



# ZOMBIE TEENZ



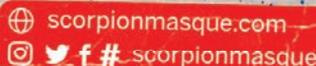
EVOLUTION



## WARNUNG



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



[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)  
@ # scorpionmasque



Scorpion  
Masque

NACHDEM IHR SIE AUS DER SCHULE VERJAGT HABT, HABEN SICH DIE ZOMBIES EINE BASIS IN DER KANALISATION ERRICHTET UND VERWÜSTEN DIE GANZE STADT! JETZT IST SCHLUSS MIT DEM VERSTECKSPIEL ... IHR MÜSST DIE 4 ZUTATEN FÜR DAS GEGENMITTEL FINDEN, DAS DIE ZOMBIES WIEDER IN NORMALE MENSCHEN VERWANDELT!



UM DIE ECKE IN EINER GRUSELIGEN GASSE ...

1

2

IN DER KANALISATION BRAUEN DIE ZOMBIES EIN GANZ SPEZIELLES SÜPPCHEN ...

3

4

WÄHRENDESSSEN IN DER SCHULE ...

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

# SPIELANLEITUNG



**Erlernt die Regeln in 2 Minuten!**

[asmodee.de/zombie-teenz-evolution](https://asmodee.de/zombie-teenz-evolution)

*Zombie Teenz Evolution* ist ein Spiel von **Annick Lobet** mit Illustrationen von **NIKAO**.

Dieses Spiel ist die Fortsetzung von *Zombie Kidz Evolution*. Das müsst ihr aber nicht gespielt haben, um dieses Spiel zu spielen. *Zombie Teenz Evolution* ist ein besonderes Spiel: Es entwickelt sich und wird mit jeder Partie und jeder Heldentat umfangreicher!

## ZIEL DES SPIELS

*Zombie Teenz Evolution* ist ein kooperatives Spiel: Ihr gewinnt (oder verliert!) alle gemeinsam gegen die Zombies. Euer Ziel ist es, die 4 Zutaten-Kisten in die Schule zu bringen, bevor die Zombies die 4 anderen Gebäude der Stadt erobert haben.

## MATERIAL UND VORBEREITUNG

- Legt den **Stadtplan** in die Tischmitte.
- Legt die **Plättchen der eroberten Gebäude** und den **weißen Würfel** bereit. Lasst den **schwarzen Würfel** noch in der Schachtel; ihr braucht ihn noch nicht.
- Legt **3 Zombiehorden** in beliebiger Reihenfolge in eine Reihe neben den Stadtplan und legt die vierte Zombiehorden auf das Gully-Feld ihrer Farbe.

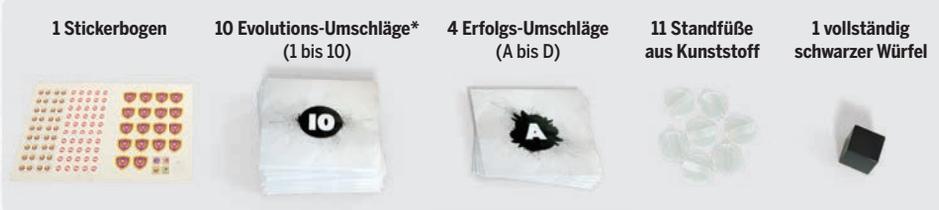
### EINFACHE VARIANTE

Falls ihr es etwas einfacher haben wollt, legt ihr alle 4 Zombiehorden in die Reihe und keine auf den Stadtplan.

- Mischt die **Ereigniskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Stadtplan. *Ganz zu Beginn eures Abenteuers besteht der Stapel der Ereigniskarten aus genau 6 Karten, die von 1 bis 6 nummeriert sind.*
- Legt eine **Zutaten-Kiste** in jedes Gebäude in den 4 Ecken des Stadtplans.
- Jeder von euch sucht sich einen **Helden** aus und stellt ihn auf das Schulfeld in der Mitte des Plans.
- Bestimmt einen Startspieler.

### IM SPIEL ZU ZWEIT

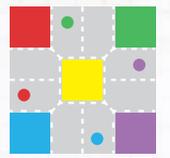
Wenn ihr zu zweit spielt, stellt ihr einen der Helden, die ihr nicht benutzt, mit auf das Schulfeld. Er bleibt das ganze Spiel dort stehen und nimmt die Zutaten-Kisten in Empfang.



\*Ihr findet eine vollständige Liste mit dem Inhalt aller Umschläge auf [www.asmodee.de/zombie-teenz-evolution](http://www.asmodee.de/zombie-teenz-evolution)

**EINTEILUNG DES STADTPLANS UND BENACHBARE FELDER**

Beachtet, dass der Plan in 13 Felder eingeteilt ist, die durch gestrichelte Linien eingerahmt werden: 8 graue Straßenfelder (davon 4 Gully-Felder), 4 Gebäude in den Ecken und die Schule in der Mitte. **Zwei Felder gelten als benachbart, wenn sie durch eine gestrichelte Linie getrennt werden.** Das bedeutet, dass die Schule und die Gebäude in den Ecken **NICHT benachbart sind.**



# SPIELÜBERSICHT

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Phasen nacheinander aus:

## 1 ZOMBIE-AKTIVIERUNG

Wirf zu Beginn deines Zuges **den weißen Würfel**.

### Falls du das ? würfelst:

Ziehe eine Ereigniskarte und führe ihren Effekt aus. Falls die Karte ein -Symbol hat, legst du sie danach weg. Du brauchst sie in diesem Spiel nicht mehr. **Falls der Stapel leer ist**, mischt ihr die Karten vom Ablagestapel zu einem neuen Stapel. Stellt sicher, dass ihr alle Karten mit dem -Symbol weggelegt habt.

### Falls du eine der farbigen Seiten würfelst:



Legt die Zombiehorde der gleichen Farbe auf ihr passendes Gully-Feld. Falls die Zombiehorde bereits auf dem Plan liegt, bewegst du sie ein Feld entlang ihrer Fußabdrücke weiter.



## TIPP

Vergesst nicht, dass es euer Ziel ist, die Zutaten-Kisten in die Schule zu bringen. Verschwendet nicht zu viel Zeit damit, mickrige Zombiehorden zu jagen.

## ZOMBIES UND GEBÄUDE

**Sobald eine Zombiehorde auf einem Gebäude landet**, erobert sie dieses Gebäude und baut ein Trampolin, um aufs nächste Gebäude zu springen! Lege das farblich passende **Plättchen des eroberten Gebäudes** auf das Feld. Die Zombiehorde verschnauft einen Moment auf diesem Feld, kann aber ab jetzt das Trampolin benutzen!



Wenn sich eine Zombiehorde, **die sich auf einem eroberten Gebäude befindet, bewegen muss**, oder wenn eine Zombiehorde **auf einem eroberten Gebäude landet**, hüpfet sie sofort zum nächsten Gebäude im Uhrzeigersinn, solange bis sie auf einem Gebäude landet, das noch nicht erobert wurde. Sobald das passiert, wird auch dieses Gebäude erobert und ihr legt das Plättchen des eroberten Gebäudes darauf. Die Zombiehorde bleibt dann stehen.

**Sobald die Zombies alle 4 Gebäude erobert haben, ist das Spiel vorbei und ihr habt verloren!**

## 2 HELDEN-AKTIONEN

Du darfst in beliebiger Reihenfolge bis zu **2 der folgenden 3 Aktionen** ausführen. **Du darfst auch dieselbe Aktion zwei Mal ausführen, wenn du willst.** Du darfst auch einfach nichts tun oder nur eine Aktion ausführen.

### BEWEGEN

Bewege deinen Helden auf ein benachbartes Feld.



### EINE ZOMBIEHORDE ANGREIFEN

Greife eine Zombiethorde an, die auf demselben Feld wie dein Held liegt. Lege die Zombiethorde zurück an das Ende der Reihe neben dem Stadtplan.



Du darfst auch eine Zombiethorde in einem Gebäude angreifen, aber das Plättchen des eroberten Gebäudes bleibt liegen.

### EINE ZUTATEN-KISTE ZUWERFEN

Werft euch die Zutaten-Kisten gegenseitig zu, wenn ihr auf benachbarten Feldern steht.

- Falls du dich auf einem Feld mit einer Zutaten-Kiste befindest, **darfst du** sie einem Helden auf einem benachbarten Feld **zuwerfen**.
- Falls du benachbart zu einem Helden mit einer Zutaten-Kiste bist, **darfst du** die Zutaten-Kiste auf deinem Feld **fangen**.



Du musst mit den anderen zusammenarbeiten; **du kannst eine Zutaten-Kiste nicht alleine mit dir tragen.**

### IM SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr zu zweit spielt, steht immer ein neutraler Held in der Schule. Dieser Held ist nie am Zug und führt keine Aktionen aus. Er kann aber Kisten fangen, wenn ihr die Aktion „Eine Zutaten-Kiste zuwerfen“ ausführt.

Ihr könnt Zutaten-Kisten sogar dann aus eroberten Gebäuden werfen, wenn sich dort eine Zombiethorde befindet.

Sobald ihr eine Zutaten-Kiste erfolgreich in die Schule geworfen habt, klatscht ihr alle miteinander ab. Diese Regel ist besonders wichtig!

**Sobald ihr alle 4 Zutaten-Kisten in die Schule gebracht habt, ist das Spiel vorbei und ihr habt gewonnen!**

# BEISPIELZUG



Malek ist am Zug.

1

Er würfelt **grün** mit dem weißen Würfel. Weil die grüne Zombiehorde schon auf dem Stadtplan liegt, bewegt er sie ein Feld vorwärts auf das Krankenhaus. Weil das Gebäude schon erobert wurde, hüpf die Horde in das nächste Gebäude, das Restaurant (lila). Dieses Gebäude ist auch schon erobert, also hüpf sie weiter in die Polizeistation (blau). Dort bleibt die Horde stehen und **Malek** legt das Plättchen des eroberten Gebäudes auf das Feld.



2

**Malek** spielt die Heldin mit der Wasserpistole. Als erste Aktion möchte er **eine Zutaten-Kiste fangen**. Auf einem benachbarten Feld befindet sich eine Heldin, die ihm die Zutaten-Kiste mit dieser Aktion von ihrem Feld zuwerfen kann.



Er hätte die Kiste gerne direkt schon in die Schule gebracht, aber dort steht kein Held und er kann sie nicht alleine tragen. **Pia**, die die Heldin mit dem Stock spielt, schlägt vor, dass er sich schon einmal in die Schule **bewegt**. In ihrem nächsten Zug kann sich **Pia** auf das Feld mit der Kiste bewegen und sie dann **Malek** in der Schule zuwerfen. Toll kommuniziert und ein hervorragender Plan!



## SPIELLENDE

- **Ihr gewinnt**, sobald alle 4 Zutaten-Kisten in der Schule sind.
- **Ihr verliert**, sobald die Zombies alle 4 Gebäude erobert haben.



# ENTWICKLUNG DES SPIELS

Jedes Mal, wenn ihr ein Spiel beendet, **egal ob ihr gewonnen oder verloren habt**, klebt ihr einen Gehirnsticker auf die Fortschrittsleiste am Ende dieses Hefts. Ihr beginnt oben links in der Leiste.



## MISSIONEN

Weiter hinten in diesem Heft (Seiten 18–20) findet ihr eine Liste von Missionen, die ihr in euren Spielen erfüllen könnt, um schneller voranzukommen.

**Wenn ihr eine Mission erfüllt habt**, markiert ihr sie anschließend, indem ihr **2 Trophäen-Sticker** aufklebt:

- einen auf das entsprechende Feld in der Missionsliste
- **UND** einen auf die Fortschrittsleiste.



### ACHTUNG!

Nach jedem Spiel könnt ihr **maximal eine Mission als erfüllt markieren**, auch wenn ihr eigentlich mehrere Missionen erfüllt habt. Außerdem könnt ihr jede Mission nur einmal als erfüllt markieren.

**Wenn ihr alle 3 Missionen einer Missionsgruppe erfüllt habt**, könnt ihr die ganze Gruppe als erfüllt markieren, indem ihr **2 Orden-Sticker** aufklebt:

- einen auf das entsprechende Feld der Missionsgruppe
- **UND** einen auf die Erfolgsleiste.



## EINEN EVOLUTIONS-UMSCHLAG ÖFFNEN (1 BIS 10)

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



## EINEN ERFOLGS-UMSCHLAG ÖFFNEN (A BIS D)

Wenn ihr einen Orden-Sticker auf ein Feld der Erfolgsleiste mit einem Buchstaben klebt, dürft ihr den entsprechenden Erfolgs-Umschlag öffnen.



### In den Umschlägen findet ihr:

- Zusätzliches Spielmaterial
- Sticker mit zusätzlichen Regeln (Klebt diese Sticker auf das entsprechende Feld im Kapitel „Zusätzliche Regeln“.)
- Sticker mit neuen Missionen (Klebt diese Sticker auf das entsprechende Feld im Kapitel „Missionen“.)
- Viele andere Überraschungen!

## ZOMBIE KIDZ EVOLUTION

Falls ihr das Spiel *Zombie Kidz Evolution* habt, haben wir noch eine Überraschung für euch!

Geht auf die Seite [www.asmodee.de/zombie-teenz-evolution](http://www.asmodee.de/zombie-teenz-evolution) und findet heraus, wie ihr beide Spiele kombinieren könnt!

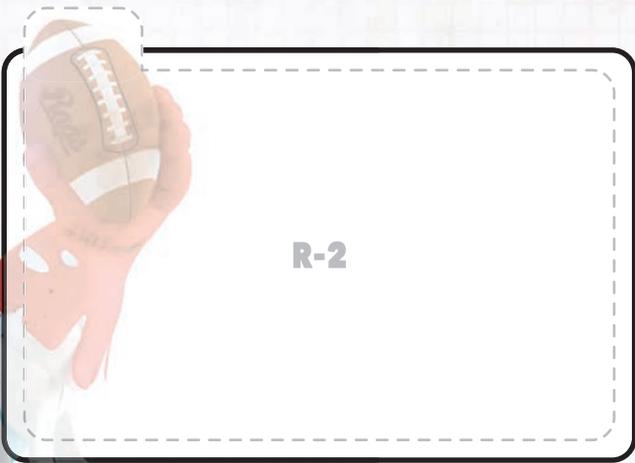


## ZUSÄTZLICHE REGELN

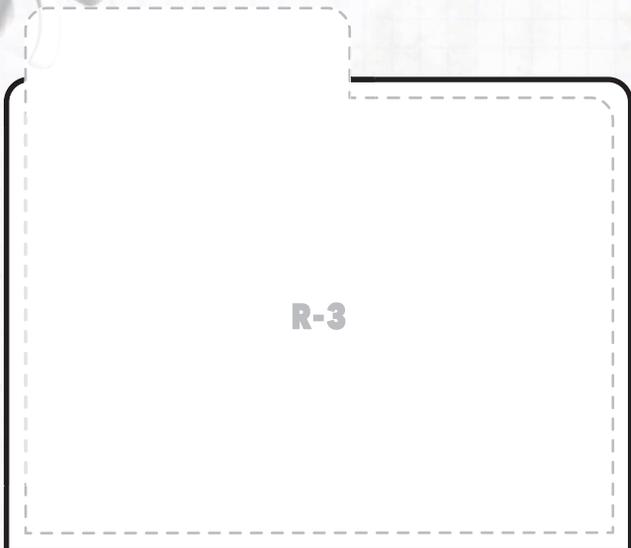
In manchen Umschlägen werdet ihr neue Regeln finden, die das Grundspiel erweitern. Falls euch diese neuen Regeln zu schwierig vorkommen oder ihr das Spiel jemandem beibringen wollt, könnt ihr sie auch weglassen. Ihr könnt einfach immer mit den Regeln spielen, die euch am besten gefallen!

R-1





**R-2**



**R-3**



**R-6**

**R-4**

**R-5**

**R-7**



<b>R-8</b>	<b>R-9</b>
------------	------------

<b>R-10</b>	<b>R-11</b>
-------------	-------------

**R-12**

**R-14**

**R-13**

**R-15**

# MISSIONEN

## ERSTE SCHRITTE



Gewinnt ein Spiel.

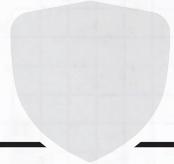


Gewinnt ein Spiel, in dem mindestens einer von euch die Aktion **Zuwerfen** zwei Mal in einem Zug ausführt.



Gewinnt ein Spiel, in dem jeder die Aktion **Bewegen** zwei Mal in einem seiner Züge ausführt.

**ERFAHREN**



## RUHMREICH



Gewinnt ein Spiel, in dem kein Gebäude erobert wird.



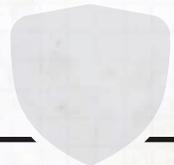
Gewinnt ein Spiel, in dem ihr die Zutaten genau in dieser Reihenfolge in die Schule bringt: Medizin (Krankenhaus), Donut (Polizeistation), Ketchup (Restaurant), Popcorn (Spielhalle).



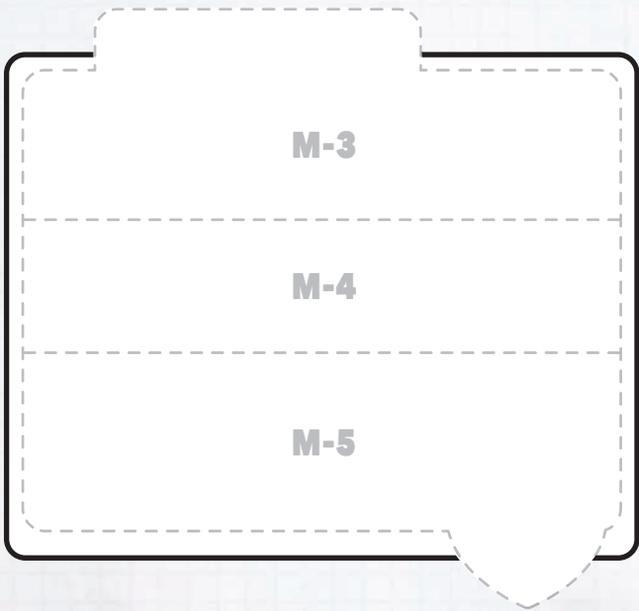
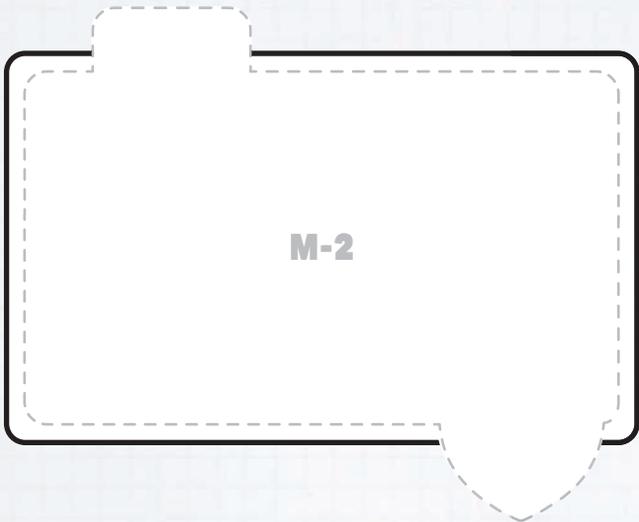
Gewinnt 3 Spiele in Folge. Kreuzt nach jedem gewonnenen Spiel einen Kreis mit Bleistift an und radiert sie alle wieder aus, falls ihr ein Spiel verliert.

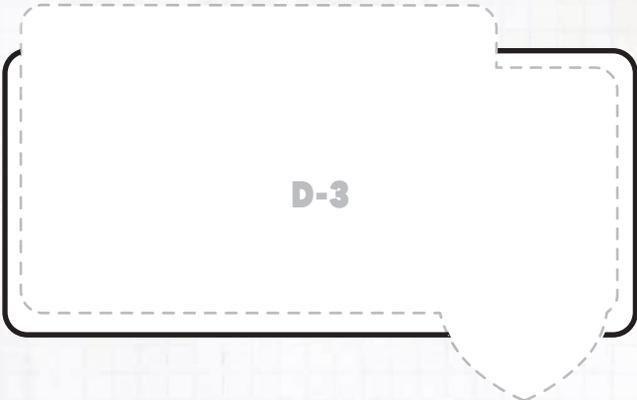
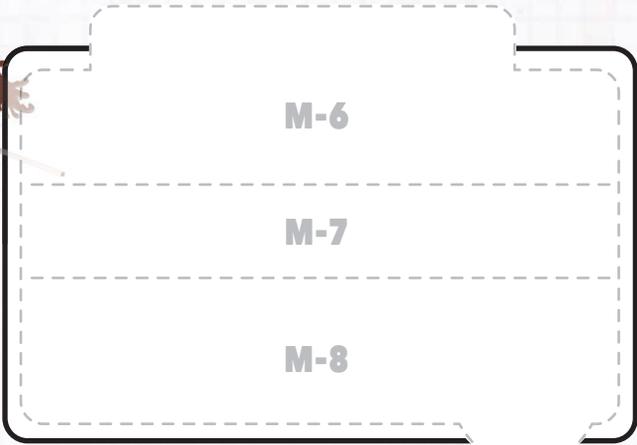


**ABGEBRÜHT**



M-1







D-4

D-5

D-6

**Herausgeber:** Christian Lemay  
**Kreativdirektor:** Manuel Sanchez  
**Illustrationen:** NIKAO

**Comicstrips:** Remy Tornior  
**Layout:** Sébastien Bizos

**Testspieler:** Die Familien Brière, Lemay,  
Bérubé Lessard, Duchesne, Watts, Mir,

Rochard, Renshaw und Gagnon-Samson  
und all die Familien, die zu uns kamen, um  
die erste Version zu testen!

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:**  
Max Breidenbach, Sophia Keßler,  
Sebastian Klinge und Veronika Stallmann



Wir fördern  
nachhaltige  
Forstwirtschaft.

# AUSWEIS



\*Vorname

\_\_\_\_\_

\*Nachname

\_\_\_\_\_

\*Datum deines ersten Spiels

\_\_\_\_\_

**\*Immer wenn du dieses Spiel mit jemandem zum ersten Mal spielst, darfst du seinen/ihren Namen hier eintragen.**

(Dieser Abschnitt ist erst dann vollständig ausgefüllt, wenn hier 5 Namen stehen.)

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

## BONUS-MISSION

Sobald du alle Felder mit einem \* ausgefüllt hast, 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.



P-1

Hierhin kommt ein Foto oder eine Zeichnung von dir.

P-2

P-3

P-4

P-5

**\*Gib jedem der Helden einen Namen.**

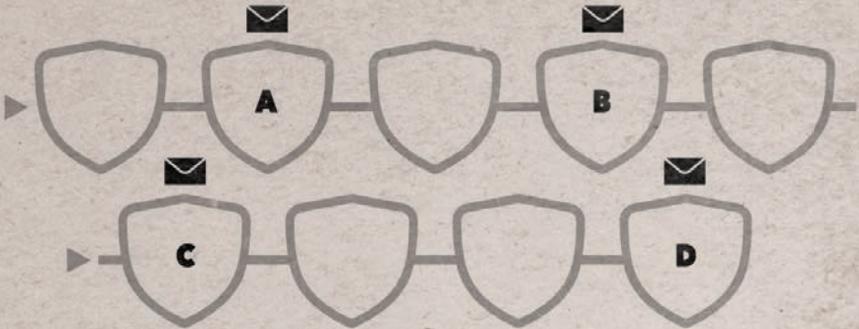


# ERFOLGSLEISTE

Klebt **hier** einen



-Sticker für jede abgeschlossene Missionsgruppe auf.



# FORTSCHRITTSLEISTE

Klebt **hier** nach jedem Spiel einen



-Sticker UND für jede erfüllte Mission einen



-Sticker auf.

