

ZOMBIES!!! 3 – DAS EINKAUFSZENTRUM

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

Übersetzung und Überarbeitung der deutschen Regel

Antonia Rudolph und Henning Poehl (Sphinx Spielverlag)

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.

Noch mal Glück gehabt? (Eine Kurzgeschichte von Paul C. Willhouse)

„Kumpel, der Hubschrauber, wo ist er?“ fragte Rick, seine Stimme erhebend, um gegen das Gestöhn im Treppenhaus hinter ihm anzukommen. Chris überblickte das Dach des Einkaufcenters und seinen leeren Hubschrauberlandeplatz zum dritten Mal in drei Sekunden. „Ich weiß nicht,“ sagte er. „Es war wohl schon jemand vor uns hier.“

„Toll,“ fluchte Rick. „Echt toll.“

„Komm,“ sagte Chris, „wir gehen zurück ins Haus und denken uns was anderes aus.“

„Vergiss es, Kumpel,“ erwiderte Rick. „Das hier ist ein Einkaufszentrum. Da unten ist fast so viel los wie zur Weihnachtszeit,“ sagte er. „Wir schaffen es nicht bis zum Parkplatz. Ich würde sagen, wir bleiben hier, verbarrikadieren die Tür und warten auf einen Rettungshubschrauber.“

„Wer sagt denn, dass einer kommt?“ fragte Chris. „Komm schon.“ Rick schüttelte seinen Kopf. „Nein, ich bleib hier, aber wenn du gehen willst, dann tu es besser gleich.“

Rick wies die Treppen hinunter.

Chris drehte sich herum und sah, dass der erste Untote den vorletzten Absatz erreicht hatte und nun mit der wütenden Besessenheit eines Zweijährigen begann, die letzten Stufen zu ihnen hochzusteigen. Er drehte sich wieder zu Rick um. „Ich muss gehen, Bruder,“ sagte er, als er die Treppe betrat. „Viel Glück.“ Rick nickte. „Dir auch.“ Und er schloss die Tür.

Nun alleine zielte Chris mit der Schrotflinte auf den Kopf des Zombies und drückte ab. Das Gewehr krachte und der Oberkörper der Leiche explodierte mit einem Regen aus verfaulendem Fleisch und Knochenfragmenten. „Ein alter,“ bemerkte Chris bei sich. Er hatte beobachtet, dass die bereits lange Toten praktisch sofort explodierten, während die jüngeren, die frischer waren, eher auseinanderspritzten.

Chris rannte hinunter, drei Stufen gleichzeitig nehmend. Er wendete am Absatz und sah, dass die nächste Stufenreihe frei war. Er ging hinunter zur Balkonebene und zur Tür, drehte sich herum und hielt abrupt an. Nur sechs Stufen unter ihm kam eine richtige

Horde von Untoten herauf. Es schien, dass er und Rick die Verfolgung auf sich gezogen hatten durch ihren schlussendlichen Spurt zum Hubschrauberlandeplatz.

Er drehte sich wieder herum und betrat die Balkonebene des Einkaufszentrums, dabei einen Zombie in der Tür erschießend. „Sehr frisch, vielleicht eine Stunde tot,“ bemerkte er. Er hielt kurz an, um seine Möglichkeiten zu erwägen. Noch eine Etage. Die Rolltreppen lagen am nächsten, aber führten hinunter zu dem Nahrungsmittelbereich. „Zu zwielichtig,“ dachte er. Die andere Möglichkeit, die Treppe zum Kaufhaus, war wahrscheinlich sinnvoller. Er ging zur Treppe, aber nachdem er zwei Zombies innerhalb von 15 Fuß erschossen hatte, stellte er fest, dass auch diese Richtung eine schlechte Idee war.

Er blickte sich schnell um. Er brauchte unbedingt einen anderen Ausweg. Dann sah er ihn. Nur zwei Geschäftsfassaden von ihm entfernt war die Sicherheitstür des Videoladens einige Zentimeter hochgezogen. Noch besser: die Schlüssel steckte noch im Schloss. Er rannte zum Tor, öffnete es, öffnete auch die Falttür dahinter, duckte sich hindurch, zog das Tor dann hinunter und verschloss es innerhalb von dreißig Sekunden. Ah, die Macht des Adrenalins. Fahrt zur Hölle! Nachdem er die Trenntür geschlossen hatte, stand er - zumindest für einen Moment - fast im Dunkeln.

Chris wusste, dass er hier nicht lange bleiben konnte. Er fand das Licht und knipste es an, als die Untoten begannen, gegen die Tür zu schlagen. Seine beste Chance war, aus dem Hinterausgang zu entkommen. Er ging schnell zum hinteren Teil der Arkade und fand zwei Türen. Die erste führte in ein kleines Büro. Brachte nichts. Er sah hinter der zweiten Tür nach. Ein Badezimmer. Kein Toilettenpapier. Auch kein Hinterausgang.

Er erkannte, dass er in der Falle saß. Das Spiel war vorbei und er hatte keinen Einsatz mehr.

Chris dachte eine lange Minute über seine Möglichkeiten nach: Versuche, auszubrechen, oder warte solange, bis sie hier einbrechen. Er erkannte schließlich, dass er nicht wirklich die Wahl hatte.

Er hatte noch fünf Patronen übrig. Das musste reichen. Er schulterte seine Schrotflinte und ging zum Vordereingang, als etwas seine Aufmerksamkeit erregte. Es war ein Spiel - ein Spiel mit Zombie-Horden an den Seiten abgebildet in grellen bunten Farben. „Mall Walkers. (Redefining consumerism.)“

Chris grinste - er konnte nicht anders - und hob seine Schrotflinte und schoss in die Maschine hinein. „So,“ sagte er und setzte seinen Weg fort. Vier Patronen waren auch Okay.

Danke, dass ihr Zombies!!! 3 – Das Einkaufszentrum (Mall Walkers) gekauft habt. Viele Leute haben nach einer Erweiterung von Zombies im Einkaufszentrum gefragt seit dem ersten Erscheinen. Also, hier ist sie. Wir hoffen, sie gefällt euch und war das Warten wert. Nach dem Spaß, den wir beim Zusammensetzen hatten können wir nur sagen ... im Einkaufszentrum brummt es!!!

Wie immer laden wir euch auf unsere Website „www.twilightcreationsinc.com“ ein. Wir haben noch eine Menge cooler Sachen in Arbeit. Wenn ihr das Spiel hier mögt, liebt ihr auch unsere anderen Sachen. Seht mal nach. Die Seite hat auch die gegenwärtigen FAQ, Regeländerungen und Alternativen und eine Menge freies Zeug. Wir würden auch gerne von unseren Fans hören. Lasst uns wissen, wie ihr darüber denkt.

Danke nochmals,

Todd und Kerry Breitenstein

Inhalt: 16 Stadtplan-Karten, 32 Ereigniskarten, eine englische und eine deutsche Regel.

I. Was hat sich geändert?

Ersteinmal eine kleine Regelklärung: Außer wenn anders angegeben, zählt jede auf dem Tisch vor euch ausgelegte Karte als Waffe und kann damit das Ziel von Ereigniskarten sein die sich auch Waffen beziehen wie z.B. die „Butter Fingers“-Ereigniskarte.

II. Was ist neu?

Ihr werdet euch fragen, wie ihr das neue Zeug benutzen sollt. Nun, es gibt verschiedene Möglichkeiten.

Ihr könnt mit den Stadtplan-Karten dieser Erweiterung allein spielen und dabei die originalen Zombies!!!-Regeln und Spielfiguren benutzen. Das Spiel beginnt dann an der Vordertür des Einkaufszentrums. Zum Spiel werden dann die Zombies und Marker aus dem Grundset benötigt. Oder:

Ihr könnt es zu dem Originalspiel Zombies!!! oder zu Zombies!!!2 hinzufügen und

die neuen Ereigniskarten mit den alten zusammenmischen. Nehmt entweder alle oder sortiert die aus, die ihr nicht mögt.

die Stadtplan-Karten nicht zusammenmischen. (Es sei denn ihr wollt es unbedingt.) Nehmt die neue Plankarte mit der Aufschrift „Front Door“ (Vordertür) und mischt es unter die originalen Plankarten oder unter die Army Base-Karten.

Nehmt eine Stadtplan-Karte mit einer Kreuzung aus dem Einkaufszentrum und legt sie zur Seite. Mischt den Rest der Z3 (Zombies!!! 3)-Stadtplan-Karten (inklusive Hubschrauberlandeplatz) und legt sie neben den anderen Stapel Stadtplan-Karten.

Außerdem könnt ihr den Hubschrauberlandeplatz zuunterst in den Stapel legen, damit ihr einen sicheren Fluchtweg habt.

III. Der „neue“ Spielverlauf

Das Spiel wird wie nach den Originalregeln gespielt, bis jemand die Vordertür-Stadtplan-Karte vom Einkaufszentrum zieht. Nachdem diese Karte gezogen und gespielt wurde, wird anschließend die Kreuzung, die ihr zuvor beiseite gelegt habt, angelegt. Auf die Kreuzung werden gemäß den Originalregeln Zombies aufgestellt.

Von diesem Punkt an können die Spieler Stadtplan-Karten wahlweise von dem Stadt-Stapel oder dem Einkaufszentrum-Stapel gezogen werden. Aber Z3 Karten dürfen nur ans Einkaufszentrum angelegt werden. Das schließt auch den neuen Hubschrauberlandeplatz mit ein. Wenn der eine Stapel leer ist, wird mit dem anderen weitergespielt.

Stadtplan-Karten aus der Stadt dürfen niemals in das Einkaufszentrum gespielt werden!

IV. Erläuterungen zu Ereigniskarten im Einkaufszentrum

Wenn man mit der Einkaufszentrum-Erweiterung spielt muss man beachten, dass die Ereigniskarten nicht mehr überall wirken. Karten, die sich auf „town“ (Stadt), „road“ (Straße) oder „building“ (Gebäude) beziehen, können nur bei auf Stadtplan-Karten der eigentlichen Stadt angewendet werden. Das Einkaufszentrum zählt nicht als Stadt, besitzt keine Straßen und ist kein Gebäude. Auch die Läden im Einkaufszentrum zählen nicht als Gebäude. Andersherum kann eine Karte, auf der „hall“ (Einkaufspassage) oder „store“ (Geschäft) steht, nicht in der Stadt, auf der Straße oder in einem Gebäude benutzt werden. Alles klar?!?!

Das Spiel verläuft wie üblich, bis jemand die Siegbedingungen erfüllt. Naja, fast...

V. Erläuterungen zu neuen Stadtplan-Karten im Einkaufszentrum

Es gibt nur eine besondere Stadtplan-Karte im Einkaufszentrum. Das ist die Rolltreppe, und sie ist mit einem Stern (*) in der Überschrift gekennzeichnet. Wenn sie gezogen wird, wird sie wie jede andere Stadtplan-Karte im Einkaufszentrum gespielt, außer das alles, was daran angelegt wird, im Obergeschoß des Zentrums ist. Läden im Erdgeschoss können nicht an Läden im Obergeschoß angelegt werden. Außerdem muss der Einkaufszentrums-Hubschrauberlandeplatz im Obergeschoß angelegt werden.

Es gibt außerdem ein paar neue Regeln für die Stadtplan-Karte im Einkaufszentrum.

Jedes Geschäft im Zentrum hat irgendwo einen Lüftungsschacht. Der Lüftungsschacht im Spielzeugladen ist z.B. auf dem gleichen Feld wie die Tür des Geschäfts. Spieler dürfen diese Lüftungsschächte benutzen, um von einem Laden zu einem benachbarten zu gelangen, ohne die Halle betreten zu müssen. Benachbart sind alle Geschäfte die in irgendeiner Art und Weise das Geschäft berühren von dem der Spieler startet. Dazu gehören auch solche Geschäfte, die ein das Ausgangsgeschäft nur in der Diagonalen (an der Ecke) berühren. *Daher sind in diesem Sinne auch Geschäfte des Unter- und Obergeschoßes miteinander benachbart.*

Wenn ein Spieler einen Lüftungsschacht benutzen möchte, muss er seine Bewegung auf einem Feld mit einem Lüftungsschacht beenden.

Im nächsten Zug bewegt er sich von einem Feld mit einem Lüftungsschacht in dem einen Laden zu einem Feld mit einem Lüftungsschacht in einem anderen Laden. Ein Spieler der sich durch einen Lüftungsschacht bewegt führt keinen Bewegungswurf durch. Alle anderen Regeln des Zuges funktionieren normal. Ein Spieler muss sich vor seinem eigentlichen Bewegungswurf entscheiden, ob er durch einen Lüftungsschacht gehen möchte oder nicht. Hat er schon einen Bewegungswurf gemacht, so darf er nicht mehr durch einen Lüftungsschacht gehen.

Wie bereits erwähnt wird der Hubschrauberlandeplatz im Obergeschoß des Einkaufszentrums angelegt (Wird der Hubschrauberlandeplatz vor der Rolltreppe gezogen, dann wird er wieder in den Stadtplan-Kartenstapel eingemischt). Er kann an die Einkaufspassage oder auch an die Außenseite eines Geschäfts angelegt werden. Dies ist erlaubt, weil die Spieler den Hubschrauberlandeplatz des Einkaufszentrums auch über einen Lüftungsschacht erreichen können. Im diesem Fall bewegt sich der Spieler von einem Feld mit einem Lüftungsschacht in einem Laden zu dem Feld mit einem Lüftungsschacht auf dem Hubschrauberlandeplatz.

Das eine Karte an der Außenseite an ein Geschäft angelegt werden kann gilt nur für den Hubschrauberlandeplatz, alle anderen Stadtplan-Karten des Einkaufszentrums müssen gemäß dem Verlauf der Passage aneinander gelegt werden.

VI. Die Karten

A. Waffen

Crossbow (Armbrust):

Lege diese Karte vor dir aus, wenn du im „Outfitter“ bist. Solange diese Karte vor dir ausliegt, darfst du +1 zu einem beliebigen Kampfwürfelwurf während deines Zuges hinzufügen. Du darfst die Karte nur einmal pro Zug anwenden.

B. Ereignisse

1. Spieler-Bewegungen

Abandon all hope (Laß alle Hoffnung fahren):

Der Spieler auf den diese Karte gespielt wird erhält -1 auf alle Würfelwürfe während seines nächsten Zuges.

Aww, isn't he cute! (Ach, ist er nicht süß!):

Lege diese Karte vor dir aus, wenn du im „Pet Store“ bist.

Wirf die Karte ab, um alle potentiellen Kämpfe mit Zombies auf einer Stadplan-Karte während deines Zuges zu ignorieren.

Now that's just gross! (Das ist ja widerlich!):

Lege diese Karte vor dir aus, wenn du im „Wäscheladen“ bist.

Wirf die Karte ab, um auf irgendein Feld in einem angrenzenden Gebäude oder Geschäft zugehen.

2. Spieler-Sonstiges

I will survive! - You, on the other hand, may not... (Ich werde überleben! - Du aber vielleicht nicht...):

Du kannst diese Karte ausspielen, wenn du mit einem anderen Spieler auf dem gleichen Feld stehst. Beide Spieler kämpfen nun gegeneinander und würfeln. Der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, darf +1 zu seinem Wurf hinzurechnen. Der mit dem niedrigsten Würfelwurf verliert ein Leben. Es dürfen keine Kugeln verwendet werden, und der Spieler, der den Kampf ausgelöst hat, gewinnt bei Gleichstand.

Jammed (Abgebremst):

Nach dem Ausspielen dieser Karte dürfen die Spieler bis zum Ende des nächsten Zuges keine Waffen oder Kugeln verwenden.

Lots of luck with that! (Viel Glück damit!):

Du kannst diese Karte ausspielen, wenn du mit einem anderen Spieler auf dem gleichen Feld stehst. Deine Bewegung endet sofort und du darfst zufällig eine Karte von dem Spieler ziehen und eine Kugel von ihm nehmen.

Lucky shot (Guter Schuß):

Spiele diese Karte während eines Kampfes. Wirf eine Kugel ab, um automatisch den Zombie zu töten, mit dem du gerade kämpfst.

One man's garbage... (Ein "lebender" Müllhaufen):

Lege diese Karte vor dir aus, wenn du im „Versandladen“ bist.

Wirf die Karte ab, um die oberste Karte vom Ablagestapel aufzunehmen.

C. Zombies

Barricade the door (Verbarrikadier die Tür):

Du kannst diese Karte ausspielen, wenn du in einem Gebäude oder Geschäft bist. Nimm alle Zombies aus diesem Gebäude oder Geschäft werden und verteile sie auf den zombiefreien Plätzen außerhalb des Gebäudes nach den normalen Zombieaufstellregeln.

Cleanup in aisle 5 (Aufräumen in Gang 5):

Du kannst diese Karte ausspielen, wenn du in einem Gebäude oder Geschäft bist. Nimm alle Zombies aus diesem Gebäude oder Geschäft und verteile sie an die Spieler. Wenn du die Zombies verteilst beginnend bei dir selbst und verteile die Zombies dann reihum im Uhrzeigersinn jeweils einzeln, an alle Spieler. Diese Zombies werden den jeweiligen Zombiesammlung hinzugefügt.

Clearance Sale (Räumungsverkauf):

Spieler diese Karte aus, um alle Zombies von den Feldern deiner gegenwärtigen Stadtplan-Karte zu entfernen, und füge sie deiner Sammlung hinzu.

Hello, may I help you? (Hallo, kann ich Ihnen helfen?):

Wenn du diese Karte ausspielst musst du auf jedes Feld, auf dem gerade ein alleine Spieler steht, einen Zombie einsetzen. Dies gilt auch für dein eigenes Feld.

Sprinkler System (Berieselungsanlage):

Wenn du diese Karte ausspielst darf sich kein Zombie im Einkaufszentrum bis zum Ende deines nächsten Zuges bewegen. Alle Kämpfe werden normal ausgeführt.

We're all gonna die! (Wir werden alle sterben!):

Spieler diese Karte aus, um einen Zombie auf jedes zombiefreie Feld auf einer Stadtplan-Karte zu stellen.

You want fries with that? (Willst du Pommes dazu?):

Lege diese Karte vor dir aus, wenn du im „Lebensmittelladen“ bist.

Wenn du diese Karte abwirfst, markiere deine gegenwärtige Stadtplan-Karte. Kein Zombie darf sich auf dieser Karte für den Rest des Spieles bewegen.

VII.) Szenarios

Suche und Rettung

Die Spieler müssen durch das Einkaufszentrum laufen und die von den Zombiehorden in die Enge getriebenen Menschen aus den Läden retten.

- In diesem Szenario werden in die Läden, die aus drei Felder bestehen, die zu rettenden Menschen in Form von Marker (z.B. Geldstücke etc.) anstelle der Zombies gelegt. Die Zombies aus diesen Läden werden dann auf alle freien Felder außerhalb des Geschäfts eingesetzt. Wenn du auf einem Feld mit einem Marker landest, sammelst du ihn zusammen mit irgendwelchen Herzen oder Kugeln, die da eventuell sonst noch liegen, ein. Wird ein Spieler von den Zombie getötet, so verliert er alle geretteten Menschen (Marker).
- Ansonsten wird das Spiel ganz normal gespielt.
- Der erste Spieler, der den Hubschrauberlandeplatz mit den meisten geretteten Menschen (Markern) erreicht, gewinnt.

Töte den Kerl mit den Schlüsseln

Einer der Spieler findet die Hubschrauberschlüssel zu Beginn des Spiels. Die anderen Spieler versuchen, sie ihm wegzunehmen und zuerst zum Hubschrauberlandeplatz zu gelangen.

- Dieses Szenario kann mit Zombies!!!, Zombies!!!2 und/oder Zombies!!!3 gespielt werden.
- Die Spieler beginnen das Spiel damit, ein zusätzliches Mal zu würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf hat die Schlüssel und beginnt das Spiel.
- Das Spiel verläuft normal außer dass der Spieler mit dem Schlüssel in seinem ersten Zug mit zwei Würfel würfeln kann.
- Wenn ein Spieler auf dem gleichen Feld steht wie der Spieler mit dem Schlüssel, kann er versuchen, ihm den Schlüssel wegzunehmen. Beide Spieler würfeln mit einem sechsseitigen Würfel, der Spieler mit der höheren Augenzahl gewinnt und besitzt von nun an den Schlüssel. Spieler können Kugeln oder Lebensmarker einsetzen, um den Würfelwurf auszugleichen. Im Falle eines Patts behält der Spieler mit dem Schlüssel diesen.
- Wenn der Spieler mit dem Schlüssel von den Zombies getötet wird, lassen sie den Schlüssel auf dem Feld zurück, wo sie ihn getötet haben. Jeder Spieler, der auf diesem Feld landet, darf die Schlüssel aufsammeln wie einen Lebensmarker oder eine Kugel.
- Der erste Spieler, der mit dem Schlüssel die Mitte des Hubschrauberlandeplatzes erreicht, gewinnt das Spiel.

*Mehr Szenarios und eine komplette Liste mit Häufig gestellten Fragen findet ihr auf unserer Website:
www.twilightcreationsinc.com*

VIII.) Impressum

Spielkonzept und Gestaltung: Todd A. Breitenstein

Zeichnungen: Dave Aikins

Ergänzende Entwicklung und Ereigniskartengestaltung: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Terry Keefe, Tony Fryer, Jeffrey Jones und Robert D. Yarbrough

Gestaltung der Figuren: Behrle Hubbuch

Layout und Design: Todd A. Breitenstein

Spielertester: Die übliche Gruppe Zombies!

Übersetzung: Antonia Rudolph und Henning Poehl

Regelergänzungen in der deutschen Regel: Henning Poehl