ZOMBIE WÜRFEL™

Mampf Gehirne. Halte dich von Schrotflinten fern.

Zombie Würfel ist ein Spiel für 2 oder mehr Spieler. Es enthält diese Anleitung, 13 Würfel und einen Würfelbecher. Um den Spielstand zu notieren, brauchst du zudem noch Stift und Papier oder auch alternativ einige beliebige Marker.

Der Startspieler wird derjenige, der die letzte Partie gewonnen hat, oder derjenige, der mit dem meisten Schmacht "Hirrrrrn!" sagen kann.

Wer als Erster mindestens 13 Gehirne erwürfelt hat, gewinnt.

Mmmh! Hirrrrn!

Wenn du am Zug bist, schüttle zunächst den Würfelbecher mit allen 13 Würfeln. Dann nimmst du dir daraus – ohne hinzuschauen – 3 Würfel und würfelst diese. Jeder dieser Würfel ist ein menschliches Opfer.

Die roten Würfel sind die zähesten Opfer, die grünen sind lecker und ziemlich wehrlos und die gelben die mittelzähen.

Auf einem Würfel befinden sich drei unterschiedliche Symbole:

Gehirn

Gehirn – Du hast das Gehirn deines Opfers gefüttert.
Lege den Hirnwürfel links neben dich.

Schrotflinte

Schrotflinte – Es wehrt sich!
Lege den Schrotflintenwürfel rechts neben dich.

Fußstapfen

Fußstapfen – Dein Opfer entkommt.
Lege den Fußstapfenwürfel vor dich hin. Willst du weitermachen, würfelst du den oder die Fußstapfenwürfel neu und nimmst gegebenenfalls noch so viele neue Würfel, dass du insgesamt wieder mit 3 Würfeln würfelst (siehe unten).

Hast du **3 Schrotflinten** erwürfelt, ist dein Zug vorbei. Falls nicht, kannst du aufhören und dir die erwürfelten Gehirne gutschreiben oder weitermachen.

Willst du **aufhören**, kannst du dir 1 Punkt für jedes erwürfelte Gehirn gutschreiben. Lege alle Würfel wieder zurück in den Würfelbecher; der nächste Spieler ist am Zug.

Willst du **weitermachen**, zähle die Fußstapfenwürfel vor dir. Falls nicht bereits jeder deiner 3 Würfel Fußstapfen zeigt, ziehst du so viele neue Würfel, dass du wieder auf 3 kommst und würfelst neu. Wann immer du auch würfelst: Du würfelst stets mit 3 Würfeln!

Nachdem du die neuen Würfel genommen hast, musst du damit auch würfeln. Du darfst dich nicht mehr entscheiden, doch aufzuhören!

Lege wie gehabt die Gehirne und die Schrotflinten zur Seite.
Solltest du auf 3 Schrotflinten kommen, ist dein Zug vorbei, und deine gesammelten Gehirne **verfallen**, ohne dass du dir etwas gutschreiben darfst! Ansonsten darfst du aufhören und dir die Punkte gutschreiben oder weitermachen und noch mal würfeln.

Hiiirrrrn?

Sollten einmal nicht genug Würfel im Becher übrig sein, schreibe dir auf, wie viele Gehirne du hast, und lege sie alle wieder in den Becher zurück (die Schrotflinten bleiben neben dir liegen). Fahre dann fort wie gehabt.

HIRRRRRN!!!

Das Spiel geht so lange, bis jemand mindestens 13 Gehirne erwürfelt hat. Dann wird die derzeit laufende Runde noch beendet. Wer am Ende der Runde die meisten Gehirne hat, ist der Gewinner. Haben 2 oder mehr Spieler denselben Höchstwert, spielen diese Spieler unter sich noch eine Entscheidungsrunde aus!

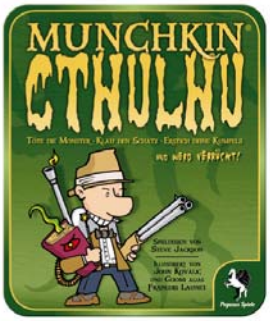
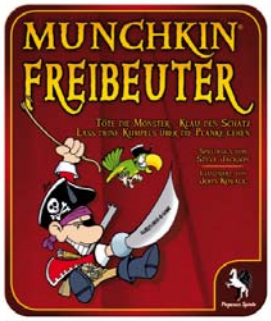
Spieldesign: Steve Jackson • Illustrationen: Alex Fernandez

Entwicklung: Philip Reed, Randy Scheunemann und Will Schoonover · **Projektleitung:** Elisabeth Zakes · **Übersetzung aus dem Englischen:** Jens Kaufmann · **Layout der deutschen Ausgabe:** Christian Hanisch · **Spieletester:** Jimmie Bragdon, Mario Butter, Paul Chapman, Richard Dodd, Andrew Hackard, John Ickes, Richard Kerr, Jonathan A. Leistiko, Kristopher Peterson, Monica Stephens, Will Schoonover, David Stanisz, Loren Wiseman, Elisabeth Zakes

Zombie Dice und die alles sehende Pyramide sind Handelsmarken oder eingetragene Marken von Steve Jackson Games Incorporated. Der Name aller Produkte, die von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlicht werden, sind Handelsmarken oder eingetragene Marken von Steve Jackson Games Incorporated.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated.
Copyright (c) 2010, 2011 Steve Jackson Games Incorporated.
Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de

Pegasus Spiele

STEVE JACKSON GAMES
www.sjgames.com

Der ganze Munchkin-Wahnsinn in der Dose