

PINTS OF

BLOOD

Nahrung ist dramatisch knapp geworden, doch die Zahl an hungrigen Mäulern wächst beständig. Mit dunklem Wehklagen wanken schemenhafte Gestalten durch den Nebel. Ihr Instinkt sagt ihnen, dass um die Ecke noch ein paar saftige Bissen zu holen sind.

Nämlich in eurem Lieblingspub, wo ihr gerade zusammen mit ein paar Buddys bei Bier und Knabberkram sitzt - nicht ahnend, dass ihr der heutige Hauptgang auf der Speisekarte seid.

Ein gefräßiger Mob, für den ihr nichts weiter seid als Snacks auf zwei Beinen, beginnt bereits, sich vor dem Pub zusammenzurotten.

Schafft ihr es, den blutdürstigen Kreaturen genug Widerstand entgegenzusetzen? Es liegt nun in eurer Hand, wer heute wem gehörig die Suppe versalzt.



SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, den scheinbar hoffnungslosen Kampf gegen hungrige Horden von Zombies immerhin so lange zu überstehen, bis Rettung eintrifft, sowie sich auf die Bedingungen der möglichen Retter vorzubereiten, um ja nicht zurückgelassen zu werden.

Wer kämpft allerdings schon gerne gegen Zombies, wenn er gerade bei Bier und Snacks sitzt?!

Und so schickt ihr lieber die letzten verbliebenen Pubgäste – eure Buddys – vor, um so viele Zombies wie möglich niederzumachen, was euch Zeit zum Durchhalten verschafft.

Setzt ihr eure Buddys strategisch sinnvoll ein, könntet ihr mit etwas Glück die Nacht überleben.

Das Spiel endet sofort, wenn die Rettungskarte gezogen wird. Gehen euch vorher die Buddys aus, gewinnen die Zombies.

ENTER
AT
YOUR
OWN
RISK

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



1 Bus



vor dem 1. Spiel
zusammenbauen:



28 Bewegungsplättchen
(4 Farben)



86 Zombiechips: - gleiche Rückseite



- verschiedene Vorderseiten

32 Chipsmarker: - 16 x 1er-Tüte
- 16 x 5er-Tüte



7 Biermarker



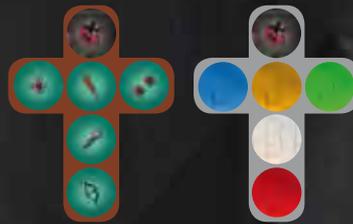
6 Buddys: - 4 x hell
- 2 x rot



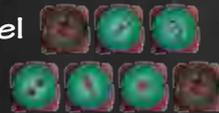
1 Farbwürfel



Alle Würfel
vor dem
1. Spiel
bekleben:



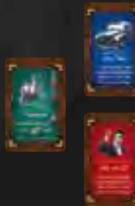
7 Kampfwürfel



65 Karten: - 5 Rettungskarten

- 40 Buddykarten

- 20 Zombiekarten



3 Trenntableaus



4 Bissmarker



8 Sonderfähigkeitsmarker 'Pubteller'
nur für die Variante Main Course



DER SPIELZUG EINES SPIELERS IM ÜBERBLICK

Phase I - Vorbereitung für den Kampf (S. 2-3)



1. Ziehe 1 Buddy vom Sofa vor eine beliebige Reihe und ziehe dafür sofort 1 Karte. Das darf so oft wiederholt werden, wie noch Buddys auf dem Sofa sind. Buddykarten (grün) legst du offen vor dich hin, Zombiekarten (rot) werden sofort ausgeführt.



2. Wurf alle 8 Würfel und platziere Zombiechips gemäß dem Farbwürfel (je 1 Zombie auf die Plättchen der gewürfelten Farbe) und gemäß den Kampfwürfeln (pro Zombiesymbol 1 Zombie in den Bus).



3. Verteile die (übrigen) Kampfwürfel in den Reihen, in denen Buddys kämpfen. Füge nach Belieben (bzw. Situation) Buddykarten hinzu.

Phase II - Kampf gegen die Zombies (S. 4)



1. Beginne in der Reihe, in der der Bus steht (dann weiter in Fahrtrichtung, also gegen den Uhrzeigersinn). Drehe pro Treffer 1 Zombiechip um und kämpfe ggf. weiter. Besiegte Zombies kommen auf die Ambulanz.



2. Nachdem eine Reihe so abgehandelt worden ist, bewegt sie sich:
1 Plättchen vorwärts, wenn mindestens 1 Zombie besiegt worden ist,
2 Plättchen vorwärts, wenn kein Zombie besiegt worden ist.
In den Pub eingedrungene Zombies kommen sofort auf den Bissmarker.



3. Dann geht es in der nächsten Reihe weiter, vor der ein Buddy steht.

Phase III - Busfahrt (S. 4)

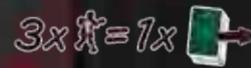


Sind alle Reihen abgehandelt, fährt der Bus je nach Anzahl der Zombies darin von Reihe zu Reihe (gegen den Uhrzeigersinn). In jeder Reihe steigt 1 Zombie aus auf ein neues Plättchen, das von der Straßenseite in die Reihe geschoben wird. Ist der letzte Zombie ausgestiegen (bzw. gar kein Zombie eingestiegen), fährt der leere Bus eine Reihe weiter und hält dort.

Phase IV - Zombies werten (S. 5)



1. Zähle die besiegtten Zombies auf der Ambulanz und erhalte den gleichen Wert an Chipstüten.



2. Wurf entsprechend der Anzahl der besiegtten Zombies Karten vom Nachziehstapel ab (Starters' Menu: für 3 besiegtte Zombies 1 Karte abwerfen). Mische dann die besiegtten Zombies wieder in den Vorrat.



3. Ende des Zuges: Decke nun die Zombies auf dem Bissmarker auf und zähle mit diesem die Bisse (rote Zombies beißen 2x, alle anderen 1x). Bei '5' kommt sofort 1 Buddy aus dem Spiel und der Bissmarker wird wieder auf '0' gedreht. Mische die Zombies dann wieder in den Vorrat.

Der aktive Spieler darf jederzeit Buddykarten (S. 2 und 9) und Bier (S. 5) kaufen.

Spielende (S. 6)



Scheidet der letzte Buddy aus, oder wird die Rettungskarte gezogen, endet das Spiel sofort. Je nach Rettungskarte müssen verschiedene Bedingungen erfüllt werden. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Chipstüten hat.

SPIELVORBEREITUNG (Starters' Menu)

Das Spiel hat 2 Schwierigkeitsgrade.

1. Starters' Menu. *Starters' Menu* wird für den Einstieg empfohlen. Man spielt hier mit weniger (Zombie-)Karten und muss weniger Zombies besiegen, um Karten vom Nachziehstapel abwerfen zu können (was wichtig ist, um die Rettungskarte im unteren Teil des Nachziehstapels zu erreichen).

2. Main Course. Diese Variante bietet zusätzliche taktische Möglichkeiten und ist schwieriger zu meistern. Die zusätzlichen Elemente dieser Variante werden auf den Seiten 7 und 8 erklärt.

I. VORBEREITUNG DES SPIELPLANS

- Der **Bus** wird vor eine beliebige Reihe gestellt. Die Fahrtrichtung ist **gegen** den Uhrzeigersinn.
- A)** In jede Reihe werden 5 **Bewegungsplättchen** gelegt. Die 4 Farben sollten zu Beginn so verteilt sein, dass in jeder Reihe jede Farbe mindestens 1x vertreten ist. Plättchen mit Symbolen (vgl. S. 7) werden mit dem Symbol nach unten platziert, so dass das Symbol nicht sichtbar ist, denn die Symbole spielen bei der Variante *Starters' Menu* keine Rolle.
B) Die 3 übrigen Plättchen kommen in die Pubecke.
- Die **Zombiechips** und die **Chipstüten** werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Zombiechips lagern immer mit der Rückseite nach oben und werden auch so eingesetzt.



- Die 7 **Biermarker** werden auf der Bar und die 4 **hellen Buddys** auf dem Sofa in der Pubecke platziert. Die 2 **roten Buddys** kommen in die Telefonzelle auf den Bürgersteig (und können beim Durchspielen des Nachziehstapels später in den Pub gelangen und so die Kneipenmannschaft verstärken).
- Der Farbwürfel wird geworfen und 1 **Zombiechip** (mit der Rückseite nach oben) **auf jedes Bewegungsplättchen auf dem Bürgersteig in der gewürfelten Farbe** gelegt. Bei Schwarz (Zombiesymbol) kommt 1 Zombie in den Bus, und es wird noch einmal gewürfelt. Bei Weiß darf eine Farbe gewählt werden.
Beispiel: Es ist Grün gewürfelt worden:



II. VORBEREITUNG DES NACHZIEHSTAPELS

- 2x **Jukebox** und 2x **Fleshmob** kommen aus dem Spiel.
- Die 5 **Rettungskarten** (blauer Hintergrund) werden gemischt und beiseitegelegt.
- Die übrigen Karten (Zombiekarten und Buddykarten) werden zusammengemischt und daraus wird ein Nachziehstapel bestehend aus 4 Vierteln gebildet:
 - Die Karten werden in 4 **gleich große Stapel** aufgeteilt (14 Karten pro Stapel bei *Starters' Menu*).
 - 1 der fünf **Rettungskarten** wird verdeckt gezogen (oder – wenn gewünscht – ausgewählt) und **in** den Stapel gemischt, welcher ganz nach unten kommt, um so **das unterste (= 4.) Viertel des Nachziehstapels** zu bilden. Die übrigen 4 Rettungskarten kommen (unbesehen) aus dem Spiel.
 - Nun werden die anderen drei Stapel so auf das untere Viertel gelegt, dass die Stapel durch je ein **Trenntableau** voneinander getrennt werden. Der komplette Nachziehstapel kommt auf den Billardtisch im Pub.



Die 3 Trenntableaus:



Dieses Tableau wird zwischen das 1. und 2. Viertel gelegt.



Dieses Tableau wird zwischen das 2. und 3. Viertel gelegt.



Dieses Tableau wird zwischen das 3. und 4. Viertel gelegt.



Die Seite *Starters' Menu* zeigt jeweils nach oben.



Dann wird der komplette Stapel auf den Billardtisch gelegt.



III. VORBEREITUNG DER SPIELER

- Jeder Spieler erhält einen **Bismarker** (wobei die ‚0‘ zu ihm zeigt).



- Wer am ausdruckslosesten gucken kann, beginnt.
- Der Startspieler nimmt die 7 **Kampfwürfel** und den **Farbwürfel**.



Tipp: Die Spieler sollten im Spiel bestimmte Aufgaben übernehmen, um die Handhabung des Spielmaterials zu erleichtern. Zum Beispiel kümmert sich einer um die Zombies und den Bus, ein anderer schiebt Plättchen nach usw.



SPIELABLAUF

Um den Pub und das eigene Leben zu verteidigen, versuchen die Spieler abwechselnd, durch das Einsetzen von einem oder mehreren Buddys in 2 Dingen möglichst erfolgreich zu sein, während sie auf die Rettung warten:

1. So viele Zombies wie möglich zu besiegen
2. Vermeiden, dass Zombies in den Pub gelangen (und beißen)

Der Spielzug eines Spielers besteht aus 4 Phasen:

- I. VORBEREITUNG FÜR DEN KAMPF
- II. KAMPF GEGEN DIE ZOMBIES
- III. BUSFAHRT (DER BUS FÄHRT UM DEN BLOCK)
- IV. ZOMBIES WERTEN (BESIEGTE ZOMBIES UND BISSE ZÄHLEN)

I. VORBEREITUNG FÜR DEN KAMPF

- A) Buddys an die Bar (bzw. vor eine Reihe) ziehen und Karten nehmen
- B) Alle Würfel werfen – neue Zombies, Waffen und Extratreffer
- C) Kampfwürfel und (ggf.) Waffenkarten einsetzen

A) Buddys an die Bar (bzw. vor eine Reihe) ziehen und Karten nehmen

1. Der aktive Spieler bestimmt, in welchen Reihen je 1 Buddy kämpfen soll. Er nimmt 1 Buddy vom Sofa, wählt 1 Reihe und platziert ihn auf dem Barhocker vor dieser Reihe.



2. Immer sofort nach dem Platzieren eines Buddys zieht der aktive Spieler 1 Karte vom Nachziehstapel (Billardtisch im Pub).

Zombiekarten (roter Hintergrund) werden sofort gespielt und dann auf den Ablagestapel gelegt – sofern nicht anders angegeben (Erklärung der Zombiekarten auf S. 10).

Buddykarten (grüner Hintergrund) legt der aktive Spieler offen vor sich hin. Dort bleiben sie so lange, bis sie einmalig eingesetzt, an Zombies verloren oder an Mitspieler verkauft werden (Erklärung der Buddykarten auf S. 9).

3. Solange noch Buddys auf dem Sofa sind, darf der aktive Spieler weitere Buddys vor andere Reihen ziehen. Aber wie viele Buddys der Spieler an die Bar zieht und vor welchen Reihen er sie platziert, entscheidet er selbst (auch wenn er sich dabei von den Mitspielern beraten lassen darf). Er muss jedoch mindestens 1 Buddy an die Bar ziehen.

Unterstützung von Mitspielern bekommen, indem man ihnen Buddykarten abkauft:

Der aktive Spieler kann (ab der zweiten Runde) jederzeit von seinen Mitspielern Buddykarten im Tausch gegen Chipstüten erwerben. Chipstüten erhält man in Phase IV für besiegte Zombies (vgl. S. 5). Der Preis einer Karte richtet sich nach der Anzahl der Buddys, die gerade auf dem Sofa hinter der Bar sitzen. Sind dort 3 Buddys, kostet eine Karte 3 Chipstüten, sitzen dort 2 Buddys, kostet eine Karte 2 Chipstüten. Und wenn nur 1 oder kein Buddy auf dem Sofa ist, beträgt der Preis für eine Karte 1 Chipstüte. Die Mitspieler dürfen allerdings frei entscheiden, ob sie Karten verkaufen oder nicht.

B) Alle Würfel werfen – neue Zombies, Waffen und Extratreffer

Der aktive Spieler führt einen Wurf mit allen 8 Würfeln aus. So kommen neue Zombies, Waffen und Extratreffer ins Spiel.

Neue Zombies: Je nach Ergebnis des Farbwürfels wird bei Gelb, Rot, Grün oder Blau 1 Zombie (aus dem Vorrat) auf jedes entsprechende Bewegungsplättchen gelegt. Liegen dort bereits ein oder mehrere Zombies, werden die neuen darauf gestapelt.

Weiß – der aktive Spieler darf eine Farbe bestimmen.

Schwarz (Zombiesymbol) – 1 Zombie kommt in den Bus und der Farbwürfel wird noch 1x geworfen. (Fällt wieder Schwarz, steigt ein zweiter Zombie in den Bus usw.)

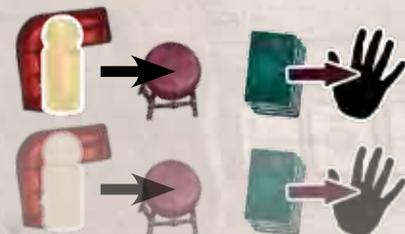
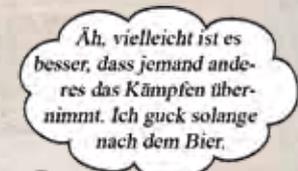


Für jedes Zombiesymbol, das die Kampfwürfel zeigen, steigt noch ein Zombie in den Bus.



Beispiel:

2 Buddys werden an die Bar gezogen.



→ sofort spielen

→ offen vor den aktiven Spieler legen und nach Belieben (bzw. Situation) ausspielen

Nicht zu zimmerlich! Stell dich gut auf und mach die Hirnfresser alle! Sonst kommt es dich schnell teuer zu stehen, wenn du Unterstützung aus dem Rückraum brauchst ...

Beispiel: Kauft der aktive Spieler eine Karte von einem Mitspieler, während gerade 3 Buddys auf dem Sofa sind, zahlt er dem Mitspieler 3 Chipstüten.



Beispiel: Der Farbwürfel zeigt die Farbe Blau.



C) Kampfwürfel und (ggf.) Waffenkarten einsetzen

Um Zombies zu bekämpfen und zu besiegen, nutzt man in erster Linie das Ergebnis der **Kampfwürfel** sowie die **Buddykarten mit Waffen und Extratreffern in den Reihen, vor denen Buddys stehen**. Waffen und Extratreffer werden auf einzelne Plättchen gespielt, auf denen ein oder mehrere Zombies (als Stapel) liegen. Bei Zombiestapeln wird immer der oberste Zombie(chip) zuerst bekämpft.

Buddykarten mit Sonderfunktionen ermöglichen zusätzliche Aktionen je nach Spielsituation. Wann sie gespielt werden können, ist auf den Karten vermerkt.

Wie man Waffen und Extratreffer einsetzt

Waffen – Es gibt insgesamt **12 verschiedene Waffen** (Cricketschläger, Feuerlöscher, Dartpfeil, Billardkugeln, Langbogen, Molotowcocktail usw.). Jede Waffe ist **jeweils nur in einer bestimmten Distanz verwendbar** (nah, mittel oder fern).



Ferndistanz-Waffen (z.B. Langbogen) funktionieren (von der Bar aus gesehen) nur auf dem 5., 4. und 3. Plättchen einer Reihe.



Mitteldistanz-Waffen (z.B. Dartpfeil) funktionieren nur auf dem 3. und 2. Plättchen einer Reihe.



Nahkampf-Waffen (z.B. Cricketschläger) funktionieren nur auf dem 2. und 1. Plättchen einer Reihe.

Um einen Zombie bzw. einen Zombiestapel zu bekämpfen, legt man eine bzw. mehrere Waffen neben das entsprechende Bewegungsplättchen. **1 Waffe = 1 Treffer**.

Es gibt kein Würfel- oder Kartenlimit pro Plättchen, allerdings dürfen **nur gleiche Waffen** (z.B. nur Cricketschläger) **auf ein Plättchen mit Zombie(s) gespielt werden**. Es dürfen beispielsweise 2 Cricketschläger auf ein Plättchen gespielt werden, aber nicht 1 Cricket-schläger + 1 Zeitschrift, da dies verschiedene Waffen sind.



Extratreffer – Extratreffer können **zusätzlich zu einer Waffe** gespielt werden, um diese zu verstärken. Sie dürfen jedoch nicht alleine liegen!

Im Rahmen dieser Platzierungsregel entscheidet der aktive Spieler völlig frei, wo er welche Waffen und Treffer einsetzt. Es ist auch erlaubt, in Reihen, vor denen ein Buddy steht, keine Waffen zu platzieren.

Das Ergebnis der Kampfwürfel nutzen

Bevor der Kampf beginnt, werden alle Kampfwürfel, auf denen Waffen oder Extratreffer zu sehen sind, nach Belieben in den Reihen **eingesetzt**, vor denen ein Buddy steht. Ungenutzte Würfel verfallen. Es kann durchaus vorkommen, dass Zombies auf bestimmten Bewegungsplättchen nicht bekämpft werden können, wenn die Waffen für die entsprechende Distanz fehlen.

Buddykarten nutzen

Auch **Buddykarten mit Waffen oder Extratreffern** werden nur in der Vorbereitungsphase (Phase I) eingesetzt. Sie können nicht nachträglich während des Kampfes (Phase II) hinzugefügt oder umplatziert werden (wie auch die Kampfwürfel).

Buddykarten mit Sonderfunktion können je nach Situation im Zug eines Spielers genutzt werden.

Auf jeder Buddykarte ist angegeben, wann sie gespielt werden darf. Hat ein Spieler eine Karte in seinem Zug genutzt, kommt sie offen auf den Ablagestapel. Die Spieler haben ihre Karten offen vor sich liegen, bevor sie zum Einsatz kommen. Karten kann man auch verlieren oder an Mitspieler verkaufen.

Sind alle Würfel und (ggf.) Buddykarten platziert worden, beginnt der Kampf.

Die Zombies sind unterschiedlich stark, so dass das Ergebnis des Kampfes oft ungewiss ist.



Waffen
Kampfwürfel



Waffe
Extratreffer
Sonderfunktion
3 Arten von Buddykarten

Waffen für 3 verschiedene Distanzen



Beispiel „Mitteldistanz“: Auf jeder Waffenkarte zeigt diese Tabelle, in welcher Distanz die Waffe genutzt werden kann.

Beispiel: Falsch und richtig eingesetzte Waffen und Extratreffer



Falsch: 2 verschiedene Waffen

Richtig: 3 Treffer! (Langbogen + 2 Extratreffer)

Falsch: Extratreffer ohne Waffe

Richtig: 2 Treffer! (2x gleiche Waffe)

Richtig: 3 Treffer! (2x gleiche Waffe + 1 Extratreffer)



Beispiel: 2 Buddys kämpfen an der Bar. Die anderen beiden bleiben auf dem Sofa (und kämpfen nicht).

Das Ergebnis der Kampfwürfel ist:



Für diesen Würfel kommt 1 Zombiechip in den Bus. Die übrigen Kampfwürfel werden auf die 2 Reihen mit Buddys verteilt. **Zusätzlich wird 1 Buddykarte eingesetzt.**

II. KAMPF GEGEN DIE ZOMBIES

Der Kampf beginnt immer mit der Reihe, in der der Bus gerade steht. Dann wird jede Reihe mit einem Buddy davor in Fahrtrichtung des Busses (gemäß der britischen Verkehrsordnung, also gegen den Uhrzeigersinn) nacheinander abgehandelt:

- a) Zunächst kommen (wenn in der aktuellen Reihe vorhanden) die **Waffen und Extratreffer** zum Einsatz. Besiegte Zombies werden auf der Ambulanz gesammelt. Die Rückseite aller Zombiechips ist gleich, aber die Vorderseiten variieren. Bekommt ein Zombie (Rückseite) einen Treffer (durch Waffe oder Extratreffer), wird der Chip auf dem Plättchen (bzw. Stapel) auf die Vorderseite gedreht und das Resultat geprüft.

Es gibt 2 Kategorien von Zombies:



Fastfood-Zombies, die **sofort mit 1 Treffer besiegt** sind. Sie sind immer an den Füßen zu erkennen (Chip sofort auf die Ambulanz).



Zähe Zombies, die einen **2. Treffer brauchen**, damit sie endgültig besiegt sind. Sie sind daran zu erkennen, dass ein Gesicht, ein oder mehrere Personen oder ein Tier (also alles außer Füßen) abgebildet ist. Ein zäher Zombie bleibt so lange auf dem Plättchen (bzw. auf dem Stapel), bis er ein 2. Mal getroffen wird (Chip nach dem 2. Treffer auf die Ambulanz).

Darüber hinaus können bei einigen Zombies aus beiden Kategorien zusätzliche **Eigenschaften** auftreten:



Frisch – zu erkennen am grünen Hintergrund und der Minzsoße. Zombies mit dieser zusätzlichen Eigenschaft wirken kulinarisch besonders attraktiv und ziehen andere Zombies an: Wenn ein frischer Zombie besiegt und der Chip entfernt worden ist, kommt an dieselbe Stelle sofort verdeckt ein neuer Zombiechip aus dem Vorrat auf das Plättchen (bzw. auf den Stapel).



Beißwütig – zu erkennen am roten Hintergrund und dem Bissymbol. Diese Zusatzeigenschaft hat in der Kampfphase keine Bedeutung (und wird später auf S. 5 beim Werten der Zombies erklärt).

- b) Sind in einer Reihe alle Waffen und Extratreffer zum Einsatz gekommen (oder wenn dort keine Waffen und Extratreffer lagen), kehrt der Buddy aufs Sofa zurück und die genutzten Würfel und (ggf.) Karten werden abgeräumt. Dann bewegt sich die aktuelle Reihe. Ist in dieser Reihe kein Zombie besiegt worden, werden 2 neue (leere) Bewegungsplättchen in die Reihe geschoben. Wenn mindestens 1 Zombie besiegt worden ist, wird nur 1 Plättchen in die Reihe geschoben.

Zum Nachschieben werden (der Reihenfolge nach) die Plättchen aus der Pubecke genommen. Sie werden jeweils von der Straßenseite aus eingeschoben. Bewegungsplättchen, die in den Pub gelangt sind, kommen in die Pubecke (Erläuterung der Pubecke auf S. 6). Sind auf einem solchen Plättchen Zombiechips, sammelt der aktive Spieler diese, ohne sie umzudrehen, auf seinem Bissmarker.

Buddykarten kommen nach (einmaligem) Gebrauch offen auf den Ablagestapel.

Dann geht es mit der nächsten Reihe, vor der ein Buddy steht, weiter.

Reihen, vor denen kein Buddy gestanden hat, bewegen sich in der Kampfphase nicht. Nachdem die letzte Reihe abgehandelt worden ist, fährt der Bus.



Beispiel:

3 Buddys kämpfen an der Bar

Reihenfolge:

Da niemand vor der Busreihe (Reihe 1) steht, bekämpft

I. **Buddy A** Reihe 2,

II. **Buddy B** Reihe 3 und

III. **Buddy C** Reihe 4.

(keine Kämpfe in Reihe 1 und 5)

Wenn sie dich am Fenster sehen und du keinen Widerstand leistest, kommen sie schneller. Also mach wenigstens einen platt und brems damit die anderen aus.



Kampferlauf von Buddy A:



Angriff auf den obersten Zombiechip auf Gelb mit 3 Treffern.

Der Zombiechip wird auf die Vorderseite gedreht.



Die Füße bedeuten, der Zombie ist mit 1 Treffer besiegt worden. Aber dieser Zombie (grüner Hintergrund) lockt sofort 1 neuen Zombie an.

2 Treffer verbleiben, also wird der nächste (d.h. der neue oberste) Chip umgedreht.



Dieser neue Zombie(-chip) wird mit den verbliebenen 2 Treffern besiegt, weil zähe Zombies (Chip mit Personen) 2 Treffer brauchen.



Dann Angriff auf den Zombiestapel auf Grün mit 2 Treffern.



Der bereits offen liegende Zombie wird mit 1 Treffer besiegt, weil der zähe Zombie aus einer vorigen Runde schon 1 Treffer hatte.



Der nächste Zombie wird umgedreht (da noch 1 Treffer übrig ist), aber nicht besiegt, und bleibt auf dem Plättchen (bis zum 2. Treffer).

Oder einfach vom Fenster wegbleiben ... Was sie nicht sehen, lockt sie nicht an.



Hier sind nun Waffen und Extratreffer aufgebraucht. Buddy A geht aufs Sofa und nur 1 neues Plättchen rückt nach, weil mindestens 1 Zombie besiegt worden ist.

Dann kämpft **Buddy B** mit 1 Treffer.  besiegt er jedoch nicht, weshalb 2 neue Plättchen in Reihe 3 geschoben werden. Der in den Pub gelangte Zombie kommt auf den Bissmarker.

Dann besiegt **Buddy C** einen Zombie mit 1 Treffer. Als letzter Buddy geht C aufs Sofa und 1 Plättchen wird in Reihe 4 geschoben.

Bis Nachschub von hinten kommt! Ich verpass ihnen lieber was, statt talentlos hinter der Theke zu hocken.



III. BUSFAHRT - JE NACH ANZAHL DER INSASSEN (ZOMBIES) FÄHRT DER BUS VON REIHE ZU REIHE



Ist kein Zombie im Bus, fährt der Bus **gegen den Uhrzeigersinn** eine Reihe weiter, und die Phase **BUSFAHRT** ist beendet. Sind jedoch Zombies darin, **steigt 1 Zombie pro Reihe aus**. Das heißt 1 neues Bewegungsplättchen wird (von der Straßenseite aus) in die Reihe geschoben, wo der Bus gerade steht, und 1 Zombie aus dem Bus wird darauf gelegt. Dann fährt der Bus gegen den Uhrzeigersinn zur nächsten Reihe. Ist noch mindestens 1 Zombie im Bus, kommt auch in diese Reihe ein neues Plättchen mit 1 Zombie aus dem Bus usw. Ist der Bus leer geworden, fährt er noch eine Reihe weiter. **Beim letzten Halt steigt aus und es werden keine Plättchen nachgeschoben.** Plättchen, die in den Pub kommen in die Pubecke. Gelangen auch Zombies in den Pub, kommen diese in Bissmarkers des aktiven Spielers.

Beispiel:

2 Zombies im Bus.

1. Plättchen A wird nachgeschoben und 1 Zombiechip aus dem Bus kommt darauf. Das grüne Plättchen kommt in die Pubecke, der Zombiechip darauf kommt auf den Bissmarker. Der Bus fährt 1 Reihe weiter.



2. Wie bei 1.: Plättchen B wird nachgeschoben und der 2. Zombiechip aus dem Bus kommt darauf, usw.
3. Die Busfahrt endet hier (keiner steigt aus).

IV. ZOMBIES WERTEN - BESIEGTE ZOMBIES UND BISSE ZÄHLEN

Schließlich werden die Zombies gewertet,

- A) die besiegt worden sind (gesammelt auf der Ambulanz), und
 B) die es in den Pub geschafft haben (gesammelt auf dem Bissmarker).

A) **Besiegte Zombies werten** – Chipstüten erhalten und Karten vom Nachziehstapel abwerfen

1 Chipstüte für jeden besiegten Zombie

Für jeden besiegten Zombie erhält der aktive Spieler 1 blaue Chipstüte. Eine gelbe Chipstüte entspricht 5 blauen Tüten.



Karten vom Nachziehstapel: 3 Zombies besiegt → 1 Karte weg

Für je 3 besiegte Zombies kommt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel. Die besiegten Zombies werden wieder verdeckt in den Vorrat gemischt.



B) **Zombies im Pub werten** – Zugende und Bisse zählen

Nun endet der Zug des aktiven Spielers und die Zombies auf dem Bissmarker werden gewertet. Dafür werden die Zombiechips mit der Vorderseite nach oben gedreht. **Jeder Zombiechip verursacht 1 Biss** – außer denen mit **Bissymbol und rotem Hintergrund, die 2 Bisse verursachen**. Die Bisse werden durch entsprechendes Drehen des Bissmarkers gezählt. Nachdem die Bisse gezählt worden sind, kommen die Chips wieder in den Vorrat.



Beißwütige Zombies sind am Bissymbol und dem roten Hintergrund zu erkennen. Wenn solch ein Zombie in den Pub gelangt, beißt er 2x.



Erreicht der Bissmarker ,5', stirbt 1 Buddy (vom Sofa) im Pub und kommt aus dem Spiel. Es scheidet jedoch kein Spieler aus. Danach wird der Bissmarker sofort wieder auf ,0' gedreht. Sind dann immer noch Zombies darauf (bzw. bei beißwütigen Zombies noch nicht alle Bisse gezählt), wird der Bissmarker entsprechend weitergedreht. Erreicht er wieder ,5', stirbt ein weiterer Buddy usw.

Während der Bisswertung dürfen keine Buddykarten gespielt werden.

Nach der Bisswertung ist der nächste Spieler an der Reihe.

Besiegte
Zombies auf
der Ambulanz



Zombies, die es in den Pub geschafft haben (nicht vor dem Werten umdrehen!)



Beispiel: 4 besiegte Zombie(-chip)s bringen 4 Chipstüten + 1 Karte vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel.

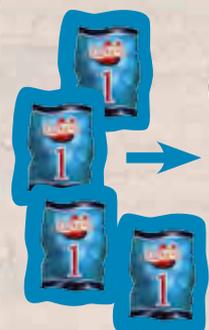


Die Zombiechips kommen dann wieder verdeckt in den Vorrat.



Beispiel: Diese Zombies verursachen 4 Bisse. Der Bissmarker wird auf ,4' gedreht. Dann kommen die Zombiechips wieder verdeckt in den Vorrat.

EIN GLAS BIER - trink 1 Bier und heile 1 Biss



Im Pub gibt es 7 Biermarker, mit denen Bisse geheilt werden können. **Der Preis für 1 Bier beträgt 4 Chipstüten. 1 Bier heilt 1 Biss** auf dem Bissmarker. 1 Bier(-marker) zu kaufen heißt, dass man dieses trinkt und sofort 1 Biss heilt. Der Biermarker wird vor seinen Konsumenten gelegt und dessen Bissmarker 1 Biss zurückgedreht. Ob oder wie viele Zombies zu diesem Zeitpunkt auf dem Bissmarker liegen, spielt dabei keine Rolle.

Der aktive Spieler darf, solange noch Bier auf der Bar vorhanden ist, so viele Gläser trinken, wie er bezahlen kann; allerdings nur, wenn er entsprechend viele Bisse zum Heilen auf dem Bissmarker hat. Kein Biss – kein Bier.

Der aktive Spieler darf zu einem beliebigen Zeitpunkt, allerdings maximal bis zum Zählen der Bisse, Bier trinken. **Man darf nicht erst schauen, wie oft man gebissen wurde, und dann noch schnell Bier trinken!** (Also erst schlucken, dann gucken.)

Der aktive Spieler darf (entsprechend den o.g. Regeln) auch Mitspielern Bier spendieren, wenn er mit seinen eigenen Chipstüten dafür zahlt.



DIE PUBECKE

Die Pubecke bietet den nicht kämpfenden Buddys Platz und dient dazu, die **Karten** und übrigen **Bewegungsplättchen** zu handhaben.

Die 3 übrigen Plättchen sind Austauschplättchen. Nachdem ein Plättchen aus einer der 5 Reihen in den Pub gelangt ist, wird es in die Ecke (nach-)geschoben. Bis es bald darauf wieder von Neuem in eine der 5 Reihen geschoben wird.

1. Dieses Plättchen wird genommen, wenn in einer Reihe ein neues Plättchen nachgeschoben werden muss.



2. Gelangt ein Plättchen in den Pub, wird es hier nachgeschoben.

Der **Nachziehstapel** besteht aus **4 Vierteln** getrennt durch **3 Tableaus**:

Ist ein **Viertel aufgebraucht** und ein **Trenntableau sichtbar**, entscheidet der aktive Spieler **sofort**, ob er den Bonus nimmt und dafür den Preis zahlt, oder ob er dies ablehnt und auf den Bonus verzichtet. Danach wird das Tableau entfernt.



Das 1. Viertel ist aufgebraucht: Bonus = 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen; Preis = 1 Biss für den aktiven Spieler. Zombiekarten werden ggf. sofort ausgeführt.



Das 2. Viertel ist aufgebraucht: Bonus = 1 neuer Buddy (aus der Telefonzelle) in den Pub; Preis = der aktive Spieler legt 2 Buddykarten unter das 4. Viertel (es dürfen in diesem Moment Buddykarten von den Mitspielern erworben werden).



Das 3. Viertel ist aufgebraucht: Bonus = 1 neuer Buddy in den Pub; Preis = mehr Zombies, weniger Bier: den Farbwürfel werfen und entsprechend Zombies einsetzen + 1 Bier von der Bar entfernen. Ist dafür kein Bier mehr auf der Bar, kommt der Buddy nicht in den Pub.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden. Das Spiel endet sofort –

- I. wenn der letzte Buddy im Pub ausgeschieden ist. In diesem Fall gewinnen die Zombies.
- II. wenn die Rettungskarte gezogen wird. Aktionen wie Karten kaufen, Treffer oder Bisse werten, Bier trinken etc. werden nicht mehr ausgeführt.

Es gibt **5 verschiedene Rettungsmöglichkeiten** – jede stellt eine besondere Bedingung:



Der Kleinstwagen

Hier ist **nur** Platz für **1 Überlebenden**. Die Spieler werfen der Reihe nach alle 7 Kampfwürfel und zählen die Extratreffer. Wer die meisten **Extratreffer würfelt**, wird gerettet. Bei Gleichstand gewinnt, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Chipstüten hat.



Das Taxi

Der Fahrer will bezahlt werden. **Jeder Spieler**, der **1 eigene Buddykarte** abgibt, wird gerettet. Wenn zu diesem Zeitpunkt kein einziger Spieler eine Buddykarte hat, fährt das Taxi weiter und sucht sich bessere Kundschaft. In diesem Fall gewinnen die Zombies. Wer keine Buddykarte hat, wird zurückgelassen. Es ist jetzt nicht mehr möglich, Buddykarten von Mitspielern zu erwerben.



Die Heilsbringer

Sie lassen denjenigen Spieler zurück, der am wenigsten **Bier** getrunken hat (und somit am wenigsten der Erlösung bedarf). Bei Gleichstand lassen sie den Spieler mit den wenigsten Chipstüten zurück (denn er ist am wenigsten der ungesunden Ernährung verfallen). Herrscht immer noch Gleichstand, beweisen sie Großzügigkeit und retten alle.



Das Tandem

Die 2 fittesten Spieler steigen aufs Rad und ergreifen die Flucht. In diesem Moment gewinnen die beiden Spieler, die aktuell **die wenigsten Bisse** haben. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Chipstüten hat. Herrscht immer noch Gleichstand, wird keiner der Betroffenen gerettet, da sie sich um den Platz streiten. Dann nutzen die anderen (bzw. der andere) die Gunst der Stunde und radeln ohne die Streitenden davon. Herrscht bei allen Spielern Gleichstand, sind die Zombies die lachenden Dritten und gewinnen.



Die Armee

Die **restlichen Karten im 4. Viertel** (unter der Rettungskarte, ohne die Rettungskarte selbst) werden gezählt. Wer **mehr Chipstüten** hat, als Karten im 4. Viertel verblieben sind, erweckt in diesem Moment den Eindruck eines erfolgreichen Zombiejägers und wird deshalb von den Soldaten mitgenommen. Wer weniger Chipstüten hat, wird zurückgelassen. Wenn kein Spieler genug Chipstüten hat, lässt die Armee alle zurück, und die Zombies gewinnen.

2 SCHWIERIGKEITSGRADE

SCHWIERIGKEITSGRAD I Starters' Menu (light), wie oben in der Regel beschrieben.

SCHWIERIGKEITSGRAD II Main Course (deftig), folgende Zutaten kommen ins Spiel:



MIT ALLEN KARTEN SPIELEN

Die Karten **Jukebox** (2x) und **Fleshmob** (2x) werden auch in den Kartenstapel gemischt.



SYMBOLE AUF DEN BEWEGUNGSPLÄTTCHEN

Die Bewegungsplättchen kommen mit den Symbolen nach oben auf den Spielplan und finden nun Anwendung (Erläuterung siehe unten).



KARTEN ABWERFEN

Die erforderliche Anzahl besieger Zombies, um eine Karte vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel zu befördern, variiert von Viertel zu Viertel (6-5-4-3). (Mehr dazu siehe unten).



PUBTELLER – Sonderfähigkeiten 1x pro Runde

Jeder Spieler zieht zu Spielbeginn verdeckt 1 Pubteller (Erläuterung auf S. 8).

Bei den Trenntableaus zeigt jetzt die Seite Main Course nach oben.

KARTEN ABWERFEN



Anstatt für 3 besiegte Zombies 1 Karte vom Nachziehstapel abzuwerfen, variiert die erforderliche Anzahl zu besiegender Zombies von Viertel zu Viertel:

1. Viertel: 1 Karte für je 6 besiegte Zombies abwerfen.



3. Viertel: 1 Karte für je 4 besiegte Zombies abwerfen.



2. Viertel: 1 Karte für je 5 besiegte Zombies abwerfen.



4. Viertel: 1 Karte für je 3 besiegte Zombies abwerfen.

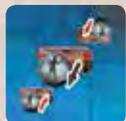


SYMBOLE AUF DEN BEWEGUNGSPLÄTTCHEN



Die Hauptaufgabe der Bewegungsplättchen ist, Zombies in Richtung Pub zu befördern. **Manche Plättchen** sind jedoch mit einem Symbol gekennzeichnet und haben **einen Zusatzeffekt, wenn sie in den Pub gelangen**. Von einem oder mehreren Zombies **besetzte** Plättchen haben in der Regel einen **negativen** Effekt, **unbesetzte** haben in der Regel einen **positiven** Effekt. Die Effekte unterscheiden sich von Farbe zu Farbe der Plättchen:

Plättchen von einem oder mehreren Zombies besetzt (negativer Effekt)



Ein Zombie kommt aus dem Vorrat in den Bus.



Der aktive Spieler erhält sofort einen Biss und dreht seinen Bissmarker entsprechend. Erreicht der Bissmarker ‚5‘, stirbt 1 Buddy und 1 Pubteller (wenn vorhanden) muss in den Vorrat abgegeben werden.



Der aktive Spieler legt eine seiner Buddykarten unter das 4. Viertel. Hat er in diesem Moment keine Buddykarten, passiert nichts.



Die letzte Zombiekarte im Ablagestapel kommt wieder in den Nachziehstapel. Sie wird unter die letzte Karte des aktuellen Viertels gelegt. Wenn in diesem Moment noch keine Zombiekarten im Ablagestapel sind, passiert nichts.

Plättchen ohne Zombie (positiver Effekt)

Ein Zombie verlässt den Bus und kommt sofort wieder in den Vorrat. Sind keine Zombies im Bus, passiert nichts.

Der aktive Spieler heilt sofort einen Biss, indem er seinen Bissmarker um 1 zurückdreht. Wenn sein Bissmarker in diesem Moment auf ‚0‘ ist, passiert nichts.

Der aktive Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Zieht er eine Zombiekarte, wird diese sofort ausgeführt.

Die oberste Karte vom Nachziehstapel kommt auf den Ablagestapel.



PUBTELLER – Sonderfähigkeiten 1x pro Runde

Jeder Spieler zieht zufällig zu **Spielbeginn 1 Pubteller** (kostenlos). Jeder Teller verleiht eine **besondere Fähigkeit**, die **einmal pro Runde** vom Besitzer genutzt werden kann.

Der aktive Spieler kann jederzeit weitere Pubteller erwerben:



für



Er zahlt nur 5 Chipstüten, wenn er einen Pubteller verdeckt zieht.

Immer wenn ein Spieler den 5. Biss markiert und **ein Buddy ausscheidet**, muss der Spieler (wenn vorhanden) **1 Pubteller abgeben**. Er kann ihn ggf. jedoch später erneut kaufen, wenn er genug Chipstüten hat bzw. kein Mitspieler ihn vorher erwirbt.

Um sich zu merken, ob eine bestimmte Fähigkeit in einer Runde schon eingesetzt worden ist, dreht der aktive Spieler den entsprechenden Pubteller nach Gebrauch um, bis er wieder an der Reihe ist.



„Das Blatt lässt sich noch wenden.“

Jederzeit während seines Zuges darf sich der aktive Spieler 1x die oberste Karte des Nachziehstapels ansehen und entscheiden, ob er sie dort lässt oder unter das aktuelle Viertel schiebt (d.h. vor das jeweilige Trenntableau oder, wenn man bereits im 4. Viertel ist, unter den Nachziehstapel).



„Die Soße löffelst du alleine aus!“

Während der Kampfphase darf der aktive Spieler einmalig den Minzsoße-Effekt eines frischen Zombies ignorieren.



„À la carte!“

Zu Beginn des Zuges darf der aktive Spieler die oberste Buddykarte vom Ablagestapel nehmen, falls dort gerade eine liegt. Liegt eine Zombiekarte oben, kann er keine Karte nehmen.



„Nicht so verbissen!“

Der Besitzer kann 1x pro Runde einen Biss abwehren. Entweder im eigenen Zug **während der Kampfphase**, wenn ein besetztes rotes Plättchen mit Bissymbol in den Pub gelangt, **oder beim Werten der Zombies**, **oder wenn er das erste Trenntableau erreicht** und den Bonus nimmt, **oder im Zug eines Mitspielers**, wenn sich durch bestimmte Karten wie die Jukebox Zombies auf dem eigenen Bissmarker angesammelt haben.



„Komm, wir ballern uns noch einen ...“

Nach dem Würfeln (bis zum Ende von Phase 1) darf der aktive Spieler 1 Buddy von einer Reihe zu einer anderen bewegen oder 1 zusätzlichen Buddy vom Sofa vor eine freie Reihe stellen (und in letzterem Fall eine Karte vom Nachziehstapel ziehen). Er darf jedoch keinen Buddy zurück aufs Sofa stellen!



„Waffenschieberei!“

Nach dem Würfeln (bis zum Ende von Phase 1) darf der aktive Spieler eine Waffe eines Würfels oder einer Buddykarte in eine andere Waffe umwandeln (z.B. einen Toaster in einen Cricketschläger).



„Was, keine Fahrkarte?!“

Nach dem Werfen der Kampfwürfel darf der aktive Spieler 1 Zombiesymbol ignorieren. Für diesen Würfel steigt kein Zombie in den Bus.



„Jetzt wird's mir zu bunt!“

Jederzeit während seines Zuges darf der aktive Spieler 1x das Ergebnis des Farbwürfels ignorieren (auch Schwarz). Stattdessen bestimmt er eine Farbe. Diese Fähigkeit kann nach dem Wurf in Phase 1 eingesetzt werden, aber auch wenn Zombiekarten oder der Bonus von Trenntableau 3 einen Wurf des Farbwürfels veranlassen.

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Wir danken unseren Testspielern und Regellesern sowie jedem, der die Realisierung dieses Spiels unterstützt hat.

Autor: Kinjiro
Illustration: Mariusz Gandzel
Design: HUCH! & friends

Dieses Spiel ist absolut fiktional. Ähnlichkeiten zu realen (un-)toten oder lebendigen Personen, Schauplätzen, Ereignissen oder Sonstigem wären purer Zufall.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

& friends
HUCH!

BUDDYKARTEN – nach Belieben bzw. Situation vom aktiven Spieler zu spielen – nach einmaligem Gebrauch auf Ablagestapel legen



(2x) **Billardqueue / Regenschirm / Zeitschrift / Feuerlöscher:** Sie funktionieren alle wie der Cricketschläger: Mit diesen Karten können Zombies auf den Feldern 1 und 2 (Nahkampf) bekämpft werden.



(2x) **Toaster / Billardkugeln:** Sie funktionieren alle wie der Dartpfeil: Mit diesen Karten können Zombies auf den Feldern 2 und 3 (Mitteldistanz) bekämpft werden. Die **Billardkugeln** verursachen **2 Treffer**.



(2x) **Teekanne:** Sie funktioniert wie der Dartpfeil, jedoch mit einer Sonderfunktion, die auch für alle mit dieser Karte (auf 1 Plättchen) gespielten Treffer gilt: Die **Minzsoße-Zombiechips locken keine weiteren Zombies an**, weil der heiße Tee den delikaten Geschmack der Soße wegspült.



(2x) **Rugbyball:** 2 Treffer - erster Treffer wie Dartpfeil + Zusatztreffer in einer benachbarten Reihe auf einem beliebigen Plättchen. Rugbybälle haben beim Abprallen so ihre eigene Dynamik.



(2x) **Sag nicht das Wort mit 'Z!':** Gewürfelte Zombiesymbole dürfen neu gewürfelt werden. Nach dem Wurf aller Würfel dürfen diejenigen Würfel noch einmal gewürfelt werden, die ein Zombiesymbol zeigen. Also kommen in diesem Moment keine Zombies in den Bus. Sind im neuen Wurf jedoch wieder Zombiesymbole, steigt die entsprechende Anzahl Zombies in den Bus ein.



(2x) **Buskoller:** Alle Zombies steigen zusammen aus dem Bus aus (auf 1 Plättchen). Anstatt dass in jeder Reihe jeweils nur 1 Zombie aussteigt, steigen alle im Bus befindlichen Zombies gemeinsam in einer Reihe aus und kommen als ein Stapel auf das neu eingeschobene Plättchen.



(2x) **Nicht zu stoppen:** Der Bus lässt 1 Reihe aus. Der Bus darf eine Reihe auslassen, so dass hier kein Zombie aussteigt und sich die betreffende Reihe nicht weiter nach vorn bewegt. Der Bus setzt jedoch ab der nächsten Reihe seine Fahrt regelmäßig fort.



(2x) **Kontinentaler Fahrer:** Diese Runde fährt der Bus rückwärts. Eine Runde lang bewegt sich der Bus im Uhrzeigersinn (entsprechend dem kontinentalen Rechtsverkehr) statt entgegen dem Uhrzeigersinn. Die Zombies steigen gemäß der Aussteigeregeln aus.



(2x) **Molotowcocktail:** Er funktioniert wie der Langbogen: Mit dieser Karte können Zombies auf den Feldern 3 bis 5 (Fernstanz) bekämpft werden.



(6x) **Extratrefe:** Es gibt 3 verschiedene Extratrefferkarten (je 2x), die nur zusammen mit einer Waffe (entweder Würfel oder Karte) genutzt werden können.

a) **Extratrefe 3x** – verstärkt eine Waffe mit 3 zusätzlichen Treffern.



b) **Extratrefe 2x** – verstärkt eine Waffe mit 2 zusätzlichen Treffern.



c) **Extratrefe ?x** – verstärkt eine Waffe mit so vielen zusätzlichen Treffern wie Spieler teilnehmen.

Also ist diese Karte umso stärker, je mehr Mitspieler es gibt. Bei 2 Spielern ermöglicht sie 2 Extratreffer, bei 3 Spielern 3 Extratreffer und bei 4 Spielern 4 Extratreffer.



(2x) **Sich untot stellen:** In 1 Reihe gibt es keine Bisse durch eindringende Zombies (und Plättchen). Kann auf jede beliebige Reihe gespielt werden. Zombies, die durch diese Reihe in den Pub gelangen, sind harmlos und beißen keinen der Spieler. Die eingedrungenen Zombiechips kommen sofort wieder zurück in den Vorrat. Die Karte gilt für die ganze Runde des aktiven Spielers (also auch noch in der Busphase).



(2x) **Rollo:** Keine Bewegung in 1 beliebigen Reihe. (Zombies im Bus steigen hier nicht aus.) Wenn das Rollo auf eine Reihe gespielt wird, bewegt sich kein Plättchen in dieser Reihe, auch wenn dort ein Buddy steht (und kämpft). Der Bus lässt diese Reihe aus, weil hier kein Zombie aussteigen kann.



(2x) **Zerstreut:** Ein Stapel Zombiechips auf 1 Plättchen darf auf beliebige andere Plättchen umverteilt werden. Der aktive Spieler wählt ein Plättchen mit einem Zombiestapel und entfernt diesen, indem er alle Zombiechips des Stapels auf beliebige andere Plättchen umverteilt.



(2x) **Garderobenständer:** 1 Reihe bewegt sich rückwärts. (1 leeres Plättchen von der Pubseite aus in eine Reihe schieben.) Der aktive Spieler nimmt das vorderste Plättchen aus der Pubecke und schiebt es vom Pub aus in eine der fünf Reihen, um diese zurückzudrängen. Das auf der Straßenseite herausgeschobene Plättchen wird in die Pubecke gelegt. Falls Zombies auf diesem Plättchen waren, kommen sie sofort in den Vorrat zurück.

ZOMBIEKARTEN – werden nach dem Ziehen sofort ausgeführt



(5x) **Daddelautomat:** Den Farbwürfel 1x werfen. Auf jedes Plättchen der gewürfelten Farbe 1 Zombie.
Der aktive Spieler wirft den Farbwürfel und legt 1 Zombie auf jedes Plättchen in der dem Würfelerggebnis entsprechenden Farbe. Fällt z.B. Blau, wird 1 Zombiechip auf jedes blaue Bewegungsplättchen außerhalb des Pubs gelegt.
Weiß: Der Spieler wählt eine Farbe.
Schwarz (Zombiesymbol): Der Spieler legt 1 Zombie in den Bus und würfelt noch einmal.



(5x) **Nicht mehr fahrtüchtig:** 2 Zombies steigen in den Bus. 2 Zombiechips werden in den Bus gelegt. Sie steigen in der Phase ‚Busfahrt‘ auf gewohnte Weise aus.



(3x) **Beißpreis:** Für jeden Biss auf dem eigenen Bissmarker legt jeder Spieler je 1 Buddykarte unter den Nachziehstapel (inklusive dieser Zombiekarte). Zeigt der Bissmarker eines Spielers ‚0‘, verliert dieser keine Karte; steht er auf ‚1‘, verliert er 1 (eigene) Buddykarte; steht der Marker auf ‚2‘ verliert er 2 Buddykarten; usw. Alle Karten, inklusive dieser Zombiekarte, kommen unter den Nachziehstapel (unter das 4. Viertel). Hat ein Spieler weniger Buddykarten, als er abgeben muss, gibt er so viele ab, wie er in diesem Augenblick besitzt. Hat er keine Karten, verliert er nichts.



(2x) **Fleshmob:** Den Farbwürfel 1x werfen. Die Anzahl der Zombies auf den entsprechenden Plättchen verdoppeln.
Fällt z.B. Blau, sind alle blauen Bewegungsplättchen außerhalb des Pubs betroffen. Ist ein blaues Plättchen leer, passiert auf diesem Plättchen nichts. Ist auf einem blauen Plättchen 1 Zombie, dann wird auf diesen 1 neuer Zombie aus dem Vorrat gelegt. Sind 2 Zombiechips auf dem Plättchen, dann werden 2 neue Zombies obendrauf gelegt usw.
Weiß: Der Spieler wählt eine Farbe.
Schwarz (Zombiesymbol): Der Spieler legt 1 Zombie in den Bus und würfelt noch einmal.



(3x) **Gib mir 2!:** Der aktive Spieler legt 2 Buddykarten unter den Nachziehstapel (inklusive dieser Karte).
Der aktive Spieler muss 2 seiner Buddykarten abgeben und sie unter das 4. Viertel des Nachziehstapels legen – inklusive dieser Zombiekarte. Hat er nur eine Buddykarte, gibt er diese ab. Hat er zu diesem Zeitpunkt keine Karten, kommt nur die Zombiekarte unter den Nachziehstapel.



(2x) **Jukebox:** 3 Zombies steigen in den Bus. Der Bus macht eine Sonderfahrt: Er fährt sofort los und lässt alle Zombies aussteigen. 3 Zombiechips kommen in den Bus. Dann fährt der Bus (außerfahrplanmäßig) sofort los und fährt so lange, bis alle Zombies auf die gewohnte Weise ausgestiegen sind (vgl. Seite 4). Gelangen Zombies in den Pub, darf der aktive Spieler diese an alle Spieler (sich selbst eingeschlossen) nach Belieben verteilen (dabei dürfen Spieler auch leer ausgehen). Die jeweiligen Zombies legt der aktive Spieler auf die Bissmarker der betroffenenen Spieler, ohne die Chips umzudrehen.
Endet die Runde des aktiven Spielers, wertet jeder betroffene Spieler die Zombies auf seinem Bissmarker. Kommen ein oder mehr Spieler auf (je) 5 Bisse, scheidet die entsprechende Anzahl an Buddys aus dem Spiel aus.