

ZOMBIES!!! (Swedish)

Spelet

Hagelgeväret dånade. Den livlösa kroppen flög av huven när jeepen svängde in på parkeringen utanför Taco Casa.

Utanför på gatorna kryllade det av vandrande döda, som sakta förföljde de två överlevande i sin jeep. En omkull vält långtradare låg mitt i vägen och fick Loren att ta en genväg. Jeepen studsade mot trottoarkanten.

"Helikopterplattan ligger åt det hållet!" Bruno pekade i motsatt riktning, samtidigt som han laddade om sitt hagelgevär med sina sista sex patroner.

"Vi genar genom drive-thru'en och åker runt!" skrek Loren samtidigt som hon gjorde en skarp vänstersväng. När de korsade lekplatsen vid Taco Casa, körde jeepen på ett par zombis som festade på kvarlevorna av ett barn.

"Nej, inte den vägen!" Bruno stod upp i jeepen, och pumpande med sitt hagelgevär mot horderna av kadaver som var på väg emot dom.

När de svängde in på drive-thru'n, fick Loren tvärnita för att inte krocka med det brinnande vraket som låg framför dem. Däcken skrek när de körde rätt in i den brinnande bilen. Bruno flög över framrutan och Loren's huvud slog i ratten.

Förvirrad och blodig, reste hon på sig och torkade blodet från sina ögon.

Bruno låg helt utslagen där på motorhuven. Smärtfullt vände Loren på sitt huvud och såg horderna av zombis komma mot dom, runt hörnet vid Taco Casa.

Loren slängde in backen på jeepen. Däcken skrek. Dom kom ingen vart.

Loren halv stod och kikade på Bruno. Den främre kofångaren satt fast i det brinnande vraket, framför dem. De kom ingen vart.

När hon vände sig om igen, såg hon zombisarna komma allt närmre. Hon sträckte sig ner mellan sina ben och tog fram en pistol från under framsätet. Förvirrad, vände hon sig om och började skjuta rätt in i mobben av vandrande döda.

Bruno vaknade till ljudet av dån från Loren's pistol. En skarp smärta kom från hans högra arm, och något som drog i hans vänstra ben. Han lyfte på sitt huvud och såg zombis klättrandes upp mot honom på motorhuven. De krälade sig mot honom, en tog ett bet i hans högra arm och en annan började gnaga på hans ben. Fan, tänkte han... åk aldrig igenom en drive-thru... dom försöker alltid att lura dig.

ZOMBIES!!!

Det du nu håller i din hand är ett litet spel som ger dig möjligheten att återskapa den spänning och fruktan som du kan uppleva genom att fly från de vandrande döda som ivrigt försöker gripa tag i dig.

När det kommer till överlevnad, så är det varje man för sig själv!

Oroa dig inte för din bästis från gymnasiet eller vad din flickvän tänker (du kan alltid skaffa dig en ny). När du lämnar dom bakom dig eller ger dom en pistol och glömmer att ge dom den där extra ammunitionen, är du den som skrattar dig lycklig på vägen till den där säkra ön i Karibien långt ifrån zombihorderna.

Greppa ditt hagelgevär, ladda och säkra och se till att du skjuter dom i huvudet.

Du får bara en chans att klara dig till "Helikopterplattan". Se till att ingen annan kommer i din väg så kommer du att klara dig ur detta levande.

George Vasilakos

Skaparen av rollspelet "All Flesh Must Be Eaten".

Maj 2001

Tack för att du köpt Zombies!!! Spelet. Detta spel har sitt hjärta i sina otaliga antal zombifilmer vi har växt upp med och kommit att älska. Med denna bakgrund känd, hoppas vi att du förstår när vi säger, ZOMBIES!!! är inte ett snällt spel. Men det är,

likväl, väldigt roligt. Men återigen, något så fyllt med så här många levande lik kan omöjligt vara så dåligt. Ja, du kommer att dö och bli tvungen att börja om. Ja, du kommer att bli inträngd i ett hörn, omringad av de nyss dödade. Men, du kommer också att vara en stor pina för dina medspelare och om du är den förste som klarar dig ut ur stan, kommer det att vara värt besväret.

Vi hoppas uppriktigt att du uppskattar ZOMBIES!!! och inbjuder dig till att besöka vår hemsida på www.twilightcreationsinc.com och titta på våra övriga spel.

Innehåll

30 Kartbrickor <<Terräng>>
50 Händelse kort
100 Plastzombier
6 Plastic Shotgun Guys (Spelfigurer)
30 Livsmarkörer
60 Ammomarkörer
2 Tärningar
Instruktioner

Målet med spelet

Målet med ZOMBIES!!! är att vara den förste spelare som når den mittersta rutan på "Helipad" brickan (Helikopter plattan) och fly från de framryckande horderna av zombier.

Alternativt, en spelare vinner också om han är den förste att samla 25 zombier.

Spelet

Välj slumpvis en spelare till att vara givaren. Givaren tar bort "Town Square" brickan och "Helipad" brickan från brickhögen. Placera "Town Square" brickan i mitten av spelbordet, med en spelfigur för varje spelare, i mittersta rutan på "Town Square" brickan. Givaren blandar sedan resten av brickorna och placerar "Helipad" brickan underst i högen. Placera sedan högen vid sidan om, men inom räckhåll för alla spelare.

Givaren blandar sedan händelsekortet och delar ut tre kort till varje spelare. Återigen, händelsekortet läggs vid sidan om, men inom räckhåll för alla spelare.

Varje spelare skall också ha tre liv och tre ammomarkörer.

Turordningen

Under en tur, skall en spelare utföra följande steg.

1. Dra en bricka från brickhögen och lägg på bordet.
2. Bekämpa ev. zombi på din nuvarande ruta. (Se Stridsreglerna).
3. Dra upp till tre händelsekort, om du har mindre än tre.
4. Slå för förflyttning. (Se förflyttningsreglerna).
5. Flytta de antal rutor som ditt tärningslag visar. Du måste stanna och strida på den ruta som upptas av en zombi. Du får fortsätta din förflyttning, efter du har bekämpat zombien, upp till din totala förflyttning.
6. Efter förflyttningen, slå 1d6. Du måste flytta de antalet zombier, en ruta vardera, om möjligt, som tärningslaget visar.
7. I slutet på din tur, får du kasta ett händelsekort från din hand.
Spelet fortsätter sedan runt bordet, medurs.

Placering av Kartbrickor

Det finns åtskilliga regler spelarna måste följa när dom lägger ut kartbrickor.

- ⌘ Brickorna kan läggas i vilken riktning som helst men måste ligga så att alla vägar blir sammankopplade. Du får inte blockera någon väg med sidan av en byggnad.
- ⌘ När en bricka blir lagd, brickor med "namnade" byggnader (Bricka "C"), får då omedelbart

det antal Zombier(Z), Ammo(B) och Livs(L) markörer som finns angivna på brickan. Alla markörer och zombier måste bli placerade inuti byggnaden och inte på någon vägruta. Se avsnittet för "Extraregler och Klarifikationer" för fler regler beträffande zombier och markörplaceringar.

- ⊠ Det är möjligt att placera en bricka på ett sådant sätt att ingen kommande bricka kan bli läggas. Om detta inträffar, förlorar den spelare som senast lade en bricka resten av sin tur. Spelet fortsätter då tills någon spelare samlat 25 zombier.
- ⊠ När en bricka med "namnlösa" byggnader blir lagd (Bricka "A" och "C"), kommer den in i spel med det antal zombier på, som antalet vägar är, som lämnar brickan. Till exempel, bricka "C" ovan, ger 4 zombier, bricka "A" skulle då ge 2 zombier. Dessa zombier får placeras på någon av de legala rutorna på brickan.

Stridsregler

- ⊠ Varje gång du börjar din tur, på en och samma ruta som en zombi, eller om du hamnar på en ruta som upptas av en zombi under förflyttningen, blir följden att ta strid.
- ⊠ Strid löses genom att slå 1d6. Om du slår en fyra, femma eller sexa så vinner du och kan då lägga zombien till din samling; om du slår en etta, tvåa eller trea så förlorar du och måste då antingen, förlora en livsmarkör eller göra av med tillräckligt med ammomarkörer för att du ska lyckas. Till exempel, om du slår en tvåa, kan du ta bort en livsmarkör och slå igen eller så kan du använda två ammomarkörer till att höja ditt tärningsslag från två till fyra.
- ⊠ Striden fortsätter tills spelaren vinner eller att livsmarkörerna tar slut. En spelare kan aldrig lämna striden frivilligt.
- ⊠ När en spelare får slut på sina livsmarkörer, avstannar förflyttningen och måste då genast flytta sin spelfigur tillbaka till mitten av "Town Square" brickan. Ytterligare blir hans resterande förflyttning förverkad, förlorar hälften (avrundat uppåt) av sina zombier och alla de vapen han har haft i spel. Resten av turen flyter på som vanligt.
- ⊠ När en spelare dör och tvingas börja om, så startar han sin nästa tur med tre liv och tre ammomarkörer.

Regler för händelsekort

- ⊠ Ett händelsekort kan spelas när som helst.
- ⊠ Du kan bara spela ett händelsekort under en tur. (Det är, från början av din tur tills början på din nästa tur).
- ⊠ Du får aldrig ha mer än tre händelsekort.
- ⊠ En spelare kan kasta ett händelsekort i slutet av sin tur. Att kasta sitt kort signalerar slutet på turen och ingen mer handling får göras när väl ett kort är kastat.

Regler för Spelarörflyttning

- ⊠ Förflyttningen avgörs av att slå en sexsidig tärning.
- ⊠ Spelare kan välja att inte använda hela sin förflyttning och kan stanna när som helst.
- ⊠ Zombier man möter under sin förflyttning måste bekämpas innan förflyttningen kan fortsätta. Se Stridsregler för mer detaljer. (Händelsekort som "Alternate Food Source" överskrider denna regel).
- ⊠ Om en spelare förflyttar sig in i en ruta som innehåller liv eller ammomarkörer och inga zombier, så får spelaren genast plocka upp dom.
- ⊠ Zombier och spelare kan röra sig in och ut i "namnade" byggnader enbart och måste då använda de dörrutor som finns markerade. Inga andra byggnader får användas.
- ⊠ Alla rutor i "namnade" byggnader används. Dessa rutor är indikerade med hjälp av de linjer som finns uppritade på brickorna. Till exempel, "Sporting Goods Store" har sju interiörrutor och en vägruta.

Regler för Zombiförflyttning

- ⊠ I slutet av en tur, slås en sexsidig tärning och resultatet avläses, det antal zombier som tärningsslaget visar, skall flyttas en ruta vardera, om möjligt.

- ⌘ En ruta får bara upptas av en zombi åt gången, någonsin.
- ⌘ En ruta som upptas av en zombi kan också upptas av livs eller ammomarkörer, men om zombien flyttar, stannar markörerna kvar.

Extraregler och Klarifikationer

- ⌘ När "Heliport" brickan läggs, skall den spelare med minst antal zombis placera "Heliport" brickan på bordet. Vid eventuellt oavgjort, skall man slumpvis avgöra vem som ska få lägga ut "Heliport" brickan.
- ⌘ En ruta kan upptas av en zombi och en livs eller ammomarkör - aldrig alla tre.
- ⌘ Ingen spelare kan ha mer än fem livs markörer åt gången.
- ⌘ Spelare kan ha obegränsat med ammo markörer.

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