

# ZOMBIES!!!

## **ZOMBIES!!! (Dansk)**

### **Spillet**

Haglgeværet tordnede. Den livløse kroppen fløj af hoveder da jeepen svingede ind på parkeringen uden for Taco Casa.

Udenfor på gaderne krøllede det af vandrer døde, som sagte forføje de to overlevende i sin jeep. En omkuld tromler langturslastbiler lå Midt i vejen og fik Loren at tage en genvej. Jeepenbouncede mod fortorvkanten.

"Helikopterpladen ligger til det holdt!" Bruno pegede i modsat retning, samtidigt som han lod om sit haglgevær med sine sidste seks patroner.

"Vi kører igennem drive thru'n og omkring!" skreg Loren samtidigt som hun gjorde et skarpt venstresving. Da de krydset legepladsen ved Taco Casa, kørte jeepen på et par zombier som festede på levnene af et barn.

"Nej, ikke vejen!" Bruno stod op i jeepen, og pumpende med sit haglgevær mod hobene af kadavere som var på vej imod dem.

Da de svingede ind på drive thru'n, fik Loren stoppet op for at ikke kollideret med det brændende vraget som lav fremfører dem. Dækkene skreg da de kørte ret ind i den brændende bilen. Bruno fløj over forruden og Loren's hoveder slog i rattet. Forvirret og blodig, rejste hun på sig og tørrede blodet fra sine øjne. Bruno lå helt slået der på motorhjelm. smertefuldt vendte Loren på sit hoved og så hobene af zombier komme imod dem, omkring hjørnet vedTaco Casa. Loren kastede bakken ind på jeepen. Dækkene skreg. Dem kom ingen hvert. Loren halv stod og kiggede på Bruno. Den forrestere kofangeren sad fast i det brændende vraget, fremfører dem. De kom ingen hvert.

Da hun vendte sig om igen, så hun zombier komme al nærmere. Hun strakte sig ned mellem sine ben og tog en pistol frem fra under forsædet. Forvirret, vendte hun sig om og begyndte at skyde ret ind i mobben af vandrer døde.

Bruno vågnede til lyden af larmen fra Loren's pistol. En skarp smerte kom fra hans højre arm, og noget som trak i hans venstre ben. Han løftede på sit hoved og så zombier klatring op mod ham på motorhjelm. De krøb sig mod ham, en tog en bet i hans højre arm og en anden begyndte at gnave på hans ben. Fanden, tænkte han ... kør aldrig igennem en drivethru ... dem forsøger at altid at snyde dig.

## **ZOMBIES!!!**

Det du nu holder i din hånd er et småt spil som giver dig muligheden for at genskabe den spænding og frygt som du kan opleve igennem at flygte fra de fra vandrer døde som ivrigt forsøger at gribe tag i dig.

Når det kommer til overlevelse, så er det hver mand for sig selv!

Bekymr dig ikke for din bedste ven fra gymnasiet eller hvad din kæreste tænker (du kan altid skaffe dig en ny). Når du lægger dem bag dig eller giver dem en pistol og glemmer at give dem den der ekstra ammunitionen, er du den som ler dig lykkelig på vejen til den der sikre øen i Karibien langt

fra zombieflokken. Grib dit haggevær, lad og sikre og se på at du skyder dem i hovedet. Du får kun en chance for at klare dig tilhelikopterlandingspladsen. Se på at ingen anden kommer i din vej så kommer du til at klare dig ud af dette oplevelse.

George Vasilakos

Skaberen af rollespillet "*All Flesh Must Be Eaten*".

Maj 2001

Tak for at du har købt ZOMBIES!!! spillet. Dette spil har sit hjerte i sine utallige antal zombiefilm vi er vokset op med og kommet til at elske. Med denne baggrund kendt, håber vi at du forstår når vi siger, ZOMBIES!!! er ikke et sødt spil. Men det er, alligevel, meget morsomt. Men endnu en gang, noget så fyldt med så her mange levende lig kan umuligt være så dårligt. Ja, du kommer til at dø og blive tvunget at begynde om. Ja, du kommer til at blive indtrængt i et hjørne, omringet af de nyligt dræbte. Men, du kommer også til at være en stor pine for dine medspillere og hvis du er den første som klarer dig ud byen, kommer det til at være besværet værd. Vi håber oprigtigt at du værdsætter ZOMBIES!!! og indbyder dig til at besøge vores hjemmeside på [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com) og kigge på vores øvrige spil.

### **Inholdt**

30 Kortfliser

50 Hændelse kort

100 Plastzombier

6 Plastic Shotgun Guys (Spilfigurer)

30 Livsbeviser

60 Ammobeviser

2 Terninger

1 Stk. Spilleregler

### **Målet med spillet**

Målet med ZOMBIES!!! er at være den første spiller som når den midterst ruden på "*Helipad*" bakken (Helikopter pladen) og flygte fra de fremrykkelse hobene af zombier. Alternativt, en spiller vinder også hvis han er den første at samle 25 zombier.

### **Spillet**

Vælg slumpvis en spiller til at være giveren. Giveren tager bort "*Town Square*" bakken og "*Helipad*" bakken fra kortfliser dækken. Placere "*Town Square*" bakken i midten af spillebordet, med en spilfigur for hver spiller, i midterst ruden på "*Town Square*" bakken. Giveren blander siden resten af bakkerne og placerer "*Helipad*" bakken underst i bunken. Placere siden bunken ved siden om, men inden for rækkevidde for alle spillere.

Giveren blander siden hændelseskortene og deler tre kort ud til hver spiller. Endnu en gang, hændelseskortene omlægges ved siden, men inden for rækkevidde for alle spillere.

Hver spiller skal også have tre liv og tre ammobeviser.

### **Tur-ordning**

Under en tur, skal en spiller udføre følgende trin.

1. Trække en bakke fra kortfliser dækken og læg på bordet.
2. Bekæmpe evt. zombie på din nuværende rude. (Se kamp reglerne).
3. Trække op til tre hændelseskort, om du har mindre end tre.
4. Slå for forflytning. (Se forflytningsreglerne).
5. Flytte de antal ruder som dit terningslag viser. Du må standse og stride på den rude som optages af en zombie. Du får lov at fortsætte din forflytning, efter du har bekæmpet zombien, op til din totale forflytning.
6. Efter forflytningen, slå 1d6. Du må flytte de antallet zombier, en rude hver, om muligt, som terningslaget viser.
7. I slutningen af din tur, får du kaste et hændelseskort fra din hånd. Spillet fortsætter så omkring bordet, med uret. Der findes adskillig reglerspillerne må følge nær dem lægger ud kortbakker.

### **Placering af Kortfliser**

Der findes adskillig reglerspillerne må følge nær dem lægger ud kortbakker.

- Bakkerne kan lægges i hvilken retning lov at som helst men må ligge så at alle veje bliver sammenkoblende. Du får ikke blokere nogen vej med siden af en bygning.
- Når en bakke bliver lagt, bakker med "navnet" bygninger (Bakke "C"), får da umiddelbart antal Zombier (Z), Ammo (B) og Livs (L) markører som findes angivne på bakken. Alle markører og zombier må blive placerede inde i bygningen og ikke på nogen vejruede. Se afsnittet for "Extraregler og Klarifikationer" for flere regler angående zombier og bevisplaceringer.
- Det er muligt at placere en bakke på en sådan måde at ingen kommende bakke kan blive lagt. Om dette indtræffer, taber den spiller som senest lagde en bakkeresten af sin tur. Spillet fortsætter da indtil nogen spiller samlet 25 zombier.
- Når en bakke med "navneløse" bygninger bliver lagt (Bakke "A" og "C"), kommer den ind i spil med det antal zombier på, som antallet veje er, som efterlader bakken. For eksempel, bakke "C" foroven, giver 4 zombier, bakke "A" skulle da give 2 zombier. Disse zombier bliver placeret på nogen af de legale ruderne på bakken.

### **Kampregler**

- Hver gang du begynder din tur, på en og samme rude som en zombi, eller hvis du havner på en rude som optages af en zombi under forflytningen, bliver følgen at tage kamp.
- Kamp løses igennem at slå 1d6. Hvis du slår en fire, nummer fem eller nummer seks så vinder du og kan da lægge zombien til din samling; hvis du slår en nummer et, nummer to eller nummer tre så taber du og må da enten, tabe en livsmarkør eller gøre af med tilstrækkeligt medammobeviser for at du skal lykkes. For eksempel, om du slår en nummer to, kan du tage en livsmarkør og slå bort igen eller så kan du anvende toammobeviser til at forhøje dit terningslag fra to til fire.
- Kampen fortsætter indtil spilleren vinder eller at livsbeviserne holder op. En spiller kan aldrig efterlade kampen frivillig.
- Når en spiller får slut på sine livsmarkører, forflytningen stopper og spilfigur er flyttet tilbage til midten af "*Town Square*" bakken. In addition bliver hans resterende forflytning halted, taber halvdelen (afrundet opad) af sine zombier og alle de våben han har haft i spil. Resten af turen flyder på som sædvanligt.

- Når en spiller dør og tvinges begynde om, så starter han sin næste tur med tre liv og tre ammobeviser.

### **Regler for hændelseskort**

- Et hændelseskort kan spilles når som helst.
- Du kan bare spille et hændelseskort under en tur. (Det er, fra begyndelse af din tur indtil begyndelse på din næste tur).
- Du får lov at aldrig have mere end tre hændelseskort.
- En spiller kan kaste et hændelseskort i slutningen af sin tur. At kaste sit kort signalerer slutningen på turen og ingen mere handling bliver lavet når vel et kort er kastet.

### **Regler for Spillerforflytning**

- Forflytningen afgøres af at slå en d6 terning.
- Spiller kan vælge at ikke anvendte hele sin forflytning og kan standse når som helst.
- Zombier man møder under sin forflytning må bekæmpes inden forflytningen kan fortsætte. Se Stridsregler for mere enkelthed. (Hændelseskort som "*Alternate Food Source*" overskrider denne regel).
- Om en spiller flytter sig ind i en rude som indeholder liv eller ammobeviser og ingen zombier, så får spilleren øjeblikkelig plukke op dem.
- Zombier og spillere kan røre sig ind og ud i "navnet" bygninger kun og må da anvende de dørruder som findes markerede. Ingen anden bygninger bliver anvendt.
- Alle ruder i "navnet" bygninger anvendes. Disse ruder er indikeret med hjælp af de liniere som findes optegnende på bakkerne.

### **Regler for Zombieflytning**

- I slutningen af en tur, slås en d6 terning og resultatet aflæses, det antal zombier som terningslaget viser, skal flyttes en rude hver, om muligt.
- En rude bliver bare optaget af en zombie til gangen, nogensinde.
- En rude som optages af en zombie kan også optages af livs eller ammobeviser, men hvis zombien flytter, standser beviser tilbage.

### **Ekstraregler og klarifikationer**

- Når "*Heliport*" bakken lægges, skal den spiller med mindst antal zombis placere "*Heliport*" bakken på bordet. Vid eventuelt uafgjort, skal man slumpvis afgøre lov at hvem som skal få lægge ud "*Heliport*" bakken.
- En rude kan optages af en zombi og en livs eller ammobeviser - aldrig alle tre.
- Ingen spiller kan have mere end fem livs markører til gangen.
- Spiller kan have ubegrænset med ammobeviser.

**Game Concept and Design:** Todd A. Breitenstein

**Art:** Dave Aikins

**Additional Development:** Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

**Sculpting:** Behrle Hubbuch

**Layout and Design:** Greg Conyers, Phil Lacefield Jr, and Todd Breitenstein

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

**Danish Translation:** Dane of War