

Spielende

Sobald nur noch 1 Spieler auf dem Spielplan übrig ist, endet die Partie.

Wurden alle Zeitschlösser geöffnet oder entfernt, geht die Partie weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist **oder** alle Zombie-Gorillas und Zombie-Schimpanzen vom Spielbrett entfernt wurden.

Die Spieler zählen ihre **Erfolge** zusammen: 1 Punkt für jeden getöteten Zombie, 5 Punkte pro Zeitschlossmarke und 5 Punkte für den Spieler, der als letzter noch steht. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Lebensmarken hat.

Wichtige Regel-Klarstellungen

- Deine Bewegung endet, nachdem du einen automatischen Öffnungsmechanismus lahmgelegt (eine Zeitschlossmarke aufgesammelt) hast.
- Du musst zuerst deine Munitionsmarken einsetzen, bevor du deine letzte Lebensmarke abgibst.
- Du darfst nicht in einen Käfig hineingehen, um Marken aufzusammeln, solange der Käfig verschlossen ist.
- AKTIVE Käfig-Kartenteile sind Käfige, die verschlossen sind (neben denen eine Zeitschlossmarke liegt).
- Ausgeschiedene Spieler dürfen nach wie vor Ereigniskarten gemäß den Regeln ausspielen, aber sie dürfen keine Karten mehr nachziehen.

Zombie-Tiere



Löwe



Tiger



Schimpanse



Hyäne



Gorilla



Eisbär

*Gewidmet meinem besten Freund – mit dem ich träumte, für den ich lebte,
mit dem ich gelacht habe und den ich für immer lieben werde:*

Todd Breitenstein RIP 03.03.1966 – 24.03.2013.

Spielkonzept und Spieldesign:

Kerry Breitenstein und Todd A. Breitenstein

Illustrationen: Dave Aikins, Kurt Miller

Zusätzliche Entwicklung: Jonathan Breitenstein

Layout und Design: Kerry Breitenstein
(mit viel Hilfe von Todd)

Regelbearbeitung: Chris Baylis – Danke, Kumpel!

Übersetzung: Bernd Perplies

Layout der deutschen Ausgabe: Anja Pittner

Spieltester: Alex, Jonathan und Marissa Breitenstein

sowie die übliche Truppe lebender Untoter ...

Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Twilight Creations, Inc. Zombies!!!, das
Zombies!!!-Logo und das Twilight Creations-Logo sind
eingetragene Marken von Twilight Creations, Inc. in den
USA. © 2013 bei Twilight Creations, Inc. © der deutschen
Ausgabe 2014 bei Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte
vorbehalten.



ZOMBIES!!! 12 ZWEITE EDITION

Zombie-Zoo

Danke, dass ihr **ZOMBIES!!! 12: Zombie-Zoo** gekauft habt. Todd, Jonathan und ich hatten jede Menge Spaß, diese Erweiterung zu entwickeln. Wir lieben Tiere, und deshalb konnten wir nur die furchtinhößendsten von ihnen in Zombies verwandeln. Ihr werdet hier also keine Zombie-Pinguine treffen.

Wie ihr vielleicht schon mitbekommen habt, ist Todd im März 2013 verstorben. Glücklicherweise hatten wir bereits eine Menge Erweiterungen in Arbeit – er wird also auch in den nächsten Jahren stets bei uns sein! Wir hoffen sehr, dass euch diese Erweiterung gefällt. Wie immer gilt: Ihr dürft diese Regeln natürlich nach Belieben anpassen. Schließlich ist jeder Spielstil anders.

Danke für eure andauernde Unterstützung.

Kerry Breitenstein

Spielziel

Um zum größten Helden des Tages zu werden, müsst ihr die meisten Punkte sammeln, indem ihr die automatischen Türöffnungsmechanismen lahmlegt, Zombie-Tiere tötet und, ach ja, am besten auch der letzte Spieler seid, der zum Schluss noch steht.

Spielaufbau

1. Nehmt das *Eingang*-Kartenteil und 1 *Kreuzung*. Legt beide in die Tischmitte.
2. Sortiert die Zombie-Tiere nach Tierart (Schimpanzen, Eisbären etc.) zu 6 unterschiedlichen Haufen.
3. Mischt die verbliebenen Kartenteile. Mit dem Startspieler beginnend zieht ihr im Uhrzeigersinn je 1 Kartenteil und legt es offen ans die bereits liegenden Kartenteile an, bis alle Kartenteile ausliegen. Gleichzeitig werden Spielmarken und Zombies platziert. (Siehe *Ein Kartenteil auslegen* weiter unten.)
4. Legt je 1 Zeitschlossmarke auf das Straßenfeld neben den Käfigeingängen auf den folgenden Kartenteilen (die durch ein „Z-“* gekennzeichnet sind): *Tigerkäfig*, *Höhle der Löwen*, *Hyänenhügel* und *Eisbären*. Die 60:00-Seite muss nach oben zeigen.
5. Mischt den Ereigniskartenstapel und teilt an jeden Spieler 3 Karten aus. Der Rest kommt als Nachziehstapel neben den Spielplan.
6. Jeder Spieler nimmt sich 1 Spielfigur sowie 5 Lebens- und 5 Munitionsmarken. Die übrigen Marken kommen vorerst beiseite.
7. Alle Spieler stellen ihre Figur auf das mittlere Feld des *Eingangs*-Kartenteils.
8. Bestimmt zufällig einen Startspieler.

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

Spielablauf

Ereigniskarten können jederzeit ausgespielt werden, aber pro Spieler nur 1 Karte in jeder Runde. Eine Runde dauert vom Beginn deines Zugs bis zum Beginn deines nächsten Zugs.

Während eines Zugs musst du folgende Aktionen exakt der Reihe nach ausführen.

1. Gilt nur für ehemals AKTIVE, nun geöffnete Käfig-Kartenteile und **ab dem Zug des ersten Spielers** nach dem Öffnen der Zeitschlösser: Bewege 1 Zombie aus dem Käfig und fülle den Käfig wieder auf.
2. Bekämpfe alle Zombies auf deinem aktuellen Feld.
3. Ziehe auf 3 Handkarten auf, wenn du weniger als hast. Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird er **nicht** neu gemischt!
4. Würfle 1 sechsseitigen Würfel und bewege deine Spielfigur. Wenn du auf einem Feld mit einem Zombie landest, musst du kämpfen.
5. Sammle alle Zeitschlossmarken auf, auf denen du landest. Dadurch überbrückst du den automatischen Öffnungsmechanismus und schließt den Käfig.
6. Würfle 1 sechsseitigen Würfel. Bewege die entsprechende Anzahl Zombies 1 Feld weit in eine beliebige Richtung. Sobald ein Käfig offen ist, darfst du – neben den Schimpansen und Gorillas – auch diese entsprechenden Zombie-Tiere bewegen.

Ein Kartenteil auslegen

Kartenteile müssen so angelegt werden, dass keine Straßen blockiert sind. AKTIVE Käfig-Kartenteile dürfen nicht mit anderen AKTIVEN Käfig-Kartenteilen verbunden sein. Die AKTIVEN Käfig-Kartenteile sind *Tigerkäfig*, *Höhle der Löwen*, *Hyänenhügel* und *Eisbären*. Alle AKTIVEN Käfige müssen so platziert werden, dass ein Entfernen aus dem Spiel nicht den Zugang zu einem anderen Kartenteil unmöglich macht. Wenn ein Kartenteil nicht regelkonform platziert werden kann, halte es zurück, bis es möglich wird.

Zombies platzieren

- Beim Auslegen der Kartenteile werden auf jeder *Kreuzung* Zombie-Schimpansen oder Zombie-Gorillas platziert (eure Wahl) – jeweils 1 pro Zugangsfeld.
- Es werden erst Zombies auf den Kartenteilen mit AKTIVEN Käfigen platziert, wenn sich die Zeitschlösser öffnen. Mehr Informationen unter *Zeitschlösser* weiter unten. Platziert 1 Zombie pro Käfigfeld (aber keine auf den Straßefeldern dieser Kartenteile). Wenn nach dem Öffnen der Zeitschlösser der nächste Spieler am Zug ist, wird 1 Zombie aus jedem Käfig bewegt. Dadurch können andere Zombies auf der Straße gezwungen sein, sich zu bewegen, sollte ansonsten mehr als 1 Zombie auf einem Feld stehen. Füllt danach die freigewordenen Käfigfelder durch passende Zombie-Tiere aus dem Vorrat auf.
- Sobald ein Käfig sich geöffnet hat, kann die entsprechende Zombie-Tierart auch durch allgemeine (unspezifische) Karteneffekte ins Spiel gebracht werden. Sofern nichts anderes angegeben ist, gelten die normalen Platzierungsregeln.
- Platziert die jeweils passenden Zombie-Tierarten in die einzelnen Käfige, also etwa die Hyänen auf den *Hyänenhügel* etc.

Zeitschlösser

- Die Spieler versuchen, die Zeitschlösser jedes Käfigs zu erreichen, bevor der automatische Öffnungsmechanismus ausgelöst wird. Der automatische Öffnungsmechanismus wird lahmgelegt, wenn ein Spieler eine Zeitschlossmarke aufammelt (Seine Spielfigur ist auf dem Feld gelandet, auf dem diese liegt).
- Nachdem du eine Zeitschlossmarke aufgesammelt hast, bewege deine Figur auf das nächstliegende Feld eines benachbarten Kartenteils. Dann wird das Käfig-Kartenteil aus dem Spiel entfernt. Damit endet deine Bewegung in diesem Zug.
- Befinden sich andere Spielerfiguren auf dem zu entfernenden Kartenteil, werden auch sie auf das ihnen nächstliegende Feld eines benachbarten Kartenteils bewegt.

Der automatische Öffnungsmechanismus wird ausgelöst:

- Wenn in einer **2-4-Spieler-Partie** ein Spieler **6 Zombies** getötet hat, werden die Zeitschlösser umgedreht oder entfernt. Zeigt ein Schloss die 60:00-Seite, wird es umgedreht. Zeigt ein Schloss die 30:00-Seite, wird es entfernt.
- Wenn in einer **5-6-Spieler-Partie** ein Spieler **4 Zombies** getötet hat, werden die Zeitschlösser umgedreht oder entfernt. Zeigt ein Schloss die 60:00-Seite, wird es umgedreht. Zeigt ein Schloss die 30:00-Seite, wird es entfernt.
- Sobald sich ein Käfig öffnet, wird er mit Zombies aufgefüllt, wie unter *Zombies platzieren* beschrieben.

Die **Bewegungsregeln**, **Kampfregeln** und grundsätzlichen **Platzierungsregeln** entsprechen denen des Basisspiels.

Spielertod

Wenn du gezwungen bist, deine letzte Lebensmarke abzugeben, scheidest du aus dem Spiel aus. Du musst die Hälfte deiner Zombies ablegen. Deine sonstigen Erfolge zählen allerdings in der Endwertung. Du kannst weiter Ereigniskarten von der Hand ausspielen (1 pro Runde), aber du darfst keine weiteren Karten nachziehen.

Ereigniskarten

- **Automatisch-Ereigniskarten** – Wird eine *Automatisch*-Karte gezogen, tritt ihr Effekt **sofort** ein. Es darf aber **nur 1 pro Zug** gespielt werden. Hast du **mehr als 1 auf der Hand**, wählst du aus, welche aktiviert wird. In deinem nächsten Zug wird dann die nächste aktiviert. Diese Karten zählen nicht gegen dein „1 Karte pro Runde“-Limit: Du darfst 1 zusätzliche Karte ausspielen, wenn eine *Automatisch*-Karte von dir aktiviert wurde.
- Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird er **nicht** neu gemischt.
- Du darfst am Ende deines Zugs keine Ereigniskarte abwerfen.
- Die Regeln auf Ereigniskarten haben Vorrang vor den Spielregeln.
- Auf Ereigniskarten explizit genannte Zombie-Tiere können auch dann platziert werden, wenn der zu ihnen passende Käfig noch nicht offen ist. Beispiel: *Was gibt's da zu lachen?* – Du darfst 2 Hyänen auf dem Spielplan platzieren, auch wenn der *Hyänenhügel* noch verschlossen ist.