden, dass alle Straßen angeschlossen sind. Es dürfen keine Straßen durch Gebäude blockiert werden.

Stadtplan-Karten mit speziell benannten Gebäuden (Karte „B“ links) erhalten sofort die Anzahl der Zombies (Z), Kugeln (B) und Leben (L), die auf der Karte unter dem Gebäudenamen angegeben sind. Diese Marker und Zombies werden von dem Spieler innerhalb des Gebäudes nach Belieben ausgelegt. Sie dürfen aber nicht auf

Felder außerhalb des Gebäudes (wie die Straße) gelegt werden. Es dürfen niemals zwei gleiche Objekte (Zombie, Kugel, Leben) und maximal zwei verschiedene in ein Feld gelegt werden (z.B. ein Zombie und ein Lebens- oder Kugel-Marker). Niemals dürfen alle drei Objekte in ein Feld gelegt werden.



- Bei Karten ohne spezielle Gebäudebezeichnung werden so viele Zombies in den neuen Stadtteil eingesetzt, wie die Karte Straßenanschlüsse hat. Das heißt z.B., dass bei einer Kreuzung, die 4 Anschlussmöglichkeiten hat, 4 Zombies neu ins Spiel eingesetzt werden. Bei einer einfachen, durchgehenden Straße kommen nur zwei Zombies neu in das Spiel. Die Zombies werden auf ein beliebiges Straßenfeld der neu eingesetzten Stadtplan-Karte gestellt. Wenn keine Zombies mehr im Vorrat sind, werden die vor den Spielern gesammelten Zombies aufgeschrieben und zurück in den Vorrat gegeben, so dass nie ein Zombiemangel herrscht. Sind auch dann nicht genügend Zombies im Vorrat, so muss man sich mit anderen Markern als Ersatzzombies behelfen (z.B. umgedrehte Lebens-Marker).
- Kann eine Stadtplan-Karte, die ein Spieler zieht, nicht angelegt werden, so kommt die Karte aus dem Spiel (das gilt auch für den Hubschrauberlandeplatz) und der Spieler setzt seinen Zug fort, ohne eine Stadtplan-Karte einzusetzen.
- Es kann vorkommen, dass die Stadtplan-Karten so ausgelegt werden, dass irgendwann keine weitere Karte mehr angelegt werden kann. Wenn dies geschieht, muss der Spieler, der die letzte Karte anlegt, sofort seinen Zug beenden. Das Spiel gewinnt dann derjenige, der zuerst 25 Zombies gesammelt hat.
- Wenn die Hubschrauberlandeplatz-Karte aufgedeckt wird, darf der Spieler mit der geringsten Zombie-Anzahl sie auf dem Tisch auslegen. Falls Gleichstand ist, entscheiden die betroffenen Spieler zufällig, wer die Karte auslegen darf.

2.) Sich verteidigen

Ein Spieler muss sich nun gegen Zombies verteidigen, die ihn gerade angreifen, d.h. auf seinem Feld stehen. Wenn nach dem Auslegen der Stadtplan-Karte ein Zombie auf dem Feld des Spielers steht, der gerade am Zug ist, so muss dieser ihn nun sofort bekämpfen.

Der Kampf wird gemäß der allgemeinen Kampf-Regeln durchgeführt:

Kampf-Regeln

Würfel mit einem der sechsseitigen Würfel. Wenn du eine 4, 5 oder 6 würfelst, hast du gewonnen und kannst den Zombie zu deiner Sammlung hinzufügen; falls du aber eine 1, 2 oder 3 würfelst, musst du entweder einen Lebens-Marker abgeben oder fügst so viele Kugeln zu den Augen deines Würfelwurfes hinzu, wie du benötigst, um die Differenz deines Würfelwurfes zu 4 (=erfolgreicher Kampf) auszugleichen. Wenn du z.B. eine 2 gewürfelt hast, gibst du entweder einen Lebens-Marker ab und würfelst nochmal, oder du musst zwei Kugeln deinem Würfelwurf hinzufügen, um den Kampf erfolgreich zu beenden. Die bei einem Kampf benutzten Kugeln werden zurück in den allgemeinen Kugelvorrat gegeben.

Ein Spieler muss solange kämpfen, bis er entweder gewinnt oder tot ist (keine Lebens-Marker mehr hat). Man kann nie einfach aufhören zu kämpfen.

Wenn ein Spieler tot ist (keine Lebens-Marker mehr hat), ist seine Bewegung beendet und er muss seine Spielfigur zurück auf das Mittelfeld des Stadtzentrums stellen. Zusätzlich verliert er alle Waffenkarten, die offen vor ihm liegen, und die Hälfte seiner Zombies (aufgerundet).

Wenn ein Spieler nach einem Tod neu beginnt, erhält er wieder drei Lebens- und drei Kugel-Marker.

Man kann keine anderen Spieler angreifen und töten

Kämpfe haben bei Zombies mit Bewegungspunkten nichts zu tun. Man kann also beliebig lange und oft kämpfen und sich zwischen einzelnen Kämpfen gemäß seinen Bewegungspunkten bewegen.

3.) Die Kartenhand auffüllen

Ein Spieler darf seine Kartenhand wieder auf drei auffüllen, wenn er nach seiner Verteidigung weniger als drei Karten auf der Hand hat. Man darf nur jetzt seine Kartenhand auffüllen und man kann niemals mehr als drei Ereigniskarten auf der Hand haben. Zu seinen 3 Handkarten darf ein Spieler beliebig viele Karten offen vor sich ausliegen haben.

Wer vergisst, vor der Bewegung seine Kartenhand aufzufüllen, darf dies später nicht nachholen.

Für das Spielen von Ereigniskarten gelten folgende Regeln:

Ereigniskarten dürfen **jederzeit** gespielt werden

Man darf nur **eine** Ereigniskarte pro Runde spielen (d.h. vom Beginn eines Zuges bis zum Beginn des nächsten Zuges – *Der Zug eines Spielers beginnt mit dem Ziehen einer Stadtplan Karte*).

Karten, auf denen steht „Spiele diese Karte auf einen anderen Spieler“ oder „Gegner“, dürfen nicht auf sich selbst gespielt werden.

4.) Eine eigene Bewegung durchführen

Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit einem sechsseitigen Würfel. Die Anzahl der Augen, die ein Spieler erwürfelt hat, entspricht der Anzahl Felder, die der Spieler sich in seinem Zug bewegen darf. Er muss dabei **nicht** die gesamte erwürfelte Augenzahl nutzen, sondern kann jederzeit vorher seine Bewegung beenden. Die Bewegung erfolgt nach folgenden Regeln:

Ein Spieler darf seine Figur immer nur waagrecht oder senkrecht von einem Feld zum anderen bewegen. Bewegungen werden niemals diagonal durchgeführt.

Ein Spieler darf nur Felder auf Straßen und in Gebäuden mit speziellen Namen betreten. Parkplätze, Rasenfelder und unbenannte Gebäude dürfen nicht betreten werden.

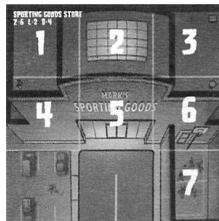
Ein Spieler darf durch das Feld eines anderen Spielers ziehen oder seinen Zug dort beenden.

Jedes Mal, wenn du deinen Zug auf dem gleichen Feld mit einem Zombie beginnst oder wenn du auf ein von einem Zombie besetztes Feld ziehst, musst du einen Kampf mit dem Zombie auf dem Feld durchführen (siehe Kampfregeln unter: „2. Sich verteidigen“). Du darfst immer erst von einem Feld, auf dem ein Zombie steht, weiterziehen, wenn du den Zombie besiegt und den Kampf gewonnen hast.

Ziehst du auf ein Feld, in dem ein Lebens- oder Kugel-Marker liegt, aber kein Zombie, so darfst du den Marker sofort aufnehmen und deiner Sammlung hinzufügen. Du darfst aber nie mehr als 5 Lebens-Marker besitzen. Kugel-Marker kannst du sammeln, soviel du willst.

Spieler dürfen nur Gebäude betreten, die speziell benannt sind.

Beim Betreten und Verlassen der Gebäude muss der Spieler über die Felder gehen, auf denen Türen eingezeichnet sind. Ein Spieler darf niemals andere Gebäude betreten. Als Gebäudefelder zählen alle Gebäudebereiche, die direkt auf der entsprechenden Karte mit dem Gebäude verbunden sind (auch Anbauten und Innenhöfe). Alle Felder, die Teile des Gebäudes beinhalten, zählen als „in dem Gebäude“. Die Stadtplan-Karte „Sporting Goods Store“ hat 7 Felder, die im Gebäude liegen, ein Straßenfeld (der Parkplatz darf nicht betreten werden). Um in das Gebäude hinein oder hinaus zu gelangen, muss man über Feld 5 gehen.



5.) Die Bewegung der Zombies durchführen

Würfel mit einem Würfel. Du darfst jetzt so viele Zombies einen Schritt weit weiterbewegen wie der Würfel Augen hat.

Dabei gelten folgende Regeln:

Es darf immer nur ein Zombie auf einem Feld stehen.

Ein Spieler darf einen Zombie immer nur waagrecht oder senkrecht von einem Feld zum anderen bewegen. Bewegungen werden niemals diagonal durchgeführt.

Zombies dürfen nur Felder auf Straßen und in Gebäuden mit speziellen Namen betreten. Parkplätze, Rasenfelder und unbenannte Gebäude dürfen nicht betreten werden.

Beim Betreten und Verlassen der Gebäude müssen Zombies über die Felder gehen, auf denen Türen eingezeichnet sind.

Ein Zombie verlässt niemals ein Feld, auf dem eine Spielfigur steht.

Felder, auf denen der Zombie steht, können sowohl Lebens- als auch Kugel-Marker enthalten. Wenn sich der Zombie bewegt, bewegen sich die Marker aber nicht mit.

Man kann Zombies nicht in unbenannte Gebäude ziehen.

6.) Eine Karte abschmeißen

Du darfst am Ende deines Zuges eine Ereigniskarte abwerfen. Dies zeigt das Ende deines Zuges an und du darfst nach dem Abschmeißen einer Karte keine weiteren Aktionen mehr durchführen.

V. Ergänzende Regelvariante

Nach dem Bewegungswurf darf ein Spieler für Lebens-Marker Bewegungspunkte kaufen. Ein Lebens-Marker zählt dabei wie zwei zusätzliche Augen auf dem Würfel. Er kann so aber maximal den Wert 6 erreichen. Man muss die Punkte kaufen, bevor man die Folgen von eventuellen Karten, die sich auf die Bewegung auswirken, wie z.B. „Dein Schnürsenkel ist offen“, berechnet.

VI. Die Karten

A. Waffen

Alle Ausrüstungsgegenstände, die ein Spieler offen vor sich auslegt, um zu zeigen, dass er sie bei sich trägt, zählen im Sinne des Spiels als Waffen. Ein Spieler darf eine Waffe, die er bei sich trägt, zu einem beliebigen Zeitpunkt seines Zuges benutzen. Die Wirkung der Karte tritt dann sofort ein und wird gemäß Kartentext ausgeführt. Man darf immer nur ein Exemplar jeder Waffe vor sich ausliegen haben.

Chainsaw (Kettensäge):

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du im Garten-Center bist, um anzuzeigen, dass du nun diese Waffe trägst. Wenn du die Kettensäge benutzt, darfst du für den Rest deiner Runde bei allen Kämpfen gegen Zombies +2 auf deinen Würfelwurf addieren. Werfe die Karte ab, nachdem du sie einmal benutzt hast.

All the Marbles (All die Murmeln):

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du im Spielzeugladen bist, um anzuzeigen, dass du nun diese „Waffe“ trägst. Wenn du die Murmeln benutzt, darf sich kein Zombie bis nach deinem nächsten Zug bewegen. Werfe die Karte ab, nachdem du sie einmal benutzt hast.

Skateboard:

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du im Skate-Shop bist, um anzuzeigen, dass du nun diese „Waffe“ trägst. Wenn du das Skateboard benutzt, darfst du +2 auf all deine Bewegungen addieren, bis du das Skateboard verlierst.

Fire Axe (Feuer-Axt):

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du im Feuerwehrhaus bist, um anzuzeigen, dass du nun diese Waffe trägst. Wenn du die Feuer-Axt benutzt, addiere +1 auf alle folgenden Kampfwürfe, bis du die Axt verlierst.

First Aid Kit (Erste-Hilfe-Kasten):

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du im Krankenhaus oder in der Drogerie bist, um anzuzeigen, dass du nun diese „Waffe“ trägst. Du kannst den Erste-Hilfe-Kasten benutzen, um bei einem verlorenen Kampf keinen Lebens-Marker abzugeben. Wirf die Karte ab, nachdem du sie einmal benutzt hast.

Grenade (Granate):

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du im Army-Ausrüstungsladen bist, um anzuzeigen, dass du nun diese „Waffe“ trägst. Du kannst die Granate benutzen, um alle Zombies in einem Gebäude zu eliminieren. Du selbst verlierst dabei einen Lebens-Marker. Um die Granate zu benutzen musst du dich in demselben Gebäude befinden oder auf einem Feld vor einer Tür zum Gebäude befinden. Wirf die Karte ab, nachdem du sie einmal benutzt hast.

Lots of Ammo (Jede Menge Munition):

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du im Sport-Ausrüstungsladen bist, um anzuzeigen, dass du nun diese Waffe trägst. Du kannst „Jede Menge Munition“ benutzen, um 3 zusätzliche Kugeln zu erhalten. Wirf die Karte ab, nachdem du sie einmal benutzt hast.

Molotov Cocktail:

Lege diese Karte offen vor dich ab, wenn du in der Tankstelle bist, um anzuzeigen, dass du nun diese Waffe trägst. Du kannst den Molotov Cocktail benutzen, um +2 auf alle Kampfwürfe gegen alle Zombies in einem Gebäude zu eliminieren. Um den Molotov Cocktail zu benutzen, musst du dich in demselben Gebäude befinden oder auf einem Feld vor einer Tür zum Gebäude befinden.

B. Ereignisse

1. Spieler-Bewegungen

Much needed Rest (Sehr nötige Pause):

Spiele diese Karte anstelle eines Bewegungswurfs. Du erhältst dafür zwei Lebens-Marker. Diese Karte darfst du auch spielen, wenn auf dich die Karte „Fear“ (Angst) gespielt wurde. Du darfst diese Karte nicht spielen, wenn auf dich Hysterical Paralysis (Hysterische Lähmung) gespielt wurde.

Where did everybody go? (Wo sind alle abgeblieben?):

Spiele diese Karte aus, um einen Gegner 5 Felder weit zu bewegen.

Bewege ihn nach den üblichen Bewegungsregeln, ignoriere aber alle Zombies, d.h. führe keine Kämpfe aus, wenn du die Figur über ein Feld mit einem Zombie ziehst.

The Key's are still in it! (Die Schlüssel stecken noch!):

Gehe 10 Felder vor, anstatt einen Bewegungswurf zu machen.

Bewege dich dabei nach den üblichen Bewegungsregeln, auf Feldern mit Zombies musst du nach den üblichen Kampfregeln Kämpfe durchführen.

Bad Sense of Direction (Schlechter Orientierungssinn):

Spiele diese Karte auf einen Spieler. Der Spieler muss zurück zur Stadtmitte. Wird diese Karte während einer Bewegung gespielt, dann wird die Bewegung des Spielers unterbrochen. Nachdem er zurück in die Stadtmitte gesetzt wurde, setzt er seine Bewegung fort.

Hysterical Paralysis (Hysterische Lähmung):

Spiele diese Karte auf einen Spieler. Der Spieler setzt eine Runde aus. Ein Spieler, der aussetzt, kämpft auch nicht gegen Zombies, die auf seinem Feld stehen.

Fear (Angst):

Spiele diese Karte auf einen anderen Spieler, er darf sich während seines nächsten Zuges nicht bewegen. Es dürfen während seines Zuges auch keine Karten auf den Spieler gespielt werden, die ihn bewegen würden.

Claustrophobia:

Der Gegner darf in seinem nächsten Zug kein Gebäude betreten. Falls er in einem Gebäude ist, muss er seine Bewegung nutzen, um auf dem kürzesten Weg hinaus zu gelangen, *bzw. um sich in Richtung des nächsten Ausgangs zu bewegen*. Sobald er außerhalb des Gebäudes ist, darf er sich beliebig weiterbewegen, aber nicht zurück in das Gebäude gehen.

Brain Cramp (Gehirnkrampf):

Spiele diese Karte aus, wenn ein anderer Spieler seine Bewegung beginnt.

Du darfst die Bewegung für den Spieler mit seiner Figur durchführen. Der Spieler muss mit allen Zombies kämpfen, auf deren Felder er kommt.

Your shoe's untied. (Dein Schnürsenkel ist offen.):

Halbiere (abgerundet) den Bewegungswurf des Spielers, auf den du diese Karte spielst.

Diese Karte muss ausgespielt werden, bevor ein Spieler seine Bewegung ausgeführt hat, kann aber auch nach dem Bewegungswurf gespielt werden. Diese Karte kann nicht gespielt werden, um die Bewegung von „The Key's are still in it!“ (Die Schlüssel stecken noch!) zu reduzieren.

Alternate Food Source (Andere Nahrungsquelle):

Wenn du diese Karte ausspielst, dann wird kein Spieler mehr bis zum Ende deines nächsten Zuges von Zombies angegriffen. Die Spieler können während ihrer Bewegung alle Zombies ignorieren, d.h. sie führen keine Kämpfe aus, wenn ihre Figur über ein Feld mit einem Zombie zieht. Während dieser Zeit dürfen sie auch keine Zombies töten.

2. Spieler-Sonstiges

Butter Fingers (tollpatschig):

Spiele diese Karte auf einen Spieler. Der betroffene Spieler muss eine Waffe oder bis zu zwei Kugeln abwerfen. Der Spieler, der diese Karte ausspielt, entscheidet, was der betroffene Spieler abwerfen muss.

Adrenalin Rush (Adrenalin-Schub):

Spiele diese Karte auf einen Spieler. Diese Karte wird vor einem Würfelwurf ausgespielt. Der betroffene Spieler darf einen Bewegungswurf verdoppeln oder +2 auf einen Kampfwurf addieren. Besitzt der betroffene Spieler ein Skateboard, dann verdoppelt er bei der Bewegung erst seinen Würfelwurf, bevor er 2 Punkte aufgrund seines Skateboards dazu addiert.

I don't think they're dead... (Ich glaube nicht, dass sie tot sind...):

Spiele diese Karte auf einen Spieler. Der betroffene Spieler muss mit zwei Würfeln würfeln. Für jeden Würfel, bei dem die Augenzahl kleinergleich drei ist, muss der Gegner 2 Zombies zurück in den Zombievorrat legen. Die Augenzahl der Würfel darf wie bei einem Kampf mit Kugeln aufgebessert werden. Anstelle eines Zombies kann auch ein Lebens-Marker (Herz) abgegeben werden.

Hey look...A Shotgun! (Hey, schau mal, ein Gewehr!):

Spiele diese Karte auf einen Spieler. Der Spieler erhält +1 auf die nächsten drei Kampfwürfe. *Diese Karte zählt nicht als Waffe!*

C. Zombies

This isn't so bad (Das ist gar nicht so schlimm):

Bewege zwei beliebige Zombies im Spiel auf irgendein zombie-freies Feld in der Stadt. *Mit dieser Karte dürfen auch Zombies bewegt werden, die auf Feldern mit Spielfiguren stehen.*

Zombie Master (Herr der Zombies):

Setze 5 Zombies auf irgendein Feld in die Stadt, wo kein Spieler und kein Zombie steht.

We're screwed! (Wir sind eingekreist!):

Setze 10 Zombies in die Stadt ein, setze sie nach Belieben auf Felder, auf denen noch keine Zombies sind.

Just when you thought it couldn't get any worse... (Gerade als du dachtest, es könne nicht mehr schlimmer werden...):

Setze einen Zombie auf jedes Feld, auf dem noch kein Zombie steht, in ein Gebäude deiner Wahl.

Slight Miscalculation (Kleine Fehleinschätzung):

Verdoppelt die Zahl der Zombies in einem Gebäude. Es dürfen aber nur so viele Zombies eingesetzt werden, bis jedes Feld im Gebäude mit einem Zombie besetzt ist.

VII. Erläuterung zu Stadtplan-Karten:

Die „Fire Station“ hat drei Türen. Sie darf aber nur über zwei der Türen betreten werden, da die eine auf einen Parkplatz führt, der nicht betreten werden darf.

Die „Fire Station“ und der „Sportin good store“ bestehen aus jeweils 7 Feldern.

Der „Lawn & Garden Store“ besteht aus 8 Feldern.

Die „Gas Station“ besteht aus drei Feldern und hat auf jedem Gebäudefeld eine Tür.

Das „Helipad“ und der „Town Square“ zählen als Straßenkarten und nicht als spezielle Gebäude.

VIII. Impressum

Spielkonzept und Gestaltung: Todd A. Breitenstein

Zeichnungen: Dave Aikins

Ergänzende Entwicklung: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

Gestaltung der Figuren: Behrle Hubbuch, Layout und Design: Greg Conyers, Phil Lacefield Jr. und Todd A. Breitenstein

Spielertester: Brian Woodward, Ted Treibull, David May, Phil Lacefield Jr., Marcus D'Amelio, Johnny Queen, Kathleen Thill, Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Dan Frohlich und Todd A. Breitenstein

Übersetzung: Antonia Rudolph und Henning Poehl

Ergänzungen und Varianten: Heimo Fuhry und Henning Poehl