

ZOMBIES!!! 2 (Swedish) ZOMBIE CORPS(E)

En vandring i parken
Av Keary Birch

Pang.

Jag börjar bli trött nu! Det känns som det gått timmar, men det har det inte. Livet har inte alltid varit så här. I går... var det bara igår? Då var det annorlunda. Lugnare till att börja med. Mindre... mindre... vad var ordet nu igen? Oh ja... mindre avgörande.

Pang.

Det var mindre blodigt också. Det var mer solsken, till att börja med. Det var mycket mindre trötthet också. Livet hängde inte så mycket på ett hagelgevär heller då.

Pang.

Ganska uppenbart faktiskt. Det var faktiskt också färre tänder i världen, bortsett från all tandkrämsreklam. Men dessa tänder var inte lika vassa och inte lika gröna.

Pang.

Det verkar vara mycket mer grönt i världen idag. Inte något hälsosamt grönt, i alla fall. Inte gräsgrönt. Inte trädgrönt. Inte ens militärgrönt. Nej, dagens gröna är nåt ohälsosamt. Det får en att tänka på andra ord. Ord som påminner om förruttnelse. Ord som likstelhet, fastän jag antar att det skulle vara mer blått, eller kanske i bästa fall blågrönt. Gult är också stort idag. Ögon är gula idag; ikaså fingrar och klor.

Pang.

Okej, stanna upp en minut och tag ett djupt andetag. Ett par djupa andetag; det är allt. Och så iväg igen. Fotsteg, fotsteg, fotsteg. Det kan inte vara långt kvar nu. Nej, sluta nu. Om du tänker på hur långt det är kvar till grinden eller stacket, kommer du bara att tappa tackten. Var var vi? Oh, ja... gult.

Pang.

Det var nära! Rätta till Kaptenen. Lyft över honom till högra axeln och flytta över hagelgeväret till vänstra handen, ta ett djupt andetag. En chans är bättre än ingen alls, som dom säger. Hah! Vad vet dom? Våldigt få av dom har aldrig behövt göra detta. Och jag, jag är tränad för detta. Säkert! Det står i manualen, eller? Kapitel 103, Sektion 3, Avsnitt 35, paragraf 42a. När man blir attackerad av vandrande döda, när dina kamraters kroppar reser sig för att bitas, när befälsordningen inte bara är bruten utan helt i spillror, vad gör du då?

Lägger huvudet mellan dina...

Pang.

Sluta nu. Sluta nu. Du kan inte ge upp nu. Du kan inte ge upp nu och gå över till den andra sidan. Det är inte den rätta vägen. Fan också, jag ska inte, okej..... okej? Fotsteg, fotsteg. Två meter till bakom oss, huvudgrinden ligger precis bakom mässhallen. Så, först mässhallen, sedan huvudgrinden. Vi kommer att klara det, vi är, vi...

Pang.

Okej. Lyft över Kaptenen till den vänstra axeln och flytta över hagelgeväret till den högra handen. Fan också. Huka dig. Ta hans högra arm och sätt honom i sittande ställning. Lägg min skuldra mot hans bröstorg och res på dig. Okej. Då beger vi oss igen. Runt hörnet och...

Pang. Pang.

Det är inte rättvist, att arbeta parvis. Men dessa två var nära, kompisliknande, i går. Inte längre. Gillade dom ändå inte. Rätt in i mässhallen. Inget här. tack... ok, genom här, in i köket och ut på andra sidan. Vad var det? Kaptenen vaknar, sa han upphetsat. Smärta i min arm. Han bet mig!

Pang. Pang. Pang. Pang.

Var död, din jävla... jag som bar dig halvvägs genom det förbaskade, blodiga och infekterade lägret. Och det här är tacken.

Pang.

Så. Nu kan jag röra mig fortare. Andas. Betydligt mindre vacklande i alla fall. Ut genom köksdörren och två hundra meter till huvudgrinden. Klar. Sparka och spring.

Det är det jag behövd göra. Sparka och springa.
Okej. Upp först. Rulla över på mage. Upp på knä och händer. Håll reda på hagegeväret. Upp med vänsterhanden nu och ta tag i bordet. Dra nu.
Ståendes igen, det känns bra. Störta mot dörren.
Okej, och..... sparka..... sparka och igenom.
Pang.
Här är vi. Jag ser huvudgrinden. Jösses...
Okej, det verkar bara vara fem av dom. Verkar, är inte tillräckligt. Kontrollera, Korpral, kontrollera.
En, Två, Tre, Fyra, Fem, Sex.
Då kör vi, spring. Fotsteg, fotsteg, fotsteg. Vänta tills du är tillräckligt nära dom för att kunna träffa. Håll tillräckligt på avståndet för eventuell blodförlust och trötthet. Vänta.
Här kommer den första...
Pang.
Det var en. Nästa något till höger. Fortsätt framåt.
Pang.
Det var den andre. Vinkla åt höger, dessa två arbetar tillsammans, så...
Pang, pang.
Femtio meter kvar. Ok...
Pang.
Rätt åt er. En till. Som jag sa. Ha, inga problem.
Klick

Tack för ditt inköp av ZOMBIES!!! 2:Zombie Corps(e). Det har varit en lång väg, att få fram detta spelet från de döda. Vi skulle vilja tacka alla er som har bemödat er med att ställa upp på denna kraftanstängning och gjort att det var värt besväret.
Detta spelet är tillägnat er.

När vi ändå är här, skulle vi vilja bjuda in er till att besöka vår hemsida på:
www.twilightcreationsinc.com och tittar på våra andra spel. Om du gillar detta spel, kommer du älska våra andra spel. Vår hemsida innehåller också aktuella FAQ, regeluppdateringar och alterneringar, likaså en hel del gratis material.
Titta gärna förbi och låt oss få veta vad du tycker.

Nu till god sakerna!

Innehåll

15 Kartbrickor <<Terräng>>
30 Händelsekort
6 Självlysande Zombier
Fler Livsmarkörer
Dessa Regler

Förändringar

En del spelare har uttryckt sin bekymmer över att slutet på spelet är för långt. Vi har en lösning (och det finns fler på websidan). Efter att man blandat brickorna, placerar man "Helipad" brickan slumpvist i den nedre halvan av brickhögen. Detta borde få tillräckligt med fart på spelet. Likaså, så tror vi att du finner de nya händelsekortet och den extra "Helipad" brickan, som du får i denna expansion, till stor hjälp för att öka upp farten på spelet. Du har full frihet att ändra på spelet efter egna önskemål.
Trots allt, har du köpt spelet...

Nyheter

Och nu till själva kärnan av spelet.
Att lägga till Zombie Corps(e) med Zombies!!! - grundspelet, är enkelt.
♣ Blanda in dom nya händelsekortet med dom gamla. Antingen kan du använda allihop eller så tar du bort sådana kort du inte vill ha med. Det står dig fritt att själv välja.

- ⊠ Blanda inte dom nya kartbrickorna med dom gamla. (Om du inte verkligen vill det). Tag den nya brickan, som heter "Front Gate" och blanda in den med de gamla kartbrickorna. Alternativt kan du slumpvis blanda in den i den övre halvan av brichhögen.
- ⊠ Tag en kartbricka med en "rak väg" på och en kartbricka med en "korsning" på och placera dom åt sidan. Blanda resten av Zombie Corps(e) brickorna (inklusive "Helipad") och placera dom bredvid den andra högen. (Kan någon se vart detta leder till?).

Spelet

Spelet fortgår som normalt, fram tills att någon drar "Front Gate" brickan. När denna bricka dras och spelas ut, lägger du till de två brickorna du lade undan förut, den raka vägen och korsningen. (Trots allt, så vill vi ju inte ha den hemliga militärbasen allt för nära staden, eller...) Placera zombier på dessa brickor enligt grundreglerna.

Hör upp nu, för här kommer de lite kniviga sakerna. Från och med nu, och framåt i spelet, får spelarna dra brickor från endera brichhög. Men, Zombies!!! 2 (Z2C) brickor måste läggas till den militära delen av spelbordet. Detta inkluderar den militära "Helipad" brickan. När den ena brichhögen tar slut, måste man fortsätta på den andra kvarvarande högen.

Tilläggningsvis, händelsekort som specifikt talar om att man ska spela dom i staden, kan bara spelas mot spelare/kartbrickor i stadsdelen av spelbordet.

Spelet fortsätter som vanligt, tills någon uppnår ett av de sätt man kan vinna på. Nåja, nästan...

Det finns en del speciella kartbrickor i det nya settet. Dom är markerade med en asterisk (*) uppe i hörnet, vid titeln.

- ⊠ "Top Secret Lab" brickan: När denna spelas ut, ska du placera de självlysande zombisarna i de rutor som finns på brickan, i enlighet med grundreglerna. Zombierna är "Militärt Förbättrade" och kräver ett tärningsslag på 5 eller 6 för att dödas. De kan också flytta två rutor, istället för en, som är det normala.
- ⊠ "Motor Pool" brickan: När en spelare går igenom portarna, som finns markerade på brickan, kan spelaren skaffa sig en jeep. Detta gör att en spelare dubblar sin förflyttning, så länge spelaren befinner sig på en vägruta. När en spelare börjar på en vägruta och flyttar in i en byggnad, får spelaren fortsätta att flytta dubbelt under resten av sin tur. När en spelare väl gått in i en byggnad, förlorar han jeepen men kan återvända till "Motor Pool" och skaffa sig en ny. Tilläggningsvis, så räknas "Motor Pool" som inomhus, även om den förefaller vara utomhus. Nej, du kan inte använda "Mine Field" kortet på "Motor Pool" brickan.

Vanliga frågor och regler vi glömde i grundreglerna

- ⊠ Såvida ett händelsekort inte säger något annat, kan du inte använda liv eller ammo markörer att modifiera tärningsslag, till annat än tärningsslagen i strid.
- ⊠ När kortet "Alternate Food Source" spelas, får du INTE döda zombierna i alla fall.
- ⊠ Det finns tre dörrar på "Firehouse" brickan.
- ⊠ Den spelare som spelar "Butter Fingers" bestämmer vilket vapen/sak som ska tas ur spel.
- ⊠ Det får bara finnas ett exemplar av varje vapen, samtidigt, i spelet.
- ⊠ Nej, man får inte placera zombis i "namnlösa" byggnader.
- ⊠ Nej, man får inte döda en annan spelare.
- ⊠ Kortet "I Don't Think They're Dead" lyder nu, "Spela detta kort och tvinga din motståndare att slå två tärningar. Om något av tärningsslagen är 3 eller lägre, måste motståndaren återlämna två av sina zombis till zombipoolen. Liv och ammo markörer får användas

till att modifiera dessa tärningslag."

För en komplett lista över de vanligaste frågorna, besök gärna vår hemsida på:
www.twilightcreationsinc.com

Game Concept and Design: Tood A. Breitenstein

Art: Dave Aikins

Additional Development: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Bill "Biff" Wilson

Sculpting: Behrle Hubbuch

Layout and Design: Todd Breitenstein

Fiction: Keary Birch

Playtesters: The Usual Cast of Zombies!