

ZOMBEBEASTS

Bei Vollmond geht's rund!

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren



Inhalt

- 90 Zombeast-Karten
- 2 Übersichtskarten für die Variante Zombeast-Meister
- 1 Anleitung



80 Karten in den Farben Blau, Orange, Rot und Grün

10 Joker
in der Farbe
Weiß

Icon
(für die Variante)



Zombeast

Dunkelziffer

Siegpunkte

Spielvorbereitung

Die Zombeast-Karten werden verdeckt gemischt und als Nachziehstapel für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Dann nimmt jeder Spieler verdeckt 3 Karten auf die Hand.



Anschließend werden 3 Karten als offener Vorrat neben den Nachziehstapel gelegt.



Nachziehstapel



offener Vorrat

Spielziel

Wer bei Spielende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, legt eine Handkarte aus, um Vollmonde zu bilden und so Siegpunkte zu sammeln.

1. Handkarte auslegen und Vollmonde bilden

Der aktive Spieler spielt eine Handkarte aus, um im Spielverlauf einen oder mehrere Vollmonde zu bilden. Er darf entweder eine neue Mondauslage beginnen oder farblich passend an eine bereits begonnene eigene Mondauslage anlegen. Die Farbe Weiß ist ein Joker und kann mit jeder beliebigen anderen Farbe kombiniert werden. Es ist auch möglich, aus 4 weißen Karten einen Vollmond zu legen.

Achtung!

Ein Spieler darf nur **1 Mondauslage pro Farbe** vor sich ausliegen haben. Somit sind 4 verschiedene Mondauslagen pro Spieler möglich, oder auch 5, wenn eine Mondauslage nur aus Jokern besteht. Eine (noch nicht komplette) weiße Mondauslage kann von einer anderen Farbe „übernommen werden“, wenn der Spieler aktuell keine Auslage dieser Farbe hat.

Mondauslage
(grün)



Zombeast-Verstärkung:

Legt ein Spieler ein Zombeast (Hund, Katze, Ratte, Hase) an eine seiner Mondauslagen an und dort liegen bereits ein oder mehr **gleiche Tiere**, darf er 1 zusätzliche Handkarte an eine beliebige eigene Mondauslage anlegen oder eine neue Mondauslage beginnen. Legt er so wieder ein Zombeast an eine Mondauslage mit gleichem Tier, ist er erneut an der Reihe etc. Das gilt auch, wenn durch die Zombeast-Verstärkung ein Vollmond gebildet wurde.

Beispiel: Nick spielt den Joker an seine blaue Mondauslage. Da er dort bereits eine Katze ausliegen hat, darf er noch eine zweite Karte ausspielen!



Joker (weiße Karten):

Hat der aktive Spieler einen Joker auf der Hand, darf er ihn entweder bei sich anlegen oder gegen eine passende Karte in der Mondauslage eines Mitspielers tauschen. Getauschte Karten werden **sofort** an eine eigene Mondauslage angelegt und gelten für den aktiven Spieler anstelle des gespielten Jokers.



Komplette Vollmonde:

Ist eine Mondauslage komplett, werden die Karten verdeckt beiseite gelegt und bilden den **Siegpunktstapel** des Spielers. Die nun nicht mehr ausliegende Farbe darf erneut gesammelt werden.



Bonus: Hat ein Spieler **einen Vollmond mit 4 verschiedenen Zombeasts** gebildet, darf er zusätzlich zu diesen 4 Karten noch 1 weitere Karte aus dem offenen Vorrat nehmen und sie auf seinen Siegpunktstapel legen.

2. Nachziehen

Der aktive Spieler zieht so viele Karten nach, wie die **Dunkelziffer** auf der in seinem Zug **zuletzt ausgespielten Handkarte** angibt. Dabei kann er aus folgenden Möglichkeiten wählen und diese beliebig kombinieren:

- aus dem offenen Vorrat ziehen
- vom Nachziehstapel ziehen
- von den Handkarten der Mitspieler ziehen (aber max. 1 Karte pro Spieler)

Der offene Vorrat wird erst wieder aufgefüllt, wenn der aktive Spieler seinen Zug beendet hat.

Achtung!

Hat ein Spieler durch einen Joker eine Karte getauscht und bei sich angelegt, gilt die Dunkelziffer dieser neuen Karte! Wird durch diese Karte eine Zombeast-Verstärkung ausgelöst, gilt die Dunkelziffer der dann zuletzt gespielten Karte.

Beispiel: Maries zuletzt gespielte Karte ist die orange Katze, die Dunkelziffer ist 2. Also darf sie 2 Karten ziehen. Sie zieht eine Handkarte eines Mitspielers und eine Karte aus dem offenen Vorrat.



Keine Handkarten mehr oder kein gültiger Zug möglich?

- Hat ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt keine Handkarten mehr, nimmt er sofort die obersten 3 Karten vom Nachziehstapel auf seine Hand. Das kann passieren, wenn ihm die letzte Handkarte **von einem Mitspieler gezogen** wurde, er als letzte Handkarte einen **Joker** anlegt (Dunkelziffer 0) oder er seine letzte Handkarte an seine Mondauslage legt und so eine **Zombeast-Verstärkung** auslöst. In letzterem Fall darf der Spieler mit den neu gezogenen Handkarten sofort weiterspielen.
- Legt ein Spieler als **letzte Handkarte** keinen Joker an und löst auch keine Zombeast-Verstärkung aus, zieht er gemäß der Dunkelziffer dieser letzten Karte normal vom Nachziehstapel, vom Vorrat oder von Mitspielern nach.
- Kann ein Spieler nicht auslegen, weil seine Handkarten **nicht regelkonform an eine seiner Mondauslagen passen**, muss er alle Handkarten **offen** neben seinen Siegpunkt-

stapel legen. Diese Karten zählen bei Spielende als **Minuspunkte!** Anschließend zieht er genau 3 neue Karten vom Nachziehstapel und spielt mit diesen sofort gemäß den Regeln weiter.

Spielende

Wird im Zug des aktiven Spielers der Nachziehstapel aufgebraucht, sind nach ihm alle anderen Spieler noch einmal dran. Sie haben nun die Möglichkeit, ihre Mondauslagen gemäß den Regeln zu vervollständigen. In dieser letzten Runde werden keine Karten mehr nachgezogen.

Jetzt wird abgerechnet!

Alle jetzt noch unvollständigen Mondauslagen werden nicht mehr gewertet und kommen auf einen Ablagestapel. Anschließend zählt jeder Spieler seine Siegpunkte und zieht mögliche Minuspunkte ab. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Variante für Zombeast-Meister

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben mit folgenden Ergänzungen: Manche Zombeasts haben ihre Lieblingsspielzeuge, die dem aktiven Spieler sofort besondere Fähigkeiten verleihen, wenn sie angelegt werden und wenn der Spieler das will. Das gilt auch, wenn der aktive Spieler zuerst einen Joker gegen eine Karte mit Symbol austauscht und diese bei sich anlegt.

Die Symbole können nicht mit der Zombeast-Verstärkung kombiniert werden. Legt ein Spieler eine Karte mit Symbol aus, muss er sich entscheiden, ob er die Funktion des Symbols aktivieren möchte oder ggf. lieber die Zombeast-Verstärkung nutzt.



Karotte (Hase) – 1 Karte in einer eigenen Mondauslage gegen 1 Handkarte **tauschen**. Die ausgetauschte Karte kommt zurück auf die Hand.

Beispiel: Marie spielt den blauen Hasen mit der Karotte in eine Auslage, in der schon ein Hase liegt. Wenn sie sich nicht für die Zom-beast-Verstärkung entschließt, darf sie nun stattdessen eine beliebige Karte aus ihren Mondauslagen gegen eine ihrer Handkarten tauschen. Sie wählt die ausliegende grüne Karte mit dem Hund und der Dunkelziffer 4 (1 Siegpunkt).



Sie tauscht ihre grüne Handkarte mit der Ratte und der Dunkelziffer 1 (4 Siegpunkte) gegen den Hund aus.



Da in der grünen Mondauslage bereits eine Ratte liegt, löst sie die Zom-beast-Verstärkung aus, und Marie darf noch eine Handkarte ausspielen.

Sie wählt den eben ausgetauschten grünen Hund und zieht so 4 Karten nach.





Maus (Katze) – 1 **zusätzliche Karte** aus dem **offenen Vorrat nehmen** und an eine eigene Mondauslage anlegen. Kann keine Karte an die eigene Mondauslage angelegt werden oder gibt es keine Karten mehr im offenen Vorrat, verfällt die Aktion.



Knochen (Hund) – 1 **zusätzliche Handkarte** auslegen.



Pfote (Ratte) – Alle Spieler müssen **5 Handkarten** haben. Wer mehr Handkarten hat, muss die überzähligen Karten auf den Ablagestapel legen. Wer weniger Handkarten hat, zieht vom Nachziehstapel so viele Karten, bis er 5 Handkarten hat.

© 2014 HUCH! & friends
Autor: Kinjiro
Illustration & Grafik:
Oliver & Sandra Freudenreich

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

HUCH! & friends

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

ZOMBEASTS

Beware of full moon!

For 2 to 4 players aged 8 years and up.



Contents

90 Zombeast cards

2 legend cards for the
Zombeast master
(game variation)

1 set of playing
instructions



80 cards in the colours blue, orange, red and green

10 white
joker cards

Icon
(for the game
variation)

Number on black



Zombeast

Victory points

Getting started

Shuffle the Zombeast cards face down and place them in the middle of the table as a draw pile well within everyone's reach. Each player receives 3 face-down cards. Then, lay down 3 cards face up next to the draw pile as an open stock.





draw pile



open stock

Aim of the game

Whoever has the most points at the end of the game wins.

Order of play

The youngest player starts. On your turn, play one of your cards to try to form a full moon and earn points.

1. Play a card to form a full moon

On your turn, play one card to try to form one or more full moons with 4 cards of a single colour (blue, green, orange, red). You can play a card to begin a new moon, or add it to another moon of the same colour that you have already started.

The colour white is a joker; it can be combined with any other colour to form a full moon. You can also form a full moon by using 4 jokers.

Note:

You can only form **1 moon per colour** at any one time. That means, each player can have up to 4 moons started at a time, or 5 including a white moon of joker cards. An incomplete moon of white joker cards can be transformed into a different colour, as long as no other moons of the same colour have already been started.

Moon (green)



Zombeast attack:

If a player lays a Zombeast (dog, cat, rat, rabbit) to one of his started moons that already has one or more of **the same Zombeast**, he gets to play one more card, either by forming a new moon or adding it to one of the moons he has already started. If he lays down the next card in a moon that also already has the same Zombeast, he gets to play another card. This also applies if he was able to form a moon with the help of the Zombeast attack.

Example: Nick plays a joker and adds it to his blue moon. Since his blue moon already has a cat, he gets to play a second card.



Joker (white cards):

A player can play a joker card in his own moon or exchange it from his hand for a card from one of the other players' moons that he needs. The exchanged card **must** be played immediately in one of the player's moons and counts instead of the joker card played.



Completed full moon:

Once a moon has been completed, turn over the cards so that they're facing down to form a pile. The victory points on these cards are counted at the end of the game. A new moon can now be started for the colour of the moon that was just completed.



Bonus: If you complete a full moon with 4 different Zombeasts, pick up one of the cards from the open stock and add it to your pile of victory point cards in addition to the 4 cards from the completed moon.

2. Replenishing your hand

At the end of your turn, draw as many cards as indicated by the **number (with the black background)** on the card that you **played last**. You can draw your cards from three different sources of your choice:

- from the open stock
- from the draw pile

- from another player's hand, max. 1 card per player
- The open stock is only replenished once a player has **finished** his turn.

Note:

If you exchange a joker for another player's card, and place this card in one of your moons, the number (with the black background) of this card indicates how many cards to draw! If this triggers a Zombeast attack, the number on the black background of the last card played indicates how many cards to draw.

Example: Marie last played the orange cat, which shows a 2 (black background). She has to draw 2 cards. She takes a card from one of the other players' hands and a card from the open stock.



What to do if you don't have any cards left in your hand, or if you can't play a card

- If at any time a player has no cards left in his hand, he immediately draws the top 3 cards from the draw pile. This can happen if **another player takes your last card**, the last card you played is a **joker** (number 0 on black background), or with your last card you trigger a Zombeast attack. In the case of a **triggered Zombeast attack**, you can immediately continue your turn with the newly drawn cards.
- If your last card played is **not a joker**, and you don't trigger a Zombeast attack, draw as many cards as indicated on the last card played (number on black background) from the draw pile, the open stock or other players.

- If you can't play any card because your cards **can't be added to one of your moons according to the rules**, lay your full hand **face up** next to your pile of victory point cards. These cards count as **minus points** at the end of the game! Now draw 3 new cards from the draw pile and immediately continue your turn according to the rules.

End of game

Once the last card has been drawn from the draw pile on a player's turn, all other players get one last turn before the game is over. Now's your chance to complete your moons. No more cards are drawn in this last round.

Counting score

All the cards from incomplete moons are not counted, but gathered and put into a discard pile. Each player counts his victory points and subtracts his minus points, if he has any. The player with the most points wins.

Game variation for Zombeast masters

The game proceeds as described above with the following additions: Some of the Zombeasts have their favourite toy with them that can give the player special powers, when played. He can also make use of these special powers if he first exchanges a joker card for a card with a special symbol and then plays it. The symbols cannot be combined with a Zombeast attack!

If a player lays a card with a symbol, he has to decide if he wants to use the function of the symbol or, when possible, if he prefers to play a Zombeast attack.



Carrot (rabbit) – **exchange** 1 card from one of your moons with 1 card from your hand. The card from the moon is added to your hand.

Example: Marie plays the blue rabbit with a carrot in her blue moon where she already has another rabbit. If she does not choose the Zombeast attack, she can now exchange any card from one of her moons with a card from her hand. She chooses the green dog with the number 4 on the black background (1 victory point) from her moon.



She changes the dog with her green rat with the number 1 on the black background (4 victory points) in her hand.



Since the green moon already has a rat Zombeast, she triggers a Zombeast attack and gets to play another card from her hand. She chooses the green dog that she just finished exchanging and draws 4 cards.





Mouse (cat) – pick up 1 extra card from the open stock and add it to one of your moons. If the card can't be added to a moon, or if there are no cards left in the open stock, the special power is forfeited.



Bone (dog) – play 1 extra card from your hand.



Paw (rat) – all players must have 5 cards in their hands. If you have more than 5 cards in your hand, you have to discard the rest onto a discard pile; players with less than 5 have to pick up cards from the draw pile until they again have 5 cards in their hands.

© 2014 HUCH! & friends
Author: Kinjiro
Illustration & design:
Oliver & Sandra Freudenreich
Translation: Birgit Irgang

Manufacturer and distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends
HUCH!

ZOMBEASTS

Zombies au clair de lune !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans



Contenu

90 cartes « Zombeasts »

2 cartes récapitulatives pour la variante Experts

1 règle du jeu



80 cartes en 4 couleurs (bleu, orange, rouge et vert)

10 jokers (blancs)

Icône (pour la variante Experts)



Zombeast

Le chiffre des ombres

Points

Préparatifs

Mélangez les cartes « Zombeasts » faces cachées et formez une pioche que vous placez au centre de la table : la pioche doit être facilement accessible pour tous. Chaque joueur reçoit 3 cartes, faces cachées. Formez ensuite une ligne de 3 cartes,



faces visibles, que vous placez à côté de la pioche : ces cartes constituent la réserve.



la pioche



la réserve

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui a récolté le plus de points à la fin de la partie.

Déroulement de la partie

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Le joueur dont c'est le tour pose une carte de sa main et essaie de former des pleines lunes pour remporter des points de victoire.

1. Poser une carte de sa main et former des pleines lunes

Le joueur actif pose devant lui **une** carte de sa main dans le but de former, au cours de la partie, une ou plusieurs pleines lunes constituées de **4 cartes d'une même couleur** (bleu, vert, orange ou rouge). Le joueur actif peut soit commencer une nouvelle série « lune », soit poser une carte dont la couleur correspond à une série « lune » qu'il a déjà commencée.

La couleur blanche est un **joker** et peut être combinée avec n'importe quelle autre couleur. Il est aussi possible de former une pleine lune avec 4 cartes blanches.

Attention :

Un joueur ne peut avoir devant lui qu'**une série « lune » de chaque couleur**. Il est donc possible d'avoir **4 séries « lune »** différentes par joueur, ou 5 si on possède une série « lune » qui n'est constituée que de jokers. Une série de jokers blancs (qui n'est pas encore complète) peut se transformer en série d'une autre couleur, si le joueur ne possède pas au même moment une série de cette couleur.

Série « lune »
(vert)



Renfort de « Zombeast » :

Si un joueur pose un « Zombeast » (chien, chat, rat, lapin) dans l'une de ses séries « lune » et qu'une ou plusieurs autres cartes du **même animal** s'y trouvent déjà, il **peut poser 1 carte supplémentaire** de sa main dans une de ses séries « lune » ou commencer une nouvelle série « lune ». Si en effectuant cette action, il pose encore un « Zombeast » dans une série comprenant le même animal, il rejoue encore, et ainsi de suite. Cela s'applique également dans le cas où le « renfort de Zombeast » a permis de former une pleine lune.

Exemple : Nicolas place un joker « chat » dans sa série bleue. Comme un chat s'y trouve déjà, il peut poser une seconde carte !



Jokers (cartes blanches) :

Si le joueur actif a un joker en main, il peut le poser dans l'une de ses séries ou l'échanger contre une carte correspondante dans la série d'un autre joueur. Les cartes ainsi récupérées **doivent** être posées immédiatement par le joueur actif dans l'une de ses propres séries.



Pleines lunes complètes :

Quand une série « lune » est complète, on retourne les cartes formant une pleine lune et on les empile **faces cachées** : elles forment la **pile de points** du joueur. Celui-ci pourra constituer une nouvelle série de la couleur qui vient d'être enlevée.



Bonus : Quand un joueur a formé une pleine lune avec 4 « Zombeasts » différents, il peut prendre **1 carte en plus** de ces 4 cartes **dans la réserve** et la placer sur sa pile de points.

2. Piocher

Le joueur actif pioche ensuite le nombre de cartes correspondant au **chiffre des ombres** (le chiffre en couleur sur fond noir) figurant sur **la carte qu'il a jouée en dernier** durant son tour. Il a le choix entre différentes possibilités et peut combiner celles-ci comme il veut :

- piocher dans la réserve
- prendre une carte de la pioche
- piocher dans la main d'un autre joueur, au maximum 1 carte par joueur

La réserve doit toujours comporter 3 cartes au début du tour. Elle est réapprovisionnée, si nécessaire, mais uniquement **à la fin du tour du joueur actif**.

Attention :

Quand un joueur a échangé un joker contre une carte et posé celle-ci devant lui, c'est le chiffre des ombres de cette nouvelle carte qui s'applique ! Si cette carte déclenche un « renfort de Zombeast », c'est alors le chiffre des ombres de la dernière carte jouée qui s'applique.

Exemple : La dernière carte jouée par Marie est le chat orange, dont le chiffre des ombres est 2. Elle peut donc piocher 2 cartes. Elle pioche une carte dans la main d'un autre joueur et une carte de la réserve.



Plus de carte en main ou aucune action valable possible ?

- Si, à n'importe quel moment, un joueur n'a plus de carte en main, il tire immédiatement les 3 premières cartes de la pioche et les ajoute à sa main. Cela peut se produire si la dernière carte de sa main lui a été **prise par un autre joueur**, s'il pose un **joker** (chiffre des ombres : 0) qui était sa dernière carte, ou s'il pose sa dernière carte dans sa série « lune » et déclenche ainsi un « **renfort de Zombeast** ». Dans le dernier cas, le joueur qui a ajouté de nouvelles cartes à sa main peut continuer à jouer immédiatement.
- Si un joueur pose la dernière carte de sa main, que celle-ci n'est **pas un joker** et qu'elle ne déclenche pas de « **renfort de Zombeast** », le joueur pioche normalement dans la réserve, dans la pioche ou dans la main des autres joueurs en fonction du chiffre des ombres de cette dernière carte.

- Si un joueur ne peut pas poser de carte, parce que ses cartes **ne coïncident avec aucune de ses séries « lune »**, il doit poser toutes les cartes de sa main **faces visibles** à côté de sa pile de points. Ces cartes compteront à la fin de la partie comme des **points négatifs** ! Le joueur prend ensuite **3** nouvelles cartes sur la pioche et continue immédiatement à jouer avec celles-ci en suivant les règles.

Fin de la partie

Une fois qu'un joueur a pris la dernière carte de la pioche, tous les autres joueurs (sauf le joueur actif) jouent encore une fois. Ils ont ainsi la possibilité de **compléter leurs séries « lune »**. Au cours de ce dernier tour, plus aucune carte n'est piochée.

Maintenant, on compte les points !

On défausse toutes les séries « lune » incomplètes (elles ne comptent pas comme points de victoire). Ensuite, chaque joueur compte ses points et soustrait du total les éventuels points négatifs. Celui qui a le plus de points est le gagnant.

Variante pour les experts en Zombeast

La partie se déroule selon les règles décrites ci-dessus, avec les compléments suivantes : Certains « Zombeasts » ont leurs jouets préférés ! Quand le joueur actif pose une carte spéciale (marquée d'un symbole) devant lui, il peut activer, s'il le souhaite, sa capacité. Il peut également activer cette capacité s'il a posé la carte spéciale après l'avoir échangée contre un joker. Les symboles ne peuvent pas être combinés avec un « renfort de Zombeast » ! Si un joueur pose une carte marquée d'un symbole, il doit choisir s'il veut utiliser la fonction du symbole ou, éventuellement, s'il préfère appliquer le « renfort de Zombeast ».



Carotte (lapin) – **Échanger** 1 carte de l'une de ses séries « lune » contre 1 carte de sa main. La carte échangée doit être reprise en main.

Exemple : Marie pose le lapin bleu avec la carotte, où il y a déjà un lapin dans la série. Si elle ne choisit pas le « renfort de Zombeast », elle peut maintenant échanger une carte d'une de ses séries « lune » contre une des cartes de sa main. Elle choisit la carte verte avec le chien qui porte le chiffre des ombres « 4 » (1 point).



Elle l'échange contre la carte verte de sa main avec le rat portant le chiffre des ombres « 1 » (4 points).



Comme il y a déjà un rat dans son étalage vert, elle déclenche un « renfort de Zombeast » et Marie peut jouer une autre carte de sa main. Elle choisit de jouer le chien vert qu'elle vient juste d'échanger et pioche donc 4 cartes.





Souris (chat) – Prendre 1 carte supplémentaire dans la réserve et la poser dans l'une de ses propres séries « lune ». Si aucune carte ne peut être posée dans l'une des séries du joueur ou s'il n'y a plus de carte dans la réserve, cette action n'est pas exécutée.



Os (chien) – Poser 1 carte supplémentaire de sa main.



Patte (rat) – Tous les joueurs doivent avoir 5 cartes en main. Si un ou plusieurs joueurs ont davantage de cartes en main, ils doivent défausser leurs cartes en trop ; si un ou plusieurs joueurs ont moins de cartes en main, ils tirent chacun à leur tour des cartes de la pioche jusqu'à en avoir 5 en main.

© 2014 HUCH! & friends
Auteur : Kinjiro
Design & Graphismes :
Oliver & Sandra Freudenreich
Traduction : Birgit Irgang

Fabrication et distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HUCH! & friends

ZOMBEASTS

pas op bij volle maan!

Voor 2 - 4 spelers vanaf 8 jaar



Inhoud

- 90 Zombeast-kaarten
- 2 overzichtskaarten voor de variatie
- Zombeast-meester
- 1 handleiding



80 kaarten in de kleuren blauw, oranje, rood en groen

10 jokers in de kleur wit

Icon
(voor de variatie)



Zombeast

Duistercijfer

Winpunten

Vorbereiding

De Zombeast-kaarten worden met de afbeelding naar beneden geschud en als trekstapel in het midden van de tafel gelegd, zodat iedereen er goed bij kan. Nu krijgt iedere speler blind 3 kaarten. Vervolgens worden 3 kaarten met de



afbeelding naar boven als voorraad naast de trekstapel gelegd.



trekstapel



voorraad

Doel van het spel

Wie aan het einde van het spel de meeste winpunten heeft verzameld, wint.

Het spel zelf

De jongste speler begint. Wie aan de beurt is, legt een kaart van zijn hand neer om volle manen te maken en zo winpunten te verzamelen.

1. Handkaart neerleggen en volle manen maken

De actieve speler legt een kaart van zijn hand neer om tijdens het spel met **4 kaarten van één kleur** (blauw, groen, oranje, rood) één of meer volle manen te maken. Hij mag met een nieuwe uitstalling beginnen of een kaart in de passende kleur aan zijn eigen, reeds begonnen uitstalling aanleggen. De kleur wit is een joker en kan met een willekeurige andere kleur gecombineerd worden. Het is ook mogelijk om een volle maan te maken van 4 witte kaarten.

Let op:

Elke speler mag maar **1 uitstalling per kleur** voor zich hebben liggen. Er zijn dus **4 uitstallingen per speler** mogelijk, of 5, als een maan alleen uit jokers bestaat. Een (nog niet voltooide) witte uitstalling kan door een andere kleur worden overgenomen, als de speler op dat moment geen uitstalling in deze kleur heeft.

uitstalling maan
(groen)



Zombeast-versterking

Als een speler een Zombeast (hond, kat, rat, haas) bij een van zijn begonnen manen aanlegt en er al één of meer **dieren van dezelfde soort** liggen, mag hij **1 extra handkaart** aan een van zijn eigen uitstallingen naar keuze aanleggen of een uitstalling met een nieuwe maan beginnen. Als hij dan weer een Zombeast aan een uitstalling met een gelijksoortig dier aanlegt, is hij nog een keer aan de beurt, etc. Dat geldt ook, wanneer een volle maan door de Zombeast-versterking werd voltooid.

Voorbeeld: Nick legt de joker aan zijn blauwe uitstalling. Omdat hij daar al een kat had neergelegd, mag hij nu een tweede kaart uitspelen.



Jokers (witte kaarten):

Als de actieve speler een joker op zijn hand heeft, mag hij deze aan zijn eigen uitstalling aanleggen of tegen een passende kaart in de uitstalling van een medespeler ruilen. Geruilde kaarten **moeten** meteen aan een eigen uitstalling worden aangelegd en tellen voor de actieve speler in plaats van de gespeelde joker.



Voltooide volle manen:

Als een uitgestalde maan **voltooid is**, worden de kaarten met het beeld naar beneden opzij gelegd en vormen de **winpuntenstapel** van de speler. Deze mag de kleur die nu niet meer is uitgesteld, opnieuw verzamelen.



Bonus: Heeft een speler een volle maan met **4 verschillende Zombeasts** voltooid, mag hij **naast** deze 4 kaarten **nog 1 kaart uit de voorraad** nemen en deze op zijn winpuntenstapel leggen.

2. Natrekken

De actieve speler trekt zo veel kaarten na als het **duistercijfer** (het getal op de zwarte achtergrond) op de handkaart aangeeft die hij tijdens zijn beurt **het laatst heeft gespeeld**. Daarbij mag hij uit de volgende opties kiezen en deze willekeurig combineren:

- uit de voorraad trekken
- van de trekstapel trekken
- uit de handkaarten van de medespelers trekken, maar max. 1 per speler

De voorraad wordt pas weer aangevuld zodra de actieve speler zijn beurt heeft voltooid.

Let op:

Als een speler een kaart tegen een joker heeft geruild en bij zichzelf heeft aangelegd, dan geldt het duistercijfer van deze nieuwe kaart. Als deze kaart een Zombeast-versterking in werking zet, geldt het duistercijfer van de dan laatst gespeelde kaart.

Voorbeeld : Marie heeft als laatste kaart de oranje kat gespeeld met het duistercijfer 2. Zij mag dus 2 kaarten trekken. Zij trekt een handkaart van een medespeler en een kaart uit de voorraad.



Geen handkaarten meer of geen geldige zet mogelijk?

- Als een speler op een willekeurig moment geen handkaarten meer heeft, dan neemt hij meteen de bovenste 3 kaarten van de trekstapel op zijn hand. Dit kan gebeuren wanneer **een medespeler zijn laatste handkaart heeft getrokken**, wanneer hij als laatste handkaart een joker neerlegt (duistercijfer 0) of wanneer hij zijn laatste handkaart aan zijn uitstalling aanlegt en op die manier een **Zombeast-versterking in werking zet**. In het laatste geval mag de speler met de zojuist getrokken handkaarten meteen verder spelen.
- Als een speler als laatste handkaart geen joker neerlegt en ook geen Zombeast-versterking in werking zet, dan moet hij afhankelijk van het duistercijfer op deze laatste kaart een aantal kaarten van de trekstapel, uit de voorraad of van zijn medespelers trekken.
- Als een speler geen kaart kan neerleggen, omdat zijn handkaarten **volgens de regels niet**

bij een van zijn uitstallingen passen, moet hij alle handkaarten open naast zijn winpuntenstapel leggen. Deze kaarten tellen aan het einde van het spel als minpunten! Vervolgens trekt hij precies 3 nieuwe kaarten van de trekstapel en speelt hiermee meteen volgens de regels verder.

Einde van het spel

Als een speler de laatste kaart van de trekstapel trekt, zijn alle andere spelers nog één keer aan de beurt. Zij hebben nu de mogelijkheid om hun uitstallingen te voltooien. In deze laatste ronde worden geen kaarten meer getrokken.

Nu wordt afgerekend!

Alle niet voltooide uitstallingen worden samen op een aflegstapel gelegd (en worden niet meegeteld). Daarna telt elke speler zijn winpunten en trekt zo nodig de minpunten af. Wie de meeste winpunten heeft, wint.

Variatie voor Zombeast-meesters

Het spel verloopt zoals boven beschreven met de volgende veranderingen: Sommige Zombeasts hebben een favoriet speelgoed dat de actieve speler meteen speciale vaardigheden geeft als de kaart wordt aangelegd en de speler het wenst. Datzelfde geldt wanneer de actieve speler eerst een joker voor een kaart met het symbool ruilt en deze bij zichzelf aanlegt. Het is onmogelijk om de symbolen te combineren met een Zombeast-versterking! Als een speler een kaart met een symbool neerlegt, moet hij beslissen of hij de functie van het symbool wil gebruiken of een Zombeast-versterking uitvoert, wanneer dat laatste mogelijk is.



Wortel (haas) – 1 kaart in een eigen uitstalling tegen 1 handkaart **ruilen**.
De geruilde kaart gaat terug op de hand.

Voorbeeld: Marie speelt de blauwe haas met een wortel in haar blauwe uitstalling, waar ze al een andere haas heeft. Als ze niet kiest voor de Zombeast-versterking, mag ze nu een willekeurige kaart uit een van haar uitstallingen ruilen met een van haar handkaarten.



Zij kiest voor de uitgestalde groene kaart met de hond en het duistercijfer 4 (1 winpunt) en ruilt deze tegen haar groene handkaart met de rat en het duistercijfer 1 (4 winpunten).



Omdat in de groene uitstalling al een rat ligt, zet zij daardoor een Zombeast-versterking in werking, en Marie mag nog een handkaart neerleggen.

Zij kiest voor de zojuist geruilde groene hond en trekt dus 4 kaarten na.





Muis (kat) – 1 kaart extra uit de voorraad nemen en aan een eigen uitstalling aanleggen. Als de speler geen kaart aan een eigen uitstalling kan aanleggen of als er geen kaarten meer in de voorraad zijn, vervalt de werking.



Bot (hond) – 1 handkaart extra neerleggen.



Poot (rat) – Alle spelers moeten 5 handkaarten hebben. Wie meer handkaarten heeft, moet de overtollige kaarten op de aflegstapel leggen; wie minder handkaarten heeft, trekt net zo veel kaarten van de trekstapel tot hij 5 handkaarten heeft.

© 2014 HUCH! & friends
Auteur: Kinjiro
Illustratie & Grafiek:
Oliver & Sandra Freudenreich
Translatie: Susanne Bonn

Productie & Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!