

# Mall of Horror

*Verrate um zu Überleben*



**Deutsche Anleitung**

# Mall of Horror

## Verrate um zu überleben

*„Mall of Horror“ ist ein Spiel für 3 bis 6 Überlebende ab 14 Jahren. Ein Spiel dauert ca. 60 Minuten*

Ein mysteriöses wissenschaftliches Experiment erlaubt es den Toten sich zu erheben und die Lebenden zu verschlingen. Stück für Stück verschwinden die Zeichen von Zivilisation und die führenden Organisationen des Staates schließen ihre Pforten. Die Polizeikräfte sowie die Armee sind untergetaucht und können herumtreibende Plünderer und Kriminelle nicht von ihren Straftaten abhalten. Die reiche Gesellschaft flüchtete in die Berge und die wenigen Überlebenden suchen Asyl in einem Einkaufszentrum mit dem Ziel den immer größer werdenden Zombieshorden Widerstand zu leisten. Du bist einer dieser letzten Überlebenden auf Erden und du wirst alles versuchen um aus dieser ungemütlichen Situation zu entkommen.

## Inhalt

✖ 1 Spielfeld, inklusive

- 6 Gebieten (3 Geschäfte, 1 Supermarkt, 1 Überwachungszentrale und eine Tiefgarage)

In jedem dieser 6 Gebiete findest du folgende Informationen:

- ➡ Gebietsname und Gebietsnummer auf dem gelben Aufkleber
- ➡ Verfügbarer Platz für Überlebende (sichtbar an den Blauen Reisinägeln). Es können sich nie mehr Überlebende in einem Gebiet befinden als durch die Reisinägel des Gebietes angegeben wird. In der Tiefgarage (*Gebietsnummer 4*) ist unbegrenzt Platz für Überlebende aber die Zombies greifen bei Sichtkontakt an

✖ 5 Karten um geschlossene und/oder von Zombies überrannte Gebiete anzudeuten

✖ 21 Spielmarken in 6 Farben

Jeder Spieler erhält:

- Eine hinreißende Schönheit, deren verängstigtes Geschrei Zombies anlockt  
Sie ist 7 Punkte wert
- Einen Muskelprotz, dessen Kraft hilft Zombies aufzuhalten  
Er ist 5 Punkte wert
- Einen bewaffneten Typen, dessen Waffe ein sehr gutes Argument ist, um die anderen zu überzeugen zu tun was er will  
Er ist 3 Punkte wert

Bei einem Spiel mit 3 Überlebenden, erhält jeder Spieler eine extra Spielmarke:

- Ein kleines Kind ( die Schwester der hinreißenden Schönheit)  
Sie ist nur 1 Punkt wert

- ✖ 30 Zombie Figuren
- ✖ 6 Abstimmsscheiben (1 pro Spieler)
- ✖ 4 Würfel
- ✖ 1 Würfelbox
- ✖ 21 Spielkarten (3 x „Bedrohung“, 3 x „Sicherheitskamera“, 3 x „Spurten“, 3 x „Werkzeug“, 3 „Verstecken“, 6 x Waffenkarte)
- ✖ 1 Sicherheitschef Abzeichen

## Ziel des Spiels

Jeder Spieler kontrolliert *3 Charaktere (4 Charaktere in einem Spiel zu dritt)* welche er, während den andauernden Zombieattacken am Leben erhalten zu versucht solange bis Hilfe kommt um sie abzuholen. Derjenige der die meisten Charaktere rettet, gewinnt. Um dies zu schaffen, musst du deine Gegner gegeneinander ausspielen, sodass ihre Charaktere verschlungen werden und deine überleben ohne das ihnen ein Haar gekrümmt wird!

## Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt die dazugehörigen Charaktere (Schönheit, Muskelprotz, Bewaffneter Typ), sowie die Abstimmsscheibe.

*Bei einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern, platziere eine „Geschlossen“ Karte auf das Gebiet Nummer 2: Dieses Gebiet wird während diesem Spiel nicht benutzt.*

Bei einem Spiel zu dritt erhält jeder Spieler eine extra Figur: das kleine Kind.

*Bei einem Spiel zu dritt musst du folgende Farben verwenden: Gelb, Rot und Blau.*

Danach legt jeder Spieler seine Abstimmsscheibe vor sich, um zu verdeutlichen mit welcher Farbe er spielt. Der älteste Spieler beginnt, er nimmt das Sicherheitschef Abzeichen und legt es vor sich. Er mischt die Spielkarten und verteilt eine verdeckte Karte an jeden Spieler. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben das Spielfeld gelegt.

## Anfangsaufstellung der Spielfiguren

*Der erste Spieler (Sicherheitschef) wirft 2 Würfel. Er wählt einen Würfel und setzt einen seiner Charaktere in ein Gebiet welches diese Nummer trägt.* In einem Gebiet können sich nie mehr Überlebende befinden als durch die blauen Reißnägel angegeben wird. Wenn also eine Zahl ein Gebiet angibt, welches schon voll besetzt ist, muss der Spieler den anderen Würfel wählen. Wenn beide Gebiete welche die Würfel anzeigen besetzt sind, darf der Spieler sich ein Gebiet aussuchen wo er seinen Charakter hinein setzen will vorausgesetzt dort ist noch Platz. Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter, der nächste Spieler macht das gleiche und so weiter bis jeder seine ganzen Charaktere platziert hat.

## Anfangsaufstellung der Zombies

*Der erste Spieler (Sicherheitschef) wirft 4 Würfel.* Ein Zombie kommt in jedes Gebiet welches von den Würfeln angezeigt wird.

## Das Spiel

Das Spiel ist aufgeteilt in aufeinander folgende Runden. Jede Runde ist unterteilt in folgende 6 Phasen:

- a, Lastwagen durchsuchen*
- b, Wahl des Sicherheitschefs*
- c, Ankunft der Zombies*
- d, Auswahl des Bestimmungsorts*
- e, Spielfiguren bewegen*
- f, Angriff der Zombies*

## Wahlen

Das ganze Spiel über müssen die Spieler des Öfteren einen Charakter aussuchen welcher,

- denn Lastwagen in der Tiefgarage durchsucht (*Gebiet Nummer 4*) während Phase *a*, „*Lastwagen durchsuchen*“
- zum Sicherheitschef gewählt wird, während Phase *b*, „*Wahl des Sicherheitschefs*“
- den Zombies zum Opfer fällt, während Phase *f*, „*Angriff der Zombies*“

*Alle Spieler welche einen Charakter in dem Gebiet haben wo gewählt wird, suchen sich verdeckt mit ihrer Abstimmzscheibe eine Farbe aus. Danach decken alle gleichzeitig ihre Wahl auf.*

Der Überlebende, dessen Farbe am häufigsten vertreten ist, ist gewählt. Du darfst dich auch selbst wählen. Wenn ein Spieler mehrere Charaktere in einem Gebiet hat, hat er so viele Stimmen wie Überlebende in dem Gebiet sind. Wenn seine Farbe gewählt wurde, darf er zwischen seinen Überlebenden in diesem Gebiet aussuchen.

*Bei einem Unentschieden gibt es eine Neuwahl an der sich nun alle Spieler beteiligen:*

Spieler die keine Überlebenden in dem Gebiet haben wo gewählt wird, dürfen sich mit einer Stimme an der Wahl beteiligen. Nur die Charaktere die in der ersten Wahl die meisten Stimmen erhalten haben dürfen nun gewählt werden.

Im Falle das auch die zweite Wahl Unentschieden ausfällt:

- untersucht keiner den Lastwagen (Phase *a*, „*Lastwagen durchsuchen*“)
- wird keiner zum Sicherheitschef ernannt (Phase *b*, „*Wahl des Sicherheitschefs*“)
- wird ein Charakter zufällig ausgewählt, welcher den Zombies zum Opfer fällt (Phase *f*, „*Angriff der Zombies*“)

Vor den Wahlen können Spieler welche eine „*Bedrohung*“ Karte haben diese Spielen um eine extra Stimme für die derzeitige Wahl zu erhalten. Die Karte wird danach abgelegt. Ein Spieler kann mehrere „*Bedrohung*“ Karten während einer Wahl benutzen.

*Während der Wahlen kann der Bewaffnete Typ andere Spieler dank seiner Waffe leichter von seiner Meinung überzeugen. Der Spieler dessen Bewaffneter Typen bei der Wahl anwesend ist, bekommt eine Stimme mehr.*

## **a, Lastwagen durchsuchen**

Alle Überlebenden welche sich in der Tiefgarage (*Gebiet Nummer 4*) befinden wählen, um zu entscheiden wer von ihnen den Lastwagen nach brauchbarem Material durchsucht. Wer auch immer gewählt wird nimmt sich drei Spielkarten. Danach wählt er eine Karte aus welche er für sich behält und eine Karte welche er an einen Spieler abgibt (Dieser Spieler muss nicht unbedingt Charaktere in der Tiefgarage haben). Die letzte Karte wird wieder unter den Kartenstapel gelegt.

Wenn der Kartenstapel verbraucht wurde, ist auch der Lastwagen leer und diese Phase des Spieles wird einfach bis zum Ende ignoriert.

## **b, Wahl des Sicherheitschefs**

Alle Überlebenden welche sich in der Überwachungszentrale (*Gebiet Nummer 5*) befinden wählen nun wer für diese Runde zum neuen Sicherheitschef ernannt wird. Wer gewählt wurde, nimmt das Sicherheitschef Abzeichen und legt es vor sich ab. Für den Rest der Runde wird jede Aktion zuerst vom Sicherheitschef und dann im Uhrzeigersinn von den anderen Spielern ausgeführt.

*Achtung!* Falls das Gebiet leer ist oder falls es bei den Wahlen zwei Unentschieden gab, bleibt der alte Sicherheitschef im Amt.

## **c, Ankunft der Zombies**

Der Sicherheitschef nimmt die 4 Würfel unter die Würfelbox und schüttelt die Box so dass die anderen Spieler das Ergebnis des Würfelwurfes nicht sehen können. Die Würfel zeigen die Gebiete an wo Zombies erscheinen. Nur der Sicherheitschef darf sich die Würfelergebnisse anschauen und auch nur dann, wenn er DIESER Runde zum Sicherheitschef gewählt wurde. Wenn also die Überwachungszentrale (*Gebiet Nummer 5*) leer war oder wenn während der Phase *b*, „*Wahl des Sicherheitschef*“ zweimal Unentschieden abgestimmt wurde, darf sich niemand das Ergebnis des Würfelwurfes ansehen.

Jetzt dürfen die Spieler die eine „*Sicherheitskamera*“ Karte haben diese spielen um sich ebenfalls das Ergebnis des Würfelwurfes anzusehen. Die Karte wird danach abgeworfen.

## **d, Auswahl des Bestimmungsortes**

Jeder Spieler muss nun geheim ein Gebiet wählen, in welches er einen von seinen Charakteren bewegen will. Dazu nimmt jeder Spieler die Abstimmsscheibe und wählt ein Gebiet für einen seiner Charaktere aus. *Achtung*, man kann nur das Gebiet wählen, nicht welcher Charakter sich dort hin bewegen soll.

Auf alle Fälle, *muss ein Charakter bewegt werden*: es ist nicht erlaubt ihn einfach dort zu lassen wo er gerade ist (Wenn also alle Überlebenden eines Spielers sich in einem Gebiet befinden, darf er dieses Gebiet nicht als Bestimmungsort wählen).

Falls diese Runde ein Sicherheitschef gewählt wurde muss er vor allen anderen Spielern einen Bestimmungsort wählen und den anderen seine Wahl mitteilen. Als nächstes wählt jeder Spieler im geheimen seinen Bestimmungsort, aber von den Charakteren wird noch keiner bewegt.

## e, Spielfiguren bewegen

Alle Spieler geben nun ihre Wahl des Bestimmungsortes bekannt. Als nächstes enthüllt der Sicherheitschef das Ergebnis der vier Würfel, welche die Gebiete zeigen wo vier Zombies erscheinen. Die vier Zombies werden vor die Gebiete gestellt, welche von den Würfeln angezeigt werden. *Wenn in einem Spiel zu dritt oder vier, in welchem das Gebiet Nummer 2 geschlossen ist, der Würfel eine zwei anzeigt, wird dieser Würfelwurf nicht beachtet.*

*Beachte:* Wenn sich vor einem leeren Gebiet acht Zombies (oder mehr) befinden wurde dieses Gebiet überrannt: Überlebende können nicht mehr dort hingehen und es erscheinen dort auch keine Zombies mehr. In diesem Fall werden alle Zombies vor diesem Gebiet aus dem Spiel genommen. Platziere dann die „Geschlossen“ Karte auf dem Gebiet. *Die Tiefgarage (Gebiet Nummer 4) kann niemals überrannt werden.* Nun wählt jeder Spieler einen seiner Charaktere aus und platziert ihn in dem Gebiet das er zuvor gewählt hat. Der gewählte Charakter darf sich nicht schon in dem Bestimmungsgebiet befinden.

Spieler die eine „*Spurten*“ Karte besitzen können diese nun benutzen um ihren Charakter in ein völlig anderes Gebiet als gewählt wurde zu bewegen. Sie können sich auch entscheiden, den Charakter in das Gebiet zurücklaufen zu lassen, aus welchem er ursprünglich kam. Die Karte wird danach abgelegt. Wenn ein Spieler seinen Charakter in ein Gebiet bewegen will, welches bereits die maximale Kapazität an Überlebenden erreicht hat, muss sich der Charakter in die Tiefgarage begeben (*Gebiet Nummer 4*), wenn sich der Charakter bereits in der Tiefgarage befindet, darf er dort bleiben. Freu dich!

## f, Angriff der Zombies

*Wenn alle Bewegungen ausgeführt wurden, bestimme das Gebiet mit den meisten Charakteren.* Der Geruch des Fleisches zieht einen extra Zombie an, welcher sofort mit vor das Gebiet gestellt wird. Wenn sich in mehreren Gebieten die meisten Überlebenden aufhalten, zieht keins der Gebiete einen extra Zombie an. *Außerdem zieht das Gebiet mit den meisten Schönheiten durch ihr Geschrei ebenfalls einen extra Zombie an, welcher sofort vor das Gebiet gestellt wird.* Wenn sich in mehreren Gebieten die meisten Schönheiten aufhalten, zieht keins der Gebiete einen extra Zombie an. Nun wird jedes Gebiet überprüft, beginnend mit *Gebiet Nummer 1* bis *Gebiet Nummer 6*, um zu sehen ob die Zombies es schaffen in ein Gebiet einzudringen und die Lebenden zu verschlingen.

Wenn sich vor einem Gebiet gleich viele oder mehr Zombies befinden als Charaktere in dem Gebiet, gelingt es den Zombies einzudringen und jemanden zu zerfleischen. *Alle Spieler die mindestens einen Charakter in einem solchen Gebiet haben, stimmen ab wer unter ihnen gefressen wird.*

Pass auf! Der bewaffnete Typ gilt als zwei Charaktere wenn es darum geht Zombies aus einem Gebiet fern zu halten. Also, zwei Schönheiten und ein bewaffneter Typ können 3 Zombies abwehren, aber können keinen vier Zombies standhalten (weil gleich viele oder mehr Zombies genug sind um einzudringen).

*Beachte:* Der Supermarkt (*Gebiet Nummer 4*) ist riesig und es ist unmöglich alle Eingänge zu bewachen. Vier Zombies sind genug um einzudringen (Unabhängig davon wie viele Überlebende sich in dem Gebiet befinden).

*Jeder Spieler mit Charakteren in dem Gebiet wo gerade gewählt wird, darf eine oder mehrere Spielkarten spielen. Der Sicherheitschef darf beginnen.*



## Werkzeug:

Das Werkzeug kann dazu verwendet werden um die Türen vorläufig zu verstärken und so einen extra Zombie daran zu hindern einzudringen (zum Beispiel, 3 Schönheiten und 1 „Werkzeug“ Karte können drei Zombies abwehren). *Diese Karte kann nicht in der Tiefgarage eingesetzt werden.* Der Bonus zählt nur in der Runde in der die Karte gespielt wurde. *Diese Karte kann nicht benutzt werden um vier Zombies (oder mehr) daran zu hindern in den Supermarkt einzudringen (Gebiet Nummer 6).*

## Waffen:

Eine Waffe tötet auf der Stelle einen oder zwei Zombies (abhängig von den Zombie Figuren auf der „Waffen“ Karte). Es gibt sechs verschiedene Waffen:

- ✖ Schrotflinte – Zwei Zombies
- ✖ Kettensäge – Zwei Zombies
- ✖ Granaten – Zwei Zombies
- ✖ Pistole – Ein Zombie
- ✖ Feuerwehraxt – Ein Zombie
- ✖ Baseballschläger – Ein Zombie

## Verstecken:

Ein Charakter versteckt sich in einer dunklen Ecke und nimmt nicht an der Wahl wer gefressen wird teil. Er kann nicht gewählt werden, aber er darf auch nicht mit abstimmen. Auf der anderen Seite wird dieser Charakter aber mitgezählt wenn es darum geht die Überlebenden Zahl zu bestimmten um die Zombies fern zu halten. Die Karte zählt nur in der Runde in der sie gespielt wurde

*Jede Karte die gespielt wurde, wird sofort aus dem Spiel genommen.*

Wenn jeder Spieler die Möglichkeit hatte eine Karte zu spielen und die Zombies dennoch eindringen können, wird gewählt wer gefressen wird. Der Charakter wird danach aus dem Spiel genommen. *Nach diesem Festessen werden alle Zombies vor dem Gebiet aus dem Spiel genommen. Wenn die Zombies es nicht geschafft haben in das Gebiet einzudringen oder wenn sie vor einem leeren Gebiet stehen, bleiben sie im Spiel.*

## Besondere Situationen in der Tiefgarage (Gebiet Nummer4):

Jeder Zombie in der Tiefgarage (*Gebiet Nummer 4*) frisst einen Überlebenden der ebenfalls hier unten ist unabhängig davon wie viele es sind. Es müssen so viele Wahlen durchgeführt werden wie sich Zombies in der Tiefgarage befinden. *Die Wahlen werden nacheinander durchgeführt, dazwischen wird immer der Charakter entfernt der gefressen wird (Der gefressene Charakter kann nicht an der nächsten Wahl teilnehmen).* Wenn noch Zombies übrig sind, aber sich keine Überlebenden mehr in der Tiefgarage befinden, werden die Zombies sofort aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler mit mindestens einem Charakter in diesem Gebiet darf vor der Wahl eine oder mehrere Karten spielen. Die „*Verstecken*“ Karte zählt ab dem Zeitpunkt wo sie ausgespielt wird für alle Wahlen welche in diesem Gebiet stattfinden und in dieser Runde durchgeführt werden.

**Beachte:** Es kann passieren das eine Karte durch gewisse Ereignisse unwirksam wird. Diese Karte wird dann aber ebenfalls aus dem Spiel genommen. Zum Beispiel spielt ein Spieler eine Karte um seinen Charakter zu verstecken. Ein anderer Spieler tötet zwei Zombies mit einer *Granate*, sodass die Zahl der Zombies vor dem Gebiet unter der Zahl der Überlebenden in dem Gebiet liegt. Der Angriff ist dadurch abgewendet worden. Die „*Verstecken*“ Karte wird aus dem Spiel genommen obwohl sie nicht gebraucht wurde.

Wenn am Ende des Angriffes ein Spieler keine Charaktere mehr hat, kann er nicht weiter mitspielen, aber er kann noch an den Gruppen Wahlen mit teilnehmen (Wenn zum Beispiel die erste Wahl Unentschieden war). Am Ende der folgenden Runde darf der Spieler in Form von einem Zombie zurückkehren: er darf einen Zombie am Ende der Phase *d*, „*Auswahl des Bestimmungsortes*“ auf ein Gebiet seiner Wahl setzen. Nun beginnt die nächste Runde.

## Spielende

Das Spiel endet sobald die Rettungsmannschaft eintrifft (welche viel zu spät kommen wird um jeden zu retten). Hilfe trifft ein wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- ✘ Alle Charaktere die noch am leben sind, sind in dem gleichen Gebiet (ausgenommen die Tiefgarage (*Gebiet Nummer 4*)).
- ✘ Es sind nur noch vier Charaktere am Leben. Bei einem Spiel zu sechst endet das Spiel sobald nur noch sechs Charaktere am Leben sind.

Ein Hubschrauber der Armee erscheint um die Überlebenden zu retten. Jeder Charakter der überlebt ist soviel Wert wie auf dem Spielstein angegeben ist. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten Karten auf der Hand.

**Uebersetzt von Jörg Janka © 2006**