

# ZOMBIES!!! 2 - DIE ZOMBIE ARMEE\*

Eine Erweiterung zu „Zombies !!!“ von Todd A. Breitenstein

Übersetzung und Überarbeitung der deutschen Regel

Antonia Rudolph und Henning Poehl (Sphinx Spielverlag)

\* Der englische Originaltitel *Zombie Corps(e)* ist ein Wortspiel mit dem Armeebegriff „Corps“ (= Korps) und dem Begriff „Corps(e)“ (=Leichnam).

**Amerkung zur Übersetzung:** Bei den *kursiv* geschriebenen Textpassagen in dieser Regel handelt es sich um Ergänzungen, die vom Sphinx Spielverlag eingefügt wurden und so nicht im amerikanischen Originaltext zu finden sind. Bei nicht *kursiv* geschriebenen Änderungen handelt es sich um Korrekturen, die der Webseite von Twilight Creations Inc. entnommen sind.

Ein Spaziergang im Park (*Eine Kurzgeschichte von Keary Birch*)

Blam.

Ich werde langsam müde! Es scheint schon Stunden her zu sein, aber das kann nicht sein. Das Leben war nicht immer so. Gestern ... war es erst gestern? Es war anders. Erstmal ruhiger. Weniger ... weniger... wie soll ich sagen? Oh ja, weniger endgültig.

Blam.

Es war auch weniger blutig. Es gab mehr Sonnenschein. Und viel weniger Müdigkeit. Das Leben hing nicht ganz so sehr von einem Maschinengewehr ab.

Blam.

Wirklich ziemlich offensichtlich. Es gab auch viel weniger Zähne auf der Welt, außer in Zahnpasta-Reklame. Aber solche Zähne waren weniger scharf und grün.

Blam.

Es scheint heute wesentlich mehr Grün auf der Welt zu geben. Und nicht gerade gesundes Grün. Kein Grasgrün. Kein Baumgrün. Nicht einmal Militärgrün. Nein, das heutige Grün ist irgendwie ungesund. Es läßt einen an andere Worte denken. Worte wie Fäule. Worte wie Todesstarre, obwohl ich eher glaube, dass die blau wäre, oder bestenfalls ein bläuliches Grün.

Gelb ist heute auch groß im Kommen. Augen sind heute gelb; ebenso Fingernägel oder Klauen.

Blam.

Okay, halt mal einen kurzen Moment an und atme durch. Mehrere tiefe Atemzüge, das tut gut. Und nun wieder los. Schritt, Schritt, Schritt. Es kann nicht mehr weit sein. Nein, hör auf damit. Wenn du darüber nachdenkst, wie weit es noch ist bis zum Tor oder Zaun, dann wirst du nicht mehr weitergehen. Wo waren wir stehengeblieben? Oh, ja ... gelb.

Blam.

Das war zu nahe dran. Rück den Captain wieder zurecht. Lege ihn auf die rechte Schulter, tu das Gewehr in die linke Hand, atme tief durch. Ein Wechsel ist so gut wie eine Pause, sagen sie. Hah! Was wissen die schon? Sehr wenige von denen mussten jemals so etwas tun. Und ich, ich bin dafür ausgebildet worden. Ja, richtig. Es steht im Handbuch, oder? Kapitel 103, Abschnitt 35, Paragraph 42a. Wenn man von lebenden Toten angegriffen wird, wenn deine Kameraden aufstehen, um dich zu beißen, wenn die Befehlskette nicht einfach nur durchbrochen, sondern in Fetzen gerissen ist, dann steht hier, was du tun sollst. Steck deinen Kopf zwischen deine....

Blam.

Hör auf. Hör auf. Du darfst jetzt nicht einfach aufgeben und zur anderen Seite überwechseln. Das ist nicht der Weg. Verdammt, ich werde es nicht tun, okay ... okay? Schritt, Schritt. Wieder zwei Yards geschafft, das Haupttor ist auf der anderen Seite der Messe. So, zuerst die Messe, dann das Tor. Wir werden es schaffen, wir werden, wir....

Blam.

Okay, lege den Captain auf die linke Schulter und nimm das Gewehr in die rechte Hand. Verdammt. Bück´ dich. Nimm seinen rechten Arm und bringe ihn in die Sitzposition. Schiebe meine Schulter unter seinen Brustkorb und steh auf. Okay. Weiter geht´s. Um die Ecke und ....

Blam. Blam.

Hey, das ist nicht fair, wenn man zu zweit arbeiten muss. Aber die beiden standen sich nahe, richtige Freunde, gestern, Jetzt nicht mehr. Es mochte sie eh niemand. Direkt hinein in die Messe. Hier ist nichts, Dank.... So, wir gehen hindurch, in die Küche und auf der anderen Seite hinaus. Was war das? Der Captain scheint aufzuwachen, er bewegte sich. Schmerz im Arm. Er hat mich gebissen!

Blam. Blam. Blam. Blam.

Bleib tot, du Sohn einer ... Ich habe dich halb durch das verdammte, blutige, infizierte Camp geschleppt. Und so dankst du es mir.

Blam.

Richtig. Nun kann ich schneller gehen. Atmen. Es geht jetzt wirklich weniger taumelig. Raus aus der Küchentür und dann zweihundert Yards und das Tor. Fertig. Abstoßen und rennen.

Das ist es, was ich tun muss. Abstoßen und rennen.

Okay. Erst mal aufstehen. Roll dich herum auf deine Vorderseite. Auf die Knie und Hände. Halt das Gewehr fest. Greif mit deiner linken Hand nach oben und halte dich am Tisch fest. Nun zieh dich hoch. So, jetzt stehe ich wieder, das ist gut. Ich fall zur Tür hin.

Okay und ... abstoßen ... abstoßen und durch.

Blam.

So geht es. Ich kann das Tor sehen. Heiliger ....

Okay, es sind ungefähr fünf. Ungefähr ist nicht gut genug, überprüfe es, Corporal. Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs.

Also, los geht´s. Schritt, Schritt, Schritt. Warte, bis sie nahe genug heran sind, um sie zu treffen. Rechne deinen Blutverlust und die Müdigkeit in die Entfernung mit ein. Warte.

Da ist der erste ....

Blam.

Das wäre einer. Der nächste etwas mehr rechts. Weiter. Blam.

Das sind zwei. Die beiden arbeiten zusammen im richtigen Winkel, also

...

Blam, blam.

Noch fünfzig Yards. Und ...

Blam.

So, ihr Bastarde. Einer noch. Ich hab es dir doch gesagt, kein Problem. Klick.

Danke, dass du Zombies!!! 2: Zombie Corps(e) gekauft hast.

Es war ein weiter Weg, dieses Spiel von den Toten zurückzubringen. Wir möchten allen danken, die unsere Bemühungen unterstützt haben und das ganze Unternehmen lohnenswert gemacht haben. Dieses Spiel ist Euch gewidmet.

Wenn wir schon dabei sind, möchten wir euch auf unsere Website einladen unter [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com).

Dort könnt ihr unsere anderen Spiele ansehen. Wenn ihr das hier mögt, werdet ihr unser anderes Zeug lieben. Die Seite hat auch die gegenwärtigen FAQ, Regeländerungen und Alternativen, außerdem eine Menge freies Material. Schaut rein und sagt uns, was ihr davon haltet.

**Inhalt:** 15 Stadtplan-Karten, 30 Ereigniskarten, 6 Zombies (die im Dunkeln leuchten), zusätzliche Lebens-Marker, eine englische und eine deutsche Regel.

## I. Was hat sich geändert?

Einige Spieler meinten, das das Ende des regulären Spiels zu lange dauern würde. Hier ist nun eine Lösung (und es gibt auf der Website noch viel mehr). Nachdem ihr die Stadtplan-Karten gemischt habt, tut den Hubschrauberlandeplatz irgendwo wahllos in die untere Hälfte des Stapels. Das sollte das Spiel genügend beschleunigen. Außerdem werden die neuen Ereigniskarten und der zusätzliche Hubschrauberlandeplatz in diesem Set das Spiel zusätzlich beschleunigen. Stellt euch das Spiel so zusammen, wie ihr es mögt. Ihr habt es schließlich gekauft...

## II. Was ist neu?

Es ist nicht schwer, „Die Zombies Armee“ in das Grundspiel einzugliedern.

Mische die neuen Ereigniskarten unter die alten. Du musst nicht alle Karten nehmen. Wenn dir Karten nicht gefallen, dann lass sie einfach weg.

Die neuen Stadtplan-Karten des Erweiterungssets und die Stadtplan-Karten des Grundspiels werden **nicht** miteinander gemischt (Es sei denn, du willst das unbedingt). Nur die neue Stadtplan-Karte mit der Aufschrift „**Front Gate**“ wird mit in den Stadtplan-Kartenstapel des Grundspiels eingemischt. Du kannst sie auch einfach irgendwo in die obere Hälfte des Grundspiel-Stadtplan-Nachziehstapels tun.

Je eine Stadtplan-Karte mit einem geraden Straßenstück und einer Kreuzung aus dem Erweiterungsset werden zur Seite gelegt. Die restlichen Karten des Erweiterungssets (einschließlich des in ihm enthaltenen Hubschrauberlandeplatzes) werden gemischt und neben den Originalstapel gelegt (Siehst du, worauf das hinausläuft?).

## III. Der „neue“ Spielverlauf

Das Spiel verläuft normal wie im Grundspiel, bis jemand die „**Front-Gate**“-Stadtplan-Karte zieht. Wenn diese Karte ausgelegt worden ist, werden sofort die zuvor beiseite gelegten Karten mit dem geraden Straßenstück und der Kreuzung daran angelegt (Schließlich wollen wir keine geheime Militärbasis so nahe an der Stadt, oder...).

Auf diesen drei neu ausgelegten Karten werden ganz normal Zombies nach der bewährten Regel aufgestellt. **Von nun an verändert sich der Spielverlauf**, denn nun dürfen die Spieler wahlweise Stadtplan-Karten von beiden Stapeln auslegen. Aber die neuen Stadtplan-Karten der Erweiterung dürfen nur an Karten der Militärbasis angelegt werden. Das schließt den Militär-Hubschrauberlandeplatz mit ein. Wenn ein Stapel leer ist, müssen die Spieler mit dem anderen Stapel weiterspielen.

Zusätzlich dürfen Ereigniskarten, auf denen ausdrücklich steht, dass sie auf die Stadt gespielt werden müssen, nur auf Spieler und Stadtplan-Karten im Stadtbereich des Spielfeldes gespielt werden. Das Spiel geht wie gewohnt weiter, bis jemand die Siegbedingungen erfüllt. Naja, fast...

## IV. Erläuterungen zu neuen Stadtplan-Karten

Es gibt ein paar besondere Stadtplan-Karten im Erweiterungsset. Sie sind mit einem Stern (\*) gekennzeichnet.

### **Top Secret Lab (Das „Geheimlabor“):**

Wird diese Stadtplan-Karte ausgespielt, so werden die im Dunkeln leuchtenden Zombies nach den Originalregeln auf den Laborfeldern ausgelegt. Die Zombies sind „Government Enhanced“ (erhöht) und erfordern eine 5 oder 6, um besiegt zu werden. Sie können auch 2 Felder wegbewegt werden, anstatt nur sonst einem während der Zombie-Bewegungsphase.

### **Motor Pool (Der „Fahrzeugpark“):**

Wenn ein Spieler die Tore, die auf dem Spielfeld abgebildet sind, durchläuft, kann er sich einen Jeep nehmen. Dieser erlaubt ihm, von nun an seinen Bewegungswurf zu verdoppeln, solange er sich auf Straßenfeldern bewegt.

Sobald er ein Gebäude betreten hat, verliert der Spieler den Jeep, und er darf in den nächsten Zügen seinen Würfel nicht mehr verdoppeln.

Wenn ein Spieler seine Bewegung auf einem Straßenfeld beginnt, dann aber in ein Gebäude geht, darf er weiter die doppelte Bewegung ausführen bis zum Ende seines Zuges.

*Ein Spieler kann beliebig oft zum Fahrzeugpark gehen, um sich dort einen Jeep zu holen.*

Der Fahrzeugpark ist in einem Gebäude auch wenn er wie ein Außenbereich aussieht.

*Das Haus auf dem Fahrzeugparkfeld darf nicht betreten werden. Der achte Zombie wird außerhalb des Gebäudes „Fahrzeugpark“ in der Einfahrt aufgestellt.*

Die Karte „Minenfeld“ darf nicht auf den Fahrzeugpark gespielt werden.

## V. Die Karten

### **A. Waffen**

#### **Rocket Launcher (Raketenwerfer):**

Lege diese Karte offen vor dir aus, wenn du in der Waffenfabrik bist.

Wirf die Karte ab, um eine Stadtplan-Karte vom gegenwärtigen Rand des Spielfeldes zu entfernen *und aus dem Spiel zu nehmen*. Füge alle Zombies von dieser Karte deiner Zombie-Sammlung hinzu und setze die Spieler, die auf der von dir zerstörten Stadtplan-Karte standen, in die Stadtmitte.

Du darfst den Raketenwerfer nicht einsetzen, um einen Hubschrauberlandeplatz zu zerstören.

#### **Dynamite (Dynamit):**

Spiele diese Karte aus und würfel mit einem Würfel. Hast du eine 4, 5 oder 6, dann töte bis zu 3 Zombies, die auf Feldern stehen, die direkt an das Feld grenzen, auf dem du gerade stehst.

Zombies, die direkt auf deinem Feld stehen, können von dieser Karte nicht getroffen werden.

Hast du eine 1, 2 oder 3, verlierst du 2 Leben.

Vor deinem Würfelwurf, nachdem du diese Karte ausgelegt hast, kann diese Karte von „Butterfinger“ und anderen Karten, die Waffen als Ziel haben, betroffen werden. *Wirf die Karte ab, nachdem du sie einmal benutzt hast.*

Dynamit zählt als Waffe.

#### **I see the Helicopter (Ich sehe den Hubschrauber):**

Lege diese Karte vor dir aus, nachdem ein Hubschrauberlandeplatz ausgelegt wurde. Du darfst von nun an +1 zu all deinen Bewegungswürfen hinzufügen.

Diese Karte zählt als Waffe.

## **B. Ereignisse**

### **1. Spieler-Bewegungen**

#### **Breakthrough (Durchbruch):**

Spiele diese Karte aus, um einen permanenten Weg von einem Feld *in einem speziell benannten Gebäude zu einem direkt angrenzenden Feld in einem anderen speziell benannten Gebäude zu schaffen*. Um die Karte einsetzen zu dürfen, musst du in einem der beiden Felder, die miteinander verbunden werden sollen, stehen. Würfle mit einem Würfel. Bei einer 5 oder 6 kannst du den neuen Weg markieren (*z.B. mit einem umgedrehten Lebens-Marker*) und weitermachen. Bei einer 4 oder weniger ist es dir nicht gelungen, den Durchbruch zu schaffen. Dein Zug ist dann sofort zu Ende und du verlierst einen Lebenspunkt. *Da der Hubschrauberlandeplatz nicht zu den speziell benannten Gebäuden zählt*, kannst du diese Karte nicht nutzen, um zu ihm hin zu gelangen.

#### **What is that smell?!? (Was ist das für ein Geruch?!?):**

Spiele diese Karte auf einen anderen Spieler, bevor er seinen Bewegungswurf macht. Auf der Stadtplan-Karte, auf der der Spieler ist, herrscht ein fürchterlicher Gestank. Der betroffene Spieler sollte seine Bewegung dazu nutzen, um in diesem Zug von dieser Stadtplan-Karte herunter zu ziehen. Gelingt es ihm nicht (oder will er nicht), am Ende seines Zuges auf einer anderen Stadtplan-Karte zu stehen, dann macht der Gestank ihn ganz benommen und er muss den nächsten Zug aussetzen.

### **2. Spieler-Sonstiges**

#### **Mine Field (Minenfeld):**

Würfle und entferne so viele Zombies, wie Augen auf dem Würfel sind, aus irgendwelchen Straßefeldern, und füge sie deiner Zombiesammlung hinzu.

#### **I think it's over here (Ich glaube, es ist hier drüben):**

Spiele diese Karte, wenn ein Mitspieler eine Stadtplan-Karte gezogen hat. Du darfst nun die Stadtplan-Karte an seiner Stelle auslegen.

Diese Karte darf nicht gespielt werden, um einen Hubschrauberlandeplatz zu legen.

#### **In the Zone ( In der Zone):**

Spiele diese Karte zu Beginn deines Zuges aus. Für jede 6, die du während deines Zuges würfelst, darfst du eine Karte ziehen. Hast du am Ende deines Zuges mehr als drei Karten auf der Hand, musst du bis auf drei Karten alle abwerfen.

#### **Weekend Pass: Denied! (Wochenendpass: verweigert!):**

Spiele diese Karte gegen einen anderen Spieler. Der betroffene Spieler muss sofort alle Handkarten abwerfen. *Offen ausliegende Karten sind hiervon nicht betroffen*.

#### **Adjusting Nicely (Ich komme gut zurecht):**

Du darfst diese Karte nur spielen, wenn du bereits mindestens 13 Zombies gesammelt hast. Wenn du stirbst (deinen letzten Lebens-Marker verlierst), kannst Du diese Karte spielen. Du verlierst dann durch deinen Tod keine Zombies, sondern musst nur in die Stadtmitte zurückkehren.

#### **You lookin' at me?!? (Schaust du mich an?):**

Spiele diese Karte sofort aus, wenn ein anderer Spieler eine Karte ausgespielt hat. Der Gegner muss ein neues Ziel für seine Karte suchen. Gibt es kein anderes Ziel für die Karte, so wird die Karte ohne Wirkung abgeworfen.

**I feel alive!!! (Ich fühle meine Lebenskraft zurückkehren!!!):**

Spiele diese Karte aus und würfel mit zwei Würfeln. Wenn du mit beiden Würfeln 4 oder mehr würfelst, bekommst du zwei Lebens-Marker. Du kannst durch das Ausspielen dieser Karte aber nicht das Limit von 5 Lebens-Markern überschreiten.

**You don` t need that (Das brauchst du nicht):**

Spiele diese Karte aus, wenn du mit einem anderen Spieler auf dem gleichen Feld stehst. Du darfst eine offen ausliegende Waffe (bzw. einen Gegenstand, der als Waffe zählt) von diesem Spieler nehmen.

**C. Zombies****No Brains Here (Hier gibt's keine Gehirne):**

Spiel diese Karte auf einen Spieler. Wenn der betroffenen Spieler zusammen mit einem Zombie auf einem Feld steht, dann darfst du den Zombie auf ein angrenzendes Feld bewegen.

**Govt. Enhanced Zombies! (Herrschaft der erhabenen Zombies):**

Wenn Du diese Karte ausspielst, müssen alle Spieler bis zum Ende deines nächsten Zuges eine 5 oder höher würfeln, um Kämpfe gegen Zombies zu gewinnen.

**VI. Impressum**

**Spielkonzept und Gestaltung:** Todd A. Breitenstein

**Zeichnungen:** Dave Aikins

**Ergänzende Entwicklung:** Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Bill „Biff“ Wilson

**Gestaltung der Figuren:** Behrle Hubbuch

**Layout und Design:** Greg Conyers, Phil Lacefield Jr. und Todd A. Breitenstein

**Spielertester:** Die übliche Gruppe Zombies!

**Übersetzung:** Antonia Rudolph und Henning Poehl

**Regelergänzungen in der deutschen Regel:** Henning Poehl