

## Weitere Regeln:

- Innerhalb des *Gruselkabinetts* dürfen nur die hellen Felder betreten werden. Die dunkleren Felder sind unzugänglich.
- Normale Zombiefiguren können nicht auf **ZOMBIES!!! 7**-Kartenteile bewegt werden.
- Zombiecrawls können nicht auf normale **ZOMBIES!!!**-Kartenteile bewegt werden. Ansonsten gelten für sie dieselben Bewegungsregeln wie für normale Zombies.
- Zombiecrawls werden genauso bekämpft wie normale Zombies.
- Stirbt ein Spieler innerhalb des Zirkusgeländes, fängt er wieder wie zu Spielbeginn im *Gruselkabinett* an.
- Das *Clownmobil* gilt spieltechnisch als Waffe bzw. als Ausrüstungsgegenstand. Es ist verloren, wenn man stirbt, und unterliegt den Auswirkungen von Ereigniskarten, etwa *Wie ungeschickt!*
- Hat ein Spieler einmal das Zirkusgelände verlassen, kann er nicht dorthin zurückgeschickt werden.
- Spieler können das Zirkusgelände nur mit einem *Clownmobil* durch das *Kassenhäuschen*-Kartenteil verlassen.
- Das *Jahrmarktuden*-Kartenteil gilt als *Kreuzung*, aber trotzdem werden auf allen verfügbaren Feldern Zombiecrawls platziert.
- Wenn **ZOMBIES!!! 7** mit dem Basisspiel gespielt wird, werden die verbleibenden **ZOMBIES!!! 7**-Kartenteile aus dem Spiel entfernt, nachdem der letzte Spieler das *Kassenhäuschen*-Kartenteil verlassen hat.
- *Option*: Um die Angelegenheit etwas spannender zu gestalten, wird ein *Clownmobil* weniger, als Spieler mitspielen, verwendet. Wenn dann keines ausliegt, kann auch keines genommen werden.

Dieses Spiel ist in liebevoller Erinnerung unserem Neffen Anthony James Beard (1992-2007) gewidmet, einem unserer größten **ZOMBIES!!!**-Fans. Wir vermissen dich, kleiner Tony.

**Spieldesign:** Kerry Breitenstein und Todd A. Breitenstein, **Illustrationen Ereigniskarten:** Dave Aikins, **Illustrationen Kartenteile:** Kurt Miller, **Zusätzliche Entwicklung:** Jonathan Breitenstein, **Layout und Design:** Todd Breitenstein, **Satz und Layout der deutschen Ausgabe:** Anja Pittner, **Übersetzung:** Bernd Perplies, **Spietester:** die übliche Truppe lebender Untoter ... Danke euch allen, die ihr dabei geholfen habt, die Toten einmal mehr zum Leben zu erwecken!

Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Twilight Creations. **Zombies!!!**, das **Zombies!!!**-Logo und das Twilight Creations-Logo sind eingetragene Marken von Twilight Creations Inc. © 2008, 2010 bei Twilight Creations. © der deutschen Ausgabe 2010 bei Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



Mehr **Zombies!!!** findest du unter [www.pegasus.de/zombies](http://www.pegasus.de/zombies)

# ZOMBIES!!! 7

## ZWEITE EDITION

### Manege frei!

Danke, dass du **ZOMBIES!!! 7: MANEGE FREI!** gekauft hast. Diese Erweiterung entstand, während wir herumsaßen und überlegten, was noch gruseliger als Zombies sein könnte. „Clowns!“, schlug Kerry vor. Wie gewöhnlich hatte sie damit natürlich recht. Als nächstes folgten wir diesem Gedanken zu seinem logischen Ende. Zombies sind gruselig. Clowns sind gruselig. Also müssen Zombiecrawls das Gruseligste sein, was man sich überhaupt vorstellen kann ... Oder?

Wenn du diese Anleitung liest, wird dir auffallen, dass wir das Spiel um ein paar neue kleine Gemeinheiten erweitert haben. Stichwort: *Gruselkabinett*. Doch dazu kommen wir später. Im Augenblick sagen wir nur so viel: „Die Spieler gehen hinein, aber sie kommen nicht heraus ...“

Zu guter Letzt möchten wir wie immer euch, den Fans, danken. Ihr wisst es sicher, aber wir wiederholen es gerne: Ohne euch wäre diese Erweiterung nicht möglich geworden.

Danke euch allen

Todd und Kerry Breitenstein

**Und jetzt geht's ans Eingemachte: Der Zirkus ist in der Stadt!**

## Spielmaterial

15 Kartenteile, 32 Ereigniskarten, 25 Zombiecrawls, diese Anleitung

## Das neue Zeug, oder: Das Ziel des Spiels

**ZOMBIES!!! 7** kann (mit den Spielmarken des Basisspiels) für sich allein gespielt werden oder gemeinsam mit dem Basisspiel. Ziel des Spiels ist es, zum *Zirkuszelt* zu gelangen, dort ein *Clownmobil* zu besteigen und dann das Zirkusgelände durch das *Kassenhäuschen*-Kartenteil verlassen. (Ganz recht, es gibt in **ZOMBIES!!! 7** keinen *Hubschrauberlandeplatz!*) Bei Kombination mit dem Basisspiel geht es jetzt wie gewohnt weiter (siehe unten).

## Spielvorbereitung für eine Partie nur mit **ZOMBIES!!! 7**:

- Nimm die vier *Gruselkabinett*-Kartenteile, eine *Kreuzung* und das Kartenteil *Zirkuszelt 2*. Platziere die *Gruselkabinett*-Kartenteile, wie in Abb. 1 gezeigt, in Reichweite aller Mitspieler. Lege das Kartenteil *Zirkuszelt 2* an die Seite und die *Kreuzung* in der Mitte des Tisches. Mische die übrigen Kartenteile und lege sie ebenfalls an die Seite.

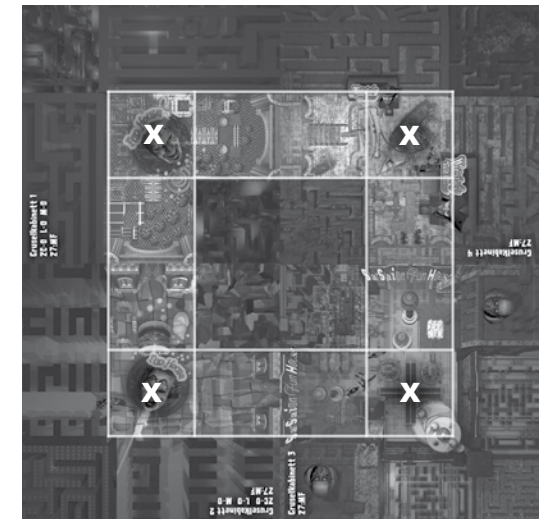


Abb.1: Das Gruselkabinett zu Beginn des Spiels

- Nimm die sechs *Clownmobile* aus dem Ereigniskartenstapel und lege sie an die Seite. Mische den Rest der Ereigniskarten und teile jedem Spieler drei Karten aus. Der Ereigniskartenstapel wird nicht wieder gemischt, nachdem er aufgebraucht ist. Ab diesem Zeitpunkt werden einfach keine neuen Karten mehr gezogen.
- Jeder Spieler platziert seine Figur auf einem beliebigen *Gruselkabinett*-Kartenteil jeweils im mittleren Feld (in der Abb. 1 mit einem X markiert).

### Spielvorbereitung, wenn Zombies!!! 7 mit dem Basisspiel gespielt wird:

- **ZOMBIES!!! 7** kann wie jede andere **ZOMBIES!!!**-Erweiterung auch verwendet werden. Alternativ kannst du diese Erweiterung auch mit den folgenden Regeln einsetzen.
- Ordne die Stadt-Kartenteile des Basisspiels auf so engem Raum wie möglich an. Platziere das *Kassenhäuschen* und eine *Kreuzung* (aus **ZOMBIES!!! 7**) unter Berücksichtigung normaler Platzierungsregeln angrenzend an eins der Stadt-Kartenteile. Das *Kassenhäuschen* sollte dabei so weit wie möglich vom *Hubschrauberlandeplatz* entfernt liegen.
- Nimm die vier *Gruselkabinett*-Kartenteile und das Kartenteil *Zirkuszelt 2*. Platziere die *Gruselkabinett*-Kartenteile so, wie in Abb. 1 zu sehen, und in guter Reichweite aller Mitspieler. Lege das Kartenteil *Zirkuszelt 2* an die Seite. Mische die übrigen Kartenteile und lege sie ebenfalls an die Seite.
- Nimm die sechs *Clownmobile* aus dem Ereigniskartenstapel und lege sie an die Seite.
- Mische die Ereigniskarten des Basisspiels und jeder zusätzlich verwendeten Erweiterung. Die **ZOMBIES!!! 7**-Karten werden nicht darunter gemischt. Der Kartenstapel wird an der Seite platziert, sodass ihn alle Spieler gut erreichen können. Er bildet den Hauptzugstapel.
- Mische die **ZOMBIES!!! 7**-Ereigniskarten und teile jedem Spieler drei von ihnen aus. Die übrigen Karten werden an die Seite gelegt. Wann immer Ereigniskarten gezogen werden dürfen, kann ein Spieler vom **ZOMBIES!!! 7**-Kartenstapel oder vom Hauptzugstapel ziehen. Achte beim Kartenablegen darauf, die Karte(n) immer neben dem entsprechenden Zugstapel abzulegen.
- Der **ZOMBIES!!! 7**-Kartenstapel wird nicht wieder gemischt, nachdem er aufgebraucht ist. Sind diese Karten verbraucht, kannst du nur noch vom Hauptzugstapel ziehen.
- Jeder Spieler platziert seine Figur auf einem beliebigen *Gruselkabinett*-Kartenteil jeweils im mittleren Feld (in der Abb. 1 mit einem X markiert).
- Wenn Kartenteile gezogen werden, müssen diese an andere Zirkus-Kartenteile angelegt werden und nicht an Stadt-Kartenteile.
- **Ziel einer Partie** mit dem Basisspiel ist es, ein *Clownmobil* zu ergattern (siehe unten) und durch das *Kassenhäuschen* zu entkommen. Sobald du dieses Kartenteil verlassen hast, darfst du in den

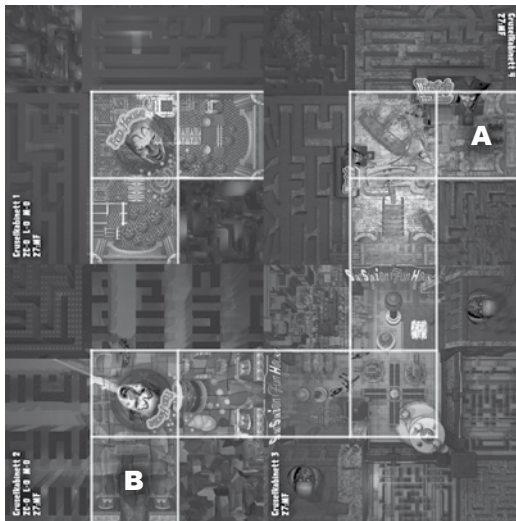


Abb. 2: Das Gruselkabinett während des Spiels

Folgezügen bei Bewegungswürfen stets zwei Würfel würfeln – solange du noch ein *Clownmobil* besitzt. Von jetzt an gelten die normalen Siegbedingungen, das heißt, man muss entweder 25 Zombies (inklusive Zombiecawns) töten oder das mittlere Feld des *Hubschrauberlandeplatzes* erreichen.

Das Spiel wird wie sonst auch fortgeführt, bis einer der Spieler eine der Siegbedingungen erfüllt.

### Spielablauf im Zirkusgelände:

- Der Ablauf eines Spielzuges ist wie immer.
- Wenn ein Spieler ein Kartenteil des *Gruselkabinetts* verlässt, dreht er dieses Kartenteil um 90 Grad in eine beliebige Richtung. Dies passiert, ganz gleich, ob sich auf dem Kartenteil sonst noch jemand befindet oder nicht.
- Ein Spieler kann das *Gruselkabinett* verlassen, wenn der Weg zu einem der Außenränder des *Gruselkabinetts* frei ist. Kann ein Spieler das *Gruselkabinett* verlassen (Feld A oder B von Abb. 2), entscheidet der Spieler zu dessen Linken, auf welches mittlere Feld einer *Kreuzung* innerhalb des Zirkusgeländes dessen Figur gesetzt wird. Die Bewegung wird von dort aus fortgesetzt. (Die Platzierung auf der *Kreuzung* gilt nicht als Bewegung.)
- Zombiecawns werden gemäß der Beschriftung auf den Kartenteilen platziert. Auf *Kreuzungen* werden keine Zombies platziert.
- Wenn das *Zirkuszelt*-Kartenteil gezogen wird, fügt es der Spieler, der es gezogen hat, dem Spielplan hinzu und legt sofort die andere, zuvor beiseite gelegte Hälfte des *Zirkuszelts* an (siehe Abb. 3).
- Ein Spieler erhält ein *Clownmobil*, wenn er ein Feld im Inneren des *Zirkuszelts* betritt (die mit X markierten Felder von Abb. 3).
- Ergattert ein Spieler ein *Clownmobil*, wird jedem seiner Bewegungswürfe +2 hinzuaddiert. Dies gilt ab dem Zug, der auf denjenigen folgt, in dem er das Mobil erhalten hat. Zombies müssen normal bekämpft werden, während man in einem *Clownmobil* sitzt.
- Zeigt ein Bewegungswurf eine 1 (vor dem Addieren des Bonus durch das *Clownmobil*, aber nach Verrechnung anderer Boni oder Mali), wird der Spieler sofort ins *Gruselkabinett* bewegt. Die Spielfigur wird auf dem mittleren Feld eines beliebigen *Gruselkabinett*-Kartenteils platziert.
- Wird eine Spielfigur zurück ins *Gruselkabinett* bewegt, verliert sie ihr *Clownmobil*, sofern sie eines besaß. Das *Clownmobil* wird wieder außerhalb des Spielplans gelegt und kann erneut verwendet werden.



Abb. 3: Zirkuszelt

### Siegbedingungen

Wird **ZOMBIES!!! 7** alleine gespielt, gewinnt der Spieler die Partie, der als erster das letzte Feld des *Kassenhäuschen* mit einem *Clownmobil* erreicht.

Wird **ZOMBIES!!! 7** mit dem Basisspiel zusammengespielt, gewinnt der Spieler, der als erster das mittlere Feld des *Hubschrauberlandeplatzes* erreicht oder 25 Zombies (inkl. Zombiecawns) tötet.