

Reiner Knizia

ZOMBIE MANIA!



noris

ZOMBIE MANIA!

Spielanleitung

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Marko Fiedler

Redaktion: Bernd Dietrich
Spielentwicklung

© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2-5 Spieler • ab 8 Jahre • 20-30 min.

Inhalt

- 5 Gebäude-Tableaus,
für jeden Spieler eines und
- 1 Friedhofs-Tableau
- 40 Zombie-Steine
- 8 Würfel mit Symbolen

Spielziel

Die Spieler versuchen, ihr Gebäude von allen Zombies zu befreien und das eine komplette Runde lang.

Hierzu wirft man alle 8 Würfel und versucht, möglichst viele Pärchen zu würfeln, denn einzelne Symbole bringen leider nichts.

Da gibt es Symbol-Pärchen, die es erlauben Zombies zum Friedhof zu schicken oder andere mit denen man die Zombies zum Mitspieler schickt.

Spielvorbereitung

Das Tableau mit dem Friedhof wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder nimmt sich dann eins der fünf Gebäude-Tableaus. Alle legen dann ihre Tableaus rund um den Friedhof herum.

Die acht Würfel werden bereit gelegt.



Dann erhält jeder je nach Anzahl der Spieler folgende Zombie-Steine:

Bei 2 oder 3 Spielern 12 Zombies,
bei 4 Spielern 10 Zombies,
bei 5 Spielern 8 Zombies,

die er auf sein Gebäude legt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und wirft alle acht Würfel.

Dabei gilt:

- Man muss nach jedem Wurf **mindestens einen Würfel, der einen oder zwei Zombies zeigt**, rauslegen. Kann man das nicht, ist der Zug wirkungslos und vorbei und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.
- Es dürfen **beliebige Würfel zusätzlich rausgelegt** werden.

• Nach dem Rauslegen der Würfel, kann man seinen Zug beenden oder weiterwürfeln.

• Einmal rausgelegte Würfel dürfen in diesem Zug **nicht** mehr geworfen werden.

Hat man seinen Zug erfolgreich beendet, werden die Symbole der Würfel gewertet:



- „Grabstein“, mindestens 2 Symbole sind Bedingung, damit der ganze Wurf eine Wirkung hat.



- „Zombie A“, mindestens 2 Symbole erlauben einen Zombie vom eigenen Gebäude zu entfernen.



- „Zombie B“, mindestens 2 Symbole erlauben es, einen Zombie zu entfernen



• „Zombie-Paar“, mindestens 2 Paare erlauben es zwei Zombies zu entfernen.



• „x2“, mindestens 2 Symbole bewirken, dass die Zahl der Zombies, die entfernt werden, verdoppelt wird.



• „Haus“, mindestens 2 Häuser bedeuten, dass die entfernten Zombies auf das Gebäudetableau eines Mitspielers gelegt werden und nicht auf den Friedhof kommen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **zu Beginn seines Zuges** keine Zombies auf seinem Gebäude liegen hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Wertung bei mehrere Partien

Sollen mehrere Partien gespielt werden, zählt man die Zombies, die jeder am Ende noch auf seinem Gebäude hat, zusammen. Jeder Zombie zählt einen Minuspunkt.

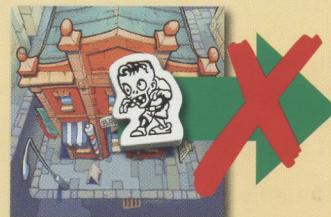
Wer nach der vereinbarten Anzahl von Spielen insgesamt die wenigsten Minuspunkte vorweisen kann, hat gewonnen.

... und nun viel Spaß beim
Zombie jagen!

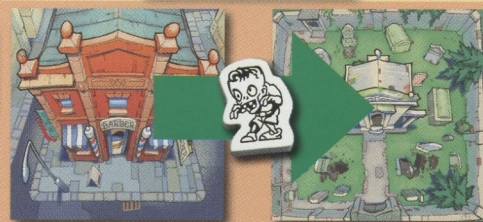
Beispiele:



Ergebnis: **Kein Zombie** darf bewegt werden, weil nur ein Grabstein gewürfelt wurde.



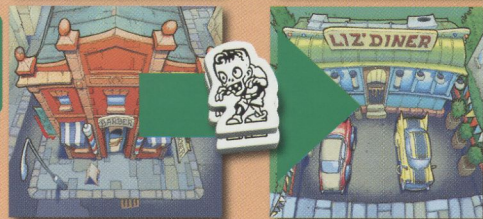
Ergebnis: **1 Zombie** darf auf den Friedhof gelegt werden.



Ergebnis: **6 Zombies** dürfen auf den Friedhof gelegt werden.



Ergebnis: **2 Zombies** dürfen auf das Gebäudetableau eines Mitspielers gelegt werden.



Reiner Knizia ZOMBIE MANIA!

Règle du jeu

Auteur : Reiner Knizia

Graphisme : Marko Fiedler

Rédaction : Bernd Dietrich
Spielentwicklung

© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2-5 joueurs • à partir de 8 ans • 20-30 min.

Contenu

- 5 plateaux immeubles,
1 par joueur et
- 1 plateau cimetière
- 40 pions Zombie
- 8 dés à symboles

But du jeu

Les joueurs essayent de débarrasser leur immeuble de tous les zombies, et ce sans relâche pendant toute la durée de la partie.

Pour cela, les joueurs lancent les 8 dés et essayent d'obtenir le plus de paires possibles, car hélas, un seul symbole ne sert à rien.

Certaines paires de symboles permettent de renvoyer les zombies au cimetière. Grâce à d'autres, on peut expédier les zombies chez un autre joueur.

Préparation du jeu

Le plateau de cimetière est disposé au milieu de la table.

Chaque joueur prend un des cinq plateaux immeubles et le dispose autour du cimetière.

Placer les 8 dés à côté du jeu.



En fonction du nombre de joueurs, on distribue ensuite les pions zombie comme suit :

Pour 2 ou 3 joueurs 12 zombies,
pour 4 joueurs 10 zombies,
pour 5 joueurs 8 zombies,

que chaque joueur dispose sur son immeuble.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et lance les 8 dés.

Règles à respecter :

- Après chaque lancer de dés, il faut mettre de côté **au moins un dé montrant un ou deux zombies**. Si ce n'est pas possible, alors le coup est annulé et c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur peut **mettre de côté autant de dés supplémentaires qu'il souhaite**.

- Après avoir mis de côté le nombre de dés de son choix, le joueur peut s'arrêter et ainsi terminer son coup ou lancer les dés restants.

- Les dés écartés **ne peuvent pas** être relancés durant le même coup.

A la fin de chaque coup, on évalue les symboles sur les dés :



- « Pierre tombale », il faut au moins 2 de ces symboles pour que le lancer de dés compte.



- « Zombie A », avec au moins 2 de ces symboles, on peut enlever un zombie de son immeuble.



- « Zombie B », avec au moins 2 de ces symboles, on peut enlever un zombie.



• « Paire de zombie », avec au moins 2 paires, on peut enlever deux zombies.



• « x2 », avec au moins 2 de ces symboles, le nombre de zombies pouvant être enlevés est doublé.



• « Maison », avec au moins 2 maisons, on expédie les zombies à enlever sur l'immeuble d'un autre joueur et non au cimetière.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque le joueur à qui c'est le tour n'a plus aucun zombie sur son immeuble. C'est ce joueur qui gagne le jeu.

Comptabilisation pour plusieurs parties

Lorsque le jeu se joue en plusieurs parties, on compte à la fin d'une partie pour chaque joueur le nombre de zombies qui restent encore sur son

immeuble. Chaque zombie vaut un point négatif.

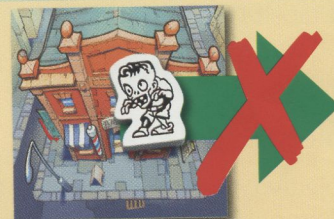
Celui qui comptabilise le moins de points négatifs au bout du nombre de parties défini au préalable, remporte le jeu.

Bonne chasse aux zombies !

Exemple :



Résultat : **Aucun zombie** ne peut être déplacé, car il n'y a qu'une pierre tombale



Résultat : **1 zombie** peut être déplacé au cimetière.



Résultat : **6 zombies** peuvent être déplacés au cimetière.



Résultat : **2 zombies** peuvent être déplacés sur l'immeuble d'un autre joueur.



Reiner Knizia ZOMBIE MANIA!

Regole del gioco

Autore: Reiner Knizia

Grafica: Marko Fiedler

Redazione: Bernd Dietrich
Spielentwicklung

© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2-5 Spieler • ab 8 Jahre • 20-30 min.

Contenuto

- 5 tabelloni-edificio, uno per ogni giocatore
- 1 tabellone-cimitero
- 40 pietre zombie
- 8 dadi con simboli

Obiettivo del gioco

L'obiettivo dell'intera partita è di liberare il proprio edificio da tutti gli zombie.

A questo scopo si lanciano tutti e 8 i dadi cercando di ottenere il maggior numero di coppie. Un simbolo singolo non vale.

Alcune coppie di simboli permettono di mandare gli zombie al cimitero e altre di mandarli a un altro giocatore.

Preparazione del gioco

Il tabellone-cimitero va posto al centro del tavolo.

Ciascun giocatore prende uno dei cinque tabelloni-edificio. Tutti dispongono sul tavolo i rispettivi tabelloni in modo che siano attorno al cimitero.

Tenere pronti gli otto dadi.

A questo punto, a seconda del numero di giocatori, ciascuno riceve le seguenti



pietre-zombie:

2 o 3 giocatori
4 giocatori
5 giocatori

12 zombie,
10 zombie,
8 zombie,

Le pietre vanno messe sul proprio edificio.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più anziano/giovane inizia lanciando tutti e otto i dadi.

Ecco le regole:

- Dopo ogni lancio si deve mettere da parte **almeno un dado con uno o due zombie**. Se non è possibile, il turno è finito e continua il giocatore successivo in senso orario.
- Si possono mettere da parte **ulteriori dadi a piacimento**.
- Dopo aver messo da parte i dadi, è

possibile terminare il proprio turno oppure lanciare nuovamente.

- I dadi che sono stati messi da parte **non** possono essere più lanciati nello stesso turno.

Se il proprio turno è andato a buon fine, bisogna valutare i simboli presenti sui dadi:



- „lapide“, almeno 2 simboli sono necessari affinché il lancio sia valido.



- „zombie A“, almeno 2 simboli consentono di rimuovere uno zombie dal proprio edificio.



- „zombie B“, almeno 2 simboli consentono di rimuovere uno zombie.



• „coppia zombie“, almeno 2 coppie consentono di rimuovere due zombie.



• „x2“, almeno 2 simboli raddoppiano il numero degli zombie da rimuovere.



• „casa“, almeno 2 case significano che gli zombie da rimuovere vengono messi sull'edificio di un altro giocatore anziché sul cimitero.

Fine del gioco

Il gioco è finito quando un giocatore, all'inizio del suo turno, non ha più zombie sul suo edificio. Questo giocatore ha vinto la partita.

Conteggio in caso di più partite

Se si giocano più partite, alla fine si contano gli zombie che ognuno ha sul proprio edificio. Ogni zombie corrisponde a un punto in meno.

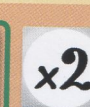
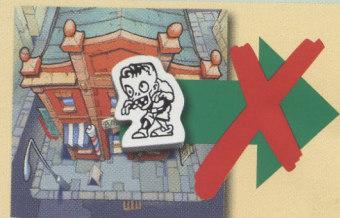
Vince il giocatore che, in base al numero di giocatori concordato, ha il minor numero di punti in meno.

... buon divertimento a caccia di zombie!

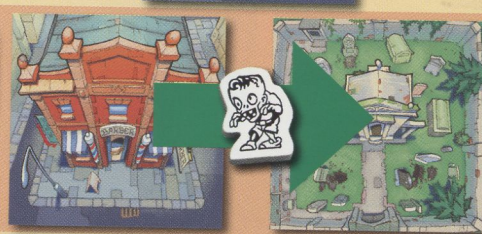
Esempi:



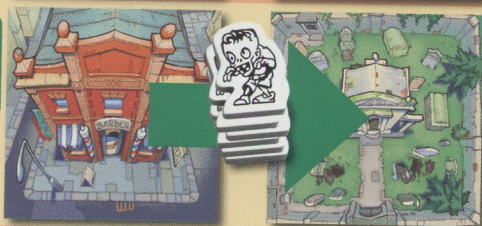
Risultato: non è possibile spostare **nessuno** zombie, perché si è ottenuta solo una lapide..



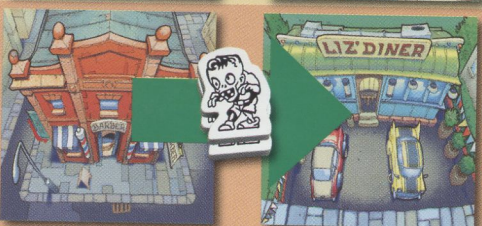
Risultato: è possibile mettere sul cimitero **1** zombie.



Risultato: è possibile mettere sul cimitero **6** zombie.



Risultato: è possibile mettere **2** zombie sul tabellone-edificio di un giocatore.





NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth/Bay.
www.noris-spiele.de
Art.-Nr. 60 610 1411