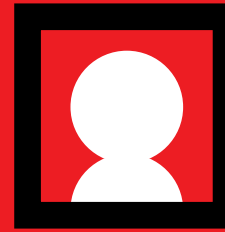


# Zombini

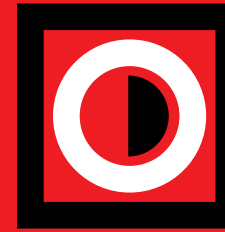
Das Spiel mit Hirn!\*

Alternative Spielnamen: Guns'n Zombies, Run Zombie Run,  
Zombie ärgere dich nicht (Zädn), Team Z, BrainzzZ

\* Illustrationen für Jugendliche ab 10 oder verharmlost für Kinder ab 6.



2 - 8 Spieler



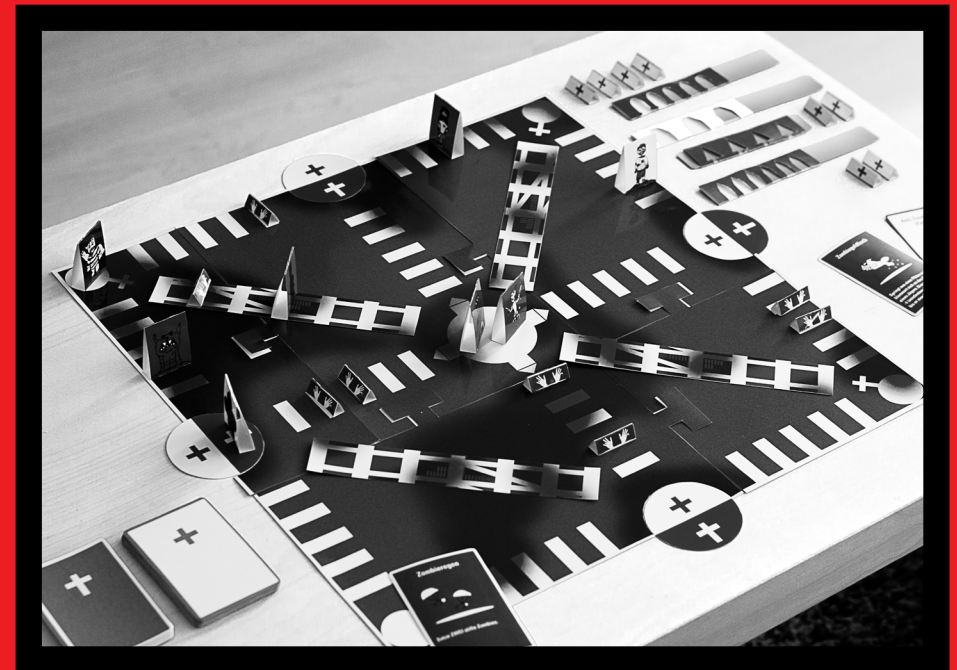
15 - 30 Minuten



Ab 10 Jahren

Zombie sein oder nicht sein, das ist hier die Frage

„Guns'n Zombies“ ist ein Spiel für die ganze Familie und alle Zombie-Fans, die schon immer einmal in einer postapokalyptischen Welt leben wollten. Schlüpfst zum ersten Mal in die Rolle eines Zombies und trottest auf der Suche nach leckeren Gehirnen ziellos durch die Gegend. Oder kämpfst auf der Seite der Jäger, deckst euch mit Waffen ein und schickst die Untoten zurück unter die Erde. Das Schicksal der Menschheit liegt in euren Händen!



# Zombini

## Das Spiel mit Hirn!

2 - 8 Spieler; 15 - 30 Minuten; ab 10 Jahren

### Spielgeschichte

Niemand erinnert sich daran, ob der Auslöser ein verunglücktes Experiment, ein mysteriöser Fluch oder die Apokalypse selbst war. Klar ist jedoch, dass die Menschheit heute am Rande ihrer Existenz steht. Sie erinnern sich an die überrannten Städte, den langen Krieg und die Flucht. Die Überlebenden müssen sich nun sammeln und sich auf einen Rückschlag vorbereiten.

Nur wenige, mutige Jäger begeben sich noch in die gefährlichen Zonen, um Verpflegung und Medizin zu bergen. Ein paar Zombies abzuknallen, gehört zum alltäglichen Wahnsinn. Doch die Zombies wehren sich. Einige, hartnäckige Exemplare sind unersättlich und immerwährend auf der Suche nach frischem Gehirn.

Nur ihr könnt uns vor dem Ende der Welt bewahren oder es aus purer Bosheit herbeiführen. Trefft eine Entscheidung: Benutzt euer Hirn oder esst das eines Anderen!

### Spielinhalt



### Spielaufbau

1. Setze das Spielbrett zusammen.
2. Drehe alle vier Gleise auf dem Spielbrett so, dass sie auf die Mitte zeigen und zusammen ein Kreuz bilden.
3. Setze die Drehscheiben in die vorgesehenen Buchten an den Seiten des Spielbrettes. Drehe die Scheiben so, dass auf den gegenüberliegenden Scheiben jeweils ein anderes Symbol zur Spielbrettseite zeigt. Die inneren Halbkreise sind Aktionsfelder.
4. Die Spieler suchen sich zu gleichen Teilen Jägercharaktere mit den farbig dazugehörigen Munitionsschiebern und Zombiecharaktere aus. Vor- und Nachteile stehen auf der Unterseite der Figuren. Kein Nachteil kann zu einem Würfelergebnis unter Eins führen.
5. Mische die Zombiekarten (weiße Kreuze, rote Karten) und die Jägerkarten (rote Kreuze, weiße Karten) getrennt voneinander. Lege beide Stapel verdeckt neben das Spielbrett.
6. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern erhalten alle Zombie- bzw. Jägerspieler, die in der Unterzahl sind, jeweils fünf Karten ihrer Partei.
7. Platziere alle Jägerfiguren auf dem weißen Feld in der Mitte des Spielbrettes.
8. Platziere alle Zombiefiguren auf einem beliebigen Grabstein in den Ecken des Spielbrettes. Stirbt ein Zombie, darf der Spieler wählen, auf welchen unbesetzten Grabstein er wieder auferstehen möchte.

## Spielbeginn

1. Ist eine Partei in der Unterzahl, so beginnt hiervon der jüngste Spieler. Ansonsten beginnt der Spieler, der einen Zombie am besten imitiert.
2. Ein Zug beginnt mit einem Würfelwurf. Die gewürfelte Augenzahl wird (mit Rücksicht auf den Bonus des Charakters) gelaufen. Auf rechteckigen Feldern darf nur in die eingeschlagene Richtung gelaufen werden. Von runden Feldern aus, darf jede Richtung eingeschlagen werden. Wird eine Eins gewürfelt, so darf vor dem Laufen eine Karte der eigenen Partei gezogen werden. Bei 5 Handkarten erhält ein Spieler keine Karten mehr.
3. Es wird nacheinander gegen den Uhrzeigersinn gewürfelt.
4. Läuft eine Figur über eine andere Figur derselben Spezies, so darf sie diese einfach überspringen. Sie benötigt für dieses Feld keinen Punkt.

## Ziel der Jäger

**Hat ein Jäger fünf Medikits gefunden, so gewinnen alle Jägerspieler und die Menschheit wurde gerettet. Ein Medikit erhält ein Jägerspieler, indem er auf ein Aktionsfeld mit einem roten Kreuz tritt. Tritt diese Aktion in Kraft, so verfallen die restlichen Zugpunkte und die Scheibe unter dem Spieler sowie die gegenüberliegende Scheibe müssen um 180 Grad gedreht werden.**

## Munitionsschieber

Steht dem Jäger ein Zombie im Weg, kann er diesen einfach überrennen. Dazu muss sein Munitionsschieber voll genug sein, um jedem Zombie, den er passiert, einen Schuss zu verpassen. Für jeden Zombie, den der Jäger zurück ins Grab schickt, verliert er einen Schuss. Ist der Munitionsschieber leer, kann der Jäger auf Zombiehindernisse nur noch mit dem Nahkampf reagieren und läuft Gefahr, sein eigenes Leben zu verlieren. Jäger können Ziele nur erschießen, wenn sie diese vorwärts überschreiten oder sie von vorne attackiert werden. Auf runden Feldern können sich Jäger in jede Richtung verteidigen.

## Ziel der Zombies

**Haben die Zombies alle Jäger besiegt, so gewinnen alle Zombiespieler und die Menschheit wird vernichtet. Ein Zombie kann einen Jäger nur besiegen, indem er ihn im Nahkampf überwältigt. Zum Nahkampf kann es auf zwei unterschiedliche Weisen kommen: Entweder fällt ein Zombie einem Jäger in den Rücken, indem er ihn von hinten erreicht. Oder dem Jäger geht die Munition aus und er trifft auf irgendeine Weise auf einen Zombie. Im Nahkampf müssen beide beteiligten Spieler gegeneinander würfeln. Erreicht der Jäger die höhere Augenzahl, so schafft er es, den Zombie im Nahkampf zu überwältigen. Erreicht der Zombie die höhere Augenzahl, wird der Jäger ein Geist (s.u.). Seine Figur wird aus dem Spiel genommen. Sind noch weitere Jäger im Spiel, wird auf dem nächsten, quadratischen Feld ein Medikit fallen gelassen.**

## Stille Zombies

Zombiespieler erhalten einen stillen Zombie auf Aktionsfeldern mit weißem Kreuz. Diese können auf einem freien, rechteckigen Feld platziert werden. Der Jäger braucht einen Schuss, um einen stillen Zombie zu erledigen oder muss ihn im Nahkampf besiegen. Weiterhin können Zombiespieler die Felder, auf denen stille Zombies stehen, beim Laufen einfach überspringen. Beim Auslösen des Aktionsfeldes verfallen die restlichen Zugpunkte und die Scheibe unter dem Spieler, sowie die gegenüberliegende Scheibe müssen um 180 Grad gedreht werden.

## Kamikazekarte

Rennt ein Zombie auf einen Jäger zu und stirbt, darf der Zombiespieler eine Zombiekarte ziehen, denn Kamikaze wird in diesem Spiel belohnt. Diese Aktion tritt nicht in Kraft, wenn der Zombie auf eine andere Weise oder im Nahkampf stirbt.

## Gleise und Geister

Jäger erhalten beim Überschreiten der mittleren (rot markierten) Felder auf den Gleisen einen Schuss zum Nachladen. Kommt ein Jäger genau auf ein solches Feld, so erhält er gleich drei Schüsse. Die Gleise können bei Spielbeginn beliebig gedreht werden. Tote Jäger werden Geister und dürfen jede Runde ein Gleis drehen. Außerdem können sie ihre Karten für Mitspieler einsetzen, dürfen noch würfeln und erhalten bei jeder 1 und 6 eine weitere Jägerkarte (maximal 5).



Das Spiel mit Hirn ...



... Blut (nicht bei Version ab 6) ...



... schwarzem Humor ...



... und noch mehr Hirnnn.