

ZOMBIES!!! 3

ZWEITE EDITION

KONSUMLEICHEN

Nun liegt **ZOMBIES!!! 3: KONSUMLEICHEN** auch für die zweite Edition von **ZOMBIES!!!** vor. Eine Menge Leute hatten uns seit Erscheinen des Basisspiels um eine „Shopping Mall“-Erweiterung gebeten. Okay, hier ist sie! Wir hoffen, sie gefällt dir und war das Warten wert. Nach dem Spaß, den wir bei der Entwicklung hatten, sagen wir nur so viel ... IN DER MALL GEHT DIE POST AB!!!

Todd und Kerry Breitenstein

Und jetzt geht's los!

Spielmaterial

16 Kartenteile, 32 Ereigniskarten, diese Anleitung

Wie man ZOMBIES!!! 3 benutzt

Du hast zwei Möglichkeiten, **ZOMBIES!!! 3** zu benutzen: Zunächst kann du das Ganze einfach als eigenständiges Spiel unter Verwendung der Regeln aus dem **ZOMBIES!!!**-Basisspiel einsetzen. Hierfür benötigst du die Zombies und Spielmarken aus dem Basisspiel. Alle Spieler starten am *Haupteingang* der Mall.

Oder: Du verwendest das Spiel als Erweiterung für **ZOMBIES!!!** oder **ZOMBIES!!! 2**, indem du folgende Anweisungen befolgst:

- 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 (es sei denn, du willst es wirklich). Nimm stattdessen das neue Kartenteil *Haupteingang* und mische es mit den Kartenteilen des Basisspiels oder den Kartenteilen der Militärbasis aus **ZOMBIES!!! 2**.
- Nimm eine *Kreuzung* und lege sie zur Seite. Mische die übrigen Z3-Kartenteile (inklusive des *Hubschrauberlandeplatzes*) und platziere sie neben den anderen Kartenstapeln. Alternativ kannst du den *Hubschrauberlandeplatz* auch einfach ans untere Ende des Stapels legen, damit du eine sichere Fluchtroute hast.

Spielablauf

Das Spiel verläuft wie in den Regeln des Basisspiels beschrieben, bis jemand den *Haupteingang* zieht. Sobald dieses Kartenteil gezogen und gespielt wird, lege sofort die *Kreuzung* daneben, die du zuvor beiseite gelegt hattest. Platziere auf diesen Kartenteilen Zombies gemäß den Regeln aus dem Basisspiel.

Ab diesem Spielzeitpunkt können Spieler Kartenteile vom Z3-Stapel spielen oder von dem oder den anderen (sofern erlaubt; siehe Z2-Regeln). Die Z3-Kartenteile müssen allerdings an die Shopping Mall angelegt werden. Dies gilt auch für den neuen *Hubschrauberlandeplatz*. Wenn einer der Stapel leer ist, müssen die Spieler Kartenteile von dem oder den anderen ziehen.

Der Einsatz von Ereigniskarten wird durch das Hinzufügen der Mall ein bisschen kniffliger. Karten, die das Wort „Stadt“, „Straße“ oder „Gebäude“ enthalten, können nur auf den Kartenteilen zum Einsatz kommen, die diese Voraussetzungen erfüllen. **Die Shopping Mall ist keine Stadt, sie hat keine Straßen und gilt auch nicht als Gebäude. Auch ihre Ladengeschäfte sind keine Gebäude. Im Gegenzug dürfen Ereigniskarten, auf denen es „Gang“ oder „Laden“ heißt, nicht in einer „Stadt“, auf einer „Straße“ oder in einem „Gebäude“ eingesetzt werden.**

Das Spiel geht auf diese Weise weiter, bis jemand eine der in den Regeln des Basisspiels genannten Siegbedingungen erfüllt. Na ja, fast ...

- Es gibt ein besonderes Kartenteil in Z3. Es handelt sich um die *Rolltreppen*, und sie sind mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet. Wenn sie gezogen werden, werden sie wie jedes andere Kartenteil auch gelegt. Allerdings befinden sich nun alle weiteren Kartenteile, die links, rechts oder oberhalb der Rolltreppen angefügt werden, im ersten Stock der Shopping Mall. Läden im Erdgeschoss DÜRFEN NICHT an Läden im ersten Stock angefügt werden. Darüber hinaus MUSS der *Hubschrauberlandeplatz* der Mall im ersten Stock liegen.

- Es gibt zudem noch ein paar neue Regeln für die Mall-Kartenteile. Jeder Laden in der Mall verfügt irgendwo über einen Luftschacht. Der Luftschacht im *Rollenspielladen* liegt beispielsweise in demselben Feld wie die Tür. Die Spieler können die Luftschächte dazu nutzen, von einem Laden zu einem angrenzenden Laden zu kriechen, ohne durch die Gänge der Shopping Mall zu müssen. Wenn ein Spieler durch einen Luftschacht kriechen möchte, muss er seine Bewegung auf einem Feld mit einem Luftschacht-Einlass beenden. Bei seinem nächsten Zug überspringt er den Bewegungswurf und bewegt sich stattdessen von dem Feld, auf dem er steht, zu einem Feld mit einem Luftschacht in einem angrenzenden Laden. Es wird lediglich kein Bewegungswurf ausgeführt, alle anderen Regeln finden weiterhin Anwendung.

Wie bereits zuvor erwähnt, darf der *Hubschrauberlandeplatz* nur an das erste Stockwerk der Mall angelegt werden - an einen Gang oder außerhalb eines Ladens. Dies ist möglich, weil die Spieler den *Hubschrauberlandeplatz* über das Belüftungssystem erreichen können.

Bonusszenarien

Rettungsmission

Die Spieler müssen durch die Shopping Mall hetzen, um Personen zu retten, die von den Zombiehorden im Inneren eingekesselt wurden.

- Platziere für dieses Szenario Spielmarken (1-Cent-Stücke eignen sich gut) statt Zombies im Inneren aller der Läden, die drei Felder aufweisen. Platziere die Zombies aus diesen Läden auf allen verfügbaren Feldern außerhalb der Geschäfte. Wenn du ein Feld mit einer Spielmarke betrittst, nimm diese Marke zusammen mit allen Lebens- oder Munitionsmarken, die sich auf dem Feld befinden.
- Wenn ein Spieler von den Zombies getötet wird, verliert er alle seine geretteten Spielmarken.
- Ansonsten wird das Spiel wie immer gespielt.
- Der Spieler, der mit den meisten geretteten Spielmarken das mittlere Feld des *Hubschrauberlandeplatzes* erreicht, gewinnt.

Töte den Kerl mit den Schlüsseln

Einer der Spieler findet zu Beginn des Spiels die Schlüssel zu dem Hubschrauber. Die anderen Spieler müssen nun versuchen, ihm diese abzujagen und selbst als erste den *Hubschrauberlandeplatz* zu erreichen.

- Dieses Szenario kann mit **ZOMBIES!!!**, **ZOMBIES!!! 2** und/oder **ZOMBIES !!! 3** gespielt werden.
- Zu Beginn des Spiels rollen die Spieler je einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält die Schlüssel und fängt an.
- Das Spiel wird wie immer gespielt, abgesehen davon, dass der Spieler mit den Schlüsseln für seine erste Bewegung zwei Würfel rollen darf.
- Wenn ein Spieler das Feld betritt, auf dem der Spieler mit den Schlüsseln steht, darf er versuchen, ihm diese wegzunehmen. Beide Spieler rollen einen Würfel, der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt und bekommt die Schlüssel. Die Spieler dürfen Lebens- und Munitionsmarken einsetzen, um den Wurf zu modifizieren. Im Falle eines Gleichstands behält die Person die Schlüssel, die sie gerade trägt.
- Wenn der Spieler mit den Schlüsseln von den Zombies getötet wird, lässt er diese auf dem Feld, auf dem er umgebracht wurde, fallen. Jeder Spieler, der dieses Feld betritt, darf die Schlüssel aufnehmen, als handelte es sich um eine Lebens- oder Munitionsmarke.
- Der Spieler, der als erster mit den Schlüsseln das mittlere Feld des *Hubschrauberlandeplatzes* erreicht, gewinnt.

Spieldesign: Todd A. Breitenstein mit Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Bill „Biff“ Wilson, **Illustrationen:** Dave Aikins, **Layout und Design:** Todd Breitenstein, **Übersetzung:** Bernd Perplies, **Layout der deutschen Ausgabe:** Michaela Ahrlé, Anja Pittner, **Spieltester:** die übliche Zombie-Horde

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

© 2007, 2010 bei Twilight Creations. © der deutschen Ausgabe 2010 Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

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