

ZOMBIE WÜRFEL™ DIE HORDE™

Mampf Gehirne. Halte dich von Schrotflinten fern.

Zombie Würfel: Die Horde vereint Zombie Würfel mit den zwei Erweiterungen Double Feature und Schulbus in einer Box, zusammen mit einem Wertungsblock einem schicken Würfelbeutel.

Inhalt

- 6 schwarze Würfel mit grünen Symbolen
- 4 schwarze Würfel mit gelben Symbolen
- 3 schwarze Würfel mit roten Symbolen
- 1 schwarzer Würfel mit weißen Symbolen (Der Echte Kerl)
- 1 schwarzer Würfel mit pinkfarbenen Symbolen (Der Heiße Feger)
- 1 roter Würfel (Der Weihnachtsmann)
- 1 großer gelber zwölfseitiger Würfel (Der Schulbus)
- 10 Gehirnmarker
- 4 Schrotflintenmarker
- 1 Wertungsblock
- 1 Würfelbeutel

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an unseren Ersatzteilservice unter dem Link <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Hast du **3 Schrotflinten** erwürfelt, ist dein Zug vorbei. Falls nicht, kannst du aufhören und dir die erwürfelten Gehirne auf dem Wertungsblatt gutschreiben oder weitermachen.

Willst oder musst du **aufhören**, kannst du dir 1 Punkt für jedes erwürfelte Gehirn gutschreiben. Lege alle Würfel wieder zurück in den Würfelbeutel; der nächste Spieler ist am Zug.

Willst du **weitermachen**, zähle die Fußstapfenwürfel vor dir. Falls nicht bereits jeder deiner 3 Würfel Fußstapfen zeigt, ziehst du so viele neue Würfel, dass du wieder auf 3 kommst, und würfelst neu. Wann immer du auch würfelst: Du würfelst stets mit 3 Würfeln! Nachdem du die neuen Würfel genommen hast, musst du damit auch würfeln. Du darfst dich nicht mehr entscheiden, doch aufzuhören!

Lege wie gehabt die Gehirne und die Schrotflinten zur Seite.

Solltest du auf 3 Schrotflinten kommen, ist dein Zug vorbei, und deine in dem Zug gesammelten Gehirne **verfallen**, ohne dass du dir etwas gutschreiben darfst! Ansonsten darfst du aufhören und dir die Punkte gutschreiben oder weitermachen und noch mal würfeln.



Gehirn



Schrotflinte



Fußstapfen

Das Grundspiel spielen

Der Startspieler wird derjenige, der die letzte Partie gewonnen hat, oder derjenige, der mit dem meisten Schmach „Hirrrrrn!“ sagen kann.

Mmmh! Hirrrrrn!

Jeder Spieler nimmt sich 1 Wertungsblatt. Wenn du am Zug bist, schüttele zunächst den Würfelbeutel mit den 13 Würfeln, die die Symbolfarben grün – gelb – rot haben. Dann nimmst du dir daraus – ohne hinzuschauen – 3 zufällige Würfel und würfelst diese. Jeder dieser Würfel ist ein menschliches Opfer.

Die roten Würfel sind die zähesten Opfer, die grünen sind lecker und ziemlich wehrlos und die gelben die mittelzähen. Auf jedem Würfel befinden sich drei unterschiedliche Symbole:

Gehirn – Du hast das Gehirn deines Opfers gefuttert.

Lege den Hirnwürfel links neben dich.

Schrotflinte – Es wehrt sich! Lege den Schrotflintenwürfel rechts neben dich.

Fußstapfen – Dein Opfer entkommt. Lege den Fußstapfenwürfel vor dich hin.

Willst du weitermachen, würfelst du alle herausgelegten Fußstapfenwürfel neu und nimmst gegebenenfalls noch so viele neue Würfel, dass du insgesamt wieder mit 3 Würfeln würfelst (siehe unten).



Hirrrrrn?

Sollten einmal nicht genug Würfel im Beutel übrig sein, schreibe dir auf, wie viele Gehirne du hast, und lege sie alle wieder in den Beutel zurück (Die Schrotflinten bleiben neben dir liegen.) Fahre dann fort wie gehabt.

HIRRRRRN!!!

Das Spiel geht so lange, bis jemand mindestens **13 Gehirne** erwürfelt hat. Dann wird die derzeit laufende Runde noch beendet. Wer am Ende der Runde die meisten Gehirne hat, ist der Gewinner. Haben 2 oder mehr Spieler denselben Höchstwert, spielen diese Spieler unter sich noch eine Entscheidungsrunde aus!



ZOMBIE WÜRFEL™ DIE HORDE™

„Double Feature“ spielen

Mag etwa jemand keine Zombiefilme??? Dieses Set enthält drei neue Würfel ... für zwei Hollywoodhelden und den Weihnachtsmann, um eurem nächsten Untoten-Amoklauf ein paar überraschende Wendungen zu verpassen!

Der große Sommerblockbuster

Hier kommen die Zombie-bekämpfenden Hollywoodhelden, der Echte Kerl und der Heiße Feger. Sixpacks ... tolle Frisuren ... leckere Gehirne.

Dieser Film bringt 2 Heldenwürfel ins Spiel:

Entferne 2 gelbe Würfel aus dem Beutel und lege den Echten Kerl und den Heißen Feger hinein.

Der **Echte Kerl** ist der schwarze Würfel mit den weißen Symbolen. Er hat 2 Fußstapfen, 2 Schrotflinten, 1 Doppelläufige Schrotflinte und 1 Doppeltes Gehirn. Mit all den Schrotflinten bläst er die Zombies weg wie nix. Sein doppeltes Gehirn bedeutet aber nicht, dass er viel auf dem Kasten hat. Im Gegenteil. Es ist halt nur doppelt so toll, dass Hirn eines Actionhelden zu mampfen, und daher zählt es doppelt.

Der **Heiße Feger** ist der schwarze Würfel mit den pinkfarbenen Symbolen. Sie hat 3 Fußstapfen (mit hohen Absätzen!), 2 Schrotflinten und 1 Gehirn.

Mit ihren 3 Fußseiten ist sie verdammt schwer zu schnappen. Und wenn sie aufgehört hat zu laufen, dann wird sie dich wahrscheinlich über den Haufen ballern.

Die Symbole auf den beiden Heldenwürfeln sind die folgenden:

Gehirn – Du hast den Heißen Feger erwischt! Oder du hoffst es zumindest. Der Echte Kerl könnte sie noch retten (siehe unten).

Doppeltes Gehirn – Du hast den Echten Kerl erwischt! Er ist 2 Gehirne wert ... wenn der Heiße Feger ihn nicht rettet.

Schrotflinte – Mit Schrot perforiert!

Doppelläufige Schrotflinte – Mit Schrot doppelt perforiert! (Zählt also zweimal gegen dich.)

Fußstapfen – Sie sind abgehauen. Wenn du weitermachst, musst du diesen Würfel in deinem nächsten Zug nochmal würfeln.

Gerettet!

Die Helden können einander vor den Zombies retten. Wenn der Echte Kerl Schrotflinten würfelt, während der Heiße Feger bei den erwürfelten und beiseite gelegten Gehirnen liegt (oder im selben Wurf als „Gehirn“ gefallen ist), wird der Heiße Feger gerettet und geht in den Beutel zurück. Der Heiße Feger kann den Echten Kerl auf dieselbe Weise retten.



Gehirn



Doppeltes Gehirn



Schrotflinte



Doppelläufige Schrotflinte



Echte Kerl-Fußstapfen



Heiße Feger-Fußstapfen



Energy-Drink



Helm

Der Weihnachtsmann und die Zombies

Der Weihnachtsmann hat Geschenke für all die faulen Jungen und Mädchen dabei! Insofern vorher niemand sein Hirn futtert.



Dieser Film bringt 1 Würfel ins Spiel ... den WEIHNACHTSMANN!

Der Weihnachtsmann ist der rote Würfel mit den weißen Symbolen. Er hat 1 Gehirn, 1 Schrotflinte, 1 Fußstapfen und 3 Sondersymbole. Entferne 1 grünen Würfel aus dem Beutel und ersetze ihn durch den Weihnachtsmann.

Die Symbole auf dem Weihnachtsmannwürfel sind die folgenden:

Gehirn – Du hast das Gehirn des Weihnachtsmanns gefuttert!

Schrotflinte – Der Weihnachtsmann schoss zuerst!

Fußstapfen – Der Weihnachtsmann lief weg!

Doppeltes Gehirn – Du hast zwar nicht das Gehirn des Weihnachtsmanns gefuttert, aber er hat dir das Geschenk gebracht, welches du am liebsten haben wolltest! Dies ist 2 Gehirne wert, falls du aufhörst, bevor du mit einer Schrotflinte erschossen wirst.

Energy-Drink – Jetzt bist du ein Schneller Zombie! Dieser Würfel bleibt vor dir liegen. Während deines restlichen Zuges (und beginnend mit diesem Wurf), werden alle grünen Fußstapfen, die du würfelst, automatisch in Gehirne verwandelt.

Helm – Jetzt bist du ein Zäher Zombie! Dieser Würfel bleibt vor dir liegen. Während dieses Zuges sind 4 Schrotflintenwürfel nötig, um dich zu töten und deinen Zug zu beenden.

Der Weihnachtsmann kommt nur einmal im Jahr

Sobald ihr einmal durch alle 13 Würfel durch seid, wird der Weihnachtsmann-Würfel vor dem Zug des nächsten Spielers nicht zurück in den Beutel gelegt, egal was er anzeigt.

Die Fortsetzung, die gar nicht mehr ins Kino kam ...

Nochmal: Entferne 2 gelbe und 1 grünen Würfel aus dem Beutel und lege die 3 neuen Würfel hinein.

Die Helden können sich wie gehabt gegenseitig retten. Sie können auch den Weihnachtsmann retten und umgekehrt!

Denkt aber daran, dass das Doppelgehirn-Symbol auf dem Weihnachtsmannwürfel nicht den Weihnachtsmann selbst repräsentiert. Dies ist nur ein Weihnachtsgeschenk. Wenn einer der Helden also eine Schrotflinte würfelt, hat diese hierauf keine Auswirkung.



„Schulbus“ spielen

Die Lebenden nennen es den Schulbus. Die Zombies nennen es Essen auf Rädern.

Es gibt dort viele Gehirne. Mit einem guten Wurf kannst du dir bis zu 3 auf einmal davon schnappen, doch leider ist der Bus kein ganz harmloser Spaß. Die Blagen sind auf die Zombies vorbereitet und haben ihre Schrotflinten mitgebracht!

Diese Erweiterung enthält 10 Gehirnmärker sowie 4 Schrotflintmärker, damit ihr die Geschehnisse im Schulbus auch genau festhalten könnt.



ses Zuges noch keins erwürfelt). Du kannst entweder 1 Gehirnmärker abgeben oder 1 Gehirnwürfel deiner Wahl zurück in den Beutel geben. Solltest du nur ein doppeltes Gehirn haben (wie das von dem **Weihnachtsmann** oder dem **Echten Kerl** aus „Double Feature“), gibst du diesen Würfel zurück in den Beutel und nimmst dir 1 Gehirnmärker.

Du darfst nun deinen Zug beenden oder diesen mit den 6-seitigen Würfeln fortsetzen. Der Schulbus ist für dich in diesem Zug allerdings abgefahren und kann nicht mehr benutzt werden.

Den Schulbus erwischen

Der große, gelbe **Schulbuswürfel** kommt nicht in den Würfelbeutel.

Du rollst ihn nur dann, wenn du es willst.

Du beginnst deinen Zug, indem du mit 3 Würfeln aus dem Beutel würfelst. Jedes Mal, wenn du danach Würfel nachziehst, kannst du „Ich will versuchen, den Bus zu erwischen“ oder etwas ähnlich Geistreiches sagen, und anstatt 1 Würfel aus dem Beutel zu ziehen, nimmst du dir dann den Schulbuswürfel. Du würfelst den Schulbuswürfel immer zusammen mit 2 Würfeln aus dem Beutel und würfelst daher wie sonst auch mit 3 Würfeln auf einmal.

Symbole auf dem Schulbuswürfel

Gehirn – Das Gehirnsymbol bedeutet dasselbe wie immer – leckere Gehirne! Mit 1 Wurf kannst du mit dem Schulbuswürfel bis zu 3 Gehirne holen. Nimm dir pro Gehirnsymbol, das du mit dem Bus erwürfelst, 1 Gehirnmärker.

Schrotflinte – Das Schrotflintensymbol bedeutet dasselbe wie immer: Schrotflinten böse! Nimm dir pro Schrotflintensymbol, das du mit dem Bus erwürfelst, 1 Schrotflintmärker. Jawohl, eine Seite hat 2 Schrotflinten!

Gehirn + Schrotflinte – Manchmal erwischt man Gehirne und Schrotflinten! Wie immer ist dein Zug vorbei, wenn du 3 Schrotflinten erwürfelst, und du erhältst keine Punkte. Auch dann nicht, wenn du mit demselben Wurf Gehirne bekommen hast.

Stoppchild – Der Schulbus hält an! Dein Zug ist vorbei. Wenn du 3 Schrotflinten erwürfelt hast, darfst du dir keine Punkte gutschreiben. Notiere dir ansonsten die Gehirne, die du hast.

Vorfahrt gewähren-Schild – Sie hören auf zu ballern und laufen weg! Alle Schrotflinten (oder doppelte Schrotflinten) dieses Wurfs werden zu Fußstapfen.

Sackgassenschild – Die Hasenfüße stecken in der Falle! Alle Fußstapfen dieses Wurfs werden zu Gehirnen.

Überfahren – Autsch! Du bist vor den fahrenden Bus gestolpert und hast ein Gehirn fallen gelassen. Verliere 1 Gehirn (es sei denn, du hast während die-



Gehirn



Schrotflinte



Gehirn + Schrotflinte



Stoppchild



Vorfahrt gewähren



Sackgasse



Überfahren

Normale Würfel im Schulbus

Du würfelst zusammen mit dem Schulbuswürfel immer 2 6-seitige Würfel aus dem Beutel. Darauf abgebildete Gehirne und Schrotflinten zählen wie im Grundspiel und in „Double Feature“.

Während du dich im Schulbus befindest, repräsentieren alle Fußstapfen diejenigen, die wegliefen, indem sie aus dem fahrenden Bus springen. Immer wenn du während eines Zuges Fußstapfen erwürfelst, kannst du zwischen 2 Dingen auswählen:

Spring ihnen hinterher! Lege den Schulbuswürfel zur Seite. Du darfst ihn während dieses Zuges nicht mehr verwenden. Du darfst die Fußstapfen (plus so viele zusätzliche Würfel aus dem Beutel, dass du wieder insgesamt 3 Würfel hast) dann neu würfeln.

Bleib im Bus! Die Fußstapfen werden weggelegt. Sie sind entkommen! Lege sie beiseite, bis der Beutel neu gefüllt wurde. Mach mit dem Schulbuswürfel und 2 anderen neuen Würfeln weiter.

Den Schulbus verlassen

Du kannst **jederzeit** vom Schulbus abspringen, um weglauende Kinder zu schnappen.

Das Stoppschild beendet deinen Zug. Die Reifenspuren bedeuten, dass du unter den Bus geraten bist. Du verlierst 1 Gehirn und kannst für den Rest dieses Zuges nicht mehr zurück in den Bus.

Du darfst deinen Zug nach jedem Schulbuswurf und dessen Auswertung freiwillig beenden.

Hast du **weniger als 3** Schrotflinten-Symbole auf Würfeln und Markern, schreibe dir die in diesem Zug gesammelten Gehirne (auf Würfeln und Markern) auf deinem Wertungsblatt gut. Hast du mindestens **3** Schrotflinten-Symbole auf Würfeln und Markern, bekommst du in diesem Zug gar nichts.

Alle Würfel verwenden

Du kannst den Weihnachtsmann, die beiden Helden und den Schulbus gleichzeitig verwenden, um ein wirklich abgefahrenes Spiel zu spielen! Wenn du deinen Würfelwurf auswertest, musst du dafür die Spezialeffekte der Weihnachtsmann – und der Heldenwürfel abhandeln, bevor der Schulbus betrachtet wird.



Spieldesign: Steve Jackson • Illustrationen: Alex Fernandez • Entwicklung: Philip Reed, Randy Scheunemann und Will Schoonover

Credits der Steve Jackson Games-Ausgabe:

President/Editor-in-Chief: Steve Jackson • Chief Executive Officer: Philip Reed • Chief Operating Officer: Susan Bueno • Chief Creative Officer: Sam Mitschke • Executive Editor: Miranda Horner • Editorial Assistance: Andrew Hackard • Production Manager: Sabrina Gonzalez • Production Artist: Alex Fernandez • Project Manager: Darryll Silva • Prepress Checker: Miranda Horner • Quality Control: Bridget Westerman • Operations Manager: Randy Scheunemann • Marketing Director: Rhea Friesen • Director of Sales: Ross Jepson

Spieletester: Jimmie Bragdon, Mario Butter, Paul Chapman, Richard Dodson, Andrew Hackard, John Ickes, Richard Kerr, Jonathan A. Leistiko, Kristopher Peterson, David Stanisz, Monica Stephens, Loren Wiseman, Elisabeth B. Zakes

Credits der Pegasus-Ausgabe:

Übersetzung: Jens Kaufmann • Layout: Bettina und Christian Hanisch • Realisation: Emma Jakobi

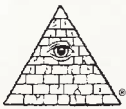
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Zombie Dice, Double Feature, School Bus, Horde Edition*, die alles sehende Pyramide und die Namen aller von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlichten Produkte sind Handelsmarken oder eingetragene Marken von

Steve Jackson Games Incorporated.

Zombie Dice – Horde Edition © 2017 Steve Jackson Games Incorporated.

Deutsche Ausgabe © 2019 Steve Jackson Games Incorporated.

Alle Rechte vorbehalten. Regelversion 1.0 (Juli 2017). Gehiirne!



STEVE JACKSON GAMES
zombiedice.sjgames.com



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

