

ZOMBIAKI

von Ignacy Trzewiczek
Taktisches Kartenspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

Schachtelinhalt:

42 Karten für den Zombie-Spieler
42 Karten für den Menschen-Spieler
5 Karten mit Markern zum Ausschneiden
5 Abschnittskarten,
je 3 Karten „Barrikade“ und „Friedhof“
1 Spielregel

Ziel des Spiels:

Die Zombies versuchen, die Verteidigungsbarrikade der Lebenden zu überrennen und die Stadt bis zum Sonnenaufgang in ihre Gewalt zu bekommen. Die Menschen versuchen, dies mit allen Mitteln zu verhindern und zu überleben.

Spielablauf:

Wir sind uns sicher, dass du schon einige klassische Zombie-Filme gesehen hast? Dann weißt du ja bereits alles über diese pfliffigen Wesen mit pfirsichfarbener Haut und akzentfreier Aussprache, die immer in Gruppen auftreten.

Die Spielfläche ist eine dreispurige Straße (Spuren A, B, C), eingeteilt in 5 gleichgroße Abschnitte. Die Zombies stolpern in blankem Hass die Fahrspuren entlang. Sie müssen alle fünf Abschnitte passieren, um die Barrikade der Menschen zu erreichen. Wenn auch nur einer der Zombies dieses Ziel erreicht, gewinnen die Zombies!

Spielvorbereitungen:

Vor dem ersten Spiel müssen noch die 5 Karten, welche die im Spiel benötigten Befehls- und Verwundungsmarker zeigen, aus dem Stapel herausgesucht und zugeschnitten werden.

Am einfachsten spielt man ZOMBIAKI, wenn sich die beiden Spieler am Tisch gegenüber sitzen können (und sich das Spielbrett vorstellen). Einer kommandiert die Menschen, der andere die hungrigen Zombies.

Als erstes wird auf beliebige Weise ermittelt, welcher Spieler in diesem Spiel die Men-

schen und wer die Zombies kommandiert. Jeder der beiden verfügt im Spiel über einen eigenen Kartenstapel. Deshalb werden jetzt die Karten an Hand ihrer Rückseiten in 2 Stapel getrennt: den Menschen-Stapel (Menschen auf dem Kartenrücken) und den Zombie-Stapel (Zombie auf dem Kartenrücken). Die Karte „Sonnenaufgang“ wird herausgesucht und beiseite gelegt. Jeder Spieler erhält „seinen“ Kartenstapel und mischt diesen gründlich.

Dann wird die Spielfläche aufgebaut: Die 5 Abschnittskarten mit den anrückenden Zombies werden in aufsteigender Reihenfolge auf den Tisch gelegt. Die Karte „5“ vor dem Zombie-, die „1“ vor dem Menschen-Spieler. Neben diesen Karten verlaufen später die 3 Fahrspuren, auf denen die Zombies vorrücken. Die 3 Barrikaden- bzw. 3 Friedhofskarten werden an den jeweiligen Enden der 5 Abschnittskarten nebeneinander gelegt und begrenzen die 3 Fahrspuren auf ihrer Länge. Der Zombie-Spieler nimmt sich die Karte „Sonnenaufgang“ und legt sie unter seinen Stapel. Der Zombie-Spieler erhält die Befehls- und Verwundungsmarker.

Damit sind die Vorbereitungen bereits abgeschlossen und das Spiel kann beginnen.

Erstes Spiel:

Du musst nicht die ganzen Regeln lesen, um ZOMBIAKI zu spielen! Jeder Spieler sollte seinen Abschnitt lesen. Jedes Mal, wenn man eine Karte zieht, sollte die Kartenbeschreibung laut vorgelesen werden. Solange die Spieler die Möglichkeiten des Spiels noch nicht so gut kennen, ist es außerdem einfacher, wenn die Handkarten nicht auf die Hand genommen (also vor dem Gegner geheimgehalten!) werden, sondern offen auf den Tisch vor den Spielern ausgelegt werden. Auf diese Weise lernen beide Spieler während der ersten Duelle, wie das Spiel gespielt wird.

Kartenverwendung:

- ☛ Karte auf Spielfläche legen
- ☛ Karte ausspielen, dann ablegen

Gelbe Punkte:

Ihre Anzahl bestimmt die Schussstärke, Mauerhöhe oder Grubentiefe

Kartenwirkung:

Abbildung der Laufrichtung des Zombies, Schussrichtung der Waffe oder sonstigen Wirkung dieser Karte.

Anzahl dieser Karten



Rote Punkte:

Ihre Anzahl nennt den Wert dieser Karte. Das kann die Stärke/Zähigkeit dieses Zombies, die Schüsse der Waffe oder die Widerstandsfähigkeit eines Hindernisses sein. Hier können auch andere Symbole wie die Sanduhr (Zeitverzögerung) stehen.

Fadenkreuz:

Diese Karte benötigt eine freie Schusslinie ohne Hindernisse zum Ziel.

ZOMBIES

Eine Spielrunde besteht aus zwei Phasen: Zombiephase und Menschenphase. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der Zombie-Spieler beginnt.

Zombiephase:

1. Bewegen – Alle Zombies und Hunde machen ihren Pflichtzug.

2. Ziehen – Der Zombie-Spieler zieht 4 Karten und nimmt sie auf die Hand. (In der ersten Spielrunde nimmt sich der Spieler 4 Karten; in den folgenden Phasen nimmt er sich nur so viele Karten, bis er wieder 4 Handkarten hat.)

3. Ablegen – Der Spieler muss 1 seiner 4 Karten ablegen, spielt seine Phase also nur mit 3 Karten.

4. Ausspielen – Der Spieler kann nun die Karten entsprechend ihren Bedingungen ausspielen. Der Spieler darf eine oder mehrere Karten auf der Hand behalten; er muss sie nicht ausspielen.

Kartenbenutzung:

Sofort wirkende Karten (mit Symbol ☛) werden direkt nach ihrem Einsatz abgelegt. Karten, die im Spiel bleiben (mit Symbol ☛), werden auf den Tisch gelegt – da, wo sich die Fahrspuren der Straße befinden. Die Wirkungen und Bedingungen jeder Karte werden im folgenden Abschnitt ausführlich beschrieben.

Zug – In einem einzigen Zug kann ein Zombie maximal 2 Felder weit ziehen: 1 Feld aufgrund seines Pflichtzugs und 1 Feld aufgrund des Effekts einer Spielkarte.

Pflichtzug – So nennt man die Bewegung aller Zombies von 1 Feld bzw. der Hunde von 3 Feldern auf der Spielfläche, die der Zombie-Spieler als erstes in seiner Phase machen muss.

Rückwärtszug – Dieser ist nur möglich, wenn das Feld direkt hinter einem Zombie oder einem Hund frei ist. Kein Zombie oder Hund kann vom Spielfeld herunter ziehen. Ein Zombie kann nicht über eine Wand zurückweichen, die höher ist als seine Stärke. Barriere, Netz oder Heiligenbild können den Rückwärtszug aufheben. Außerdem können Zombies nur aufgrund einer Spielkarte rückwärts gehen.

Linie – Zombies und Hunde, die in einer Reihe (ohne Lücken!) hintereinander stehen, bilden eine Linie.

Kartenbeschreibungen:

ZOMBIE – Jeder Zombie verfügt über seine eigene Zähigkeit, deren Wert seiner Stärke entspricht. Alle Zombies kommen auf einem der 3 Felder des 5. Abschnitts (Zahl auf der Abschnittskarte) ins Spiel – vorausgesetzt, es wird nicht von einem anderen Zombie, einem Hund oder einer Mauer blockiert. Auf jedem Feld darf immer nur ein Zombie oder Hund stehen. Am Anfang der Zombie-Phase muss jeder Zombie seinen Pflichtzug von 1 Feld vorwärts (niemals diagonal!) machen (sofern das möglich ist). Zombies können sich nicht durch Felder bewegen, auf denen ein anderer Zombie oder ein Hund stehen. Wird der Zombie verletzt, so verringert sich seine Stärke/seine Zähigkeit um entsprechend viele Schadenspunkte. Man sollte die individuelle Gesundheit der Zombies mit Markern nachhalten, die auf die jeweilige Karte gelegt werden. Sobald die Stärke/Zähigkeit eines Zombies auf Null sinkt, zerbröckelt er und diese Karte wird aus dem Spiel entfernt.

HUND – Jeder Hund besitzt eine Zähigkeit 1, was seiner Stärke entspricht. Hunde kommen wie Zombies ins Spiel: auf einem der 3 Felder des 5. Abschnitts – vorausgesetzt, das Feld wird nicht von einem Zombie, einem anderen Hund oder einer Mauer blockiert. Auf jedem Feld darf immer nur ein Zombie oder Hund stehen. Am Anfang der Zombie-Phase muss jeder Hund um mindestens 1 Feld vorwärts bewegt werden (sofern möglich). Hunde können in ihrem Pflichtzug pro Phase 3 Felder weit gezogen werden (vorwärts oder seitwärts, niemals diagonal). Sie können sich nicht durch Felder bewegen, auf denen sich ein Zombie, ein anderer Hund oder eine Mauer befinden – aber natürlich drumherum laufen ...

BISS – Du kannst diese Karte ausspielen, wenn sich ein Zombie mit einem menschlichen Schutzschild auf der Spielfläche befindet. Ein gebissener Mensch verwandelt sich in einen Zombie mit Stärke/Zähigkeit von 1 und wird auf einem angrenzenden Feld neben seinem Schöpfer platziert. (Sind diese Felder besetzt oder blockiert, kann die Biss-Karte nicht ausgespielt werden.)

FLEISCH – Zwingt den Menschen-Spieler 1 seiner Handkarten (die sich der Zombie-Spieler ansehen und dann aussuchen darf) abzulegen.

BOSS – Du kannst diese Karte einem beliebigen Zombie auf der Spielfläche zuordnen und ihn dadurch zum Anführer machen. Er kann insgesamt 3 Zug-Befehle geben (nur jeweils 1 pro Runde). Er kann Rückwärts-, Vorwärts- oder Seitwärtszüge befehlen. Nur Zombies mit einer Stärke von 3 oder weniger nehmen Befehle entgegen und jeder von diesen nur 1 Befehl pro Spiel. (Welche Zombies bereits einen Befehl ausgeführt haben, markiert man am besten mit einem besonderen Marker.) Hunde reagieren jedoch nicht auf seine Befehle. Wenn der Boss stirbt, machen alle Zombies (auch hier: nicht die Hunde!) 1 Schritt rückwärts – sofern möglich.

HUNGER – Ein Zombie darf ein Feld vorwärts gehen – natürlich nur, wenn dieser Zug überhaupt möglich ist (das heißt, das Feld vor ihm nicht besetzt oder blockiert ist).

KRALLEN – Du kannst die Krallen-Karte auf einen beliebigen Zombie auf der Spielfläche ausspielen. Seine Stärke/Zähigkeit verbessert sich um 1 Punkt.

KLICK! – Diese Karte kann in der Menschen-Phase ausgespielt werden als Reaktion auf Schuss, Feuerstoß oder Heckenschütze. Sie macht diese Karten unwirksam.

GIB HER! – Du kannst diese Karte nur ausspielen, bevor du deine Zombies bewegst (Zombiephase 1). Einer der Zombies darf diesmal seinen Pflichtzug auslassen.

SCHUTZSCHILD – Diese armen Menschen können jeder Zombiekarte auf der Spielfläche zugeordnet werden. Dieser bewegt sich danach zusammen mit „seinem“ Menschen und kann sich auch hinter ihm verstecken: Sein lebender Schutzschild schluckt den gesamten Schaden (z.B. alle Schüsse einer Pistole oder ein Feuerstoß), den eine einzelne Angriffsquelle austeilen kann; danach wird die Karte abgelegt. Einzige Ausnahme von dieser Regel ist die Karte „Handgranate“, welche den Zombie und seinen Schutzschild sofort zerstört.

SPITZHACKE – Zerstört einen Gegenstand, den der Menschen-Spieler auf der Straße platziert hat. Nach der Zerstörung eines Gegenstands (Wand, Ölfass, Auto, Barriere oder Mine) wird die Spitzhacke sofort abgelegt.

TAUSCH – Zwei Zombies auf aneinander angrenzenden Feldern (nicht diagonal!) können die Plätze miteinander tauschen.

TERROR – In der nächsten Menschen-Phase darf der menschliche Spieler nur 1 Karte ausspielen.

VERSCHMELZUNG – Ein bestimmter Zombie wird auf ein angrenzendes Feld (vorwärts, rückwärts oder seitwärts) gezogen, auf dem sich schon ein Zombie befindet. Dadurch entsteht ein „Super-Zombie“ mit der Gesamtstärke/Gesamtzähigkeit dieser beiden Zombies. Der neue untrennbare Zombie darf sich erst in der nächsten Zombie-Phase bewegen.

SONNENAUFGANG – Das Spiel ist zu Ende.

Gewinnen:

Der Zombie-Spieler gewinnt, wenn einer seiner Zombies oder Hunde von einem Feld neben der Abschnittskarte 1 (vor der Barrikade) in diese letzte Bastion der Menschen gezogen wird.

MENSCHEN

Eine Spielrunde besteht aus zwei Phasen: Zombiephase und Menschenphase. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der Zombie-Spieler beginnt.

Menschenphase:



1. Bewegen – Das Ölfass bewegt sich um 1 Feld in Richtung Friedhof (wenn der Menschen-Spieler es schon ausgespielt hat).

2. Ziehen – Der Menschen-Spieler zieht 4 Karten und nimmt sie auf die Hand. (In der ersten Spielrunde nimmt sich der Spieler 4 Karten; in den folgenden Phasen nimmt er sich nur so viele Karten, bis er wieder 4 Handkarten hat.)

3. Ablegen – Der Spieler muss 1 seiner 4 Karten ablegen, spielt seine Phase also nur mit 3 Karten. **ACHTUNG:** Der Menschen-Spieler muss diese Karten auf einen separaten Ablagestapel legen, denn dieser wird sein neuer Vorratstapel (vorher mischen!), falls sein Kartenvorrat im Spielverlauf zu Ende gehen sollte.

4. Ausspielen – Der Spieler kann nun die Karten entsprechend ihren Bedingungen ausspielen. Der Spieler darf eine oder mehrere Karten auf der Hand behalten; er muss sie nicht ausspielen.

Kartenbenutzung:

Sofort wirkende Karten (mit Symbol ) werden direkt nach ihrem Einsatz abgelegt. Karten, die im Spiel bleiben (mit Symbol ) werden auf den Tisch gelegt – da, wo sich die Fahrspuren der Straße befinden. Die Wirkungen und Bedingungen jeder Karte werden im folgenden Abschnitt ausführlich beschrieben.

Kartenbeschreibungen:

AUTOBOMBE – Das mit einer Sprengfalle präparierte Auto kann man auf jedes Feld stellen, sofern es von der Barrikade bis zu diesem Feld ohne Hindernisse (Zombies, Hunde, Mauer, Mine) in gerader Linie fahren kann. Du kannst die Bombe mit jeder Art von Schuss (Schuss, Feuerstoß oder Heckenschütze), Feuer (Benzin, Flammenwerfer, brennende Straßenseite) oder Explosion (Granate, Mine, Splitter) auslösen. Zombies und Hunde können das Feld mit dem Auto

betreten und passieren. Ein explodierendes Auto bringt nicht nur dem Feld, auf dem es abgestellt wurde, sondern auch jedem Objekt auf einem angrenzenden Feld (auch diagonal) 1 Punkt Schaden.

BARRIERE – Blockt die Bewegungen aller Zombies und Hunde in einer Fahrspur bis zur nächsten Menschen-Phase. Die Barriere verhindert zudem, dass irgendwer auf die blockierte Fahrspur ziehen kann (d.h. der Zombie-Spieler darf in seiner Phase keine Zombies und Hunde auf diese Straße bewegen). Die Barriere darf nur auf ein freies Feld des 5. Abschnitts gelegt werden.

BENZIN – Benzin hat eine Stärke von 4: Auf ein vom Spieler zu bestimmendes Feld geschüttet, beschert es allen Zombies und Hunden dort einen Schaden von insgesamt 4 Punkten. Erst wenn das Opfer auf diesem Feld vollständig verkohlt ist (und entsprechend viele Schadenspunkte des Benzins verbraucht wurden!), fließt das Benzin in ein angrenzendes Feld, wo es sich für die restlichen Schadenspunkte neue Opfer sucht. Du kannst Benzin auch auf ein leeres Feld gießen, aber in diesem Fall geht 1 Punkt Schaden verloren.

BRENNENDE STRASSESEITE – Setzt jedes Feld einer der beiden äußeren Fahrspuren in Brand (nicht die mittlere!) und brennt bis zur nächsten Menschen-Phase. Zombies und Hunde, die auf einem dieser Felder stehen oder auf ein solches ziehen, erleiden 1 Punkt Schaden. Da nutzt einem cleveren Zombie (Ja, gibt's denn sowas?) auch kein Schutzschild: Beide erhalten ihren Punkt Schaden.

Beispiel: Ein Hund (Stärke 1) steht auf Feld C2 und ein Zombie (Stärke 3) auf Feld C3. Der Menschen-Spieler steckt die Fahrspur C in Brand. Der Hund erleidet automatisch 1 Punkt Schaden und verdampft; der Zombie erleidet zwar auch 1 Schadenspunkt, trägt aber noch 2 weitere. Durch den Pflichtzug seiner Phase bewegt sich der Zombie von C3 auf C2 und erleidet dadurch einen weiteren Punkt Schaden.

FALLGRUBE – Eine Fallgrube kann man auf jedes Feld der Spielfläche ausspielen. Stolpert ein Zombie oder Hund auf ein Feld mit Fallgrube, so stirbt er sofort, wenn seine Stärke nicht größer ist als die Tiefe der Grube. Die Fallgrube wird dann als „gefüllt“ angesehen (das heißt, sie wird von der Spielfläche genommen und abgelegt). Ein Zombie, dessen Stärke die Tiefe der Grube übersteigt, kann problemlos darüber hinweggehen (Aber die Fallgrube bleibt auf dem Spielbrett, für dümmere Opfer...). Ein Zombie mit einem menschlichen Schutzschild ist clever genug, den Menschen zum Verfüllen der Grube zu benutzen und kann dann das Feld gefahrlos betreten.

FAUSTSCHLAG – Zwingt den Zombie-Spieler 1 seiner Handkarten (die der Zombie-Spieler aussuchen darf) abzulegen.

FEUERSTOSS – Man kann nur in gerader Linie schießen (nur entlang einer Fahrspur) und eine Kugel trifft immer das erste Ziel auf dieser Fahrspur. Ein Feuerstoß besteht aus 2 oder 3 Kugeln und jede von ihnen macht 1 Punkt Schaden. Nachdem das erste Ziel beseitigt wurde, können also noch hinter diesen stehende Ziele in derselben Fahrspur (d.h. in gerader Linie) getroffen werden. Ein Zombie, der getroffen wurde und noch nicht zerbröckelt ist, muss 1 Feld zurückweichen (sofern möglich und unabhängig von der Anzahl der Kugeln, die ihn getroffen haben). Achtung: Die Karte „Schutzschild“ absorbiert den Schaden eines kompletten Feuerstoßes.

FLAMMENWERFER – Der Flammenwerfer hat eine Stärke von 5. Er wird von der rechten Seite der Spielfläche aus gegen einen beliebigen Abschnitt (nach Wahl des Menschen-Spielers) eingesetzt, in dem sich ein Zombie oder Hund aufhält und fügt diesem 5 Punkte Schaden zu. Jedes leere Feld, das der Flammenstoß bis zum Ziel durchqueren muss, reduziert den Schaden am Ziel um 1 Punkt. Ein Ziel, das sich feige hinter einer Mauer oder einem Schutzschild versteckt, kann man nicht grillen.

FLUTLICHT – Scheucht alle Zombies und Hunde auf einer Fahrspur gleichzeitig um 1 Feld zurück – sofern möglich. (Dabei mit dem hintersten Zombie oder Hund anfangen!)

HANDGRANATE – Sie kann auf jedes Feld der Spielfläche geworfen werden. Sie tötet und zerstört alles, was sich auf diesem Feld befindet. Da hilft auch kein Schutzschild und sogar Fallgruben werden dadurch zugeschüttet (Karte abräumen).

HECKENSCHÜTZE – Diese Karte funktioniert genauso wie eine Karte „Schuss“ der Stärke 2, aber du kannst jedes Ziel auf jeder Fahrspur treffen, nicht nur das erste in einer Fahrspur. Einfach aussuchen, abdrücken und ... Treffer!

HEILIGENBILDCHEN – Bei diesem Anblick gefriert allen Zombies und Hunden auf einer vom Menschen-Spieler bestimmten Fahrspur das (untote) Blut in den Adern: Zombies und Hunde können sich in ihrer nächsten Phase nicht bewegen. Erst in der nächsten Menschen-Phase haben sie sich von diesem Schock erholt.

STROMSCHLAG – Du kannst diese Karte auf jede der 3 Fahrspuren ausspielen. Durch das angenehme Kribbeln auf der Haut erleidet jeder Zombie oder Hund auf der entsprechenden Fahrspur 1 Punkt Schaden.

MINE – Eine Mine kann auf jedes Feld gelegt werden – nur nicht direkt vor Zombies oder Hunde. (Wie, es gibt keine Freiwilligen für diese Aktion?) Zieht ein Zombie, Hund oder rollt ein Ölfass auf ein vermintes Feld, explodiert die Mine. Eine Mine kann auch durch Feuer (Flammenwerfer, Benzin, brennende Straßenseite) oder Explosion (Handgranate, Auto) gezündet werden. Ein Zombie oder Hund, der auf einem verminten Feld steht, erleidet 2 Punkte Schaden und ein vom Menschen-Spieler ausgesuchtes, angrenzendes Feld erleidet 1 Punkt Schaden durch umherfliegende Splitter.

NETZ – Das Netz kann über jede Anzahl von Zombies geworfen werden, die auf aneinander angrenzenden Feldern (nicht diagonal!) stehen – vorausgesetzt, ihre Gesamtstärke ist nicht größer als 6. Das Netz verhindert jegliche Bewegung der Eingesackten in ihrer nächsten Phase: Sie können weder ihren Pflichtzug machen noch durch eine vom Zombie-Spieler ausgespielte Karte oder Befehle vom Boss bewegt werden. Das selbstauflösende Netz gibt seine Beute erst mit Beginn der nächsten Menschen-Phase wieder frei.

ÖLFASS – Das rollende Ölfass kann man auf eines der 3 Felder des 1. Abschnitts legen – sofern das Feld nicht von einem Zombie, einem Hund, einer Mauer oder einer Barriere blockiert ist. Das Fass bewegt sich zu Beginn der Menschen-Phase um 1 Feld vorwärts in Richtung Friedhof. Trifft es dabei auf einen Zombie, Zombie mit Schutzschild oder Hund, zerquetscht es diese sofort und zerfällt dabei selbst in seine Einzelteile (Fass aus dem Spiel nehmen). Das rollende Ölfass

zerplatzt, wenn es eine Wand oder ein Auto rammt oder über eine Mine rollt oder in eine Fallgrube fällt. Die Fallgrube gilt dann als „gefüllt“ und wird abgeräumt.

SCHMIERSEIFE – Ein Zombie oder Hund muss seitwärts ausweichen.

SCHUSS/GUTER SCHUSS – Man kann nur in gerader Linie schießen (nur entlang einer Fahrspur) und eine Kugel trifft immer das erste Ziel auf dieser Fahrspur. Der Schuss verursacht soviel Schaden wie auf der zugehörigen Karte angegeben (1 oder 2). Außerdem muss ein Zombie, der von einem Schuss nur verletzt, aber noch nicht zu Staub zerfiel, 1 Feld zurückweichen (sofern das möglich ist; d.h. das Feld hinter ihm nicht von einem anderen Zombie, Hund oder Mauer besetzt ist).

WEICHE ZURÜCK – Bewegt alle Zombies und Hunde auf der Straße gleichzeitig um 1 Feld nach hinten (falls möglich).

MAUER – Eine Mauer darf nur auf ein freies Feld ausgespielt werden und das auch nur, wenn kein Zombie oder Hund auf einem angrenzenden Feld (alle Richtungen, auch diagonal!) steht. Außerdem darf eine Mauer nicht direkt hinter einem Zombie platziert werden; präziser formuliert: Alle Abschnitte hinter einem Zombie einer Fahrspur sind für diese Karte tabu. Die Mauer darf auch nicht im 5. Abschnitt platziert werden. Einmal ausgelegt, verbleibt die Mauer an dieser Stelle bis zum Ende des Spiels – es sei denn, sie wird durch eine Spitzhacke oder Handgranate zerstört. Die Karte gibt jeweils an, ob die Mauer die Höhe 5 oder 6 hat. Eine Mauer blockiert das Feld, auf dem sie steht: Hunde können nicht über die Mauer springen, die rollenden Fässer zerschellen daran. Ein Zombie muss auf dem Feld davor stehen bleiben, wenn seine Stärke geringer ist als die Mauerhöhe (gilt auch bei Pflichtzug oder Rückwärts-Schritt!). Aber mehrere Zombies können eine Linie bilden, einer hinter dem anderen: Dann können die Zombies von hinten „drücken“ und den vorderen Zombie auf die Mauer heben, aber NUR, wenn ihre Gesamtstärke gleich oder höher ist als die Höhe der Mauer.

Beispiel: Auf dem Feld C3 ist eine Mauer (Höhe 6) und auf C4 steht ein Zombie (Stärke 2). Er kann die Mauer nicht erklimmen, weil seine Stärke geringer ist als die Mauerhöhe. Wird aber jetzt ein weiterer Zombie (Stärke 4) auf das Feld C5 gestellt, vermag der erste Zombie in seinem nächsten Pflichtzug dank dessen Unterstützung (= kombinierte Stärke 6) die Mauer zu erklimmen und der zweite Zombie rückt auf C4 nach. Im folgenden Pflichtzug bewegt sich der erste Zombie auf C2, aber der zweite Zombie bleibt auf C4 stehen, da es ihm alleine nicht möglich ist, die Mauer zu übersteigen. Er muss dort warten, bis ein weiterer Zombie das Feld betritt und ihre gemeinsame Stärke mindestens der Mauerhöhe entspricht.

Gewinnen:

Der Menschen-Spieler gewinnt, wenn der Zombie-Spieler die letzte Karte seines Vorratstapels aufdeckt und es ihm bis zum Ende seiner Zombiephase nicht gelingt, einen Zombie oder Hund von einem Feld neben Abschnittskarte 1 (vor der Barrikade) auf diesen letzten Schutzwall der Menschen zu ziehen.

