

ESCAPE

Zombie City

The Survivor Chronicles

– Expansion 1 –



Rules booklet



Spielregel



Livret de règles



ESCAPE

Zombie City

The Survivor Chronicles

– Expansion 1 –

Zombies are everywhere ... so now some special individuals are needed to make a stand against these hordes. Take your chances as a tough policeman, a clever nerd, or a fearless grandma, and use your unique skills to subdue the zombie apocalypse. To keep this from being a walk in the park, you'll face an array of challenges on your way out of the city.

This expansion contains 2 new modules: **Module 1: Challenges** | **Module 2: Characters**

Variety is guaranteed as all modules can be played individually or combined.

Arrange your adventure, and off you go!

The „Escape Zombie City“ base game is required to play with this expansion.

The rules of the basic game remain unchanged except for the following adjustments.

Game components

Module 1: Challenges

- 6 Challenge road tiles

(rock concert, circus, retirement home, barricade, workshop, the pit)

- 1 Grandpa with base

- 1 Barricade token

- 3 Challenge tokens

(which indicate a completed challenge during the game)



Module 2: Characters

- 6 Characters with bases

(nerd, grandma, policeman, shopping queen, vendor, construction worker)

- 12 Character cards

2 cards for each character



Module 1: Challenges

The challenge road tiles create additional obstacles for players, who must overcome each challenge on such a road before they can leave the city.

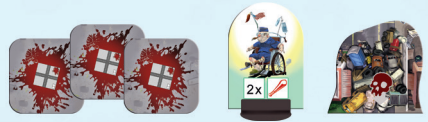
Before the game begins, the players collectively decide how difficult they want their adventure to be.

The more challenge road tiles included, the harder it becomes to escape.

Changes during set-up

Mix the challenge road tiles face down; draw 1, 2 or 3 of them; place them aside for the time being; then return the remaining such tiles to the game box. Add these tiles to the appropriate pile of street tiles depending on the letter on their rear side – A or B. Shuffle both piles separately, then stack pile A on top of pile B.

Place a number of challenge tokens equal to the number of challenge road tiles used next to the draw pile, along with the grandpa and barricade tokens.



The remaining set-up is not changed.

The Challenges

A revealed challenge road must be resolved before the end of the game or else the players cannot escape the city. Once a challenge is resolved, place a challenge token on that tile.

The pit:



To resolve this tile, the players must enter the pit with both of the depicted items – **energy drink** and **pill bottle** – in front of them, then collectively roll 3 fist icons. If this challenge is resolved, place both items (energy drink and pill bottle) in the game box.



Rock concert:



As soon as at least one player attends the rock concert, 3 zombies appear there – and until all zombies at the rock concert are defeated, no additional street tiles can be revealed. **This challenge is resolved once all zombies at the rock concert have been defeated.**

Note: Several players may combine their efforts to defeat the zombies.

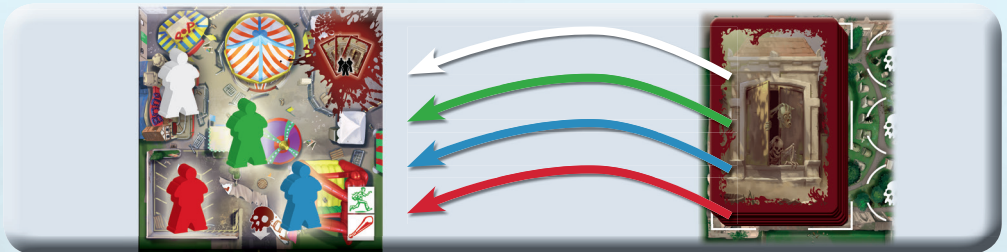


Circus:



To resolve this challenge, all players must be at the circus at the same time. Once everyone has arrived, each player must draw one zombie card and perform the depicted action. **After all players have finished their actions, this challenge is resolved.**

Note: Any zombies appearing due to the zombie cards are placed on the circus.



Workshop:



To resolve this challenge, the player must **drive to the workshop** during „2nd Phase: Escape by van“, then once there collectively roll **7 fist icons**.



Retirement home:



Place grandpa on the retirement home as soon as this tile is revealed.

To resolve this challenge, the players must escort grandpa to the church. If a player is on the same street section as grandpa and they roll 2 baseball bats, they can relocate grandpa to an adjacent street section. That street section must have a free street access to the current one and not be blocked by buildings or a dead end. **Once grandpa reaches the church, this challenge is resolved.**

Note: If grandpa hasn't reached the church by the end of a countdown, he must return to the retirement home for safety. Players must then escort him anew.



Barricade:



Place the barricade token on the barricade tile as soon as it's revealed.

To resolve this challenge, the players must enter the barricade tile, then collectively roll 5 fist icons to remove the barricade – but players can't enter the barricade tile via the skull icon (thanks to the barricade!), so they must enter it from some other edge. Once they have removed the barricade, they may freely enter this tile again via the skull icon.



Module 2: Characters

Each player chooses one of 6 characters, thus gaining a special skill for this game. A player may use their skill as often as they want or can.

Changes during set-up

Each player chooses a character and takes that character figure, a base, and the two corresponding character cards. Stick the figure into the base and place it on the church. This figure replaces each player's figure from the base game.

The two character cards show two different skills, and each player must choose one card to keep, returning the other card to the game box.

The remaining set-up is not changed.



The characters and their skills

NERD



Skill 1:

If the player is in the same street section as a zombie, they may use their own caution icons to reroll their own blocked panic dice.



Skill 2:

If the player rolls 2 fist icons, they may move a zombie on an adjacent street section



towards themselves.

GRANDMA



Skill 1:

A caution icon allows the player to reroll all of their blocked panic dice.



Skill 2:

If the player is in the same street section as a zombie, they may use 1 caution icon to reroll 1 of their



blocked panic dice.

Note: If the player gives their caution icon to another player, that player may reroll only two of their blocked panic dice as usual.

They may give the caution icon to another player, and that player may reroll 1 of their own blocked panic dice.

POLICEMAN



Skill 1:

When the player fights zombies, they have 1 extra fist or baseball bat icon automatically.



Skill 2:

The player may fight zombies on adjacent street sections.



Note: The player cannot fight through dead ends or buildings.

SHOPPING QUEEN



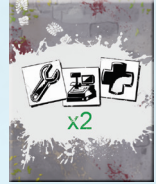
Skill 1:

If the player is on a street section with a supermarket, they may exchange any one of their items for one item of their choice from the supply. This may be any item from the hospital, gas station, or supermarket.



Skill 2:

The player may have 2 items (instead of only one).



VENDOR



Skill 1:

The player may always enter an adjacent street section. That section does not have to be connected by a street.



Skill 2:

When performing the action **1. Drive** during “2nd Phase: Escape by van” only this player needs to roll the entry icons and the extra getaway icon in order to drive the van. The other players may help them with caution icons and by fighting zombies.



CONSTRUCTION WORKER



Skill 1:

If the player shares the same street section with another player, they may freely exchange dice at the same ratio.



Skill 2:

If the player rolls 3 baseball bat icons, they may move another player onto their own street section, no matter where this other player is located.



ESCAPE

Zombie City

The Survivor Chronicles

- Expansion 1 -

Les zombies sont partout... À présent, seuls des personnages hors du commun peuvent se dresser contre la meute ! Tentez votre chance dans le rôle d'un policier dur à cuire, d'un geek astucieux ou d'une grand-mère intrépide et mettez un terme à l'apocalypse grâce à vos dons uniques. Ce ne sera pas une ballade de santé : il vous faudra surmonter toutes sortes de défis pour sortir de la ville.

Cette extension contient 2 nouveaux modules : le **Module 1 - Défis** et le **Module 2 - Personnages**.
Variété garantie : tous les modules peuvent être joués seuls ou associés à d'autres, selon les combinaisons de votre choix. Préparez votre propre aventure et c'est parti !

Le jeu de base « Escape – Zombie City » est nécessaire pour jouer avec cette extension. Les règles de base ne changent pas, hormis pour ce qui est des modifications suivantes :

Accessoires

Module 1 : Défis

- 6 tuiles Rue Défi

(Concert de rock, cirque, maison de retraite, barricade, atelier, fosse)

- 1 grand-père avec socle

- 1 pion Barricade

- 3 pions Défi

(pour désigner un défi accompli pendant la partie)



Module 2 : Personnages

- 6 personnages avec socles

(geek, grand-mère, policier, reine du shopping, vendeuse, ouvrier)

- 12 cartes Personnage

2 cartes par personnage



Module 1 : Défis

Les tuiles de Rue Défi présentent des obstacles supplémentaires. Il faut surmonter le défi de chaque rue avant de pouvoir quitter la ville.

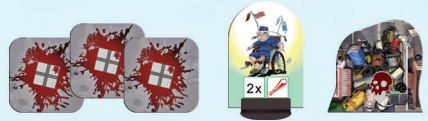
Avant que la partie ne commence, les joueurs choisissent ensemble le niveau de difficulté de leur aventure.

Plus il y a de tuiles Rue Défi, plus il est difficile de s'échapper.

Changements dans la mise en place

Mélangez les tuiles Rue Défi et piochez-en 1, 2 ou 3 (selon la difficulté voulue) face cachée. Mettez-les de côté pour le moment et rangez les tuiles Rue Défi restantes dans la boîte. Mettez les tuiles piochées dans les piles A et B selon leur verso. Ensuite, mélangez séparément les piles A et B, et placez la pile A sur la pile B.

Gardez autant de pion Défi près de la pioche que vous y avez ajouté de tuiles Rue Défi. C'est également ici que le grand-père et le pion Barricade attendront d'être utilisés.



Le reste de la mise en place ne change pas.

Les défis

Quand une tuile Rue Défi est révélée, il faut surmonter le défi qu'elle représente avant la fin de la partie, sinon les joueurs ne peuvent pas sortir de la ville. Une fois qu'un défi est surmonté, on place un pion Défi dessus.

La fosse :



Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent entrer dans la fosse, avoir les deux objets représentés devant eux - boisson énergétique et boîte à pilules - et obtenir conjointement 3 symboles de poing. Quand ce défi est surmonté, rangez les deux objets (boisson énergétique et boîte à pilules) dans la boîte de jeu.



Concert de rock :



Dès qu'un joueur pioche le concert de rock, 3 zombies y apparaissent. Tant que tous les zombies du concert ne sont pas vaincus, on ne peut plus révéler de tuiles Rue. Ce défi est surmonté quand tous les zombies du concert de rock sont vaincus.

Note : les joueurs peuvent s'y mettre à plusieurs pour vaincre les zombies.

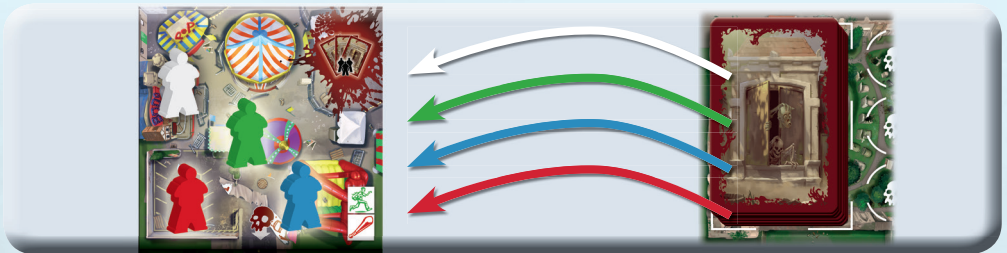


Cirque :



Tous les joueurs doivent se trouver ensemble sur le cirque pour surmonter ce défi. Chaque joueur pioche alors une carte Zombie de la pioche et effectue l'action correspondante. Une fois que tous les joueurs ont résolu leur action, ce défi est surmonté.

Note : tous les zombies générés par les cartes sont placés sur le cirque



Atelier :



Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent conduire jusqu'à l'atelier pendant la 2^e phase (S'enfuir dans le van) et une fois sur place, obtenir conjointement 7 symboles de poing.



Maison de retraite :



Placez le grand-père sur la maison de retraite dès qu'elle est révélée.

Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent escorter le grand-père jusqu'à l'église. Lorsqu'un joueur se trouve sur la même section de rue que le grand-père, il peut, en obtenant deux symboles de batte de baseball, déplacer le grand-père vers une tuile Rue adjacente. La tuile Rue en question doit disposer d'une issue dégagée (elle doit être accessible autrement que par un cul-de-sac ou un bâtiment).

Une fois que le grand-père est dans l'église, le défi est surmonté.

Note : si le grand-père n'est pas arrivé à l'église à la fin d'un compte à rebours, on le replace dans la maison de retraite. La mission d'escorte jusqu'à l'église repart à zéro !



Barricade :



Placez le pion Barricade sur la tuile Barricade dès qu'elle est révélée.

Pour surmonter ce défi, les joueurs doivent entrer dans la tuile Barricade et en retirer la Barricade en obtenant conjointement 5 symboles de poing. Le problème, c'est que les joueurs ne peuvent pas entrer dans cette tuile par une voie comportant un symbole de crâne. Ils doivent y pénétrer par un autre côté. Une fois qu'ils ont retiré le pion Barricade, ils ne sont plus bloqués par le symbole de crâne.



Module 2 : Personnages

Chaque joueur choisit un des 6 personnages, chacun octroyant une capacité spéciale. Chaque joueur peut utiliser sa capacité aussi souvent qu'il le souhaite.

Changements pendant la mise en place

Chaque joueur choisit un personnage et le prend, ainsi qu'un socle et les deux cartes Personnage correspondantes. Il insère le personnage dans son socle et le pose sur l'église. Les personnages remplacent ainsi les pions Survivant du jeu de base.

Les deux cartes Personnages présentent chacune une capacité différente. Chaque joueur doit donc en choisir une des deux et ranger l'autre dans la boîte.

Le reste de la mise en place ne change pas.



Les personnages et leurs capacités

LE GEEK



Capacité 1:

Si le joueur se trouve sur la même tuile que les zombies, il peut quand même utiliser ses propres symboles de prudence pour libérer ses dés bloqués.



Capacité 2:

Si le joueur obtient 2 symboles de poing, il peut déplacer 1 zombie. Le zombie est déplacé dans une tuile adjacente à celle où il se trouve, et en direction du joueur.



LA GRAND-MÈRE



Capacité 1:

Un symbole de prudence permet au joueur de libérer tous ses dés bloqués.



Capacité 2:

Si le joueur se trouve sur la même tuile qu'un zombie, il peut utiliser 1 symbole de prudence pour relancer 1 de ses dés bloqués. Il peut également donner le symbole de prudence à un autre joueur pour libérer 1 des dés bloqués de celui-ci.



Note : si le joueur donne son symbole de prudence à un autre, ce dernier ne peut toutefois libérer que 2 dés bloqués, comme d'habitude.

POLICIER



Capacité 1:

Quand le joueur combat des zombies, on considère qu'il dispose automatiquement de 1 symbole de

poing ou 1 symbole de batte de baseball en plus de ceux obtenus aux dés.



Capacité 2:

Le joueur peut combattre les zombies qui se trouvent sur des tuiles adjacentes à la sienne.



Note : le joueur ne peut toutefois pas combattre « à travers » des culs-de-sac ou des bâtiments.

LA REINE DU SHOPPING



Capacité 1:

Si le joueur se trouve sur une tuile comportant un supermarché, il peut échanger 1 de ses objets

contre l'objet de son choix issu de la réserve. Il peut s'agir de n'importe quel objet issu de l'hôpital, de la station essence ou du supermarché.



Capacité 2:

Le joueur peut transporter 2 objets (au lieu de 1 seulement).



LA VENDEUSE



Capacité 1:

Le joueur peut toujours entrer dans une tuile adjacente à la sienne, même si elle n'y est pas reliée par une rue.



Capacité 2:

Quand le joueur effectue l'action **1. Rouler** pendant la 2^e phase (S'enfuir dans le van), il suffit que

lui seul obtienne les symboles requis et le symbole supplémentaire de fuite pour conduire le van. Les autres joueurs peuvent l'aider en lui fournissant des symboles de prudence et en combattant les zombies.



L'OUVRIER



Capacité 1:

Si le joueur se trouve sur la même tuile qu'un autre joueur, ils peuvent échanger librement des dés entre eux (à raison de 1 contre 1).



Capacité 2:

Si le joueur obtient 3 symboles de batte de baseball, il peut prendre le pion Survivant de n'importe quel autre joueur (où qu'il se trouve) et le placer sur sa propre tuile avec lui.



ESCAPE

Zombie City

The Survivor Chronicles

- Expansion 1 -

Überall Zombies... Da braucht es schon besondere Charaktere, die sich den Horden entgegenstellen. Spielt als kühner Polizist, cleverer Nerd oder auch als unerschrockene Großmutter und nutzt eure einzigartigen Fähigkeiten, um der Zombieapokalypse Herr zu werden. Damit das ganze kein Spaziergang wird, stellt ihr euch auf eurem Weg verschiedensten Aufgaben, die ihr erfüllen müsst, um der Stadt entfliehen zu können.

Diese Erweiterung enthält 2 neue Module: **Modul 1: Aufgaben** | **Modul 2: Charaktere**

Für Abwechslung ist gesorgt, denn alle Module lassen sich einzeln und zusammen spielen. Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht's.

Diese Erweiterung in nur in Kombination mit dem Basisspiel „Escape Zombie City“ spielbar. Die Spielregeln des Basisspiels bleiben, bis auf folgende Anpassungen, unverändert.

Spielmaterial

Modul 1: Aufgaben

- 6 Aufgabenstraßen

(Rockkonzert, Jahrmarkt, Altenheim, Barrikade, Werkstatt, Erdloch)

- 1 Opa mit Standfuß

- 1 Barrikadenplättchen

- 3 Aufgabenplättchen

(zeigt während des Spiels an, dass eine Aufgabe erfüllt worden ist)



Modul 2: Charaktere

- 6 Charaktere mit Standfüßen

(Nerd, Großmutter, Polizist, Shopping Queen, Lieferantin, Bauarbeiter)

- 12 Charakterkarten

2 Karten je Charakter



Modul 1: Aufgaben

Die Aufgabenstraßen bieten euch zusätzliche Herausforderungen. Jede Straße stellt euch vor eine Aufgabe, die ihr erfüllen müsst, um die Stadt verlassen zu können.

Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch gemeinsam, wie herausfordernd ihr das Abenteuer gestalten wollt.

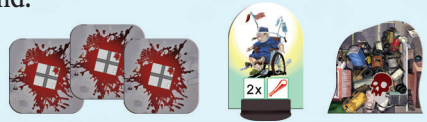
Je mehr Aufgabenstraßen im Spiel sind, desto schwieriger wird eure Flucht.

Änderungen im Spielaufbau

Die Aufgabenstraßen werden gemischt und verdeckt 1, 2 oder 3 gezogen und beiseite gelegt, die restlichen Aufgabenstraßen gehen aus dem Spiel. Die ausgewählten Aufgabenstraßen werden entsprechend ihrer Rückseite zu den anderen A und B Straßenabschnitten sortiert. Danach werden beide Stapel einzeln gemischt und Stapel A auf Stapel B gelegt. Es werden so viele Aufgabenplättchen neben den Nachziehstapel gelegt, wie Aufgabenstraßen gewählt worden sind.

Der Opa und das Barrikadenplättchen werden ebenfalls neben den Nachziehstapel gestellt.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.



Die Aufgaben

Wenn eine Aufgabenstraße aufgedeckt wird, muss die Aufgabe während des Spiels erfüllt werden, ansonsten könnt ihr nicht entfliehen. Um anzuzeigen, dass eine Aufgabe erfüllt ist, legen die Spieler ein Aufgabenplättchen auf den entsprechenden Abschnitt.

Erdloch:



Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler das Erdloch betreten, die beiden dargestellten Gegenstände, **Energydrink** und **Pillendose** vor sich liegen haben und anschließend gemeinsam **3 Faust-Symbole** erwürfeln. Ist die Aufgabe erfüllt, werden die beiden Gegenstände (Energydrink und Pillendose) zurück in die Schachtel gelegt.



Rockkonzert:



Sobald ein Spieler das Rockkonzert betritt, erscheinen dort 3 Zombies. Es kann solange kein neuer Straßenabschnitt aufgedeckt werden, bis alle Zombies auf dem Rockkonzert besiegt worden sind. **Die Aufgabe ist erfüllt, sobald alle Zombies auf dem Rockkonzert besiegt sind.**

Anmerkung: Es können mehrere Spieler versuchen, die Zombies zu besiegen.

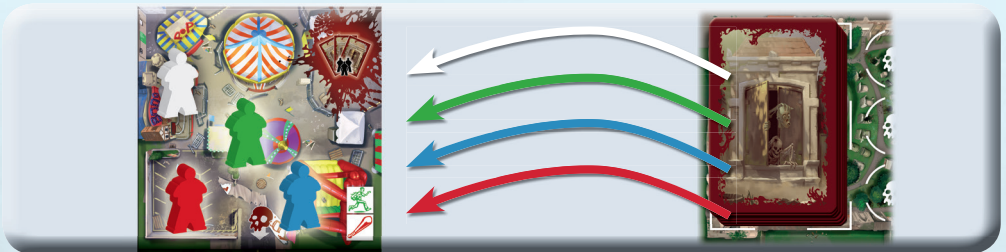


Jahrmarkt:



Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen alle Spieler gleichzeitig auf dem Jahrmarkt stehen und jeder muss eine Zombiekarte ziehen und die entsprechende Aktion ausführen. **Hat jeder die Aktion auf der Zombiekarte ausgeführt, ist die Aufgabe erfüllt.**

Anmerkung: Zombies, die durch die Zombiekarten erscheinen, stellt ihr auf den Jahrmarkt.



Werkstatt:



Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler während der „2. Phase: Mit dem Bus entkommen“ **zur Werkstatt fahren und dort gemeinsam 7 Faust-Symbole erwürfeln.**



Altenheim:



Sobald das Altenheim aufgedeckt wird, stellen die Spieler den Opa auf diesen Abschnitt.

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler den Opa zurück zur Kirche begleiten. Befindet sich ein Spieler auf demselben Straßenabschnitt wie der Opa, kann er 2 Baseballschläger erwürfeln und darf den Opa in einen angrenzenden Straßenabschnitt setzen. Dabei darf der Opa nur in Abschnitte gesetzt werden, zu denen es eine freie Straße gibt (nicht durch Sackgassen oder Gebäude). **Hat der Opa die Kirche erreicht, ist die Aufgabe erfüllt.**

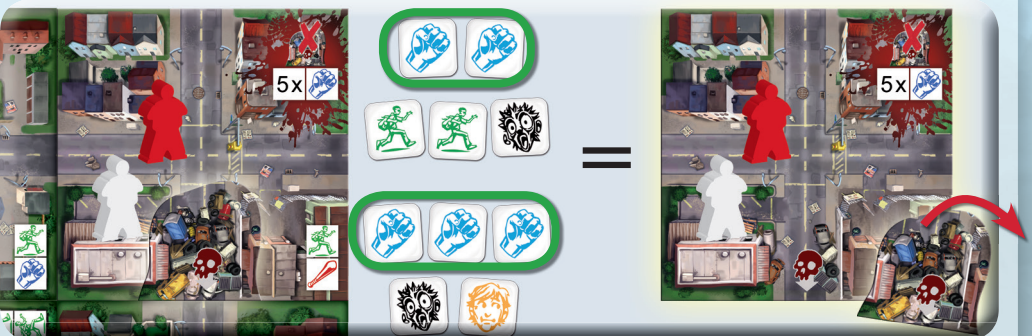
Anmerkung: Ist der Opa am Ende eines Countdowns noch nicht in der Kirche, wird er wieder zurück ins Altenheim gesetzt. Ihr müsst ihn nun erneut zur Kirche begleiten.



Barrikade:



Sobald die Barrikade aufgedeckt wird, legen die Spieler das Barrikadenplättchen auf den Abschnitt. **Um die Aufgabe zu erfüllen**, müssen die Spieler die Barrikade betreten und **das Barrikadenplättchen durch das Erwürfeln von 5 Faust-Symbolen entfernen**. Das Barrikadenplättchen verhindert jedoch, dass Spieler den Abschnitt über das Totenkopfsymbol betreten können. Sie müssen einen alternativen Weg finden, der es ihnen erlaubt, von einer der anderen Seiten den Abschnitt zu betreten. Ist das Barrikadenplättchen entfernt, können die Spieler den Abschnitt wieder über das Totenkopfsymbol betreten.



Modul 2: Charaktere

Jeder Spieler wählt einen von 6 Charakteren, welcher ihm eine besondere Fähigkeit für das Spiel verleiht. Die Fähigkeit dürft ihr so oft benutzen wie ihr wollt/könnt.

Änderungen im Spielaufbau

Jeder von euch wählt einen Charakter und nimmt sich seine Figur, einen Standfuß und die zwei entsprechenden Charakterkarten. Die Figur wird in den Standfuß gesteckt und auf die Kirche gestellt. Diese Charakterfigur ersetzt eure Spielfigur des Basisspiels.

Die beiden Charakterkarten zeigen zwei verschiedene Fähigkeiten. Ihr müsst euch für eine von beiden entscheiden, diese legt ihr vor euch ab. Die andere Fähigkeit geht aus dem Spiel.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.



Die Charaktere und ihre Fähigkeiten

NERD



Fähigkeit 1:

Befindet sich der Spieler gemeinsam mit Zombies im selben Straßenabschnitt, darf er seine

Vorsicht-Symbole nutzen, um seine eigenen blockierten Panikwürfel erneut zu würfeln.



Fähigkeit 2:

Erwürfelt der Spieler 2 Faust-Symbole, kann er einen Zombie auf einem angrenzenden

Straßenabschnitt zu sich bewegen.



GROSSMUTTER



Fähigkeit 1:

Ein Vorsicht-Symbol ermöglicht dem Spieler, alle seine eigenen blockierten Panikwürfel

erneut zu würfeln.

Anmerkung: Überlässt der Spieler ein Vorsicht-Symbol einem Mitspieler, so darf dieser dennoch nur zwei seiner blockierten Panikwürfel erneut würfeln.



Fähigkeit 2:

Befindet sich der Spieler gemeinsam mit einem Zombie im selben Straßenabschnitt,

darf er 1 Vorsicht-Symbol nutzen, um 1 blockierten Panikwürfel erneut zu würfeln. Er darf das Vorsicht-Symbol auch einem Mitspieler überlassen. Dieser darf dann ebenfalls 1 blockierten Panikwürfel erneut würfeln.



POLIZIST



Fähigkeit 1:

Bekämpft der Spieler einen Zombie, hat er automatisch 1 Faust- oder Baseballschläger-Symbol extra.



Fähigkeit 2:

Der Spieler kann Zombies auf angrenzenden Straßenabschnitten bekämpfen.

Anmerkung: Der Spieler kann nicht durch Sackgassen oder Gebäude kämpfen.



SHOPPING QUEEN



Fähigkeit 1:

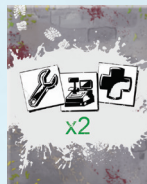
Steht der Spieler auf einem Straßenabschnitt mit einem Supermarkt, darf er seinen vor sich liegenden

Gegenstand gegen einen beliebigen Gegenstand aus dem Vorrat tauschen. Dabei darf der getauschte Gegenstand aus dem Krankenhaus, der Tankstelle oder dem Supermarkt sein.



Fähigkeit 2:

Der Spieler kann bis zu 2 Gegenstände vor sich liegen haben.



LIEFERANTIN



Fähigkeit 1:

Der Spieler kann immer, durch das Erwürfeln von 2 Faust-Symbole einen angrenzenden Straßenabschnitt betreten. Dabei muss keine Straßenverbindung zum angrenzenden Straßenabschnitt bestehen.



Fähigkeit 2:

In der „2. Phase: Mit dem Bus entkommen“ bei der Aktion **1. Fahren** muss nur der Spieler alleine die „betreten Würfelsymbole“ und das extra Flucht-Symbol erwürfeln, um mit dem Bus zu fahren. Die Mitspieler können ihm mit Vorsicht-Symbolen und beim Bekämpfen von Zombies helfen.



BAUARBEITER



Fähigkeit 1:

Befindet sich der Spieler auf demselben Straßenabschnitt wie ein Mitspieler, darf er mit diesem beliebige

viele Würfel tauschen. Es muss aber immer im selben Verhältnis getauscht werden.



Fähigkeit 2:

Erwürfelt der Spieler 3 Baseballschläger-Symbole, kann er einen beliebigen Mitspieler (egal wo

dieser steht) zu sich auf seinen Straßenabschnitt holen.





© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved