

Ereigniskarten

- Das Ereigniskartenspiel folgt den Regeln aus dem **Zombies!!!**-Basisspiel.
- *Du kommst aus dem Gefängnis frei*: Wenn diese Karte gezogen wird, wird sie umgehend vor dem Spieler ausgelegt, der sie gezogen hat. Am Ende seines Zuges gibt dieser sie an den Spieler zu seiner Rechten weiter. Dies gilt auch für die nachfolgenden Züge: Der Spieler, der die Karte gegenwärtig besitzt, gibt diese immer am Ende seines Zuges an seinen rechten Nachbarn weiter.
- Befindet sich ein Spieler nicht mehr Gefängnis und zieht die Karte *Du kommst aus dem Gefängnis frei*, gibt er diese sofort dem Spieler zu seiner Rechten.
- Zieht eine Spieler eine zweite *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte, obwohl er bereits eine ausliegen hat, gibt er diese sofort an den Spieler zu seiner Linken weiter, egal ob dieser im Gefängnis ist oder nicht. Dieser Spieler behält die Karte bis zum Ende seines nächsten Zuges, woraufhin er sie wie gehabt an seinen rechten Nachbarn weitergibt.
- Das Ausspielen einer *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte gilt als Sonderspiel und hat keinen Einfluss auf das Eine-Karte-pro-Zug-Limit.
- Du kannst keine Waffen oder Ausrüstungsgegenstände verwenden, während du in einer Zwangsjacke steckst.
- Du kannst dich nicht mithilfe eines Karteneffekts aus dem Gefängnis hinausbewegen.

Ziel des Spiels:

Sobald ein Spieler in einer Partie alleine mit **Zombies!!! 8** das mittlere Feld des *Gefängnistors* erreicht, gewinnt er das Spiel. Wird **Zombies!!! 8** mit dem Basisspiel zusammen gespielt, gewinnt der Spieler, der zuerst das mittlere Feld des *Hubschrauberlandeplatzes* erreicht oder 25 Zombies tötet.

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!

Ein besonderer Dank gilt all den Fans, die bei unserem „12 Monate mit Zombies“-Wettbewerb 2008 mitgemacht haben. Eine Gratulation allen Gewinnern. Und all jenen, die darüber hinaus Karten zu diesem Set beigesteuert haben, rufen wir zu: Ihr Jungs seid SPITZE!!!

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. © 2009 bei Twilight Creations. © der deutschen Ausgabe 2011 bei Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



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

ZOMBIES!!! 8

ZWEITE EDITION

TODESURTEIL

Danke, dass ihr **ZOMBIES!!! 8: Todesurteil** gekauft habt. Ihr mögt euch fragen: „Wie kamen die jetzt da schon wieder drauf?“ Nun, das ist eine gute Frage, und wenn ihr darüber nachdenkst, kommt ihr vielleicht von selbst auf die Antwort.

Fragt euch: „Was ist der sicherste Platz, um sich dort aufzuhalten, wenn Zombies über die Stadt herfallen?“ Wir haben uns diese Frage gestellt und sind zu der, wie es uns scheint, offensichtlichen Antwort gelangt: „Das Gefängnis!“ Auf den ersten Blick ergibt das völlig Sinn. Es ist isoliert. Die bösen Jungs sind bereits in Zellen. Es gibt große Vorräte an Lebensmitteln. Was könnte besser sein?

Doch was geschieht, wenn auch nur eine Person in diesem Gefängnis infiziert wird? Das würde alles ändern! Auf einmal wird es zu einem echten Problem, isoliert und eingeschlossen zu sein. Natürlich gibt es eine Menge Futter für sie, und es wird auch noch in praktischen Zellen aufbewahrt. Oh, und erwähnten wir schon, dass du in der Geschlossenen Abteilung startest ...?

Zusätzlich zu dem neuen Schauplatz haben wir, wie ihr feststellen werdet, Regeln beigefügt, um Zombies auszuweichen, statt sie zu bekämpfen. Schließlich ist es beinahe unmöglich zu kämpfen, während man in einer Zwangsjacke steckt.

Nutzt die Ausweichregeln oder lasst es – ganz wie es euch gefällt. Es ist euer Spiel, und ihr entscheidet, auf welche Weise ihr damit euren Spaß habt. Denn seit seiner Entstehung ging es bei **Zombies!!!** immer nur um das eine: Spaß haben. Wenn ihr keinen Spaß damit habt, macht ihr irgendwas falsch!

Zu guter Letzt möchten wir wie immer euch, den Fans, danken. Ihr wisst es sicher, aber ohne euch wäre all das nicht möglich geworden.

Danke euch allen

Todd und Kerry Breitenstein

Und jetzt geht's ans Eingemachte!!!

Spielmaterial

16 Kartenteile, 32 Ereigniskarten, diese Anleitung

Das neue Zeug!!! (oder: Das Ziel des Spiels!)

Diese Erweiterung kann (mit dem Spielmaterial des Basisspiels) für sich allein gespielt werden oder gemeinsam mit dem Basisspiel oder einer anderen Erweiterung. Wenn ihr **Zombies!!! 8** alleine spielt, ist es euer Ziel, sich der Zwangsjacken zu entledigen und aus dem Gefängnis zu fliehen. An diesem Punkt könnt ihr das Spiel entweder beenden oder eine der anderen Erweiterungen zum Einsatz bringen.

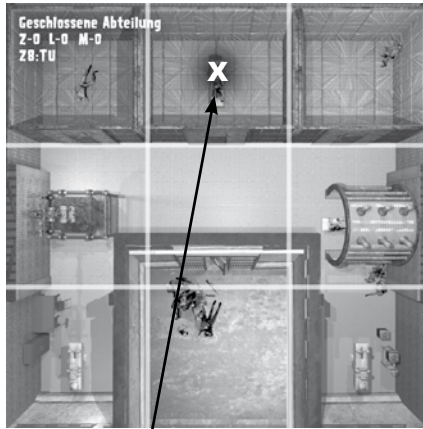
Beim Spielen mit **Zombies!!! 8**, dem Basisspiel und gegebenenfalls anderen Erweiterungen ist es Ziel des Spiels, das Gefängnis zu verlassen und als Erster den Hubschrauberlandeplatz zu erreichen oder 25 Zombies zu sammeln.

Spielvorbereitung

Es existiert eine Reihe von Möglichkeiten, diese Erweiterung zu verwenden.

Spielvorbereitung für eine Partie allein mit „Zombies!!! 8“

- Nehmt das *Gefängnistor*, die *Geschlossene Abteilung* und zwei *Kreuzung*-Kartenteile. Mischt die übrigen Kartenteile und legt sie nach Belieben aus, um ein Gefängnis zu bilden, das euch gefällt. Beachtet dabei nur, dass das *Gefängnistor* und die *Geschlossene Abteilung* auf gegenüberliegenden Seiten angelegt werden müssen. Um das Spiel zu verlängern, platziert sie weiter auseinander. Um es zu beschleunigen, legt sie näher zusammen. Beispiel: Die Kartenteile werden in einer 2x6-Doppelreihe ausgelegt; die *Kreuzung* mit dem *Gefängnistor* kommt an das eine Ende und die *Kreuzung* mit der *Geschlossenen Abteilung* an das andere.
- Platziert Zombies, Lebens- und Munitionsmarken wie angegeben auf den Kartenteilen. Auf die *Kreuzung* vor der *Geschlossenen Abteilung* kommen keine Zombies. Auf die übrigen Kartenteile ohne namentliche Kennzeichnung werden Zombies gemäß den Basisregeln platziert.
- Der Geber mischt die Ereigniskarten und teilt an jeden Spieler 3 Karten aus.
- Jeder Spieler platziert seine Figur in das mittlere Feld der oberen Reihe in der *Geschlossenen Abteilung* (siehe Abbildung).



Alle Spieler starten hier!

Spielvorbereitung, wenn „Zombies!!! 8“ mit dem Basisspiel gespielt wird

- Platziert die Kartenteile für das Gefängnis wie oben beschrieben. Die Spieler starten in der *Geschlossenen Abteilung*.
- Entfernt den *Rathausplatz* und legt ihn in den Spielkarton zurück. Nehmt ein unbenanntes Kartenteil mit vier Straßenanschlüssen aus dem Basisspiel und legt dieses an das *Gefängnistor* an. Nehmt den *Hubschrauberlandeplatz* aus dem Kartenteilstapel, mischt letzteren gründlich und fügt den *Hubschrauberlandeplatz* dann verdeckt irgendwo ins untere Drittel des Stapels wieder ein.
- Es werden keine Kartenteile gezogen, bis nicht wenigstens ein Spieler das Gefängnis verlassen hat. Sobald das geschehen ist, werden Kartenteile gemäß den Basisregeln gezogen – auch von den Spielern, deren Figuren das Gefängnis noch nicht verlassen haben.

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

Neue Regel: Ausweichen

- Mit dieser Erweiterung wird die Möglichkeit eingeführt, Zombies auszuweichen. Wenn ihr einem Zombie begegnet, würfelt wie gewöhnlich 1 Würfel. Bei einer 3 weicht ihr dem Zombie aus und könnt eure Bewegung fortsetzen, allerdings ohne den Zombie der eigenen Sammlung hinzuzufügen. Eine 4 oder mehr tötet den Zombie, und ihr dürft ihn euch nehmen, wie gehabt. Wenn ihr in einer Zwangsjacke steckt, weicht ihr aus, indem ihr eine 3 oder besser würfelt (mehr dazu in den Regeln zum *Spielablauf im Gefängnis*). Wenn ihr auf einem Feld landet, auf dem ein Zombie steht, und keine Bewegung mehr übrig habt, müsst ihr trotzdem würfeln, auch wenn ihr stehen bleibt. Wenn ihr euren nächsten Zug beginnt und noch immer mit einem Zombie das Feld teilt, müsst ihr erneut würfeln, um zu ermitteln, ob ihr dem Griff des Zombies noch immer entkommt.

- Ausweichen-Würfe können nicht durch das Ausgeben von Munitionsmarken aufgewertet werden.
- Ausweichen kann mit jedem beliebigen „Zombies!!!“-Set verwendet werden.

Spielablauf im Gefängnis

- Jeder Spieler beginnt in der *Geschlossenen Abteilung* und befindet sich zu Beginn des Spiels in einer Zwangsjacke.
- Zu Beginn deines Zuges, vor jeder anderen Handlung, würfle 1 Würfel, um zu schauen, ob es dir gelingt, dich aus deiner Zwangsjacke zu befreien. Bei einer 6 hast du dich der Zwangsjacke entledigt und musst diesen Wurf zukünftig nicht mehr machen, es sei denn, du stirbst im Gefängnis. (Zur Erinnerung, ob du dich gerade in einer Zwangsjacke befindest oder nicht, kannst du eine umgedrehte Spielmarke vor dir auslegen, die abgelegt wird, wenn du dich befreit hast.)
- Begegnet du in einer Zwangsjacke einem Zombie, würfle 1 Würfel wie gewöhnlich. Bei einer 3 oder mehr weichst du dem Zombie aus und kannst deine Bewegung fortsetzen. Endet deine Bewegung auf einem Feld, auf dem ein Zombie steht, müsst du trotzdem würfeln, um festzustellen, ob du dem Zombie ausweichen kannst. Wenn du deinen nächsten Zug beginnst und noch immer mit einem Zombie das Feld teilst, müsst du erneut würfeln, um deine Bewegung beginnen zu können.
- War das Ausweichen erfolglos, verlierst du 1 Lebensmarke und würfelst erneut. Du darfst dich nicht bewegen, bis du dem Zombie erfolgreich ausgewichen bist.
- Wenn du im Gefängnis stirbst, kommst du zurück in die *Geschlossene Abteilung* und startest erneut in einer Zwangsjacke.
- Sofern ihr das Gefängnis mit dem Basisspiel spielt, gilt das Folgende: Wenn du das Gefängnis erfolgreich verlässt und dann stirbst, kommst du zurück zum *Gefängnistor* (dem Feld, das direkt an das Basisspiel angrenzt). Du steckst in diesem Fall nicht in einer Zwangsjacke.
- Um das Gefängnis zu verlassen, müsst du im Besitz einer *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Ereigniskarte sein und dich auf dem mittleren Feld des *Gefängnistors* befinden. Sobald du das Gefängnis einmal verlassen hast, kannst du nicht mehr dorthin zurückgeschickt werden.



Du kommst aus dem Gefängnis frei-Karte



Speisesaal: Beide Seiten sind zugänglich

Kartenteile

- Alle Zellentüren auf allen Kartenteilen stehen offen.
- Manche Kartenteile (etwa der *Speisesaal* oder die *Hinrichtungskammer*) weisen Räume auf beiden Seiten eines geraden Korridors auf. Beide Seiten zu zugänglich (siehe Abbildung).
- Alle Felder des *Innenhofs* sind zugänglich.