



ZOMBIE FLUXX – DAS WECHSELVOLLE ZOMBIE-KARTENSPIEL FÜR 2-6 SPIELER AB 8 JAHREN VON ANDREW LOONEY.

SPIELZIEL

Wie auch das Original-*Fluxx* ist *Zombie Fluxx* ein Spiel, bei dem ihr, die Spieler, Regeln und Spielziel bestimmt! Alles beginnt mit der Grundregel, die euch jede Runde eine Karte ziehen und eine Karte spielen lässt. Doch schnell legt ihr Neue Regelkarten, die für reichlich viel Chaos sorgen. Ihr sammelt vor euch Karten, um das Spielziel zu erfüllen. Doch das kann sich schneller ändern, als euch lieb ist.

Dieses Spiel ist eine Fortgeschrittenenversion von *Fluxx*. Im ersten Abschnitt der Anleitung wird das Grundspiel erklärt, im darauf folgenden findet ihr die Regeln für die Fortgeschrittenenversion mit Zombies.

SPIELMATERIAL

110 Spielkarten:



1 Grundregelkarte



1 Antizielkarte



24 Neue Regelkarten



21 Zielkarten



15 Sammelkarten



15 Gammlerkarten



23 Aktionskarten



10 Blankokarten für eigene Kartenideen (je 2 x)

WENN IHR *Fluxx* NOCH NICHT GESPIELT HABT,
DANN SPIELT ZUNÄCHST DAS GRUNDSPIEL OHNE ZOMBIES.
LEST DAZU DIE NUN FOLGENDEN REGELN DES GRUNDSPIELS.

WENN IHR *Fluxx* BEREITS GESPIELT HABT UND DIE REGELN
KENNT, DANN BLÄTTERT WEITER ZUM NÄCHSTEN ABSCHNITT
UND LESE DIREKT DIE NEUEN ZOMBIE-REGELN!

EINE PARTIE OHNE ZOMBIES

Insbesondere dann, wenn ihr *Fluxx* noch nie gespielt habt, ist es sinnvoll, die Zombies erstmal wegzulassen und eine Runde des *Fluxx*-Grundspiels zu spielen. Spielt das Grundspiel so lange ihr wollt. Sobald ihr für eine größere Dosis Wahnsinn bereit seid, könnt ihr die Zombies dazumischen.

Die folgende Liste enthält die Karten, die ihr für eine Partie des Grundspiels aussortieren müsst (Diese Karten sind in der rechten unteren Ecke mit einem „Z“ markiert.). Ignoriert während der Partie alle Texte auf Zielkarten, die sich auf Zombies beziehen.

Aktionskarten:

- ☛ Von Zombies gefressen!
- ☛ Rückkehr der lebenden Toten
- ☛ He, hier her!
- ☛ Lass uns torkeln!
- ☛ Keine Zombies
- ☛ ... und bleibt gefälligst tot!
- ☛ Munition verbraucht
- ☛ Zombie-Fete

Neue Regeln:

- ☛ Waffenbonus
- ☛ Ausrottungsbonus
- ☛ Adrenalinschub
- ☛ Zombie-Saison
- ☛ Schau, da drüben!
- ☛ Es funktioniert nicht!
- ☛ Stöhnen erfordert
- ☛ Tote Freunde
- ☛ Zombies sind gar nicht so böse
- ☛ Herr der Zombies

Sammler:

- ☛ Schallkanone
- ☛ Zombie-Ex

Ziele:

- ☛ Vier, drei, zwei, eins
- ☛ Ich allein habe überlebt
- ☛ Ich halte sie auf!
- ☛ Zombie-Baseball-Team

Antiziel:

- ☛ Sieg der Zombies

Alle Gammler



SPIELVORBEREITUNG

Legt die Grundregelkarte in die Mitte des Tisches. Mischt dann alle übrigen Karten und teilt jeweils **3 Karten** an jeden Spieler aus. Nehmt diese Karten auf eure Hand. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Zugstapel, den ihr neben der Grundregelkarte platziert. (Lasst dort auch Platz für den später entstehenden offenen Ablagestapel.) Zu Beginn einer Partie liegen also weder Ziel- noch Neue Regelkarten aus.

Bestimmt auf beliebige Weise einen Startspieler.

SPIELABLAUF

Zombie Fluxx verändert sich ständig, während ihr es spielt. Zu Beginn gibt es nur einige wenige, einfache Regeln, jedoch gewinnt das Spiel an Komplexität, indem nach und nach zusätzliche Regeln durch Neue Regelkarten ins Spiel kommen oder die vorher geltenden Regeln ersetzen. Zu Beginn befolgt ihr die **Grundregeln** – ziehe 1 Karte und spiele dann 1 Karte bei keinerlei Beschränkungen bezüglich Handkarten und Sammlern. Sobald eine **Neue Regelkarte** ins Spiel kommt, müsst ihr diese befolgen.

Ihr seid – beginnend mit dem Startspieler – nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ihr führt eure Züge durch, bis jemand das augenblicklich gültige Ziel erfüllt.

Was ihr macht, wenn ihr am Zug seid:

- 1.) Zieht die derzeit erforderliche Anzahl an Karten vom Zugstapel.
- 2.) Spielt die derzeit erforderliche Anzahl an Karten aus eurer Hand.
- 3.) Legt so lange vor euch ausliegende Sammler ab, bis ihr nicht mehr als die derzeit maximal erlaubte Anzahl an Sammlern vor euch ausliegen habt (Sammlerbeschränkung).
- 4.) Legt so lange Karten von eurer Hand ab, bis ihr nicht mehr als die derzeit maximal erlaubte Anzahl an Karten auf der Hand habt (Handkartenbeschränkung).

Optionale Aktionen, die aufgrund von Aktionskarten, Neuen Regeln usw. möglich sind, könnt ihr jederzeit während eures Zuges ausführen, auch vor dem Ziehen neuer Karten. Wenn der Text einer Karte dieser Anleitung widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.



Falls ihr weniger **Handkarten** habt, als entsprechend den Regeln gespielt werden sollen, spielt so viele aus, wie ihr könnt. Euer Zug endet, wenn ihr keine Karten mehr auf der Hand habt – selbst dann, wenn ihr noch mehr Karten spielen dürft.

Zug- und Ablagestapel

Wenn der **Zugstapel verbraucht** ist, werden die Karten auf dem Ablagestapel neu gemischt und als Zugstapel bereit gelegt. Setzt das Spiel dann mit dem neuen Zugstapel fort. Sind Zug- und Ablagestapel leer, kann vorübergehend kein Spieler eine Karte ziehen.

Ihr dürft euch jederzeit die Karten im Ablagestapel **anschauen**. Die Reihenfolge der Karten dürft ihr jedoch nicht ändern.

Eine Karte abzulegen ist nicht gleichbedeutend mit dem Spielen einer Karte. Wenn ihr eine Karte spielt, müsst ihr alle Instruktionen auf dieser Karte – wenn möglich – befolgen. Unerwünschte Handkarten könnt ihr nicht einfach **ablegen**. Ihr dürft eine Handkarte nur dann ablegen, wenn euch eine Handkartenbeschränkung dazu zwingt. (Ja, dies kann bedeuten, dass ihr eventuell gezwungen seid, eine Karte auszuspielen, die jemand anderen gewinnen lässt.)

KARTENTYPEN

Ziehe 1 Karte	Spiele 1 Karte
GRUNDREGELN	
Keine Handkarten- beschrän- kung	Keine Sammler- beschrän- kung

Grundregeln Diese Karte liegt zu Beginn der Partie in der Tischmitte aus. Im Laufe des Spiels werden diese Grundregeln von Neuen Regeln ersetzt – allerdings sollte diese Karte das ganze Spiel über an ihrem Platz liegen bleiben. Die Grundregeln sind die folgenden: „Ziehe 1 Karte, spiele 1 Karte, keine Sammlerbeschränkung, keine Handkartenbeschränkung“.



NEUE REGEL

Leere-Hand-Bonus

LEERE HAND =  3

Hast du im Beginn dieses Zuges keine Karten auf der Hand, ziehe 3 Karten, bevor du die ungewöhnlich günstige Nachschubregel bedienst.

Neue Regel Wenn ihr eine Neue Regel ausspielt, legt sie neben die Grundregelkarte. Die Anzahl der Regelkarten im Spiel ist nicht begrenzt. Sollte aber die Neue Regel einer bereits im Spiel befindlichen Regel **widersprechen**, wird die alte Regelkarte abgelegt. (Die Grundregeln werden zwar ersetzt, aber niemals abgelegt. Um Verwirrung zu vermeiden, platziert die Neue Regel so, dass diese wie unten abgebildet den nun ungünstigen Teil der Grundregeln überdeckt.) Neue Regeln **gelten sofort**, und alle Spieler müssen die Neue Regel umgehend befolgen. Dies wird oft dazu führen, dass Spieler, die am Zug sind, sofort neue Karten ziehen und spielen dürfen oder Mitspieler umgehend einige ihrer Karten ablegen müssen.



Beispiel: Nachdem Jens den Grundregeln entsprechend 1 Karte gezogen hat, spielt er die Neue Regel *Ziehe 4*. Ab sofort ziehen alle Spieler 4 Karten, wenn sie an der Reihe sind. Da Jens bisher aber nur 1 Karte gezogen hat, zieht er sofort 3 weitere Karten. Tobias, der danach am Zug ist, zieht 4 Karten. Er spielt *Ziehe 2*, was wiederum die Regeln verändert. Da *Ziehe 2* der *Ziehe 4* widerspricht, wird die *Ziehe 4*-Karte abgelegt. Tobias zieht keine weiteren Karten, da er bereits (mindestens) 2 Karten gezogen hatte. Er muss aber auch keine bereits gezogenen Karten wieder zurücklegen.

ZIEL

Waffenkennner



Der Spieler gewinnt, der die **Scheitbahn** und mindestens 2 weitere Sammler, die passende Helfer sind, vor sich auflegen hat.

Ziel Wenn ihr ein Ziel ausspielt, legt dieses **offen in die Tischmitte**. Ein bereits ausliegendes Ziel kommt sofort auf den Ablagestapel. Zu Beginn der Partie befindet sich kein Ziel im Spiel. So lange kein Ziel ausgespielt wurde, kann niemand das Spiel gewinnen. Ein ausliegendes Ziel gilt für alle Spieler. Sobald jemand die Bedingungen erfüllt, hat er gewonnen – auch dann, wenn er gerade nicht am Zug ist!

SAMMLER

Baseballschläger



Sammler Wenn ihr einen Sammler ausspielt, legt diesen **offen vor euch** auf dem Tisch aus. Zum Erreichen der meisten Ziele benötigt ihr ein bestimmtes Sammler-Paar. Daher ist es fast immer sinnvoll, einen Sammler zu spielen.

AKTION

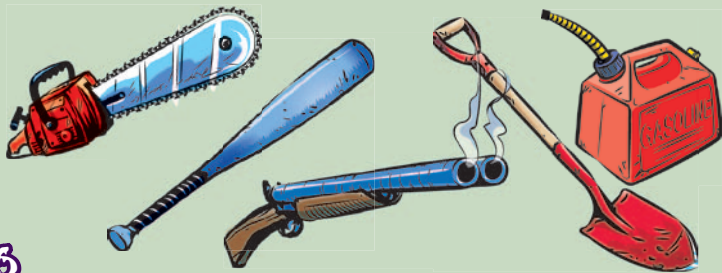
Ziehe 2 und spiele 1

Lege deine Handkarten aus Sicht. Ziehe 2 Karten und spiele sie aus. Du bestimmst die Reihenfolge. Nimm dann deine Handkarten wieder auf und spiele deinen Zug zu Ende.

Diese Karte, sowie alle Karten, die du wegen ihr ausspielt, zählen als eine einzige ausgespielte Karte.

Aktion Aktionen werden **einmal** genutzt und dann abgelegt. Macht einfach das, was auf der Karte steht, und legt sie dann auf den Ablagestapel. Aktionen können zuweilen großes Chaos auslösen und zu anderen Gelegenheiten überhaupt nichts bewirken. Auch wenn manche Aktionen zum Ausspielen zusätzlicher Karten führen, gilt die komplette Aktion nur als das Ausspielen **lediglich 1 Karte**.

Beispiel: Jens spielt die Aktion *Ziehe 2 und spiele sie*. Er zieht 2 Karten vom Zugstapel, die er beide spielen muss. Ist eine der Karten die *Ziehe 3 und spiele 2*, dann macht er weiter, indem er 3 weitere Karten zieht, 2 davon spielt und die 3. ablegt. Alle diese Aktivitäten zählen als das Ausspielen lediglich 1 Karte.

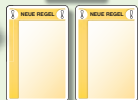


Wohin mit all den Karten?

SPIELER 1



Neue Regeln werden neben die Grundregelkarte in die Mitte des Tisches gelegt.



SPIELER 2



Legt Sammler vor euch auf den Tisch.

Legt Gammler neben eure Sammler.

SPIELER 4



Ziele werden in die Mitte des Tisches gelegt.



SPIELER 2



Ablagestapel (offen)

Aktionen werden benutzt und dann auf den Ablagestapel gelegt.

SPIELENDE

Es wird so lange gespielt, bis jemand das augenblicklich **gültige Ziel** erfüllt.

Dieser Spieler gewinnt sofort – egal, wer gerade am Zug ist!

Eine Partie ist nicht zu Ende, bevor es einen eindeutigen Gewinner gibt. Erfüllen 2 oder mehrere Spieler zum selben Zeitpunkt die Siegbedingungen, wird das Spiel fortgeführt, bis es 1 Gewinner gibt.





UND JETZT, DA IHR WISST, WIE FLUXX GESPIELT WIRD ...
... BRINGT DIE ZOMBIES INS SPIEL!

ZUSÄTZLICHE KARTENTYPEN

Mischt in der Spielvorbereitung nun auch die Gammlerkarten und die Antizielkarte in den Kartenstapel ein.



GAMMLER

Larry der Zombi



Die Karte nicht gewinnen, solange diese Karte vor dir liegt. Auch dann nicht, wenn das ursprüngliche Ziel besagt, dass ein Sieg mit Zombies möglich ist. Besitze diese Karte gegen das Übergehorchen eines anderen Spielers, sobald sich das Ziel ändert.



Gammler Im Gegensatz zu den begehrten Sammlern, die euch gewinnen lassen, sind Gammler äußerst lästig, da sie euch oft um den Sieg bringen können. Während ihr Sammler so lange auf der Hand behalten könnt, bis ihr sie spielen wollt, **müsst** ihr Gammler sofort offen vor euch auslegen, sobald ihr einen zieht. Dies zählt nicht als das Ausspielen einer Karte. Zieht dann für jeden Gammler eine weitere Karte nach. Falls ihr einen Gammler **anders als durch Ziehen** bekommt, legt ihn ebenfalls **offen** vor euch aus, sobald ihr ihn bekommt.

In Zombie Fluxx sind alle Gammlerkarten Zombies. Wenn in einem Kartentext der Begriff Gammler auftaucht, dann sind ganz allgemein alle Gammlerkarten gemeint, auch Zombies. Ist hingegen von Zombies die Rede, sind nur diese speziellen Gammler gemeint.

Beispiel: Tobias spielt die Aktion *Ziehe 3 und spiele 2* und zieht 3 Karten. Falls sich darunter Gammler befinden, legt er diese vor sich ab und zieht sofort Karten nach, bis er 3 Nichtgammlerkarten hat. Dann wählt er die beiden Karten aus, die er spielen will, und legt die 3. ab.



ANTIZIEL

Sieg der Zombies



Antiziel Das Antiziel wird wie ein ganz normales Ziel behandelt. Wenn die Bedingungen des Antiziels jedoch erfüllt werden, endet das Spiel und alle Spieler haben verloren, da die Zombies gewonnen haben.



SYMBOLE

In *Zombie Fluxx* gibt es auf manchen Karten neue Symbole. Hier sind die Erläuterungen dazu:



Gewöhnlicherweise sind Zombies ein Problem. Dieses Symbol taucht auf Zielkarten auf, bei denen ein Zombie dich davor abhält zu gewinnen.



Manchmal ist es sogar eine gute Sache, wenn man einen Zombie hat. Dieses Symbol zeigt entweder an, dass ein Zombie benötigt wird, oder dass ein Zombie auf irgendeine Weise als Ziel ausgewählt werden kann.



Dieses Symbol kennzeichnet Dinge, die als Waffe benutzt werden können. Wenn die Neue Regel *Waffenbonus* im Spiel ist, können Sammler mit diesem Symbol benutzt werden, um Zombies zu töten.

BEVOR ES LOSGEHT

Bevor die Partie losgeht, schaut eure Handkarten an. Hat ein Spieler eine oder mehrere **Gammlerkarten** auf der Hand, muss er diese sofort vor sich auslegen. Dieser Spieler zieht dann so lange neue Karten vom Zugstapel, bis er 3 Nichtgammlerkarten auf der Hand hat. Bestimmt dann auf beliebige Weise einen Startspieler.



ZOMBIEKARTEN

Nicht alle Zombies sind gleich. Manche lassen sich leichter töten als andere! Es gibt 15 verschiedene Zombiearten im Spiel (entsprechend der Kartenanzahl), die sich in 4 Grundtypen zusammenfassen lassen:



Zombie: Dies ist der gewöhnliche Alltagszombie. Wenn du ihn tötest, dann geht er auf den Ablagestapel.

Zombiepaar: Das Zombiepaar ist schlauer als der Durchschnittstote. Wenn sie bei dir sind und du einen anderen Zombie tötest, dann bekommen sie Angst und gehen in Deckung! Sie bewegen sich dann zu einem Mitspieler deiner Wahl. Du kannst sie wie einen normalen Zombie töten.



Zombietrio: Wenn du ein Zombietrio tötest, dann wird die Karte nicht abgelegt. Das Zombietrio bewegt sich stattdessen in Pfeilrichtung zum nächsten Spieler.

Zombiequartett: Diese Karte wird wieder lebendig! Wird das Zombiequartett getötet, dann legst du die Karte oben auf den Zugstapel.



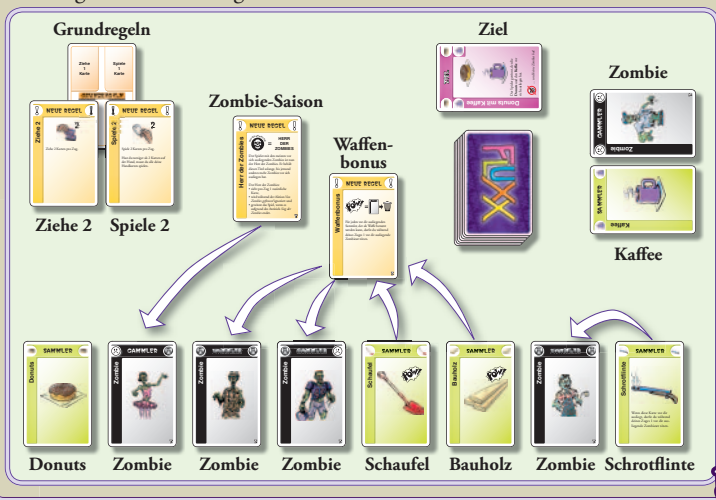
Beachtet: Wenn von Zombies die Rede ist, zählt jeder einzelne Zombie auf einer Karte. Mit dem Zombietrio hat man beispielsweise direkt 3 Zombies vor sich liegen. Dies ist im Speziellen für die Karten *Von Zombies gefressen!*, *Zombie-Baseball-Team* und *Herr der Zombies* von Bedeutung.

ZOMBIES TÖTEN

Zombies müssen getötet werden! (Selbst die Hippies, die für dieses Spiel verantwortlich sind, sind der Meinung, dass eine Zombieplage eine Situation ist, in der Gewalt angewendet werden darf.) Aber wie? Einige Sammler, darunter die Schrotflinte, können sofort benutzt werden, um Zombies zu bekämpfen. Befolgt einfach nur den Kartentext. Andere Sammler können nur dann als Waffen benutzt werden, wenn die augenblicklich gültigen Regeln es erlauben. (Während der *Zombie-Saison* könnt ihr etwa Zombies mit euren bloßen Händen töten!)

Du **darfst** während deines Zuges (also bereits vor dem Ziehen von Karten) so viele Zombies töten, wie es die Regeln augenblicklich erlauben. **Beim Töten** ist die Anzahl der Zombies auf einer Karte ohne Bedeutung; erlauben die Regeln, eine Zombieart zu töten, **wähle 1 Karte aus**, die du loswerden willst. Beachte, dass manche Zombies nicht auf den Ablagestapel kommen, wenn diese getötet werden. Lies die Kartentexte deshalb bitte genau.

Beispiel: Du bist am Zug. Zunächst ziehst du 2 Karten. Wenn du die Aktionskarte *Sammler austauschen* und das Ziel *Donuts mit Kaffee* ziehst, dann kannst du gewinnen, insofern du es schaffst, alle deine Zombies loszuwerden. Hier zeigen wir, wie dies geht:



Die Neue Regel *Zombie Saison* und deine *Schrotflinte* erlauben dir jeweils, eine Zombieart zu töten. Die Neue Regel *Waffenbonus* erlaubt dir, zusammen mit deinen Sammlern *Schaufel* und *Bauholz*, 2 weitere Zombiearten zu töten. Dies sind alles freie Aktionen, weshalb du noch 2 Karten spielen kannst. Mit der Aktionskarte *Sammler austauschen* tauschst du deine *Schaufel* gegen den *Kaffee* deines Nachbarn und veränderst das Ziel dann in *Donuts mit Kaffee*. Somit hast du gewonnen!

MISCHE DIE KARTEN!

Obwohl *Zombie Fluxx* ein eigenständiges Spiel ist, kann es problemlos mit dem Original-*Fluxx* zusammen verwendet werden. Ihr könnt die beiden Spiele für eine völlig verrückte Partie komplett zusammenmischen oder einfach eure Lieblingsregeln aus dem Originalspiel hinzumischen. Und niemand kann euch davon abhalten, mithilfe der *Fluxx*-Blankokarten eure eigenen, abgründig-verrückten Ideen ins Spiel zu bringen. Probiert es einfach aus!

ZOMBIE FLUXX

Spieldesign: Andrew Looney

Illustrationen: Derek Ring

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Hans-Georg Schneider

Übersetzung: Jens Kaufmann

Redaktionelle Betreuung: Klaus Ottmaier

Testspieler: Kristin Looney, Alison Looney, Robin Vinopal, Carol Townsend, Laure Marsh, Jean Franc, The Wonderland Toast Society und vielen Spielern auf der Origins-Convention, dem GenCon und dem MarCon.

Zombieberater: Russell Grieshop, Skip Soneson, „Spanky“ Bob Mabry.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Looney Labs, Inc.
© 2012 der deutschen Ausgabe Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de



Pegasus Spiele