

ZOMBIE TSUNAMI

DAS BRETTSPIEL

SPIELREGELN



INHALT

21 STRASSENKARTEN



7 GEHEIME BONUSKARTEN



21 EINKAUFSKARTEN



72 ZOMBIEWÜRFEL



3 EINKAUFSKARTEN



ZOMBIRD
ERWEITERUNG

6 ENTSCHEIDUNGSMARKER



12 ZIVILISTENMARKER



18 ABSTIMMUNGSMARKER



9 EREIGNIS-KARTEN



18 ZOMBIRD-KARTEN



12 GOLDMARKER



1 STRASSENSPIELBRETT









EINLEITUNG

Zombie Tsunami ist ein schnelles Partyspiel für 3 bis 6 Spieler, das in weniger als 30 Minuten gespielt ist. Im Spiel kontrolliert jeder Spieler eine Horde Zombies, die die Stadt angreift. Derjenige, der nach 3 Runden die meisten Zombies in der Stadt besitzt, gewinnt das Spiel. Doch Vorsicht: Überall hungern Menschen herum, die sich euch kämpferisch in den Weg stellen.

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr zusammenarbeiten. Doch manchmal kann es auch von Vorteil sein die Mitspieler zu verraten, um am Ende als Sieger dazustehen.

AUFBAU

- 1 Jeder Spieler erhält 3 Abstimmungsmarker ().
- 2 Jeder Spieler zieht verdeckt eine geheime **BONUSKARTE**. 
- 3 Sortiert die beiden dunkelblauen Einkaufskarten aus dem Stapel und legt sie rechts oberhalb der Straße offen ab. Sie stehen den Spielern dauerhaft zur Verfügung.
- 4 Mischt die restlichen Einkaufskarten und platziert diesen Stapel ebenfalls oberhalb der Straße. Deckt pro Spieler eine Karte und zusätzlich noch 3 weitere Karten auf. Diese Karten bilden den Markt.
- 5 Bereitet den Straßenkartenstapel wie folgt vor:



- Mischt die Karten 
- Sucht aus den -Karten den Bus und das Flugzeug heraus.
- Mischt die restlichen -Karten und erstellt 2 Stapel mit je 5 Karten.
- Auf den einen Stapel wird die Buskarte, auf den anderen Stapel die Flugzeugkarte gelegt.
- Mischt beide Stapel getrennt voneinander und legt die 3 Stapel wie folgt übereinander: Der Stapel mit dem Flugzeug liegt ganz unten, in der Mitte folgt der Stapel mit dem Bus, der Stapel mit den -Karten liegt oben auf.

Der Straßenkartenstapel besteht nun aus 18 Karten und liegt verdeckt links oberhalb des Straßenspielfelds.




SPIELVERLAUF

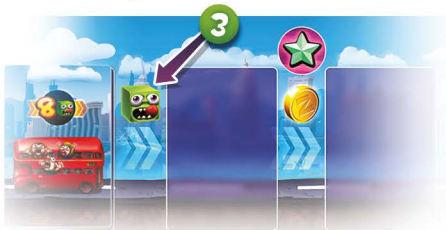
Das Spiel wird über 3 Runden gespielt. Jede Runde verläuft wie folgt:

- 1** Zu Beginn jeder Runde
- fügt jeder Spieler  seiner Horde hinzu
 - wird der Stapel mit den geheimen  gemischt und eine Karte an jeden Spieler ausgeteilt.

- 2** Ein Spieler legt verdeckt Straßenkarten auf die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Spielbrett aus und deckt die erste Karte auf. Die Spieler spielen gleichzeitig. Sobald eine Karte überwunden ist, wird die nächste Karte aufgedeckt.








- 3** Zwischen je zwei Kartenplätzen auf dem Spielbrett gibt es , die anzeigen, wie viele Zombies jeder Spieler erhält, bevor die nächste Karte aufgedeckt wird.








- 4** Sobald die Spieler den  erreichen, erhält jeder Spieler ein  und kann Einkaufskarten erwerben, bevor die nächste Karte aufgedeckt wird (siehe „EINKAUFEN“).



- 5** Am Ende jeder Runde werden alle  in  verwandelt und alle geheimen  zurückgegeben. Alle übrig gebliebenen  werden beiseitegelegt und der  wird durch neue Karten ersetzt.

WICHTIGE REGELN!

- Sollte ein Spieler zu einem Zeitpunkt keine  mehr besitzen, darf er sich einen Zombie aus dem Vorrat nehmen.
- Sollte es zu einem Gleichstand kommen, wenn die meisten/wenigsten  bei allen Spielern ermittelt werden müssen, ziehen alle am Gleichstand beteiligten Spieler einen . Der Spieler mit der höheren Zahl gewinnt den Gleichstand.
- Es gibt kein Limit an  oder , die ein Spieler besitzen kann.

STRASSENKARTEN

In jeder Runde müssen 6 Straßenkarten überwunden werden.

SPRINGENKARTEN

Es gibt folgende Straßenkarten:

SCHIEBENKARTEN



Wenn eine Springenkarte aufgedeckt wird, müssen alle Spieler ihre würfeln. Liegt ein mit dem Gesicht nach oben, stirbt dieser und wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Jede Karte zeigt ein Limit, das angibt, wie viele je Spieler maximal getötet werden können. Das gibt an, dass alle Zombiewürfel, die mit dem Gesicht nach oben liegen, zurückgelegt werden müssen, wenn diese Springen-Karte überwunden wird.

Beispiel:

Eine Karte mit einer ist aufgedeckt worden. Vincent wirft all seine von denen 3 ein Gesicht zeigen. Da aber nur maximal „2“ sterben können, muss Vincent bei diesem Sprungversuch 2 seiner zurück in den Vorrat legen.

Sobald eine Schiebenkarte aufgedeckt wird, gruppieren sich die Spieler zu Teams. Dazu nehmen sie alle ihre Abstimmungsmarker in die Hand und wählen geheim einen davon aus – die beiden anderen halten sie verdeckt in der anderen Hand. Zusammen strecken alle Spieler ihre Hand aus und offenbaren gleichzeitig, welchen Abstimmungsmarker () sie gewählt haben. Alle Spieler mit derselben Farbe bilden ein Team.



Jedes Team zählt die Anzahl an der Teammitglieder. Erreicht ein Team die Mindestanzahl an Zombies, die auf der Karte vorgegeben ist, erleiden die Spieler keine Schäden und können unbeschadet das Hindernis von der Straße schieben. Sollte jedoch die Mindestanzahl an Zombies nicht erreicht werden, verliert jeder Spieler des Teams .

ANMERKUNG:

Die Spieler sollen ausdrücklich über die Abstimmung und Wahl der Farben verhandeln. Es gibt keine Regel, die dagegen spricht, sich seine Abstimmungsmarker zu zeigen, zu flunkern oder Andeutungen zu machen, was man vorhat. Haltet ihr als geheime Bonuskarte einen Tsunami oder einen Ninja in der Hand, solltet ihr auf jeden Fall bluffen, um sie zu erfüllen.





MÜNZ-/ZOMBIEKARTEN

Sobald eine Münz-/Zombiekarte aufgedeckt wird, erhalten alle Spieler entweder ein  oder einen .






GOLDENE SPRINGENKARTE

Sobald eine goldene Springenkarte aufgedeckt wird, werfen alle Spieler ihre . Zeigt mindestens ein Würfel eines Spielers mit dem Gesicht nach oben, erhält dieser Spieler ein .





ZIVILISTEN-/BOMBENKARTE

Sobald eine Zivilisten-/Bombenkarte aufgedeckt wird, können sich die Spieler entweder dazu entscheiden, einen  zu ziehen oder einen anderen Spieler mit einer Bombe anzugreifen. Der Spieler mit den meisten  fängt an, dann folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.

Im Falle eines Gleichstandes ziehen die betroffenen Spieler je einen verdeckten  aus dem Vorrat. Der Spieler mit der höheren Zahl entscheidet sich zuerst.






FALLSCHIRMSPRUNGKARTE

Sobald eine Fallschirmsprungkarte aufgedeckt wird, werfen alle Spieler ihre . Zeigt mindestens ein Würfel eines Spielers mit dem Gesicht nach oben, erhält dieser Spieler einen .






ZIVILISTEN

Die Spieler haben die Möglichkeit im Laufe des Spiels  zu erhalten. Jeder  wird am Ende jeder Runde in einen  umgewandelt.

BOMBEN






Sollte ein Spieler mit einer Bombe angegriffen werden, verliert dieser alle . Sollte der Spieler keine  besitzen, verliert er stattdessen einen .



EINKAUFEN



Sobald die Spieler das Einkaufssymbol erreichen, erhalten alle ein . Der Spieler mit den wenigsten  darf zuerst Karten aus dem Markt kaufen. Die Kosten sind links oben auf der Karte angegeben. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.





Im Falle eines Gleichstandes ziehen die betroffenen Spieler je einen verdeckten  aus dem Vorrat. Der Spieler mit der höheren Zahl darf zuerst einkaufen.

Wenn eine Karte aus dem Markt gekauft worden ist, wird dieser Platz nicht sofort durch eine neue Karte ersetzt. Erst am Ende der gesamten Einkaufsphase wird der Markt wieder aufgefüllt, wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben (deckt so viele Karten auf, wie Spieler teilnehmen plus 3).

WICHTIGE REGELN!

- Während des gesamten Spiels darf ein Spieler maximal  gleichzeitig besitzen.
- Spieler dürfen bis zu 2 Karten kaufen (wenn sie genügend  besitzen).
- Alle Einkaufskarten vom Markt müssen sofort genutzt werden, außer sie zeigen ein . Diese Karten bleiben aufgedeckt vor einem Spieler liegen und können später genutzt werden.
- Alle gekauften Karten werden aus der Reihe des Marktes entfernt, bis auf die beiden dunkelblauen Karten mit dem .
- Ein Spieler darf auch passen und sein Gold aufsparen.

GEHEIME BONUSKARTEN?

  bringen einem Spieler Belohnungen, wenn er ein bestimmtes Ziel während der Runde erreicht. Ein Spieler kann seine geheime  jederzeit aufdecken. Tut er das unmittelbar nachdem er das dazugehörige Ziel erreicht hat, erhält der Spieler die Belohnung, die auf der Karte vermerkt ist. Aufgedeckte geheime  können nicht noch einmal genutzt werden, außer man erwirbt die Karte „Drehe eine geheime Bonuskarte um“ auf dem Markt (siehe Einkaufskarten).

ANMERKUNG:

Die Spieler können ihre geheime Bonuskarte offen auslegen, ohne ihr Ziel erreicht zu haben, aber die Karte bleibt offen liegen und kann nur wie oben beschrieben wieder umgedreht werden.

Abhängig von der Spieleranzahl nutzt ihr folgende  :

3 SPIELER



4 SPIELER



5 SPIELER






6 SPIELER



Es ist immer eine geheime  mehr im Spiel, als Spieler teilnehmen.

Legt diese verdeckt zur Seite. Die Spieler können sich ihre geheime  jederzeit anschauen.

SPIELLENDE

Nach der dritten Runde werden alle geheimen  zurückgelegt und alle  in  umgewandelt.

Alle Spieler zählen nun ihre . Der Spieler mit den meisten Zombies gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes müssen alle Spieler, die nicht am Gleichstand beteiligt sind, ganz laut „würfeln, würfeln, würfeln, ...“ rufen, während die Spieler, die am Gleichstand beteiligt sind, all ihre Zombiewürfel würfeln. Die Würfel, die ein Gesicht zeigen, werden in den Vorrat zurückgelegt. Wer nun die meisten Zombies besitzt, gewinnt das Spiel.

CREDITS

Spieldesign: Jeremie Torton, Vincent Vergonjeanne

Gestaltung: Mateusz Komada, Matthieu Malot

Spieltest: Aleksandra Górecka, Arkadiusz Krzos, Benjamin Ravet, Eduardo Baraf, Julien Vergonjeanne, Katarina Lichańska, Katarzyna Juryk, Marcin Musiał, Mateusz Aniol, Monika Grzebyk, Piotr Kuśnierzowski, Seth Johnson, Stefan Domański, Théo Garnier, Wojciech Wilk

Korrekturlesen: Dustin Schwartz, Magnus Karlsson, Kirk Dennison, Marta Vergonjeanne

Deutsche Übersetzung: www.spielfritte.de - Kaddy Arendt & Sebastian Schwarz



Ein besonderer Dank an die Sponsoren aus der Spieleschmiede:

Enrico Hinz, Thomas Schüler, Alwina Reisig, Lars Zimmermann, Boris Schust, Andreas Laederich, Regina Salchow, Timur Tug, Cornelius Heinicke, Michaela und Adrian Zrnka, Sascha Meier, Mathias, Charlotte und Melanie, Klaus Marquardt, Dominik Schmid, André „Teacher“ Pape.

ZOMBIRD ERWEITERUNG

SPIELREGELN

Die Zombird-Erweiterung bringt eine neue Kartenart ins Spiel: Den Zombird. Hier bekommen die Spieler Zombirdkarten auf die Hand, die sie jederzeit spielen können.

ANMERKUNG:

Mit dieser Erweiterung verleiht ihr dem Spiel noch mehr Tiefe und eine interessante Interaktion. Wir empfehlen, bereits bei eurem ersten Spiel Zombie Tsunami diese Erweiterung zu nutzen.

AUFBAU

- 1 Mischt die beiden Kartendecks Zombird und Ereignisse jeweils getrennt voneinander und legt sie neben das Straßenspielbrett.
- 2 Die 3 Zombird-Einkaufskarten werden in den Einkaufskartenstapel eingemischt, bevor dieser erstellt wird.
- 3 Jeder Spieler erhält eine Zombirdkarte.



SPIELVERLAUF

Zu Beginn jeder Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die eine Herausforderung an die Spieler stellt.



Durch das Erfüllen solcher Ereignisse können die Spieler mehr Zombirdkarten erhalten.



„Sofort“: Dieses Ereignis muss sofort ausgeführt werden, sobald es aufgedeckt wird.



„Diese Runde“: Dieses Ereignis kann jederzeit in dieser Runde bestritten werden. Jeder Spieler kann bei einem solchen Ereignis maximal eine weitere Zombirdkarte erhalten.




KARTENÜBERSICHT

ZOMBIRD

EREIGNISSE



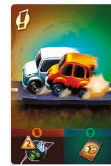
Banker-Zombird

Nimm dir ein .



Bomben-Zombird

Greife einen Mitspieler mit einer Bombe an.




Sprung

Würfle und verliere maximal 2 Zombies (sofort).




Schau

Zeige deine geheime  deinem linken Nachbarn (sofort).




Gehirn-Zombird

Nimm dir einen  am Ende des Spiels.



Feen-Zombird

Behalte einen , den du bei einem Sprung oder durch eine Bombe verlieren würdest.




Geschenk

Jeder Spieler erhält eine weitere Zombirdkarte (sofort).



Verschenke einen Zombie

Verschenke einen  an einen anderen Mitspieler (diese Runde).




Pterodactylus

Stiehl einen  von einem anderen Spieler.



Punk-Zombird

Zählt als 3  während du eine Schiebenkarte aus dem Weg räumst.




Bombe

Greife einen Mitspieler erfolgreich mit einer Bombe an (diese Runde).



Bonus

Erfülle deine geheime  (diese Runde).



Roboter-Zombird

Ignoriere einen Bombenangriff, der sich gegen dich wendet.




Super-Zombird

Zählt als 10  während du eine Schiebenkarte aus dem Weg räumst.



Rote Pille

Nutze deinen  (diese Runde).




Taler

Wirf ein  ab (diese Runde).



Großer Feen-Zombird

Behalte bis zu , die du bei einem Sprung oder durch eine Bombe verlieren würdest.




Magnet-Zombird

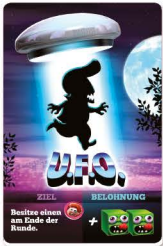
Stiehl  von einem Spieler.



Zombie

Keine  sterben bei einem Sprung (diese Runde).

GEHEIME BONUSKARTEN?



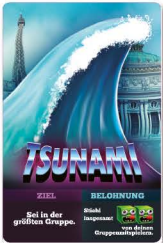
UFO

Solltest du am Ende der Runde mindestens einen besitzen, erhältst du zusätzlich . werden ebenfalls in umgewandelt.



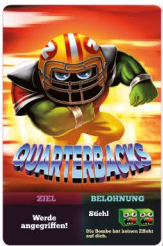
Riesenz

Solltest du erfolgreich eines Spielers mit einer Bombe angegriffen haben, erhältst du .



Tsunami

Befindest du dich im größten Team (kein Gleichstand) bei einer Schieben-Karte, darfst du von deinen Teammitgliedern stehlen. Entweder stiehst du von einem Spieler oder je von zwei unterschiedlichen Teammitgliedern.



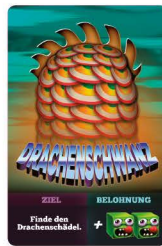
Quarterbacks

Solltest du mit einer Bombe angegriffen werden, hat dies keinen Effekt bei dir. Stattdessen stiehst du dem Angreifer .



Drachenschädel

Zeige auf jemanden und behaupte, der Spieler sei der Drachenschwanz. Stimmt die Behauptung, erhältst du aus dem Vorrat. Stimmt die Behauptung nicht, darf sich der Spieler mit dem Drachenschwanz offenbaren und sich nehmen.



Drachenschwanz

Zeige auf jemanden und behaupte, der Spieler sei der Drachenschädel. Stimmt die Behauptung, erhältst du aus dem Vorrat. Stimmt die Behauptung nicht, darf sich der Spieler mit dem Drachenschädel offenbaren und sich nehmen.




Ninja

Befindest du dich im kleinsten Team (kein Gleichstand), oder bildest gar alleine ein Team bei einer Schieben-Karte, erhältst du aus dem Vorrat. Sollte dein Team nicht die benötigte Anzahl an besitzen, verlierst du keine (deine Teammitglieder schon).

EINKAUFSKARTEN



1 Zivilist
DAUERHAFT

Nimm Dir einen .




Bombe
DAUERHAFT

Greife einen Mitspieler mit einer Bombe an.



Rette 1 Zombie

Behalte einen , den du durch einen Sprung oder durch eine Bombe verlieren würdest.



Stiehl einen Zombiewürfel

Stiehl einen  von einem anderen Spieler.




Stiehl 2 Zombiewürfel

Stiehl  von einem anderen Spieler.



Rette 2 Zombies

Behalte , die du durch einen Sprung oder durch eine Bombe verlieren würdest.



2 Zivilisten

Nimm dir .




3 Zivilisten

Nimm dir .



1 Zombiewürfel

Nimm dir einen .



Bombe

Greife sofort einen Mitspieler mit einer Bombe an.




Megabombe

Greife sofort beliebig viele Mitspieler mit einer Bombe an.



Tausch

Tausche 2 unerfüllte, geheime .






2 Zombiewürfel

Nimm dir .



Drehe eine geheime Bonuskarte um

Drehe eine beliebige geheime  um. Du kannst entweder eine verdeckte  aufdecken und dadurch deaktivieren oder eine bereits offen liegende  wieder verdecken, sodass sie erneut erfüllt werden kann.