



WARNUNG!

**SCHAUT EUCH DIE NÄCHSTE
SEITE ERST AN, WENN IHR ALLE
13 UMSCHLÄGE GEÖFFNET HABT.**



ZOMBIE-SCHWARM



Klebt einen Trophäen-Sticker auf eines dieser Felder, wenn ihr eine Partie mit den angegebenen Helden gewinnt:



STUFE 01



Verwendet bei dieser Herausforderung die Heldenkräfte und die Klone, **aber nicht die Super-Zombies**.

Nehmt die Nacht-Seite des Spielplans, egal wie viele Spieler ihr seid. Legt alle Zombies in den Zombie-Vorrat (keine auf den Spielplan) und alle Helden in den roten Raum.

Um zu Beginn deines Zugs Zombies in die Schule zu bringen, **wirf den Würfel zwei Mal** und lege immer je 1 Zombie auf alle Hoffelder, die zu dem gewürfelten Raum benachbart sind. Lege aber keine Zombies auf Hoffelder, auf denen sich Helden oder Klone befinden.

Hast du die rote Seite gewürfelt, kommt nur ein Zombie im mittleren Raum ins Spiel. Hast du die leere Seite gewürfelt, betritt kein Zombie die Schule.

Deine Heldenkraft **bleibt aktiv**, wenn dein Klon im Spiel ist, doch nur dein Held kann sie verwenden, nicht dein Klon.



STUFE 02



STUFE 03



OHNE KLONE

ZK
ZOMBIE KIDZ
Evolution