



DANKE DAS DU ZOMBIES!!! 7: SEND IN THE CLOWNS GEKAUFT HAST. DIESE ERWEITERUNG KAM ZUSTANDE, NACHDEM WIR UNS ZUSAMMENSETZT HABEN UM HERAUSZUFINDEN WAS NOCH FURCHTEINFLÜSSENDER ALS ZOMBIES SIND. „CLOWNS“ SCHLUG KERRY VOR.

WIE IMMER HATTE SIE RECHT.

DANN TATEN WIR DEN NÄCHSTEN LOGISCHEN SCHRITT. ZOMBIES SIND FURCHT EINFLÜSSEND. CLOWNS SIND FURCHT EINFLÜSSEND. ALSO MÜSSEN LOGISCHERWEISE ZOMBIE CLOWNS DAS SCHRECKLICHSTE SEIN... RICHTIG?!?

WENN DU DIE REGELN LIEST WIRD DIR VIELLEICHT AUFFALLEN DAS AUCH EIN PAAR DREHUNGEN UND WENDUNGEN HINZUGEFÜGT WURDEN. WIR NENNEN ES DAS „FUNHOUSE/SPIEGELKABINETT“. ABER DAZU KOMMEN WIR SPÄTER.

SAGEN WIR ERSTMAL „DIE SPIELER GEHEN REIN, DOCH SIE KOMMEN NICHT RAUS...“

ZULETZT MÖCHTEN WIR, WIE IMMER, EUCH FANS DANKEN. WIE IHR WISST, WÄRE OHNE EUCH DIES HIER ALLES NICHT MÖGLICH.

NOCHMALS DANKE,

**TODD UND KERRY BREITENSTEIN
JETZT ZUM GUTEN TEIL!!!**

Spielinhalt

15 Kartenteile
32 Ereigniskarten
25 Zombie Clowns
Diese Regeln

Das neue Zeug!!! (oder das Ziel des Spiels!)

Dieses Set kann eigenständig (mit den Spielmarken des Grundspiels) gespielt oder als Erweiterung mit dem Grundspiel gespielt werden. Das Ziel ist es, es bis zum Big Top/Zirkuszelt zu schaffen, ein Clown Car einzusammeln und den Jahrmarkt über den „Ticket Booth/Ticketstand“ zu verlassen. Richtig, es gibt keinen Hubschrauberlandeplatz in diesem Set.

Spielvorbereitung

Es gibt verschiedene Wege diese Erweiterung zu nutzen.

Vorbereitung wenn nur Zombies 7 genutzt wird:

-Entferne die 4

„Funhouse/Spiegelkabinett“ Kartenteile, ein Kreuzungs-Kartenteil und das „Big Top 2/Zirkuszelt 2“ Kartenteil. Lege die „Funhouse/Spiegelkabinett“ Kartenteile wie auf dem Bild auf der nächsten Seite beschrieben, für jeden Spieler erreichbar, aus.

Lege das „Big Top 2/Zirkuszelt 2“ Kartenteil zur Seite. Platziere ein Kreuzungs-Kartenteil in die Mitte des Tisches. Mische die verliebenden Kartenteile und lege sie an die Seite.

-Entferne die 6 „Clown Cars“ aus dem Ereigniskartenstapel und lege sie zur Seite.

Mische die restlichen Ereigniskarten und gebe 3 an jeden Spieler.

Der Ereigniskartenstapel wird nicht neu gemischt sobald dieser aufgebraucht wurde.

Sollte dieser Zeitpunkt eintreffen werden keine Ereigniskarten mehr gezogen.

-Jeder Spieler platziert seine Figur auf ein beliebiges mittleres Feld (X) auf einem beliebigen „Funhouse/Spiegelkabinett“ Kartenteil.

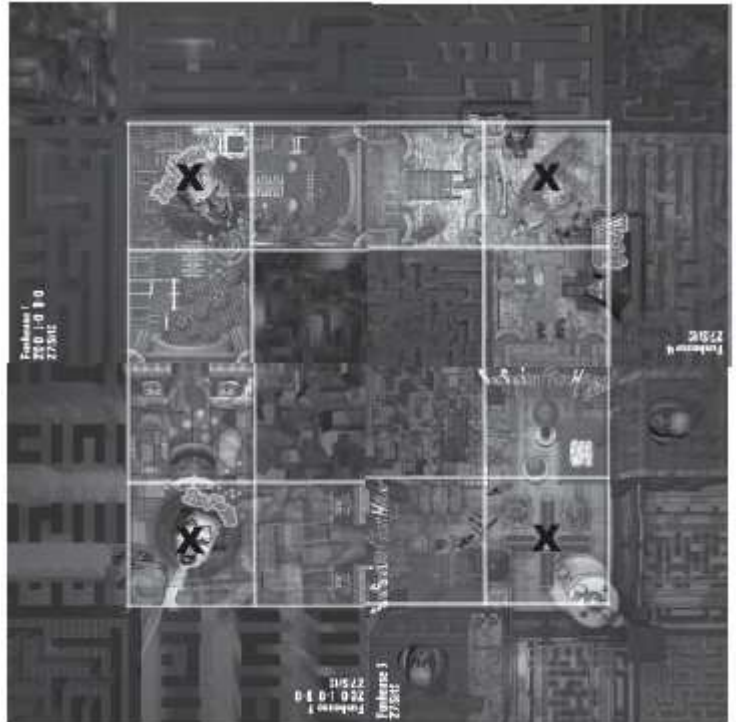
Vorbereitung wenn Zombies 7 mit dem Grundspiel genutzt wird:

-Dieses Spiel wird wie jede normale Zombies!!! Erweiterung (wie Zombies!!! 2 und 3) gespielt. Du kannst auch nach den unten beschriebenen speziellen Regeln spielen.

-Lege die Stadt-Kartenteile des Grundspiels möglichst in einem kleinen Bereich aus. Lege nach den normalen Platzierungsregeln den „Ticket Booth/Ticketstand“ und ein Kreuzungs-Kartenteil (von Zombies!!! 7) anliegend an ein Stadtkartenteil aus. Platziere den „Ticket Booth/Ticketstand“ so weit wie möglich weg vom Helikopterlandeplatz.

-Entferne die 4 „Funhouse/Spiegelkabinett“ Kartenteile und das „Big Top 2/Zirkuszelt 2“ Kartenteil. Platziere die Funhouse/Spiegelkabinett Kartenteile so dass sie jeder Spieler erreichen kann. Lege das „Big Top 2/Zirkuszelt 2“ Kartenteil zur Seite. Mische die restlichen Kartenteile. Lege sie zur Seite.

-Entferne die 6 „Clown Cars“ aus dem Ereigniskartenstapel und lege sie zur Seite.



DAS FUNHOUSE AM ANFANG DES SPIELS

-Mische die Ereigniskarten aus dem Grundspiel mit den Karten der eventuellen Erweiterungen, bis auf die Zombies!!! 7 Ereigniskarten.
Lege die Karten zur Seite so dass sie jeder Spieler leicht erreichen kann.

-Mische die Zombies!!! 7 Ereigniskarten und teile an jeden Spieler drei „Zombies!!! 7“ Ereigniskarten. Lege die übrigen Karten zur Seite. Wenn Ereigniskarten gezogen werden, kannst du entweder vom „Zombies!!! 7“ Stapel oder vom normalen Ereigniskartenstapel ziehen.

Achte darauf Karten auf den dazugehörigen Stapel abzulegen.

Die Zombies!!! 7 Ereigniskarten werden nicht neu gemischt.

Sobald diese Karten aufgebraucht wurde, können Karten nur noch vom normalen Ereigniskarten Stapel gezogen werden.

-Jeder Spieler platziert seine Figur auf ein beliebiges mittleres Feld auf einem beliebigen „Funhouse/Spiegelkabinett“ Kartenteil. (Sie obige Abbildung)

-Wenn Kartenteile gezogen werden, müssen diese an andere Jahrmarkt Kartenteile angelegt werden, nicht an Stadt-Kartenteile.

- Das Ziel, wenn zusammen mit dem Grundspiel gespielt wird ist, es bis zum Big Top/Zirkuszelt zu schaffen, ein Clown Car einzusammeln und den Jahrmarkt über den „Ticket Booth/Ticketstand“ zu verlassen. Sobald du dieses Kartenteil verlassen hast darfst du 2 Würfel bei deinen folgenden Bewegungszügen nutzen, wenn du das „Clown Car“ noch besitzt. Von da an, gewinnst du indem du 25 Zombies (Zombie Clowns inbegriffen) tötest oder es bis zum mittleren Feld des Hubschrauberlandeplatz schaffst. Bedenke, dass das Clown Car als Gegenstand zählt und den normalen Objekt Regeln unterliegt.



DAS FUNHOUSE WÄHREND DES SPIELS

Das bedeutet, dass du dieses durch einen Ereigniskarten Effekt oder den Tod verlieren kannst. Das Spiel wird wie gewohnt fortgesetzt bis ein Spieler die Siegesbedingungen erfüllt.

Spielablauf auf dem Jahrmarkt:

-Die Zugreihenfolge wird wie gewohnt ausgeführt.

-Sobald ein Spieler ein „Funhouse/Spiegelkabinett“ Kartenteil verlässt wird dieses um 90 Grad in irgendeine Richtung gedreht. Dies wird getan, egal ob das Kartenteil besetzt ist oder nicht.

-Sobald es einem Spieler möglich ist das „Funhouse/Spiegelkabinett“ zu verlassen (siehe Abbildung „A“ oder „B“), entscheidet der zu der linken sitzende Spieler auf welches Kreuzungs-Kartenteil des Jahrmarkts die Figur gestellt wird. Die Bewegung wird von dort aus

fortgesetzt. Der Spieler kann das „Funhouse/Spiegelkabinett“ Kartenteil verlassen sobald ein offener Weg vom einem Kartenteil am Rand hinausführt. (Die Bewegung auf das Kreuzungs-Kartenteil kostet dich keine Bewegungspunkte)

-Die Zomibe Clowns werden laut den Angaben auf den jeweiligen Kartenteilen platziert. Auf die Kreuzungs-Kartenteile werden keine Zombies platziert.

-Sobald das „Big Top/Zirkuszelt“ Kartenteil gezogen wird, wird sofort die andere Hälfte des „Big Top/Zirkuszelt“ angelegt. (Siehe Abbildung)



The Big Top

-Sobald ein Spieler ein „Big Top/Zirkuszelt“ Feld betritt erhält er ein „Clown Car“. (Siehe Abbildung „X“)

-Wenn ein Spieler ein Clown Car erhält, darf er 2 Punkte zu seinem Bewegungswurf hinzuaddieren. Das passiert ab dem Zug nachdem der Spieler das Auto erhalten hat.

Zombies müssen auch im „Clown Car“ nach den üblichen Kampfregeln bekämpft werden.

-Wenn beim Bewegungswurf eine 1 gewürfelt wird (bevor der Bonus des Clown Car addiert wird, jedoch nach jedem anderen Bonus oder Abzug) wird der Spieler sofort zurück in das „Funhouse/Spiegelkabinett“ gestellt. Die Figur wird auf irgendein mittleres Feld des „Funhouse/Spiegelkabinett“ gestellt.

-Sollte eine Figur zurück im „Funhouse/Spiegelkabinett“ landen, verliert dieser das „Clown Car“ sollte er eins besitzen. Die Clown Car Karte wird wieder zurück an die Seite auf den Tisch gelegt und steht wieder allen zur Verfügung.

Das Spiel gewinnen:

Wenn nur mit Zombies 7 gespielt wird, gewinnt der Spieler das Spiel welcher das letzte Feld des „Ticket Booth/Ticketschalters“ Kartenteils mit einem Clown Car erreicht.

Wenn das Grundspiel mit verwendet wird, gewinnt der Spieler das Spiel welcher das mittlere Feld des Helikopterlandeplatzes erreicht hat oder 25 Zombies getötet hat.

Zusätzliche Regeln:

-Wenn du dich im „Funhouse/Spiegelkabinett“ befindest kannst du dich nur auf den hellen Feldern fortbewegen. Die dunklen Felder können nicht betreten werden.

-Wenn ein Spieler ein „Funhouse/Spiegelkabinett“ verlässt, muss dieses gedreht werden, selbst wenn ein anderer Spieler noch auf diesem Kartenteil steht.

-Normale Zombie Figuren können sich nicht auf Zombies!!! 7 Kartenteile bewegen.

-Zombie Clown Figuren können sich nicht auf normale Zombies!!! Kartenteile bewegen.

-Das Clown Car zählt als ein Gegenstand und ist verloren wenn man stirbt.
-Das Clown Car zählt als ein Gegenstand und kann von Karteneffekten wie z.b. „Butterfingers“ betroffen werden.

-Sobald die Spieler den Jahrmarkt verlassen haben, können Spieler nicht ohne Grund zurück geschickt werden.

-Spieler können den Jahrmarkt auf keine andere Weise als mit dem Clown Car über das „Ticket Booth/Ticketschalter“ verlassen.

-Das „Midway Games“ Kartenteil zählt zwar als Kreuzung, dennoch werden dort Zombies auf jedes freie Feld gestellt.

-Wenn das Grundspiel mit verwendet wird, werden die Zombies!!! 7 Kartenteile aus dem Spiel entfernt sobald der letzte Spieler das „Ticket Booth/Ticketschalter“ Kartenteil verlassen hat.

-Um die Angelegenheit zu würzen, nutze nur die Anzahl von Clown Cars gleich der Anzahl der Spieler, abzüglich einem.

Wir widmen dieses Spiel in gedenken an unseren geliebten Neffen, Anthony James Beard, 1992-2007, einer unserer größten Zombies!!! Fans. Wir vermissen Dich, kleiner Tony.

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

Card Art: Dave Aikins

Map Art: Kurt Miller

Additional Development: Jonathan Breitenstein

Layout and Design: Todd Breitenstein

Playtesters: The Usual Cast of Living Impaired...Thanks to everyone who helped bring the dead back to life... Again!

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

© 2008 Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved

Twilight Creations, Inc., The Twilight Creations, Inc. logo and “Where Fun Comes To Life” Zombies!!!

Deutsche Übersetzung: Philipp Kreft

KARTENÜBERSETZUNGEN

CAN'T SLEEP CLOWNS WILL EAT ME (Kann nicht schlafen, Clowns werden mich fressen) (2x)

Spiele diese Karte um sofort 3 Karten vom Zugstapel zu ziehen. Du darfst diese sofort nach belieben ausspielen

(soweit es die Regeln erlauben). Lege die gezogenen Karten die nicht ausgespielt wurden ab.

CLOWN NOSE (Clownsnase) (2x)

Lege diese Karte vor dir aus. Spiele diese Karte um die oberste Karte des Ablagestapels deiner Hand hinzuzufügen.

COTTON CANDY (Zuckerwatte) (2x)

Spiele diese Karte um irgendeinem Wurf +1 zu addieren. Du darfst diese Karte nachdem

Wurf spielen.

I HATE CLOWNS (Ich hasse Clowns) (2x)

Spiele diese Karte um für 1 Runde all deinen Kampfwürfen gegen Zombie Clowns +1 zu addieren.

IMPORTANT CLOWN BUSINESS (Wichtige Clownsahngelegenheiten) (2x)

Nehme jeweils 1 Zombie Clown aus der Sammlung jedes Mitspielers und stelle diese auf die erlaubten Felder der (Zombies!!! 7) Zirkuskartenteile.

SELTZER BOTTLE (Selterswasser) (2x)

Spiele diese Karte um für 1 Runde allen Kämpfen gegen Zombies zu entgehen. Dieser Effekt gilt nur für Dich.

SEND IN THE CLOWNS! (Lasst die Clowns herein!) (2x)

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zuges.

Alle Zombie Clowns welche du diese Runde tötetest, können auf die Felder anderer Spieler gestellt werden.

STUFFED ANIMAL (Kuscheltier) (2x)

Lege diese Karte vor dir aus. Du kannst diese Karte jeder Zeit anstatt einer Lebensmarke ablegen.

THATS NOT A MASK! (Das ist keine Maske!) (2x)

Spiele diese Karte um eine ausgewählte Spielfigur mit einem Zombie Clown auf einem der "Big Top" Kartenteile zu tauschen.

THATS NOT AN EXIT! (Das ist kein Ausgang!) (2x)

Spiele diese Karte auf einen Spieler wenn dieser das Funhouse verlassen will. Stelle den Spieler auf eines der Felder eines anderen Funhouse Kartenteils.

WHOOAAA! (Whoaa!) (2x)

Spiele diese Karte auf einen Spieler damit dieser bei seinem nächsten Zug nur die Hälfte seiner Bewegung (abgerundet) nutzen darf und sofort eine seiner ausgelegten Gegenstände ablegen muss.

YOU ARE GOING TO DIE! (Du wirst sterben!) (2x)

Spiele diese Karte auf einen Spieler um diesen in das "Fortune Teller" Zelt zu schicken. Dieser Spieler muss einen Würfel werfen. Wenn der Wurf gleich:

1 - verliert er 2 Leben.

2 bis 5 - verliert er 1 Leben.

6 - verliert er KEIN Leben.

WHAT THE ____!?! (Was zum ____!?! (1x)

Spiele diese Karte auf irgendeinen Spieler. Dieser Spieler darf keine Karten von seiner Hand spielen bis er 1 Zombie getötet hat.

WHAT DO YOU MEAN, FUNNY?!? (Soll das etwa witzig sein?!?) (1x)

Spiele diese Karten auf irgendeinen Spieler um diesen auf eines der Felder des Funhouse zu

stellen.

CLOWN CAR (Clownauto) (6x)