

BOWLING for ZOMBIES!!!

Es ist wieder soweit: Die NKM - Nationale Kegel Meisterschaft - wie jedes Jahr von der GEZ (Gruppe Elitärer Zombiehälter) veranstaltet, um den Kegelmeister des Jahres zu krönen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines mächtigen Nekromanten und seiner untergebenen Zombiehorde. Anstatt des üblichen "Wer tötet die meisten Menschen" Wettbewerbs, der über die Jahre etwas öde geworden ist, geht es im diesjährigen Wettkampf um die besten Kegelergebnisse.

Anzahl der Nekromanten: 3-5 (Ab 700 Jahren)

SPIELMATERIAL

Nekromantenkarten: 13 pro Nekromant (Zombies 0-9, Kopf, Bein, Hand)

Bahnkarten: Insgesamt 40, bestehend aus je 2x 1 und 9, 3x 2 und 8, 5x 3 und 7 und 6x 5 Kegeln.

Karten:

Bahnkarten – Jede Bahnkarte zeigt eine Zahl die angibt, wie viele Kegel auf dieser Bahn umgeworfen wurden.

Zombiekarten – Jede Zombiekarte zeigt eine Zahl, die die Stärke des entsprechenden Zombies darstellt.

Körperteile –



Kopf – Der Kopf des Zombies fällt während des Anlaufs ab und rollt ebenfalls die Kegelbahn entlang. Der Nekromant darf zwei Bahnkarten nehmen, deren Summe jedoch nicht mehr als 9 betragen darf. Wird nach Benutzung abgelegt.



Bein – Ein Bein des Zombies fällt aus und er entwendet einen Kegel von einem Gegner, um es zu ersetzen. Der Nekromant legt die Karte in den Punktestapel eines beliebigen Spielers. Sie hat den Punktwert -1.



Hand – Im Moment des Wurfs reißt die Hand des Zombies aus. Die Kugel lande dadurch auf der falschen Bahn. Da der Zombie weiterhin vor der ursprünglichen Bahn steht, ist diese nun nicht mehr benutzbar. Nachdem der Nekromant eine Bahnkarte normal genommen hat, entfernt er eine weitere Bahnkarte aus dem Spiel. Wird nach Benutzung abgelegt.

GRUNDSPIEL

Ziel des Spiels:

Im Grundspiel werden 10 Runden gespielt und jeder Nekromant versucht, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielaufbau:

1. Die Bahnkarten werden gemischt und als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte gelegt.
2. Jeder Nekromant (Spieler) wählt einen Satz Nekromantenkarten und nimmt diese auf die Hand. Nicht benutzte Zombie- und Körperteilkarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Spielablauf:

Das Spiel geht über 10 Runden. Jede Runde ist in vier Phasen unterteilt:

1. Bahnkarten ziehen und aufdecken
2. Verdeckt Nekromantenkarten auswählen
3. Karten aufdecken und auswerten
4. Karten ablegen

Bahnkarten ziehen

Zu Beginn jeder Runde werden (Anzahl Nekromanten-1) Bahnkarten gezogen und offen in die Tischmitte gelegt. Dies sind die Bahnen, um die in dieser Runde gespielt wird. Beispiel: Bei vier Nekromanten werden drei Karten gezogen und aufgedeckt.

Verdeckt Nekromantenkarten auswählen

Jeder Nekromant wählt eine seiner Zombiekarten und legt diese verdeckt vor sich ab. Diese bestimmen die Spielreihenfolge in dieser Runde.

Außerdem kann der Nekromant eine Körperteilkarte, ebenfalls verdeckt, auf oder unter die Zombiekarte legen. Die Körperteile haben nur dann einen Effekt, wenn sie auf den Zombie gelegt werden. Liegen sie darunter, werden sie am Ende der Runde einfach wieder aufgenommen. Sie unter den Zombie zu legen dient dazu, die Gegner zu täuschen oder zu verwirren.

Karten aufdecken und auswerten

Nachdem alle Nekromanten ihre Karten gewählt haben, werden die Karten aufgedeckt. Die verwendeten Zombies ringen nun mit einander und versuchen, zu den Bahnen zu gelangen.

Die folgenden Bedingungen werden der Reihenfolge nach abgehandelt:

Gibt es Körperteilkarten, die unter Zombiekarten gespielt wurden -

Diese Karten werden sofort wieder von ihren Besitzern auf die Hand genommen.

Falls zwei oder mehr Zombies von gleicher Stärke anwesend sind -

Die Zombies zerfetzen sich gegenseitig und werfen dabei eine Anzahl Kegel um, die ihrer Stärke entsprechen. Die Zombies werden auf die Punktestapel ihrer jeweiligen Besitzer gelegt. Von den beteiligten Nekromanten gespielte Körperteilkarten werden wieder auf die Hand genommen.

Der stärkste verbliebene Zombie -

Der Zombie mit der höchsten noch aufgedeckten Zahl bekommt Hunger und entscheidet sich, statt zu Kegeln einfach die leckeren Gehirne der Kegler zu fressen, die verängstigt in der Ecke kauern. Der Nekromant, der diesen Zombie gespielt hat, bekommt in dieser Runde keine Bahnkarte und damit auch keine Punkte. Sollte er eine Körperteilkarte gespielt haben, so nimmt er diese auf die Hand zurück.

Alle anderen Zombies -

Die restlichen Zombies werden der Reihe nach abgehandelt, beginnend mit dem stärksten (dem mit der höchsten Zahl). Wenn der eigene Zombie an der Reihe ist, nimmt der Nekromant sich eine der Bahnkarten aus der Tischmitte und legt sie auf seinen Punktestapel.

Wenn der Nekromant ein Körperteil auf seinen Zombie gespielt hatte, so verwendet er es nun und legt es danach ab. Das gilt auch, wenn das Körperteil keinen Effekt mehr hatte (was passieren kann, wenn man Hand oder Kopf spielt und nicht mehr genug Bahnkarten auf dem Tisch liegen). Körperteilkarten die unter den Zombie gespielt wurden werden wieder auf die Hand genommen sobald sie aufgedeckt werden.

Wenn keine Bahnkarten mehr vorhanden sind -

Sollte ein Nekromant noch nicht am Zug gewesen sein, so hat er diese Runde Pech gehabt und erhält keine Punkte. Der Zombie hat einfach einen Pudel geworfen. Körperteilkarten, die auf den Zombie gespielt wurden, werden dennoch eingesetzt (das Bein hat seinen üblichen Effekt, die anderen sind verschwendet).

Karten ablegen

Alle Zombies, die sich nach der Auswertung noch auf dem Tisch befinden, werden von den Besuchern der Kegelbahnen mit Stühlen, Kegeln und anderen Dingen totgeprügelt. Sie werden aus dem Spiel entfernt. Sollten noch Bahnkarten auf dem Tisch liegen, so werden sie ebenfalls entfernt bevor die neue Runde beginnt.

Spielende

Nach der zehnten Runde endet das Spiel. Jeder Nekromant zählt die Punkte in seinem Punktstapel zusammen. Bahn- und Zombiekarten sind Punkte entsprechend der Zahlen auf ihnen wert, Beine zählen jeweils -1. Der Nekromant mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Sollte ein Gleichstand bestehen, gewinnt der Nekromant, der noch mehr Körperteilkarten auf der Hand hat. Sollte auch hier Gleichstand sein, der mit der höchsten Karte in seinem Punktstapel. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, ist es ein echtes Unentschieden.

Spielbeispiel

Svipdag, Skuld, H.P. und Sauron spielen eine Partie "Kegeln für Zombies!!!"

Runde 1

Drei Bahnkarten werden gezogen und aufgedeckt: 2, 2 und 4. Die Spieler entscheiden sich, welche Zombies und Körperteile sie einsetzen wollen: Svipdag stellt fest, dass eher niedrige Karten gezogen wurden und entscheidet sich, seinen schwächsten Zombie, den mit der 0, zu spielen. Skuld, die so schnell wie möglich so viele Punkte wie möglich machen möchte, spielt seine Nummer 9, in der Hoffnung, dass jemand anders die gleiche Taktik verfolgt. H.P. und Sauron spielen beide die 5, Sauron mit Kopf, H.P. ohne Körperteil. Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, zerfetzen sich die Zombies von Sauron und H.P. und werfen dabei jeweils fünf Kegel um. Die beiden Spieler legen ihre Zombiekarte auf ihren jeweiligen Punktstapel. Sauron nimmt den Kopf zurück auf die Hand, da er nicht verwendet werden konnte. Skuld stellt nun fest, dass die 9 nicht die beste Wahl war. Da es der stärkste noch vorhandene Zombie ist, zieht er herum und frisst ein paar Gehirne. Skuld erhält diese Runde keine Punkte. Svipdags 0-Zombie ist der letzte verbliebene Zombie. Der überraschte Schwächling rennt zu den Bahnen und wirft 4 Kegel um. Svipdag nimmt die Bahnkarte mit der 4 und legt sie auf seinen Punktstapel. Zuletzt werden die nicht gepunkteten 2er Bahnkarten und Svipdags Zombie auf den Ablagestapel gelegt.

Runde 2

Es werden drei neue Bahnkarten gezogen: 8, 8 und 1. Svipdag stellt fest, dass bereits zwei von vier möglichen 5er Zombies aus dem Spiel sind, und dass es aktuell recht sinnvoll erscheint, irgendwo in der Mitte zu landen. Er spielt entsprechend seine 5 und den Kopf. Skuld will noch immer aggressiv spielen, dieses Mal aber nicht wieder ZU aggressiv, und spielt ihre 7 und die Handkarte. Sauron, der in der letzten Runde gesehen hat, wie man gute Punkte machen kann, spielt seine 9. H.P. denkt sich, dass diese Runde die Zombies sich sowieso wieder gegenseitig zerfleischen werden, und es daher ausreicht, eine kleine Karte zu spielen. Er spielt eine 3. Sauron hat diese Runde aber kein Glück, seine 9 ist die einzige auf dem Tisch. Sein Zombie will lieber fressen als spielen und so erhält Sauron dieses Mal keine Punkte. Der höchste verbliebene Zombie ist die 7 von Skuld. Während des Wurfes verliert der Zombie seine Hand und trifft die nebenliegende Bahn und wirft dort 8 Kegel um. Eine Bahn ist nun leer (auf dem Punktstapel von Skuld), eine weitere wird von Skulds Zombie blockiert (die andere 8 wird abgelegt). Svipdag, der gehofft hatte, mit

seinem Kopf eine 8 und die 1 zu bekommen, erhält nur noch die 1er Bahn und hat den Kopf ohne Wirkung verschwendet. H.P. hat sogar noch weniger Glück, denn als er an der Reihe ist, liegen gar keine Karten mehr und er erhält keine Punkte.

Abrechnungsbeispiel

Würde das Spiel in genau diesem Moment enden, wäre der Punktstand wie folgt: Svipdag: 5 (4+1), Skuld: 8, H.P. und Sauron: je 5. Skuld würde also gewinnen, H.P. und Sauron wären geteilter zweiter und Svipdag letzter, da er zwar auch 5 Punkte hat, aber eine Körperteilkarte verbraucht hat.

VARIANTEN

Spiel für zwei Spieler

- Nachdem die Spieler sich jeder einen Satz Nekromantenkarten ausgesucht haben wird ein weiterer Satz Zombiekarten (ohne Körperteilkarten) ausgewählt. Die Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt.

- In jeder Runde wird, nachdem sich die Spieler für ihre Karte(n) entschieden haben, die oberste Karte dieses Stapels aufgedeckt. Sie wird wie ein weiterer Spieler behandelt. Dieser "Spieler" nimmt immer die höchste noch liegende Bahnkarte sobald er an der Reihe ist.

Hohe und Niedrige Hausnummer

Stift und Papier werden für diese Variante benötigt. Ein Spieler wird auserkoren, der die Punkte aufschreibt. Es werden nur 6 Runden gespielt und es gibt keinen Punktstapel. In jeweils drei der sechs Runden werden dreistellige Hausnummern aus den erhaltenen Karten gebildet. Jedes Mal, wenn man Karten erhält, entscheidet man sich sofort, auf welche der möglichen Positionen man den resultierenden Wert schreiben möchte. In der ersten Runde hat man drei Möglichkeiten, in der zweiten noch zwei, und in der dritten Runde verbleibt nur eine Position für die entsprechende Ziffer. In den ersten drei Runden versucht man, eine möglichst hohe Zahl zu erreichen. Sollte man in einer oder mehrerer dieser Runde gar keine Karte erhalten, so zählt das als eine 0.

In den zweiten drei Runden (also Runde 4-6) wird dann versucht, eine möglichst niedrige Zahl zu erreichen. Sollte man in einer oder mehrerer dieser Runde gar keine Karte erhalten, so zählt das als eine 9. Der Kopf kann hier verwendet werden, um die Werte von zwei Bahnkarten von einander abzuziehen, bis zu einem Minimum von 0. Das Bein wird, in allen Runden, jeweils einer Bahnkarte zugewiesen (das kann auch eine eigene sein) und verändert deren Wert entsprechend. Auch auf diesem Weg kann eine 0 erreicht werden. Eine 0 kann durch das Bein jedoch nicht zu einer -1 werden! Am Ende der sechs Runden werden die Punktzahlen verglichen. Die niedrige Hausnummer (aus den Runden 4-6, selbst wenn sie höher sein sollte als die aus Runde 1-3) wird hierzu von der hohen Hausnummer abgezogen. Wer danach über das höchste Ergebnis verfügt, gewinnt.

Poker

Es werden 5 Runden gespielt.

Wie im Normalen Poker versucht man, eine möglichst starke "Hand" zu bekommen. Die Wertigkeiten entsprechen denen des normalen Poker (5 von einer Sorte, 4 von einer Sorte, Full House, Straße, 3 von einer Sorte, zwei Paare, 2 von einer Sorte, höchste Karte). Das Bein funktioniert wie in Hohe und Niedrige Hausnummer. Der Nekromant mit der stärksten Hand gewinnt.

17 und 4 / Black Jack

Es werden 5 Runden gespielt, wer möchte, kann vorzeitig aussteigen, dann aber nicht wieder einsteigen. Ziel ist es, möglichst nah an 21 Punkte zu kommen, aber nicht darüber. Bei Gleichstand gewinnt der Nekromant mit weniger Karten in seinem Punktstapel (inklusive Beine!).

Game Concept and Design: Holger Christiansen

Layout and Design: Kerry Breitenstein

Translation: Holger Christiansen

Rules Editing: Chris Baylis

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076

©2013 Twilight Creations, Inc. Twilight Creations, Inc. The Twilight Creations logo and "Where Fun Comes to Life" are trademarks of Twilight Creations, Inc. Zombies!!! is a registered trademark of Twilight Creations, Inc. All Rights Reserved.
www.twilightcreationsinc.com