

ZOMBIES!!!

Das Spiel

Der Schuß der Pumpgun hallte durch die Nacht. Der leblose Körper flog von der Motorhaube, als der Jeep auf den Parkplatz zum Taco Casa Schnellrestaurant abbog.

Die Straßen waren übersät mit den lebenden Toten, die langsam den beiden Überlebenden in ihrem Fahrzeug folgten. Ein umgestürzter Truck in der Mitte der Straße blockierte diese und zwang Loren, einen Umweg zu fahren. Der Jeep sprang auf den Gehweg.

"Der Hubschrauberlandeplatz ist in diese Richtung!", Bruno deutete in die entgegengesetzte Richtung, während er die Pumpgun mit den letzten verbleibenden 6 Patronen nachlud.

"Wir werden durch den "Drive In" -Schalter abkürzen und von der anderen Seite anfahren!", brüllte Loren, während sie eine scharfe Linkskurve fuhr. Bei der Überfahrt über den Spielplatz von Taco Casa zermalmten die Räder des Jeeps noch einige Zombies, die sich gerade an den Überresten eines Kindes labten.

"Nein, dieser Weg!", Bruno stand auf und schoß mit seiner Schrotflinte eine Ladung Blei in eine Horde von Kadavern, die sich in ihre Richtung bewegten.

Beim Einbiegen in den "Drive In" -Schalter mußte Loren in die Bremsen gehen, um eine Kollision mit einem brennenden Wrack zu vermeiden. Die Reifen quietschten als der Jeep in Richtung des brennenden Autos rutschte. Bruno flog über die Frontscheibe und Loren schlug mit dem Kopf gegen das Lenkrad. Benommen und blutig erhob sie ihren Kopf und wischte sich das Blut aus den Augen. Bruno lag bewußtlos auf der Motorhaube des Jeeps. Schmerzhaft drehte Loren ihren Kopf und sah die Zombiherde um die Ecke von Taco Casa kommen.

Sofort schmiß sie den Rückwärtsgang rein. Die Reifen quietschten und griffen ins Leere.

Loren stand halb auf, um über den Körper von Bruno zu schauen. Die Stoßstange hatte sich im Autowrack verfangen. Sie steckten fest. Beim erneuten Umdrehen sah sie, wie die Horde ein gutes Stück näher gekommen war. Sie griff sich zwischen die Beine, um die Pistole unter dem Sitz hervorzuziehen. Benommen drehte sie sich um und feuerte in den Haufen von lebenden Toten.

Bruno erwachte durch den Knall von Lorens Waffe. Ein beißender Schmerz durchfuhr seinen rechten Arm, dann ein plötzliches Ziehen an seinem linken Bein. Er hob den Kopf und sah, dass die Zombies auf die Motorhaube klettern. Sie bahnten sich einen Weg zu ihm, einer biß ein Stück aus seinem Arm ein anderer knabberte an seinem Bein.

"Na Klasse", dachte Bruno bei sich, "sonst wurde *man* hier nie so schnell bedient."

Zombies!!!

Was du hier in der Hand hältst ist ein kleines Spiel, das dir die Möglichkeit bietet, die Spannung und Furcht zu erleben, die dabei entsteht, einer Horde von blutrünstigen Zombies zu entkommen. Wenn es ums Überleben geht, ist sich jeder selbst der Nächste! Mach dir keine Sorgen um deinen alten Highschoolkumpel oder was deine Freundin denken wird (du kannst jederzeit eine Neue haben). Wenn du sie zurückläßt oder ihnen eine Waffe gibst, dabei aber die Munition unterschlägst, wirst du der Glückliche sein, der eine sichere Insel in der Karibik, weit weg von der Zombieplage, findet. Schnapp dir deine Pumpgun, lade sie durch und vergiß nie auf den Kopf zu zielen. Du wirst nur eine Chance haben den Hubschrauberlandeplatz zu erreichen. Vergewissere dich, dass sich dir Niemand in den Weg stellt und du wirst überleben.

George Vasilakos

Erfinder des "All Flesh Must Be Eaten" Rollenspieles

Mai 2001

Vielen Dank für den Erwerb von "ZOMBIES!!! Das Spiel". Dieses Spiel hat seinen Ursprung in unzähligen Zombiefilmen, die uns so sehr ans Herz gewachsen sind. Mit diesem Hintergrund hoffen wir, dass du verstehst, wenn wir sagen, ZOMBIES!!! ist kein "nettes" Spiel. Wie auch immer es macht jede Menge Spaß. Seien wir doch mal ehrlich, etwas mit so vielen lebenden Leichen kann doch nicht wirklich "böse" sein. Ja gut, du stirbst vielleicht und bist gezwungen, erneut zu starten. Na gut, du wirst dich in eine Ecke getrieben wiederfinden, umzingelt von den kürzlich Verstorbenen. Allerdings wirst du auch der schlimmste Alptraum deiner Mitspieler werden. Wenn du der erste bist, der es aus der Stadt schafft, war es das Alles wert.

Inhalt:

30 Spielplankacheln
50 Ereigniskarten
100 Plastik Zombies
6 Plastik Shotgun Guys (Spielfiguren)
30 Lebendsplättchen
60 Geschoßplättchen
2 sechsseitige Würfel
Spielanleitung

Ziel des Spieles

Das Ziel von ZOMBIES!!! ist es der erste Spieler zu sein, der es schafft das mittlere Feld auf der "Heliport"-Spielplankachel zu erreichen, um so der anrückenden Zombiehorde zu entkommen. Alternativ dazu hat auch der Spieler gewonnen, der es als erster schafft, 25 Zombies zu erlegen.

Spielaufbau

Bestimme willkürlich einen Kartengeber. Dieser entfernt die "Town Square"-und "Heliport"-Kacheln aus den Spielplankacheln. Legt die Town Square-Kachel in der Mitte des Tisches aus und plaziert je einen Shotgun Guy für jeden Mitspieler in dem mittleren Feld dieser Kachel. Der Kartengeber mischt die restlichen Spielplankacheln und legt die Heliport-Kachel als letzte unter den Stapel.

Legt dann den Stapel auf dem Tisch so ab, dass jeder Spieler in gut erreichen kann.

Der Kartengeber mischt nun die Ereigniskarten und händigt jedem Spieler drei Karten aus. Die restlichen Ereigniskarten bilden den Ereigniskartenstapel und sollten für jeden Spieler gut erreichbar auf dem Tisch liegen.

Des Weiteren erhält jeder Spieler drei Lebendsplättchen und drei Geschoßplättchen.

Spielzugübersicht

Während eines Spielzuges muß jeder Spieler die folgenden Aktionen durchführen.

1. Ziehe eine Spielplankachel vom Stapel und lege sie auf dem Tisch aus.
2. Bekämpfe jeden Zombie, der sich in deinem momentanen Feld befindet. (Bitte siehe auch Kampfregelein.)
3. Wenn du weniger als drei Ereigniskarten auf der Hand hältst, fülle sie wieder auf drei Karten auf.
4. Mache einen Würfelwurf für die Bewegung. (Bitte siehe auch Bewegungsregeln.)
5. Bewege dich die Anzahl von Feldern, die der Punktezah des Würfels entsprechen. Du muß auf jedem Feld stoppen, auf dem ein Zombie steht und diesen bekämpfen. Du kannst deine restliche Bewegung fortsetzen, nachdem du den Zombie besiegt hast.
6. Würfel erneut. Setze je einen Zombie pro gewürfelten Punkt ein Feld auf den Spielplankacheln weiter, wenn möglich.
7. Am Ende der Spielzug kannst du eine Ereigniskarte ablegen.
Es ist nun der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Das Auslegen der Spielplankacheln

Es gibt verschiedene Regeln die ein Spieler beachten muß, wenn er die Spielplankacheln auslegt:

- Spielplankacheln können in jede beliebige Richtung gedreht werden, solange eine durchgehende Straße gebildet wird. Es ist nicht zulässig, eine Straße an einer Hauswand enden zu lassen.
- Wenn du Spielplankacheln mit "benannten" Gebäuden (siehe links Karte "B") auslegst, mußt du sofort die angegebene Anzahl von Zombies(Z), Geschößplättchen(B) und Lebendsplättchen(L) aufnehmen. Alle diese Plättchen und Zombies müssen innerhalb, in dem auf der Spielplankachel abgebildeten Gebäudefeldern abgelegt werden - nicht auf der Straßenfeldern. Bitte siehe auch den Absatz "Zusätzliche Regeln und Erklärungen".
- Es ist möglich, das eine Spielplankachel so ausgelegt wird, dass keine weiteren Spielplankacheln mehr angelegt werden können. Wenn dies passiert, beendet der Spieler, der diese Spielplankachel ausgelegt hatte, sofort seinen Spielzug. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler eines der Spielziele erreicht.
- Wenn eine Spielplankachel mit "unbenannten" Gebäuden (siehe oben Kachel "A" und Kachel "C") ausgelegt wird, werden so viele Zombies auf ihr plaziert, wie es Zufahrten gibt.
- Beispiel: Auf der Kachel "C" würden vier Zombies und auf der Kachel "A" zwei Zombies plaziert werden. Diese Zombies können auf jedem freien Straßenfeld plaziert werden.

Kampfregeln

- Jedesmal wenn du deinen Spielzug im selben Feld mit einem Zombie beginnst oder dich deine Bewegung in ein Feld mit einem Zombie führt, kommt es zum Kampf.
- Der Kampf wird durch Würfeln eines Würfels durchgeführt. Wenn du eine vier, fünf oder sechs würfelst, gewinnst du und der Zombie wird deiner Sammlung hinzugefügt.
- Wenn du jedoch eine eins, zwei oder drei würfelst, verlierst du und mußt ein Lebendsplättchen opfern, um erneut zu würfeln. Du kannst auch beliebig viele Geschößplättchen opfern, um dein Würfelergebnis um je einen Punkt pro Plättchen zu erhöhen.
- Beispiel: Es wurde eine zwei gewürfelt und der Spieler opfert zwei Geschößplättchen, um das Würfelwurfergebnis auf einen Erfolg von vier anzuheben.
- Der Kampf wird solange fortgesetzt, bis der Spieler gewonnen hat oder alle seine Lebendsplättchen geopfert wurden. Ein Spieler kann sich niemals freiwillig aus einen Kampf zurückziehen.
- Wenn ein Spieler keine Lebendsplättchen mehr hat, beendet er sofort seinen Spielzug und startet in seinem nächsten Spielzug mit sein Shotgun Guy wieder auf dem mittleren Feld der "Town Square"-Spielplankachel.
- Zusätzlich muß er alle Waffen abgeben und verliert die Hälfte (aufgerundet) seiner bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Zombiefiguren.
- Wenn ein Spieler erneut starten muß, erhält er wieder 3 Lebendsplättchen und 3 Geschößplättchen, jedoch keine neuen Ereigniskarten.

Ereigniskartenregeln

- Ereigniskarten können jeder Zeit gespielt werden.
- Du darfst in einer Spielrunde nicht mehr als eine Karte spielen. (Das ist vom Anfang deines Spielzuges bis zum Beginn deines nächsten Spielzuges.)
- Du darfst zu keinem Zeitpunkt mehr als drei Karten auf der Hand halten.
- Ein Spieler kann eine Ereigniskarte am Ende seines Spielzuges ablegen. Nachdem eine Karte abgelegt wurde, endet für den betreffenden Spieler der Spielzug.

Spielerbewegungsregeln

- Die Anzahl der Felder die sich eine Spielfigur pro Spielzug bewegt, wird durch den Wurf eines Würfels festgelegt.
- Spieler müssen sich nicht die gesamte Bewegung pro Spielzug bewegen.
- Jeder Zombie, den man auf einem Feld während seiner Bewegung begegnet, muß bekämpft werden, bevor man sich weiterbewegen kann (Bitte siehe auch Kampfregeln.).
- Wenn ein Spieler sich auf ein Feld bewegt, auf dem Lebensplättchen oder Geschößplättchen liegen, können sie sofort aufgenommen werden.
- Zombies und Spieler können nur "benannte" Gebäude durch abgebildete Türenfelder betreten und auch wieder verlassen. Alle anderen Gebäude könne nicht betreten werden.
- Alle Felder in einem "benannten" Gebäude können benutzt werden. Die verschiedenen Felder innerhalb des Gebäudes werden durch weiße Linien dargestellt.
- Beispiel: Die "Sporting Goods Store"-Spielplankachel (siehe links) hat sieben Gebäudefelder und ein Straßenfeld.

Zombiebewegungsregeln

- Am Ende eines Spielzuges würfelst du erneut. Die gewürfelte Anzahl an Zombies wird um je ein Feld auf den Spielplankacheln weiterbewegt, wenn möglich.
- In einem Feld kann sich nie mehr als ein Zombie befinden.
- In einem Feld in dem sich ein Zombie befindet, kann sich auch ein Lebensplättchen oder ein Geschößplättchen befinden, wenn sich der Zombie jedoch weiterbewegt, verbleibt das Plättchen auf dem alten Feld.

Zusätzliche Regeln und Erklärungen

- Wenn die "Heliport"-Spielplankachel gezogen wird, muß der Spieler mit den wenigsten erlegten Zombies sie auf dem Tisch auslegen. Im Falle eines Gleichstandes muß per Zufall entschieden werden.
- Ein Feld kann nur einen Zombie und ein Lebensplättchen oder ein Geschößplättchen beherbergen - niemals alle drei.
- Kein Spieler darf zu einem Zeitpunkt mehr als fünf Lebensplättchen besitzen.
- Spieler dürfen eine unbegrenzte Anzahl an Geschößplättchen besitzen.

Game und Design: Todd A. Breitenstein

Art: Dave Aikins

Additional Development: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hinter

Scuplting: Behrle Hubbbuch

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

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

Deutsche Übersetzung: Burkhard Hannig

Zombies!!! and the Zombies!!! logo are registered trademarks of the United States Playing Card Co. All Rights Reserved. Layout and contents Copyright 2002 by Twilight Creations Inc