



## inoffizielle deutsche Spielanleitung

### UM HIMMELS WILLEN!

Die Stadt ist überrannt von Zombies!! Von hungrigen, schwachsinnigen Zombies, die alle hinter den wenigen Überlebenden der Stadt her sind. Willkommen in der von Zombies verseuchten Welt der 1950er Jahre, in der die wenigen Reserven, die Du Dir unter den Nagel reißen kannst, extrem knapp sind.

Die Spieler werden sich eine ordentliche Beute zusammen plündern müssen, um auch nur ein paar Nächte zu überleben. Schließlich stehen die Chancen sehr gut, dass Ihr alle sterben werdet, nein, dass Ihr alle zu Zombies werdet. Aber keine Sorge: ein Zombie zu sein heißt, die zu verfolgen, die Dich zum Sterben zurückgelassen haben.

### DAS ZIEL

...ist nicht schwer zu erraten: Überlebe! Werde einfach nicht von Zombies gefressen! Der letzte lebende Spieler ist der Sieger. Überlege Dir aber gut, mit wem Du Dich im Laufe des Spiels anlegst, denn sobald ein Überlebender stirbt, spielt er oder sie das Spiel ab seinem oder ihrem nächsten Zug als Zombie weiter.

Alle überlebenden Spieler gewinnen gemeinsam, falls zu irgendeinem Zeitpunkt alle Zombies besiegt sind. Falls alle Spieler überleben sollten, so ist der Spieler mit den meisten Karten der ultimative Sieger. Ja, ein gemeinsamer Sieg ist möglich, aber sehr unwahrscheinlich. Da Ihr davon ausgehen könnt, dass bei jedem weiteren Zug noch mehr Zombies erscheinen werden, solltet Ihr der Tatsache ins Auge sehen: Ihr werdet alle sterben (oder zu Zombies werden)!

### DER AUFBAU

Spielmaterial im Überblick:

- 4 Start-Decks "June", "Bob", "Mary" und "Barney" mit je 12 Karten
- Das Zombie Deck mit Zombies in 5 verschiedenen Stufen
- Der Beutestapel, bestehend aus nützlichen Dingen, mit denen Zombies verjagt werden können.

Suche die drei Startbeutestapel "Fernglas", "Gewehr" und "Ein gutes Buch" (Binoculars, Rifle, and A Good Book) heraus und lege sie offen in die Mitte. Wähle zusätzlich zu den Start-Beutestapeln zwei zufällig ausgewählte weitere Beutestapel für jeden teilnehmenden Spieler und lege sie offen neben die Start-Stapel.

### WÄHLE EIN START-DECK

Jeder Spieler beginnt das Spiel in der Rolle eines Überlebenden: June, Bob, Mary oder Barney. Suche Dir das Deck aus, dessen Charakter Dir am meisten zusagt. Alle Decks haben die gleichen Karten und Funktionen, lediglich das Aussehen unterscheidet sich.

Jedes Start-Deck besteht aus 12 Karten:  
5x „schwerer Stock“ (heavy stick“)  
2x „Sandwiches“  
5x „Versteck“ (Hide“-)Karten.

Mische Dein Deck und lege es verdeckt vor Dich. Ziehe nun **6 Karten** und nimm sie auf Deine Hand.

Dein Nachzieh-Deck, Dein Ablagestapel und Deine Handkarten bilden zusammen Deinen "sicheren Unterschlupf". Wenn Du eine Karte ziehen musst, nimmst du die oberste Karte Deines Nachzieh-Decks auf die Hand. Wenn in Deinem Nachzieh-Deck keine Karten mehr übrig sind, mischst Du Deinen Ablagestapel. Er wird zu Deinem neuen Nachzieh-Deck.

Falls Du eine Karte aus Deinem sicheren Unterschlupf nachziehen oder ablegen musst und Du dies nicht tun kannst, weil sowohl Dein Nachzieh-Deck, als auch dein Ablagestapel leer sind, verwandelst Du Dich sofort in ein Zombie (ab 3 Spielern) bzw. verlierst das Spiel ( bei 2 Spielern)



## BAUE DAS ZOMBIE-DECK

Für ein Spiel mit zwei Spielern wird das Zombie-Deck folgendermaßen zusammengestellt:

- 5 Stufe 1-Zombies,
- 4 Stufe 2-Zombies,
- 3 Stufe 4-Zombies,
- 2 Stufe 6-Zombies
- 1 Stufe 8-Zombie.

Für drei oder mehr Spieler wird das Deck um 5 weitere Zombies (eins von jeder Stufe) pro Spieler ergänzt. Für ein Spiel mit 4 Spielern verwendest Du also alle 25 Zombies im Spiel!

Mische das Zombie-Deck und lege es in die Mitte des Tisches. Wenn die Zombies aufgedeckt werden und ins Spiel kommen, schließen sie sich der immer größer werdenden Horde von Zombies an, denen die Spieler in jedem Zug gegenüber treten müssen.



## SPIELABLAUF

Jeder Spieler mischt seine 12 Karten und nimmt 6 von ihnen auf die Hand. Der Spieler, der zuletzt ein Zombie gesehen hat, beginnt

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, führt nacheinander folgende Aktionen aus:

**1. Decke eine Zombiekarte auf** und lege sie offen in die Horde (die Auslage für die Zombies). Wenn dort bereits Zombies liegen, lege diese Karte dazu.

**2. Deine Mitspieler können nun in umgekehrter Zugreihenfolge genau eine weitere Zombiekarte in die Horde legen**, wenn sie diese auf der Hand haben. Im Spiel mit zwei Spielern darf der Horde eine beliebige Zahl an Zombies hinzugefügt werden.

Zombies, die von Spielern in die Horde geschickt werden, müssen immer einen **Ermüdungswert** haben, der höher ist als die Anzahl der Zombiekarten, die sich gerade in der Horde befinden. Der Ermüdungswert steht in dem kleinen schwarzen Pfeil auf der Karte.

**3. Kündige nun laut an, ob Du "kämpfen" oder "fliehen" wirst.** Tu dies, **BEVOR** Du eine Karte gespielt hast.



## Du wählst Kämpfen

Beim Kämpfen musst Du mit Deinen Handkarten einen Kampfwert erreichen, der mindestens der Stufe aller ausliegenden Zombies entspricht, um an der gesamten Zombiehorde vorbei zu kommen.

Die Stufe der Zombies ist auf den Karten in der oberen linken Ecke im Blutspritzer zu finden. Die Stufe der Horde ist die Summe aller Zombiestufen in der ausliegenden Horde.

Dein Kampfwert bildet sich aus den Karten, die ein rotes Symbol mit einer Zahl darin haben (siehe Abbildung) oder einen Text (z.B. +1 fight). Wenn Dein Kampfwert nicht für die gesamte Horde ausreicht, musst Du zuerst den obersten (neusten) Zombie besiegen.

Spiele eine oder mehrere Aktions- oder Beutekarten aus Deiner Hand aus und befolge mögliche Anweisungen auf der Karte. Vergleiche den Kampfwert Deiner ausgespielten Karten mit der Stufe der Zombiehorde.

Wenn Du erfolgreich einen, mehrere oder alle Zombies der Horde besiegt hast, dann lege die besiegten Zombies auf Deinen Ablagestapel.

Wenn Du **ALLE** Zombies der Horde besiegt hast,

- darfst Du zur Belohnung Beute plündern. Dein aktueller Kampfwert ist nun der Kaufwert für Karten. Du darfst eine oder mehrere Beutekarten aus der Mitte kaufen und nimmst sie auf Deine Hand.

Achtung, Handkartenlimit! Hast Du bereits 6 Karten in der Hand, kannst Du keine weiteren Karten kaufen.

wenn Du **NICHT ALLE ZOMBIES** der Horde besiegt hast,

verlierst Du Karten aus Deiner Hand oder, falls Du keine Karten auf der Hand hast, aus Deinem Nachziehstapel. Lege so viele Karten ab, wie der Ermüdungswert der verbliebenen Zombies angibt.

Du darfst **KEINE** Beute plündern

abgelegte Karten werden in die Tischmitte auf die entsprechenden Beutestapel gelegt.

Zombies können niemals aus der Hand abgelegt werden. Zombies, die Du von Deinem

Nachziehstapel aufdeckst, werden auf den Zombie Ablagestapel abgelegt.

Der Kampf ist beendet, alle Zombies sind müde. Lege nun alle nicht besiegten Zombies auf den Zombie Ablagestapel



## Du wählst Fliehen

Der Ermüdungswert der Zombies ist auf den Karten in der unteren linken Ecke im Pfeil zu finden.

Dein Fluchtwert bildet sich aus den Karten, die ein gelbes Symbol mit einer Zahl darin haben (siehe Abbildung) oder einen Text (z.B. +1 flee).

Spieler zieht eine oder mehrere Aktions- oder Beutekarten aus Deiner Hand aus und befolge mögliche Anweisungen auf der Karte. Vergleiche den Fluchtwert Deiner ausgespielten Karten mit dem Ermüdungswert der Zombi Horde.

Wenn Du erfolgreich geflohen bist,

- verlierst Du Karten aus Deiner Hand oder, falls Du keine Karten auf der Hand hast, aus Deinem Nachziehstapel. Lege die Zahl an Karten, die dem aufgerundeten **halben** Ermüdungswert der Horde entspricht, ab.

- darfst Du Beute plündern. Dein aktueller Fluchtwert ist nun der Kaufwert für Karten. Du darfst eine oder mehrere Beutekarten aus der Mitte kaufen und nimmst sie auf Deine Hand.

Ein einzelnes Zombie ist müde. Lege nun das unterste (älteste) Zombie auf den Zombie-Ablagestapel.

wenn du **NICHT** erfolgreich geflohen bist,

- Du darfst **KEINE** Beute plündern

- verlierst Du Karten aus Deiner Hand oder, falls Du keine Karten auf der Hand hast, aus Deinem Nachziehstapel. Lege so viele Karten ab, wie der **volle** Ermüdungswert der verbliebenen Zombies angibt. Abgelegte Karten werden in die Tischmitte auf die entsprechenden Beutestapel gelegt.

Zombies können niemals aus der Hand abgelegt werden. Zombies, die Du vom Nachziehstapel aufdeckst, werden auf den Zombie Ablagestapel abgelegt.

Die Zombies sind besänftigt, denn sie haben Dich erwischt. Lege nun alle Zombies aus der Horde auf den Zombie-Ablagestapel

Nachdem Du gekämpft hast oder geflohen bist:

- Ziehe gegebenenfalls Karten nach, bis Du wieder 6 Handkarten hast. Wenn Du zu diesem Zeitpunkt mehr als sechs Karten auf der Hand hast, musst Du so lange Karten ablegen, bis Du nur noch genau sechs Karten hast.



## Keine Karten mehr? Du wirst von Zombies gefressen!

Wenn Du eine Karte ziehen musst und dies nicht tun kannst, weil weder in Deiner Hand Deinem Nachziehstapel, noch in deinem Ablagestapel Karten (außer Zombies) übrig sind, dann holt Dich die Horde ein und frisst Dich. Dadurch wirst Du nun selbst zum Zombie und darfst als Zombie weiterspielen, wenn noch mindestens zwei weitere Spieler im Spiel sind.

Wenn Du zum Zombie wirst, deckst Du deine Handkarten auf, legst all Deine Beutekarten auf deren Beutestapel zurück und legst alle Zombies auf den Ablagestapel des Zombie-Decks. Bei Deinem nächsten Zug stehen dir folgende Zombie-Aktionen zur Verfügung:

- nimm mindestens eine und höchstens vier Karten vom Zombie-Deck auf Deine Hand.

- füge einen Zombie aus Deiner Hand Deinem Zombie-Bedrohungsbereich vor Dir hinzu. Wenn sich in deinem Bedrohungsbereich bereits drei Zombie-Karten befinden, legst du den ältesten Zombie auf den Zombie-Ablagestapel

- du darfst Karten aus Deiner Hand entsprechend dem Ermüdungswert auf das Zombie-Deck legen, nachdem ein Zombie aufgedeckt wurde.

- werde einen Zombie aus der Horde los, und zwar genau so, wie du es als Überlebender tun würdest.

Du bildest nun vor Dir auf dem Tisch einen Bedrohungsbereich, in dem maximal drei Zombies offen liegen dürfen. Je nachdem, welche Zombies in Deinem Bedrohungsbereich liegen, wirkt sich dies auf das Spiel aus. Es gelten folgende Bedingungen für die einzelnen Stufen:

**Stufe 1** Überlebende müssen zwei Beutekarten von ihrer Hand ablegen, bevor sie am Ende ihres Zuges wieder nachziehen.

**Stufe 2** Zombie-Spieler dürfen jeden Zombie von ihrer Hand der Horde anschließen, egal, welchen Ermüdungswert er hat.

**Stufe 4** Du darfst bei jedem Zug von Überlebenden Zombies in die Horde schicken.

**Stufe 6** Special Effekt: Zombie-Spieler dürfen jetzt bei ihrem Zug bis zu sechs Zombies nachziehen.

**Stufe 8** Überlebende dürfen keine Zombies in die Horde schicken.

Bei mehreren ausliegenden Zombies wirken alle Bedrohungen gleichzeitig, aber nicht kumulativ.



## **SPIELENDE:**

Das Spiel kann auf folgende Arten enden:

### **- Survivor**

Der letzte Überlebende ist Gewinner des Spiels.

### **- Zombiemangel**

Das Spiel endet auch, wenn das Zombie-Deck aufgebraucht ist (sobald die letzte Karte aufgedeckt oder anderweitig weggenommen wird, endet das Spiel sofort). Um den Sieger zu ermitteln, zählt jeder überlebende Spieler die Karten in seinem sicheren Unterschlupf (seinem Nachzieh-Deck, seinem Ablagestapel und seiner Kartenhand). Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

### **- Zombie Wahnsinn**

Wenn ein Spieler in seinem Zug keine Karten ausspielen kann oder will, muss er sofort seine Handkarten zeigen. Wenn er sechs Zombie-Karten hat, endet das Spiel **SOFORT**, und die Zombies gewinnen (einschließlich aller Zombie-Spieler), da der Spieler wahnsinnig geworden ist und alle Türen entriegelt hat, um die Zombies zum Schmaus zu bitten!

### **Credits**

**Spieldesign/Entwicklung & Grafik-Design:**  
Max Holliday

**Gestaltung:**  
John Huerta, Max Holliday

**Deutsche Bearbeitung:**  
Jens Tielke, Manuel Ingeland  
[www.spiele-akademie.de](http://www.spiele-akademie.de)