

ZOMBIES!!! 5

TOTENCAMPUS

Danke, dass du **ZOMBIES!!! 5: Totencampus** gekauft hast. Wir du dir sicher gedacht hast, war **ZOMBIES!!! 4: Höllenhunde** nicht das Ende, obwohl du darin den Zauber, der die Toten zum Leben erweckt, gebrochen hast ... so mehr oder weniger. (Na schön, Hand hoch, wer von dieser Neuigkeit jetzt total überrascht wurde. Irgendjemand? Na?) Nun ja, manchmal kommen sie wieder, wie es so schön heißt, und sie sind hungriger denn je.

Diese Erweiterung ist schon eine ganze Weile in unseren Köpfen herumgespuht. Soll heißen, dass wir die Idee, Zombies in einem universitären Umfeld loszulassen, sehr komisch fanden. Ganz zu schweigen von den heißen Zombie-Studentinnen!

Wir möchten hier mal ausdrücklich Dave Aikins danken, dem Künstler, der seit dem ersten Tag für das visuelle Schlachtfest der **ZOMBIES!!!**-Reihe verantwortlich ist. Dave hat sich wieder einmal selbst übertroffen. Danke, Dave!

Zu guter Letzt gilt auch euch allen, den Fans, unser Dank. Wie ihr wisst, wäre ohne euch all dies hier nicht möglich.
Todd und Kerry Breitenstein

Spielmaterial

16 Kartenteile, 32 Ereigniskarten, Mutmarken, diese Regeln

Das neue Zeug: Mutmarken

Die wichtigste Neuerung in diesem Set sind die Mutmarken. Darauf sind Eingeweide abgebildet (engl. „guts“, auch „Mut“). Diese dienen dazu, anzuzeigen, wie gut du mit dem Stress der Zombiehatz umgehen kannst. Je mehr Zombies auf dein Konto gehen, desto mehr Mut hast du offensichtlich. Und je mehr Mut du hast, desto mehr Ereigniskarten darfst du auf der Hand halten.

Mit Mutmarken verhält es sich genau wie mit Lebens- und Munitionsmarken: Jeder Spieler beginnt das Spiel mit dreien. Das bedeutet, dass auch jeder Spieler das Spiel mit drei Ereigniskarten beginnt. Jedes Mal, wenn du eine unmodifizierte Sechs während eines Kampfs würfelst, bekommst du eine zusätzliche Mutmarke. Würfelst du eine Eins im Kampf, verlierst du eine Mutmarke.

Hast du am Ende deines Zuges weniger Mutmarken als Ereigniskarten auf der Hand, musst du so viele ablegen, bis du wieder gleich viele Karten und Mutmarken aufweist. Aber selbst wenn du gar keine Mutmarken mehr hast, darfst du doch eine Ereigniskarte behalten. Du darfst also immer eine Ereigniskarte behalten.

Hast du am Ende deines Zuges hingegen mehr Mutmarken als Ereigniskarten, darfst du keine zusätzlichen Karten nachziehen bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Hast du zum Beginn deines Zuges mehr Mutmarken als Ereigniskarten, ziehe so viele Ereigniskarten vom Zugstapel, bis du gleich viele Karten und Mutmarken aufweist.

Du darfst niemals mehr als fünf Mutmarken haben. Und solltest du sterben, beginnst du das Spiel wieder mit drei Lebens-, drei Munitions- und drei Mutmarken. Gleichzeitig musst du Ereigniskarten ablegen oder nachziehen, um mit drei Ereigniskarten neu zu beginnen.

Das übrige neue Zeug

ZOMBIES!!! 5: Totencampus kann auf zweierlei Art gespielt werden. Zum einen kannst du es unter Verwendung der **ZOMBIES!!!**-Grundregeln als eigenständiges Spiel spielen. In dem Fall starten alle Spieler am Eingang zum Campus. Allerdings werden die Zombies und Spielmarken des Basisspiels benötigt.

Zum anderen kannst du **Totencampus** ganz leicht in das Basisspiel einbinden:

- Mische die neuen Ereigniskarten mit den alten. Es steht dir frei, entweder alle zu nutzen oder die herauszunehmen, die dir nicht zusagen.
- Die neuen und die alten Kartenteile werden nicht gemischt. Nimm stattdessen das neue Kartenteil *Campus-Tor* und mische es mit den Kartenteilen des Basisspiels.
- Nimm eine Kreuzung und lege sie zur Seite. Mische die übrigen Z5-Kartenteile (inklusive *Hubschrauberlandeplatz*) und platziere sie neben den Basisspiel-Kartenstapel.

Spielablauf: Änderungen und Zusätze

Das Spiel verläuft wie in den Regeln des Basisspiels beschrieben, bis jemand das *Campus-Tor* zieht. Sobald dieses Kartenteil gezogen und gespielt wird, platziere sofort die Kreuzung, die du zuvor beiseite gelegt hast. Platziere auf diesen Kartenteilen Zombies gemäß den Regeln aus dem Basisspiel.

Ab diesem Spielzeitpunkt können Spieler Kartenteile von dem einen oder dem anderen Stapel spielen. Z5-Kartenteile müssen allerdings an den Campus angelegt werden. Dies gilt auch für den *Hubschrauberlandeplatz* der Universität. Der *Hubschrauberlandeplatz* in Z5 muss an ein namentlich gekennzeichnetes Gebäude angelegt werden. Du musst das Gebäude durchqueren, um den Hubschrauberlandeplatz zu erreichen. Er kann von jedem angrenzenden Feld betreten werden. Wenn einer der Stapel leer ist, müssen die Spieler Kartenteile von dem anderen ziehen.

Der Einsatz von Ereigniskarten wird ein bisschen knifflig durch das Hinzufügen des Campus. Karten, auf denen die Worte „Stadt“, „Straße“ oder „Gebäude“ stehen, dürfen nur auf Kartenteile angewandt werden, die diese Vorgaben erfüllen. Karten, die nur den Campus selbst betreffen, sind in der Regel selbsterklärend. Wenn du dir an irgendeiner Stelle unsicher bist, ist normalerweise die naheliegendste Antwort auch die richtige.

Das Spiel geht weiter wie gehabt, bis jemand eine der Siegbedingungen erfüllt.

Siegbedingungen

Wie immer ist es das Ziel des Spiels, als erster Spieler das mittlere Feld des *Hubschrauberlandeplatzes* zu erreichen (und den Zombie darauf zu töten, sofern er angreift) oder alternativ 25 Zombies umzubringen.

Weitere Regeln und Klarstellungen

- Zur einfacheren Handhabung kann jeder Spieler auch mit fünf Mutmarken beginnen, von denen aber nur drei offen ausliegen. Wenn dein Mut sinkt, drehe die Marken um. Wenn du neuen Mut fasst, decke die Marken auf.
- Straßen und die namentlich gekennzeichneten Gebäude sind die einzigen Felder, auf denen sich Spieler, Zombies oder Marken befinden dürfen.
- Die Parkplatz-Kartenteile gelten als komplett begehbar, sowohl für Spieler als auch für Zombies.
- Ausrüstung, die vor dir ausliegt, betrifft nur dich, es sei denn, der Kartentext sagt etwas anderes.

Alternative Regeln

Wie immer darfst du dich ermuntert fühlen, mit diesen Regeln zu spielen und nach eigenem Belieben neue hinzuzufügen und alte wegzulassen. Um das Spiel zu beschleunigen, kannst du einige Kartenteile aus dem Basisspiel bereits vorgeben und den Eingang oder die Eingänge der Sets, die Verwendung finden sollen, bereits platzieren, wobei die Spieler wie gehabt am *Rathausplatz* starten. Sollte gegen Ende, wenn der *Hubschrauberlandeplatz* ins Spiel kommt, ein schnelleres Bewegen gewünscht sein, können Spieler auch zwei sechsseitige Würfel würfeln.

Spieldesign: Kerry Breitenstein und Todd A. Breitenstein mit Brian, Tom & Steve,

Illustrationen: Dave Aikins, **Layout und Design:** Todd Breitenstein,

Übersetzung: Bernd Perplies, **Layout der deutschen Ausgabe:** Michaela Ahrlé,

Spieltester: die übliche Zombie-Horde

Zombies!!!, das Zombies!!!-Logo und das Twilight Creations-Logo sind eingetragene Marken von Twilight Creations Inc.

© 2005 bei Twilight Creations.

© der deutschen Ausgabe 2007 bei Pegasus Spiele,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

1. Auflage 2007. Alle Rechte vorbehalten



Pegasus Spiele

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