ESCAPE Zombie City

Ein Spiel von Kristian Amundsen Østby
für 2 - 4 Spieler

Spielmaterial

- **23 Straßenabschnitte**

1x Friedhof

1x Kofferraum

1x Kirche

2x Startkreuzungen

2x Tankstelle

2x Krankenhaus

2x Supermarkt

5x Kreuzung

6x T-Kreuzung

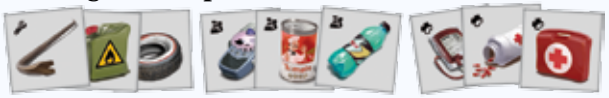
1x Ausfahrt

- **20 Zombies**

Vor der ersten Partie werden die Zombies auf die farblich passenden Standfüße gesteckt.

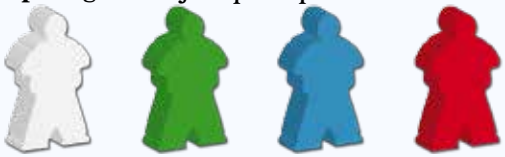
- **20 Standfüße**

- **18 Gegenstandsplättchen** – 9 unterschiedliche



- **20 Würfel** – je 5 pro Spieler

- **4 Spielfiguren** – je 1 pro Spieler



- **1 Bus**

- **1 Busplättchen**

- **55 Zombiekarten** – Vorderseite mit Angabe für die verschiedenen Szenarios

- **1 CD mit 2 Soundtracks**
  Jeder Soundtrack hat eine Gesamtlänge von 16 min. Die reine Spielzeit beträgt 15 min.
- **1 Beutel**
- **1 Spielanleitung**

Spieleinführung und Spielziel

Escape – Zombie City ist ein kooperatives Echtzeitspiel, das nicht in Spielrunden gespielt wird!
Stattdessen würfelt jeder von euch so schnell er kann und so oft wie möglich mit seinen 5 Würfeln, ohne auf seine Mitspieler zu warten.

Ihr seid Überlebende der Zombieapokalypse und auf der Flucht vor den Zombiehorden, die eine Stadt nach der anderen heimsuchen. In der Kirche einer verlassenen Stadt habt ihr Zuflucht gefunden und seid fürs Erste sicher…

Aber nicht für lange, denn die Zombies sind auf dem Weg zur Kirche. Jetzt heißt es schnell sein und die nötigen Vorräte in der Stadt zusammensuchen, den alten Bus zu starten und dann nichts wie raus aus der Stadt.

Euch bleiben nur 15 Minuten, um gemeinsam aus der Stadt zu fliehen, bevor euch die Zombies überrennen!

Auf eurer Flucht entdeckt ihr mit Hilfe verschiedener Würfelkombinationen neue Straßenabschnitte, bekämpft Zombies und sammelt aus verschiedenen Spezialgebäuden die nötigen Gegenstände, um die Stadt über die Ausfahrt verlassen zu können. Arbeitet zusammen und sprecht euch ab, denn nur als Team werdet ihr gegen die Zombies bestehen können.

Spielaufbau Grundspiel

1. Sucht aus den Straßenabschnitten die 5 Startabschnitte raus (auf der Rückseite mit einem S in der rechten unteren Ecke gekennzeichnet).

Legt sie wie in der Abbildung gezeigt in die Tischmitte.

Sortiert die restlichen Abschnitte nach der Rückseite in A und B. Mischt danach beide Stapel einzeln und legt Stapel A auf Stapel B. Diese bilden den Nachziehstapel.

2. Sucht aus den Zombiekarten alle Karten für das erste Szenario heraus und mischt diese. Legt sie danach als Nachziehstapel verdeckt auf den Friedhof. Die restlichen Karten werden nicht benötigt und gehen zurück in die Schachtel.

Für das erste Szenario werden alle Karten gebraucht, die eine 1 in der Zahlenfolge unten auf den Zombiekarten haben.

3. Sortiert die Gegenstandsplättchen nach den drei Rückseiten und mischt diese.

Legt sie gut erreichbar für alle bereit.

4. Alle Zombies gehen in den Beutel und werden gut erreichbar bereit gelegt.

5. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur (Überlebender) sowie 5 Würfel. Die Spielfigur wird auf die Kirche gestellt.

6. Stellt den Bus und das Busplättchen neben den Nachziehstapel.

7. Legt die CD ein und wählt entweder Track 1 oder Track 2, je nachdem welcher euch besser gefällt.
Es gibt keinen spieltechnischen Unterschied, die Spielzeit ist identisch. Für die erste Partie empfehlen wir Track 1.

Anmerkung: Alternativ könnt ihr den Soundtrack von der Website: www.escape-queen-games.com herunterladen und dann mit einem Gerät eurer Wahl abspielen.

Die Straßenabschnitte

Jeder Straßenabschnitt weist unterschiedliche Merkmale auf:

Totenkopfsymbol (1):

Es markiert die Hauptstraße des Straßenabschnitts, zusätzlich bewegen sich Zombies immer in Richtung des Totenkopfsymbols.

Freie Straßen (2):

Entlang freier Straßen könnt ihr neue Straßenabschnitte aufdecken.

Betreten Würfelsymbole (3):

Um einen Straßenabschnitt zu betreten, müsst ihr diese beiden Symbole erwürfeln.

Zombiehaufen (4):

An diesem Punkt erscheinen je nach gezogener Zombiekarte neue Zombies.

Spezialgebäude (5):

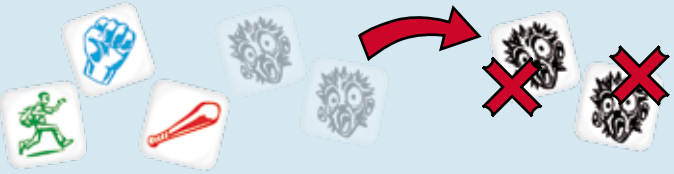
Das Krankenhaus, die Tankstelle und der Supermarkt. Diese drei Gebäude können von euch nach Gegenständen durchsucht werden, die ihr für eure Flucht benötigt. Um ein Gebäude zu durchsuchen, müsst ihr die abgebildeten Symbole erwürfeln. Je Gebäude können bis zu 3 unterschiedliche Gegenstände gefunden werden.

Die Würfel – Jeder Würfel hat 5 unterschiedliche Symbole:

Flucht (2x vorhanden): Wird benötigt, um einen Straßenabschnitt zu **betreten** und neue Straßenabschnitte **aufzudecken.**

Faust und Baseballschläger: Werden benötigt, um manche Straßenabschnitte zu **betreten,** Gegenstände in den Spezialgebäuden zu **finden** und um Zombies zu **bekämpfen.**

Panik: Würfelt ihr ein Paniksymbol, so ist **dieser Würfel blockiert.** Ihr müsst ihn beiseite legen und dürft ihn nicht wieder würfeln.



Beispiel: Bei seinem Wurf hat Logan zwei Paniksymbole gewürfelt und muss beide Würfel beiseite legen. Er hat jetzt nur noch 3 Würfel zur Verfügung.

Vorsicht: Würfelt ihr ein Vorsicht-Symbol, dürft ihr **bis zu zwei blockierte** Panikwürfel erneut **würfeln.**

Beispiel: Logan hat ein Vorsicht-Symbol gewürfelt und darf somit beide blockierten Würfel (Panik) im nächsten Wurf wieder würfeln.

Befindet ihr euch gemeinsam mit anderen Überlebenden im selben Straßenabschnitt und habt Vorsicht-Symbole, die ihr selber nicht verwenden wollt, kann ein anderer Überlebender euer Vorsicht-Symbol nutzen, um bis zu zwei blockierte Panikwürfel erneut zu würfeln.

Anmerkung: *Mit jedem Vorsicht-Symbol könnt ihr immer nur einem Abenteurer helfen.*
Aber Achtung, *bei dieser Hilfe wechseln die Würfel nicht ihren Besitzer!*

Befindet ihr euch **gemeinsam mit Zombies im gleichen Straßenabschnitt,** dürft ihr **keine Vorsicht-Symbole nutzen,** um blockierte Panikwürfel erneut zu würfeln. Ihr müsst entweder die Zombies besiegen oder den Straßenabschnitt verlassen, um eure Vorsicht-Symbole wieder verwenden zu können. Natürlich dürft ihr aber die Vorsicht-Symbole erneut würfeln.

Die Zombies

Es gibt 6 unterschiedliche Zombies, sie teilen sich in 3 Kategorien auf:

Um Zombies zu besiegen, müsst ihr euch im **selben Straßenabschnitt** mit einem Zombie befinden und die auf dem Zombie abgebildeten Symbole erwürfeln.

Befinden sich noch weitere Überlebende im selben Straßenabschnitt, so könnt ihr versuchen den Zombie gemeinsam zu besiegen. Ihr könnt dann eure Fäuste und Baseballschläger zusammenrechnen.

Ist ein Zombie besiegt, geht er zurück in den Beutel.

Ihr müsst unbedingt verhindern, dass die Zombies die Kirche erreichen, da ihr sonst schon vorzeitig das Spiel verlieren könnt.

Anmerkung: Ihr dürft eure Vorsicht-Symbole nicht benutzen, um Panikwürfel erneut zu würfeln, wenn ihr euch mit Zombies in einem Straßenabschnitt befindet. Würfelt eure Vorsicht-Symbole erneut um Symbole zum Besiegen der Zombies zu erwürfeln.

Beispiel: Keith (blau) und Logan (rot) haben gemeinsam 5 Fäuste erwürfelt und besiegen somit zusammen den Zombie. Dieser geht wieder zurück in den Beutel.

Spielablauf

Sobald alle bereit sind, startet ihr den Soundtrack und wartet auf die Ansage „Escape“: Fangt nun an zu würfeln!

Das Spiel gliedert sich in 2 Phasen:

1. Phase: Stadt erkunden **2. Phase: Mit dem Bus entkommen**

1. Phase: Stadt erkunden

Ihr müsst die Ausfahrt finden und je nach Spieleranzahl unterschiedliche Gegenstände sammeln und zur Kirche bringen.

Spieleranzahl:	*2*	*3*	*4*
Unterschiedliche Gegenstände:	*5*	*6*	*7*

Die Gegenstände findet ihr in den 3 Spezialgebäuden auf den Straßenabschnitten, die Ausfahrt befindet sich unter den Straßenabschnitten in Stapel B. Habt ihr beides erfüllt und alle Spieler befinden sich wieder in der Kirche, beginnt die 2. Phase: Mit dem Bus entkommen.

Ihr könnt durch verschiedene Würfelkombinationen unterschiedliche Aktionen ausführen, wenn möglich auch mehrere mit einem Wurf.

- **1. Straßenabschnitt betreten**
- **2. Neuen Straßenabschnitt aufdecken**
- **3. Gegenstände suchen/ablegen/benutzen**
- **4. Befreien**

Habt ihr eine Aktion ausgeführt, müsst ihr alle für die Aktion benutzen Würfel erneut würfeln. Ihr habt auch die Möglichkeit, nicht benutzte Würfel beiseite zu legen, um sie zu einem späteren Zeitpunkt für eine Aktion zu nutzen. Beiseite gelegte Würfel dürft ihr jederzeit wieder würfeln.
Anmerkung: Paniksymbole dürfen nur durch Vorsicht-Symbole erneut gewürfelt werden.

Ausfahrt

Kofferraum mit unterschiedlichen Gegenständen (hier für 4 Spieler)

Würfelbeispiel (Logan):

Logan würfelt 1x Panik, 2x Flucht, 1x Faust und 1x Baseballschläger.

Panik darf nicht wieder gewürfelt werden, da noch kein Vorsicht-Symbol ausliegt. Diesen Würfel muss er zur Seite legen.

Ein Fluchtsymbol legt er beiseite, um es später zu benutzen. Das andere Fluchtsymbol benutzt er zusammen mit der Faust für eine Aktion.
Den Baseballschläger braucht Logan im Moment nicht und würfelt ihn, zusammen mit der genutzten Flucht & Faust, erneut.

1. Straßenabschnitt betreten

Ihr dürft nur Straßenabschnitte betreten, zu denen eine Straßenverbindung besteht.

Um den Abschnitt zu betreten, müsst ihr dort die „Betreten Würfelsymbole“ erwürfeln und zieht dann eure Spielfigur auf den neuen Straßenabschnitt.

Beispiel: Logan benutzt die Flucht und die Faust, um den linken Straßenabschnitt zu betreten.

2. Neuen Straßenabschnitt aufdecken

Befindet ihr euch in einem Straßenabschnitt mit noch freien Straßen, an denen noch kein weiterer Straßenabschnitt anliegt, könnt ihr einen neuen Straßenabschnitt aufdecken.

Ihr benötigt zwei Fluchtsymbole, um den obersten Straßenabschnitt vom Nachziehstapel aufzudecken und an den Straßenabschnitt anzulegen, in dem ihr steht.

Ihr müsst den Abschnitt mit dem Totenkopfsymbol an eine freie Straße anlegen.

Zeigt der neue Straßenabschnitt ein Spezialgebäude, legt ihr noch ein entsprechendes Gegenstandsplättchen vom Vorrat verdeckt auf das Ablagefeld.

Beispiel: Logan nutzt zwei Fluchtsymbole und legt den obersten Straßenabschnitt vom Nachziehstapel mit dem Totenkopfsymbol an die freie Straße an. Zusätzlich legt er noch ein Gegenstandsplättchen auf das Spezialgebäude.

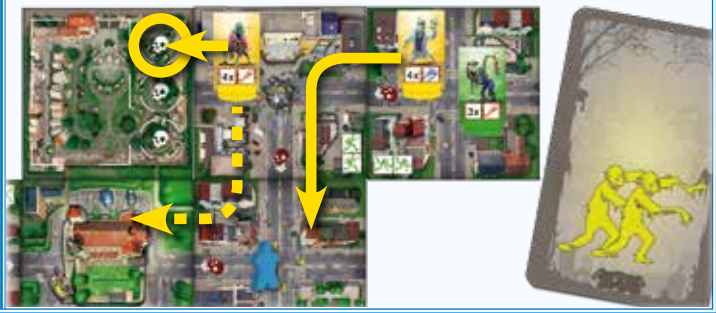
Für jeden neu aufgedeckten Straßenabschnitt zieht ihr die oberste Zombiekarte vom Friedhof.
Auf jeder Karte sind 1 oder 2 Symbole gezeigt. Für jedes Symbol müsst ihr die entsprechende Aktion ausführen:

Zombie erscheint: Zieht einen Zombie aus dem Beutel und stellt ihn auf den aufgedeckten Straßenabschnitt.

Zombiehaufen: Zieht für jeden Zombiehaufen auf den Straßenabschnitten einen Zombie aus dem Beutel und stellt je einen neben jeden Zombiehaufen.

2 Zombies erscheinen: Zieht nacheinander zwei Zombies aus dem Beutel und stellt sie auf den aufgedeckten Straßenabschnitt.

Zombies bewegen: Bewegt die Zombies der entsprechenden Farbe ein bzw. zwei Straßenabschnitte weiter, immer in Richtung des Totenkopfsymbols. Erreicht ein Zombie die Kirche, stellt ihr ihn auf einen der 3 Zombiefelder beim Friedhof.



3. Gegenstände suchen/ablegen/benutzen

Steht eure Spielfigur auf einem Straßenabschnitt mit Spezialgebäude und noch liegendem Gegenstandsplättchen, so könnt ihr das Gebäude durchsuchen, indem ihr die dargestellten Symbole erwürfelt. Nehmt euch das Gegenstandsplättchen und legt es offen vor euch ab. Ein Spieler darf immer nur einen Gegenstand vor sich liegen haben.

Anmerkung: Es wird kein neues Gegenstandsplättchen auf das Ablagefeld gelegt. Neue Gegenstandsplättchen kommen erst nach einem Countdown wieder ins Spiel.

Befindet ihr euch wieder in der Kirche, könnt ihr euren gefundenen Gegenstand in den Kofferraum legen.

Habt ihr einen Gegenstand gefunden, der bereits im Kofferraum liegt, könnt ihr diesen dort nicht mehr ablegen, da ihr unterschiedliche Gegenstände sammelt. Ihr könnt ihn jeder Zeit abwerfen oder dazu benutzen, um einmalig alle Panikwürfel von euch erneut zu würfeln. Danach geht der Gegenstand zurück in die Schachtel.

Beispiel: Logan hat 3 Fäuste gewürfelt und durchsucht das Gebäude. Er legt das Plättchen offen vor sich ab.

Beispiel: Logan befindet sich wieder in der Kirche und kann nun seinen Gegenstand (Brecheisen) in den Kofferraum ablegen, da er dort noch nicht vertreten ist.

4. Befreien

Habt ihr **nur Paniksymbole** und könnt nicht mehr würfeln, müsst ihr entweder auf Hilfe von Mitspielern warten oder ihr befreit euch selbst:

Zieht dafür die oberste Zombiekarte vom Friedhof und führt diese wie oben beschrieben aus, es sei denn es erscheint **1 oder 2 Zombies,** diese stellt ihr auf den **Straßenabschnitt** auf dem **ihr steht.**

Danach dürft ihr alle eure Würfel erneut würfeln.

Anmerkung: Nur der Spieler der, die Zombiekarte zieht, darf seine Würfel neu würfeln. Benutzt deshalb diese Aktion mit Bedacht und nur im Notfall, denn es verschlechtert eure Gesamtsituation.

Beispiel: Logan hat nur noch Paniksymbole und möchte sich befreien. Er zieht eine Zombiekarte, mit der er 1 neuen Zombie aus dem Beutel auf seinen Straßenabschnitt stellen muss. Nun kann er einmalig alle seine Paniksymbole wieder würfeln.

2. Phase: Mit dem Bus entkommen

Habt ihr die Ausfahrt aufgedeckt, alle benötigten Gegenstände gesammelt, müsst ihr alle zurück in die Kirche. Dann nehmt ihr eure Spielfiguren vom Spielplan und stellt den Bus zur Kirche.
Euer Ziel ist es, mit dem Bus die Ausfahrt zu erreichen. Von jetzt an entscheidet ihr alle gemeinsam, welche der folgenden Aktionen ihr ausführen möchtet:

- **1. Fahren**
- **2. Zombies bekämpfen**
- **3. Befreien**

Ihr befindet euch von nun an immer auf demselben Straßenabschnitt mit allen anderen Mitspielern. Ihr könnt euch somit jederzeit mit Vorsicht-Symbolen gegenseitig helfen.

Beispiel: Jenny, Frank, Logan und Keith befinden sich in der Kirche, haben den Ausgang bereits aufgedeckt und 7 unterschiedliche Gegenstände gesammelt. Nun tauschen sie ihre Spielfiguren gegen den Bus aus. Sie fahren ab jetzt gemeinsam mit ihm zum Ausgang.

1. Fahren

Um zum nächsten Straßenabschnitt zu fahren, müsst ihr alle die geforderten „Betreten Würfelsymbole“, sowie jeweils ein Fluchtsymbol zusätzlich erwürfeln.

Beispiel: Alle haben die geforderten Symbole für den nächsten Straßenabschnitt + einem zusätzlichen Fluchtsymbol (für den Bus) gewürfelt und dürfen nun weiter fahren.

2. Zombies bekämpfen

Fahrt ihr in einen Straßenabschnitt, auf dem sich noch Zombies befinden, müsst ihr diese bekämpfen, um weiter fahren zu können. Es gelten die gleichen Regeln wie bei **„Die Zombies“** beschrieben.

Beispiel: Keith (blau) und Logan (rot) haben gemeinsam 4 Baseballschläger erwürfelt und besiegen somit zusammen den Zombie.

3. Befreien

Wenn ihr euch befreit, müsst ihr die oberste Friedhofskarte ziehen. Von jetzt an zählen nur noch die Symbole „Zombies erscheinen“ und der „Zombiehaufen“.
Die Zombies erscheinen immer auf dem Straßenabschnitt, auf dem der Bus steht. Beim Zombiehaufen erscheinen sie, wie gewohnt, auf den Straßenabschnitten mit Zombiehaufen.

Habt ihr die Karte ausgeführt, darf **einer** von euch alle seine Paniksymbole erneut würfeln.

Anmerkung: Wählt diese Aktion mit Bedacht, da es in den meisten Fällen bedeutet, dass ihr einen weiteren Zombie auf dem Weg zur Ausfahrt bekämpfen müsst.

Beispiel: Keith (blau) hat nur noch Paniksymbole und möchte sich befreien, da keiner ein Vorsicht-Symbol für ihn hat. Er zieht eine Zombiekarte, mit der er 2 neue Zombies auf den Straßenabschnitt stellen muss (die Bewegung der grünen Zombies verfällt). Nun kann Keith einmalig alle seine Paniksymbole wieder würfeln.

Soundtrack

Im Laufe des 15-minütigen Soundtracks hört ihr 3 Countdowns. Jeder Countdown beginnt nach einer kurzen Stille, gefolgt von Klopfen und einem, zwei oder drei lauten Gongs. Während der ersten beiden Countdowns habt ihr nun 38 Sekunden Zeit zurück zur Kirche zu eilen, um euch vor den Zombies in Sicherheit zu bringen.

Jeder von euch, der es bis zum Ende des Countdowns – zuschlagende Tür, direkt gefolgt von Stille – nicht schafft, zur Kirche zurück zu gelangen, verliert für den Rest des Spiels einen seiner Würfel.

Beispiel: Jenny (weiß) und Frank (grün) haben es am Ende des ersten Countdowns nicht zurück zur Kirche geschafft. Beide verlieren für den Rest des Spiels jeweils einen Würfel.

Nach dem Ende der ersten 2 Countdowns habt ihr 20 Sekunden Zeit, euch schnell zu beraten und folgende Dinge zu tun:

1. Jeder Spieler, der es nicht zurück zur Kirche geschafft hat, stellt seine Spielfigur zur Kirche.

2. Auf jeden Straßenabschnitt mit Spezialgebäude, auf dem kein Gegenstandsplättchen mehr liegt, wird ein neues entsprechendes Plättchen vom Vorrat gelegt.

Nach den 20 Sekunden fordert euch eine Stimme mit „Escape“ auf, wieder zu würfeln und eure Suche nach den Gegenständen fortzusetzen.

Anmerkung: *Solltet ihr noch vor Ende des zweiten Countdowns in der* ***2. Phase: Mit dem Bus entkommen*** *sein, verliert ihr alle einen Würfel, wenn ihr beim Ende des zweiten Countdowns nicht zurück bei der Kirche seid.*

Der dritte Countdown beginnt nach 3 Gongs und endet mit einem Zombieschrei. Bis dahin müsst ihr mit dem Bus die Ausfahrt erreicht haben.

Spielende

Ihr gewinnt gemeinsam das Spiel:

Falls ihr es schafft, innerhalb der 15 Minuten mit dem Bus die Ausfahrt zu erreichen und dort alle Zombies – sofern dort welche stehen – zu besiegen, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen!

Ihr verliert gemeinsam das Spiel:

Wenn der dritte Zombie die Kirche erreicht hat. Die Zombies haben euch überrannt!

ODER

Wenn ihr nach den 15 Minuten (mit Ende des dritten Countdowns) nicht mit dem Bus die Ausfahrt erreicht habt oder dort noch Zombies stehen.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

ESCAPE Zombie City

Auswahl des Szenarios und Schwierigkeitsgrad erhöhen

Habt ihr das erste Szenario erfolgreich abgeschlossen, könnt ihr euch an einem schwierigeren Szenario versuchen.

Insgesamt gibt es 5 verschiedene Szenarios.

Entscheidet euch für ein Szenario und sucht alle Karten mit der entsprechenden Nummer heraus.
Die meisten Karten kommen in mehreren Szenarios zum Einsatz.

Jedes der 5 Szenarios könnt ihr noch individuell anpassen, indem ihr die **Anzahl zu sammelnder Gegenstände verändert:**

Spieleranzahl:	*2*	*3*	*4*
Normal	*5*	*6*	*7*
Könner	*6*	*7*	*8*
Profi	*7*	*8*	*9*

Noch schwieriger wird es, wenn ihr stattdessen oder zusätzlich die **Anzahl der Zombies, die die Kirche erreichen dürfen, verringert:**

Normal	*3*
Könner	*2*
Profi	*1*

Die Zombie-Biss-Karten

Zieht ihr eine Zombie-Biss-Karte, spielen eure Sinne verrückt und ihr müsst mit einer Beeinträchtigung spielen. Legt die Zombiekarte vor euch ab.

Ihr müsst solange mit der Beeinträchtigung spielen, bis ihr alleine, die auf der Karte geforderte Anzahl Symbole erwürfelt habt. Legt die Karte dann zurück in die Schachtel.

Lähmung

Legt einen eurer Würfel auf diese Bisskarte. Ihr bekommt den Würfel zurück, wenn ihr die Karte wieder los seid.

Gebrochener Arm

Haltet eine Hand die ganze Zeit auf eurem Rücken.

Stille

Ihr dürft euch nicht mehr mit den anderen Spielern unterhalten.

Vertigo

Fällt euch ein Würfel vom Tisch, ist er verloren. Legt ihn zurück in die Schachtel.

Rastlos

Ihr müsst im Stehen weiter spielen.

Schleichen

Ihr müsst jeden Würfel einzeln würfeln (nacheinander).

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved