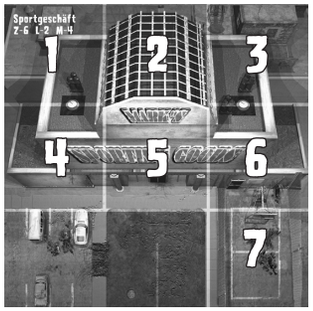
- Spieler dürfen nur namentlich gekennzeichnete Gebäude betreten oder verlassen, und sie müssen dazu die Felder nehmen, die Türen zeigen. Parkplätze und unbenannte Gebäude dürfen nicht betreten werden.
- Als Gebäudefelder zählen alle Gebäudebereiche, die direkt auf dem entsprechenden Kartenteil mit dem Gebäude verbunden sind. Alle Felder, die Teile des Gebäudes sind, zählen als „in dem Gebäude". Das Kartenteil *Sportgeschäft* beispielsweise hat sieben Felder, die im Gebäude liegen, und ein Straßenfeld.

Bewegungsregeln (Zombiebewegung)



- Am Ende deines Zuges rollst du einen sechsseitigen Würfel und bewegst die entsprechende Anzahl Zombies, sofern möglich, um je ein Feld.
- Diagonale Bewegungen sind nicht erlaubt.
- Zombies dürfen nur namentlich gekennzeichnete Gebäude betreten oder verlassen und sie müssen dazu die Felder nehmen, die Türen zeigen. Parkplätze und unbenannte Gebäude dürfen nicht betreten werden.
- Auf jedem Feld darf sich zu jedem Zeitpunkt des Spiels immer nur ein Zombie befinden.
- Felder, auf denen ein Zombie steht, dürfen auch eine Lebens- oder Munitionsmarke enthalten. Wenn sich der Zombie bewegt, bleibt diese Marke liegen.

Weitere Regeln und Klarstellungen

- Wenn der *Hubschrauberlandeplatz* gezogen wird, darf ihn der Spieler, der die wenigsten Zombies gesammelt hat, auf dem Tisch platzieren. Im Falle eines Unentschieden ermitteln die betroffenen Spieler zufällig, wer ihn legen darf.
- Jedes Feld darf einen Zombie und eine Lebens- oder Munitionsmarke enthalten – niemals alle drei.
- Kein Spieler darf mehr als fünf Lebensmarken haben.
- Spieler dürfen so viele Munitionsmarken besitzen, wie sie sammeln können.
- Der *Rathausplatz* und der *Hubschrauberlandeplatz* gelten in Bezug auf Ereigniskarten nicht als namentlich gekennzeichnete Gebäude.
- Nur Türen, die von Straßenfeldern aus erreichbar sind, dürfen verwendet werden, um Gebäude zu betreten oder zu verlassen.
- Kann ein gezogenes Kartenteil nicht angelegt werden, so kommt das Teil aus dem Spiel. Der Spieler setzt seinen Zug fort, ohne ein Kartenteil auszulegen.
- Ein Spieler darf nur jeweils ein Exemplar von jeder Waffe vor sich auslegen.
- Heißt es auf einer Ereigniskarte – etwa *Andere Nahrungsquelle* –, dass keine Zombies angreifen, darfst du auch keine töten.
- Deine gesammelten Zombies müssen für deine Mitspieler stets einsehbar sein.

Zweite Edition

Spieldesign: Todd Breitenstein; **Kartenillustrationen:** Dave Aikins; **Kartenteil-Illustrationen:** Kurt Miller; **Zusätzliche Spielentwicklung:** Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner; **Miniaturen:** Behrle Hubbuch; **Layout und Design**: Greg Conyers, Phil Lacefield Jr., Todd Breitenstein; **Übersetzung:** Bernd Perplies; **Layout und Satz der deutschen Ausgabe:** Michaela Ahrlé und Anja Pittner; **Spieletester:** Brian Woodward, Ted Treibull, David May, Phil Lacefield Jr., Marcus D'Amelio, Johnny Queen, Kathleen Trill, Dan Frohlich

Spezieller Dank an Heather Barnhorst und die Mitgliederdes Product Guidance Council.

Zombies!!!, das Zombies!!!-Logo und das Twilight Creations-Logo sind eingetragene Marken von Twilight Creations Inc.
© 2001, 2006 bei Twilight Creations.
© der deutschen Ausgabe 2009 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

Mehr Zombies!!! unter www.pegasus.de/zombies

Pegasus Spiele

Twilight Creations Inc. Where Fun Comes To Life

Zombies!!!

Willkommen zu Zombies!!!

Dieses nette, kleine Spiel lässt dich die Anspannung erleben, die einen bei dem Versuch befällt, den Klauen der lebenden Toten zu entkommen.

Wenn es ums nackte Überleben geht, steht jeder für sich allein. Kümmere dich nicht um deinen besten *Kumpel* oder deine Freundin (du kannst jederzeit andere haben). Denn nur wenn du sie zurücklässt oder ihnen eine Knarre in die Hand drückst und zufällig die Ersatz-Muni vergisst, wirst es letztlich DU sein, der lachend auf einer sicheren Insel in der Karibik sitzen kann, weit entfernt von allen Zombies.

Also schnapp dir deine Schrotflinte, lade sie durch und sieh zu, dass jeder Schuss ein Kopftreffer ist. Du wirst nur diese eine Chance erhalten, den Hubschrauberlandeplatz zu erreichen. Lass nicht zu, dass dir jemand in die Quere kommt, dann schaffst du es auch lebend hier raus.

George Vasilakos, Autor des Rollenspiels „All Flesh Must Be Eaten", Mai 2001

Danke, dass du ***ZOMBIES!!!*** gekauft hast. Das Spiel wurde von den zahlreichen Zombie-Filmen inspiriert, die wir alle kennen und lieben. Falls du in diesem Film-Genre bewandert bist, wirst du uns hoffentlich richtig verstehen, wenn wir sagen, dass ***ZOMBIES!!!*** kein nettes Spiel ist. Es macht aber trotzdem sehr viel Spaß. Etwas, das mit so vielen lebenden Leichen daherkommt, kann nicht wirklich schlecht sein. Ja, du wirst sterben und gezwungen sein, von vorne anzufangen. Ja, du wirst dich selbst in die Ecke gedrängt fühlen, umringt von kürzlich Verstorbenen. Aber du wirst auch deinen Mitspielern gewaltige Steine in den Weg legen, und wenn du der erste bist, der es aus der Stadt herausschafft, dann war es all das auch wert.

Wir hoffen natürlich, dass dir ***ZOMBIES!!!*** gefällt. Statte auch mal unserer Webseite unter **www.pegasus.de** einen Besuch ab. Dort kannst du dir unsere anderen tollen Spiele anschauen.

Spielmaterial

30 Kartenteile, 50 Ereigniskarten, 100 Zombiefiguren in zwei verschiedenen Posen (weiblich/Männlich), 6 Spielfiguren, 30 Lebensmarken, 60 Munitionsmarken, 2 Würfel, diese Anleitung

Spielziel

Das Ziel von ***ZOMBIES!!!*** ist es, als erster Spieler das mittlere Feld des Hubschrauberlandplatzes zu erreichen, dort alle anwesenden Zombies zu töten und und mit dem Hubschrauber den vorrückenden Zombiehorden zu entkommen. Alternativ gewinnt der Spieler, der als erster 25 Zombies gesammelt hat.

Spielaufbau

Es wird zufällig ein Spieler ermittelt, der als Geber fungiert. Der Geber sucht den *Rathausplatz* und den *Hubschrauberlandeplatz* aus dem Stapel mit Kartenteilen. Der *Rathausplatz* wird offen in der Mitte des Tisches ausgelegt. Jeder Spieler stellt eine Spielfigur auf das mittlere Feld. Dann mischt der Geber den Rest der Kartenteile und legt den *Hubschrauberlandeplatz* unter den Stapel. Der Stapel mit den Kartenteilen wird verdeckt als Nachziehstapel zur Seite gelegt, sodass ihn alle Spieler gut erreichen können.

Dann mischt der Geber die Ereigniskarten und teilt an jeden Spieler drei Karten aus. Der restliche Stapel wird verdeckt als Nachziehstapel zur Seite gelegt, sodass ihn alle Spieler gut erreichen können.

Zuletzt erhält jeder Spieler drei Lebens- und drei Munitionsmarken.

Der Startspieler wird zufällig ermittelt.

Spielablauf

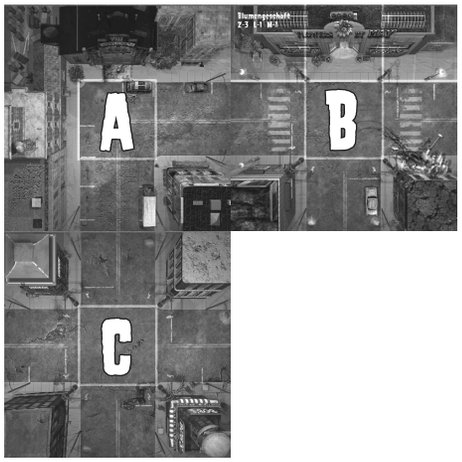
Während deines Zuges musst du als Spieler folgende Aktionen ausführen:

1. Ein Kartenteil vom Stapel ziehen und auf dem Tisch auslegen.
2. Gegen jeden Zombie kämpfen, der sich auf deinem aktuellen Feld befindet (siehe Kampfregeln).
3. Auf drei Ereigniskarten aufziehen, wenn du weniger als drei Karten hast.
4. Einen Bewegungswurf durchführen (siehe Bewegungsregeln).
5. Das Würfelergebnis gibt die maximale Anzahl an Feldern an, die du dich bewegen darfst. Du musst in jedem Feld stoppen, das von einem Zombie besetzt wird, und kämpfen. Nachdem du ihn besiegt hast, darfst du deine Bewegung bis zu deinem Bewegungslimit fortsetzen.
6. Rolle einen sechsseitigen Würfel. Bewege die entsprechende Anzahl Zombies, sofern möglich, jeweils ein Feld weit.
7. Am Ende deines Zuges darfst du eine Ereigniskarte von deiner Hand abwerfen. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Tipps für ein schnelleres Spiel

Nachdem der Geber vor Beginn des Spiels die Kartenteile durchgemischt hat, wird der *Hubschrauberlandeplatz* zufällig in die untere Hälfte des Stapels gesteckt. Eine weitere Möglichkeit ist, die Anzahl der zu sammelnden Zombies von 25 auf 20 oder noch weniger zu reduzieren.
Es steht dir natürlich frei, das Spiel nach deinen Vorstellungen zu verändern. Du hast es schließlich bezahlt ...

Ein Kartenteil auslegen



Beim Auslegen der Kartenteile sind folgende Regeln zu beachten:

- Ein Kartenteil wird immer waagerecht oder senkrecht an ein anderes Kartenteil angelegt.
- Die Kartenteile dürfen in jede Richtung gedreht werden, müssen aber immer so platziert werden, dass keine abgehende Straße durch ein Gebäude auf einem benachbarten Kartenteil blockiert wird. Alle Straßen müssen verbunden sein.
- Kartenteile mit namentlich gekennzeichneten Gebäuden (Teil B im Beispiel) erhalten sofort die Anzahl Zombies (Z), Munitions- (M) und Lebensmarken (L), die auf der Karte angegeben werden. Alle Marken und Zombies müssen innerhalb des Gebäudes ausgelegt werden. Sie dürfen nicht auf einem Straßenfeld platziert werden. Unter „Weitere Regeln und Klarstellungen" finden sich zusätzliche Regeln zur Platzierung von Zombies und Spielmarken.
- Auf Kartenteilen mit unbenannten Gebäuden (Teil A und C im Beispiel) werden so viele Zombies platziert, wie das Teil Straßenanschlüsse hat. Auf Teil „C" würden also vier Zombies gestellt, auf Teil „A" zwei. Diese Zombies dürfen auf jedes zulässige Straßenfeld auf diesem Kartenteil platziert werden.
- Es ist möglich, Kartenteile so auszulegen, dass keine weiteren Teile angelegt werden können. Wenn dieser Fall eintritt, verliert der Spieler, der das letzte Kartenteil anlegt, sofort den Rest seines Zuges. Das Spiel geht danach weiter, bis ein Spieler 25 Zombies gesammelt hat, sofern der *Hubschrauberlandeplatz* noch nicht ausgelegt wurde.
- Außerdem ist es möglich, dass ein Spieler ein Kartenteil zieht, das er nicht anlegen kann (obwohl das Anlegen weiterer Teile grundsätzlich noch möglich ist). In diesem Fall legt er es ab und setzt seinen Zug normal fort.

Kampfregeln

- Wenn ein Spieler seinen Zug auf demselben Feld beginnt, auf dem auch ein Zombie steht, oder er während seiner Bewegung auf einem Feld landet, das von einem Zombie besetzt wird, kommt es zum Kampf.
- Der Kampf wird durch das Würfeln eines sechsseitigen Würfels simuliert. Bei einer 4, 5 oder 6 gewinnst du, und der Zombie wird deiner Sammlung hinzugefügt. Bei einer 1, 2 oder 3 verlierst du und musst entweder eine Lebensmarke opfern oder den Würfelwurf mit so vielen Munitionsmarken aufwerten, dass er erfolgreich ist. Würfelst du beispielsweise eine 2, kannst du entweder eine Lebensmarke abgeben (und dann erneut würfeln), oder du setzt 2 Munitionsmarken ein, um das Endergebnis von 2 auf 4 anzuheben.
- Der Kampf wird solange fortgesetzt, bis der Spieler entweder gewinnt oder keine Lebensmarken mehr hat. Ein Spieler kann einen Kampf niemals von sich aus abbrechen.
- Wenn ein Spieler keine Lebensmarken mehr hat, endet seine Bewegung, und er muss seine Spielfigur zurück ins mittlere Feld des *Rathausplatzes* stellen. Der Rest seiner Bewegungsphase verfällt, er verliert die Hälfte der von ihm gesammelten Zombies (aufgerundet) sowie alle Waffenkarten, die er vor sich liegen hat. Der Rest des Zuges wird wie immer durchgeführt.
- Wann immer ein Spieler stirbt und gezwungen ist, von vorne zu beginnen, fängt er seinen nächsten Zug wieder mit drei Lebens- und drei Munitionsmarken an.

Ereigniskartenregeln

- Ereigniskarten können zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden, auch wenn ein Mitspieler am Zug ist.
- Du darfst nur eine Ereigniskarte pro Runde ausspielen (also vom Beginn deines Zuges bis zum Beginn deines nächsten Zuges). Das Benutzen vor dir ausliegender Waffen (wie dem Skateboard) zählt nicht als „Ausspielen".
- Du darfst niemals mehr als drei Ereigniskarten am Ende deines Zuges besitzen. Vor dir ausliegende Waffenkarten werden zu diesem Limit nicht hinzugezählt.
- Ein Spieler darf am Ende seines Zuges eine Ereigniskarte ablegen. Das Abwerfen signalisiert das Ende des Zuges. Es ist nicht erlaubt, nach dem Abwerfen einer Karte noch weitere Aktionen durchzuführen.
- Wenn der Zugstapel erschöpft ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereit gelegt.

Bewegungsregeln (Spielerbewegung)

- Durch das Würfeln eines sechsseitigen Würfels wird die Anzahl der Felder ermittelt, die sich ein Spieler in seinem Zug bewegen darf.
- Diagonale Bewegungen sind nicht erlaubt.
- Ein Spieler muss nicht die gesamte erwürfelte Augenzahl nutzen, er kann seine Bewegung jederzeit vorher beenden. Spieler dürfen sich nur auf Straßen oder in namentlich gekennzeichneten Gebäuden bewegen.
- Jeder Zombie, der einem während der Bewegung begegnet, muss bekämpft werden, bevor die Bewegung fortgesetzt werden darf (siehe Kampfregeln). Ereigniskarten wie *Andere Nahrungsquelle* können diese Regel außer Kraft setzen.
- Betritt ein Spieler ein Feld, das eine Lebens- oder Munitionsmarke und keinen Zombie enthält, darf der Spieler die Marke sofort seinen bereits vorhandenen Marken hinzufügen.