

ZOMBIE DICE™

Eet hersenen. Laat je niet afknallen.

Dit spel bevat deze regels, 13 dobbelstenen, en een beker. Je hebt ook een manier nodig om de score bij te houden. Voor twee of meer spelers.

De startspeler is degene die het laatste spel won, of de degene die "Heeereeeeeeneeeeeen!" met het meeste gevoel kan zeggen.

Mmm! Hersenen!

Als je aan de beurt bent, schud je de beker en neem je zonder te kijken drie dobbelsteen uit de beker. Werp deze drie dobbelstenen; elke dobbelsteen is een menselijk slachtoffer. De rode dobbelstenen zijn het moeilijkst, de groene het gemakkelijkst en de gele zitten daar tussenin.

De dobbelstenen hebben drie symbolen:

Hersenen – Je eet de hersenen van je slachtoffer op. Leg deze dobbelsteen links voor je neer.

Geweerschot – Je wordt afgeknald door je slachtoffer. Leg deze dobbelsteen rechts voor je neer.

Voetstappen – Je slachtoffer is ontsnapt. Leg deze dobbelsteen recht voor je neer. Als je besluit om nogmaals te werpen danwerp je deze, samen met genoeg nieuwe dobbelstenen om het aantal op drie te krijgen.

Als je drie Geweerschoten hebt dan is je beurt voorbij. Anders mag je stoppen en punten scoren, of je mag besluiten verder gaan.

Als je besluit te **stoppen** dan score je 1 punt per dobbelsteen met Hersenen. Plaats daarna alle dobbelstenen weer in de beker en geef hem door aan de volgende speler.

Als je besluit om **verder te gaan** dan neem je alle dobbelstenen met Voetstappen van de tafel en vul je deze aan tot drie met nieuwe dobbelstenen uit de beker (zonder te kijken). Als je werpt dan doe je dat altijd met drie dobbelstenen.

Zodra je nieuwe dobbelstenen gepakt hebt, mag je niet meer stoppen . . . je moet doorgaan.

Leg dobbelstenen met Hersenen en Geweerschoten opzij. Zodra je drie Geweerschoten hebt is je beurt over en score je **niets**. Zo niet, dan mag je of stoppen, of doorgaan. . .



Hersenen



Geweerschot



Voetstappen

Herrrsenen!

Als er minder dan drie dobbelstenen in de beker zitten dan noteer je hoeveel Hersenen je voor je hebt en plaatst deze in de beker (hou de Gewerschoten op tafel). Ga dan verder.

Heeeseeneeneen!!!

Speel totdat iemand 13 Hersenen gegeten heeft. Maak dan de ronde af. Wie aan het einde van de ronde de meeste Hersenen heeft, heeft gewonnen. Indien twee of meer spelers gelijk eindigen dan spelen (alleen) de leiders een extra ronde.



Spelontwerp: Steve Jackson • Illustraties door Alex Fernandez

Ontwikkeld door Philip Reed, Randy Scheunemann, en Will Schoonover

Projectadministratie: Elisabeth Zakes • Marketingmanager: Paul Chapman

Verkoopmanager: Ross Jepson • Vertaling: JHG Hendriks en Martijn Waegemakers

Playtesters: Christine Belsom, Jimmie Bragdon, Mario Butter, Paul Chapman, Richard Dodd, Andrew Hackard, John Ickes, Richard Kerr, Jonathan A. Leistiko, Kristopher Peterson, Monica Stephens, David Stanisz, Loren Wiseman, Brian Worthen, Elisabeth Zakes, Robert Zakes

STEVE JACKSON GAMES

zombiedice.sjgames.com

Zombie Dice is a trademark, and the all-seeing pyramid is a registered trademark, of Steve Jackson Games. Copyright © 2010 by Steve Jackson Games. All rights reserved. Braaaaaaaains!
Version 1.0 (March 2010)



Download rules in other languages today at zombiedice.sjgames.com.

The voices in your head are saying you want this . . . you really want this . . .

CPTHULHU DICE™

cthulhudice.sjgames.com

MADNESS!

