



DAS ZOMBIEJÄGER- HANDBUCH

WARNUNG

IHR WERDET EINE MENGE
UMSCHLÄGE IN DER
SCHACHEL FINDEN.
NOCH NICHT ÖFFNEN!



 scorpionmasque.com
   #scorpionmasque



Scorpion
Masque

ZOMBIE

Ein Spiel von **Annick Lobet**
Illustrationen von **NIKAO**



Elernt die Regeln in 2 Minuten!

scorpionmasque.com



Zombies sind drauf und dran, in eure Schule einzudringen, und obwohl euer Deutschlehrer manchmal nervt, wollt ihr auf gar keinen Fall, dass sie die Turnhalle oder die Bibliothek zerstören! Alle anderen rennen weg, also ist es wohl eure Aufgabe, sie zurückzuschlagen!

Zombie Kidz Evolution ist ein Spiel, das sich mit jeder Partie, die ihr spielt, und jeder Heldentat, die ihr vollbringt, verändert und umfangreicher wird. Mit der Zeit erlangt ihr neue Kräfte, aber auch die Zombies werden immer gemeiner.



Herausgeber: Christian Lemay
Kreativdirektor / Projektleiter: Manuel Sanchez
Weitere 2D-Grafiken: Rémy Tornior, Sébastien Bizos
Weitere 3D-Grafiken: Aurélie Moine
Layout: Sébastien Bizos, Kristina Lanert

Testspieler: Fleur und Valentine Sanchez, Philémon Lemay, Téó Dioré, Adèle Raymond, Maëlys de la Touanne, Félix und Raphaël Brière
Übersetzung: Veronika Stallmann
Redaktion und Lektorat: Sebastian Klinge und Simon Blome



Wir fördern nachhaltige Forstwirtschaft.

© 2019 Le Scorpion masqué inc. Die Verwendung der Illustrationen, des Titels „Zombie Kidz Evolution“ sowie des Namens „Le Scorpion masqué“ und des „Le Scorpion masqué“-Logos ist nur mit schriftlicher Genehmigung von Le Scorpion masqué inc. gestattet.

E KIDZ

Evolution

SPIELMATERIAL



4 Heldenfiguren



1 Zombie-Würfel



4 Schloss-Plättchen



8 Standfüße
aus Kunststoff



8 Zombie-Plättchen



1 beidseitig bedruckter
Spielplan



Dieses Regelheft
(beinhaltet einen Stickerbogen
und einen Zombiejäger-Ausweis)



13 versiegelte
Umschläge

ZIEL DES SPIELS

Zombie Kidz Evolution ist ein kooperatives Spiel. Das bedeutet, dass ihr alle ein gemeinsames Ziel verfolgt und zusammen gewinnt oder verliert. Euer Ziel ist es, die Zombies auszuschalten, die in der Schule auftauchen und die Schule zu verriegeln, bevor es zu viele werden. **Ihr müsst jedes der 4 Hoffore mit einem Schloss verriegeln, um zu gewinnen.**

SPIELVORBEREITUNG

Vor eurem ersten Spiel müsst ihr die 4 Helden in die Standfüße stellen. Lasst die übrigen Standfüße in der Schachtel; sie werden erst später benötigt.

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Legt ihn mit der **Nacht-Seite nach oben, wenn ihr zu zweit spielt**, und mit der **Tag-Seite nach oben, wenn ihr zu dritt oder viert spielt.**

(Die Nacht-Seite hat zusätzliche Türen, die Bewegungen zwischen den Räumen zulassen, ohne dass ihr durch das zentrale Feld oder über die Hoffelder gehen müsst.)



Der Spielplan ist in 9 Felder eingeteilt: die 5 Räume der Schule und die 4 Hoffelder.

Legt je einen zufälligen Zombie in die 4 Hoffelder. Die übrigen 4 Zombies bilden in einer Reihe neben dem Spielplan den **Zombie-Vorrat.**



Jeder von euch sucht sich einen Helden aus und stellt ihn in den roten Raum. Alle übrigen Helden legt ihr in die Schachtel zurück; sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Bestimmt zufällig einen Startspieler – und los geht's!

SPIELÜBERSICHT

Ihr seid im Uhrzeigersinn am Zug. Wer am Zug ist, führt die folgenden Aktionen **nacheinander** aus.

1 **Bringe einen Zombie in die Schule. Ja, du musst das tun!**

Wirf den Zombie-Würfel und lege den ersten Zombie aus dem Vorrat in den Raum der gleichen Farbe. Hast du die leere Seite gewürfelt, hast du Glück – kein Zombie betritt die Schule! In einem Raum können unbegrenzt viele Zombies liegen.

Wenn der Vorrat leer ist und du einen Zombie legen müsstest, haben die Zombies die Schule überrannt und ihr habt das Spiel verloren!



2 **Bewege deinen Helden in ein benachbartes Feld oder lass ihn stehen, wo er ist.**

Zwei Felder gelten nur dann als benachbart, wenn sie mit einer Tür verbunden sind.



DIE „DREI-ZOMBIES-REGEL“

- Dein Held kann **kein** Feld betreten, in dem bereits 3 oder mehr Zombies liegen.
- Du musst deinen Helden bewegen, wenn er noch in einem Feld steht, in dem 3 oder mehr Zombies liegen.

3 **Schalte die Zombies im Feld deines Helden aus.**

Du kannst bis zu 2 Zombies ausschalten. Lege sie in zufälliger Reihenfolge zurück ans Ende des Zombie-Vorrats. (Diese Reihenfolge wird erst später wichtig, wenn ihr schon ein paar Umschläge geöffnet habt ...)

4 **Lege ein Schloss auf ein Hoftor.**

Wenn dein Held in demselben Hoffeld steht wie ein anderer Held, klatschst du mit dem anderen Spieler ab und legst ein Schloss auf das Tor. Auf jedem Tor kann nur ein Schloss liegen. **Sobald alle 4 Tore verriegelt sind, habt ihr gewonnen!**

BEISPIELRUNDE



SPIELER I (Karina)

- 1 Karina wirft den Zombie-Würfel und legt einen Zombie aus dem Vorrat in den blauen Raum. Dieser Raum kann nun nicht mehr von Helden betreten werden, da dort 3 Zombies liegen.
- 2 Sie bewegt ihre Heldin in ein benachbartes Hoffeld.
- 3 Sie schaltet den Zombie aus, der in dem Hof liegt.



TIPPS:

- Verhindert, dass sich die Zombies in Räumen ansammeln. Versucht, Zweiergruppen von Zombies auszuschalten, bevor sie zu Dreiergruppen werden.
- Denkt daran, die Zombies in den Hoffeldern auszuschalten, denn auch sie kommen mit zurück in den Vorrat und verhindern, dass er leer wird.



SPIELER 2 (Felix)

- ① Felix wirft den Würfel und legt einen Zombie in den gelben Raum.
- ② Er entscheidet sich dafür, seine Heldin stehen zu lassen.
- ③ Er schaltet die 2 Zombies in seinem Raum aus.



SPIELER 3 (Ralph)

- ① Ralph wirft den Würfel: Die leere Seite landet oben, also legt er keinen Zombie in die Schule.
- ② Sein Held muss sich bewegen, da er in einem Feld mit 3 Zombies steht. Er entscheidet sich, in ein benachbartes Hoffeld zu gehen. Er kann dort allerdings keinen Zombie ausschalten, weil es da keinen gibt.
- ③ Karinas Held ist auch in diesem Hof! Ralph klatscht mit ihr ab und legt ein Schloss auf das Tor.



SPIELEND

Ihr **gewinnt**, sobald **auf jedem Hoftor ein Schloss** liegt.

Ihr **verliert**, wenn **der Vorrat leer ist und ihr einen Zombie in die Schule legen müsset**.

ENTWICKLUNG DES SPIELS

Jedes Mal, wenn ihr eine Partie beendet, egal ob ihr gewonnen oder verloren habt, klebt ihr einen Gehirn-Sticker auf die Fortschrittsleiste des Ausweises am Ende dieses Hefts. Ihr beginnt oben links in der Leiste.

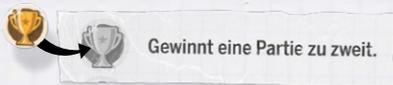


MISSIONEN

Weiter hinten in diesem Heft findet ihr eine Liste von Missionen, die ihr in euren Partien erfüllen könnt, um schneller voranzukommen.

Wenn ihr in einer Partie eine Mission erfüllt habt, markiert ihr sie anschließend, indem ihr jeweils einen Trophäen-Sticker

- auf das entsprechende Feld in der Missionsliste (Seiten 12–14)
- **und** auf die Fortschrittsleiste klebt.



ACHTUNG!

Nach jeder Partie **könnt ihr maximal eine Mission als erfüllt markieren**, auch wenn ihr eigentlich mehr als eine Mission erfüllt habt. Außerdem könnt ihr jede Mission nur einmal als erfüllt markieren. *(Ihr könnt dieselbe Mission nicht zweimal erfüllen.)*

Wenn ihr alle 3 Missionen einer Gruppe erfüllt habt, könnt ihr die ganze Gruppe als erfüllt markieren, indem ihr jeweils einen Trophäen-Sticker

- auf das entsprechende Feld in der Missionsliste
- **und** auf die Fortschrittsleiste klebt.



EINEN UMSCHLAG ÖFFNEN

Wenn ihr einen Sticker auf ein nummeriertes Feld klebt, dürft ihr den entsprechenden Umschlag öffnen.



IN DEN UMSCHLÄGEN FINDET IHR EINES ODER MEHRERE DIESER DINGE:

- **Zusätzliches Spielmaterial**
Überraschung!

- **Einen Ordenssticker**

Dieser Orden bedeutet, dass ihr einen Rang aufgestiegen seid! *Klebt diesen Sticker auf das entsprechende Feld des Ausweises am Ende dieses Hefts.*



- **Einen Sticker mit zusätzlichen Regeln**

Klebt diesen Sticker auf das entsprechende Feld im Kapitel „Zusätzliche Regeln“ auf der nächsten Seite.

- **Einen Sticker mit einer neuen Mission**

Klebt diesen Sticker auf das entsprechende Feld im Kapitel „Missionen“ auf Seite 14.



ZUSÄTZLICHE REGELN

In manchen der mysteriösen Umschläge werdet ihr neue Regeln finden, die zu den Grundregeln hinzugefügt werden.

Falls euch die neuen Regeln zu schwierig vorkommen, könnt ihr sie auch weglassen.

Ihr könnt immer auch nur mit den Grundregeln spielen.

Wenn ihr irgendwann richtig gut darin seid, die Schule zu verriegeln, könnt ihr auch versuchen, mit weniger Zombies im Vorrat oder zu zweit auf der Tag-Seite des Spielplans zu spielen. Das macht die ganze Sache noch schwieriger.



RI

Klebt den Sticker „RI“ hierhin.

R2

Klebt den Sticker „R2“ hierhin.

R3

Klebt den Sticker „R3“ hierhin.

MISSIONEN



Missionsgruppe **ERSTE SCHRITTE**



Gewinnt eine Partie zu zweit.



Gewinnt eine Partie zu dritt.



Gewinnt eine Partie zu viert.



Missionsgruppe **PANIK**



Gewinnt eine Partie, ohne Zombies im Vorrat übrig zu haben.



Gewinnt eine Partie, in der am Ende mindestens 5 Zombies in einem einzigen Raum liegen.



Gewinnt eine Partie, in der ihr nur 6 Zombies verwendet.
(Legt zu Beginn der Partie 2 Zombies in die Schachtel zurück.)

ERINNERUNG:

- Immer wenn ihr eine Mission erfüllt oder eine ganze Missionsgruppe abschließt, klebt ihr einen Trophäen-Sticker **auf diese Seite** und einen **auf die Fortschrittsleiste**.
- Ihr könnt pro Partie maximal eine Mission erfüllen.



Missionsgruppe **EHRE**



Gewinnt eine Partie zu zweit auf der Tag-Seite des Spielplans.



Gewinnt eine Partie, nachdem ihr alle Zombies ausgeschaltet habt.
(Wenn noch Zombies auf dem Spielplan sind, spielt normal weiter, nachdem ihr die 4 Tore verriegelt habt.)



Gewinnt 3 Partien in Folge.
Kreuzt nach jeder gewonnenen Partie einen Kreis mit Bleistift an
 und radiert sie alle wieder aus, falls ihr eine Partie verliert.



Missionsgruppe **AUSDAUER**



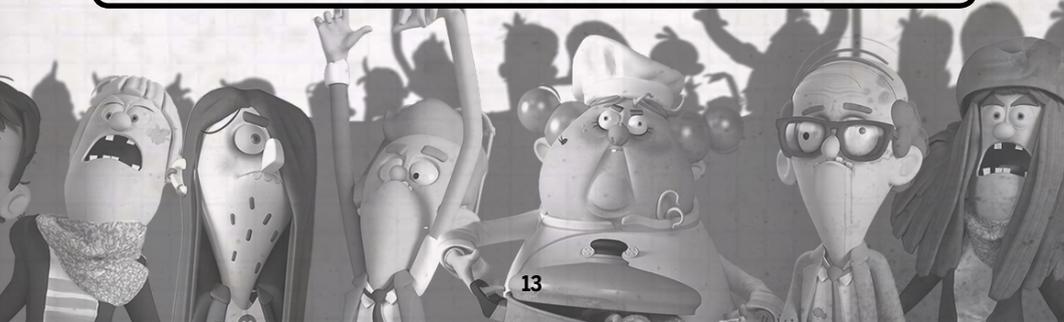
Gewinnt eine Partie mindestens 1 Woche nach eurer ersten Partie.



Gewinnt eine Partie mindestens 1 Monat nach eurer ersten Partie.



Gewinnt eine Partie mindestens 3 Monate nach eurer ersten Partie.



M1

Klebt den Sticker „M1“ hierhin.

M2

Klebt den Sticker „M2“ hierhin.

M3

Klebt den Sticker „M3“ hierhin.

AUSWEIS



Bonus-Mission: Sobald der Besitzer dieses Spiels alle Felder dieser Seite ausgefüllt hat, dürft ihr eine Bonus-Trophäe auf die Fortschrittsleiste kleben. Dies ist eine unabhängige Mission, ihr dürft sie also gleichzeitig mit einer anderen als erfüllt markieren.

Hierhin kommt
ein Foto oder eine
Zeichnung von dir.

Nachname _____ **Vorname** _____

Datum deiner ersten Partie _____

Immer wenn du mit jemandem spielst, der dieses Spiel noch nie mit dir gespielt hat, darfst du seinen Namen hier eintragen (dieser Abschnitt ist erst dann vollständig ausgefüllt, wenn hier 5 Namen stehen):

1 _____ **2** _____
3 _____ **4** _____
5 _____

Gib jedem der 4 Helden einen Namen:



Gib jeder der 4 Zombie-Arten einen Namen:



ORDEN

Klebt eure
Orden hierhin.



NEULING



ÜBERLEBENDER



NAIVER
ZOMBIEJÄGER



GEÜBTER
ZOMBIEJÄGER



ERFAHRENER
ZOMBIEJÄGER



HELDENHAFTER
ZOMBIEJÄGER



LEGENDÄRER
ZOMBIEJÄGER

FORTSCHRITTSLEISTE

Klebt nach jeder Partie einen Gehirn-Sticker auf die Leiste. Klebt außerdem für jede erfüllte Mission oder abgeschlossene Missionsgruppe einen Trophäen-Sticker auf die Leiste.

