

# HIT **Z** ROAD

EIN ÜBERLEBENSKAMPF FÜR 1 BIS 4 SPIELER

## SPIELREGEL

Hi. Ich heiße Martin. Letztes Jahr haben meine Eltern, meine Schwester und ich ein megageiles Abenteuer erlebt. Wir haben dabei blöderweise eine Menge Freunde und Kumpels verloren, aber wir haben unterwegs auch ein paar echt coole Leute getroffen.


Die Welt ist ja vielleicht am Arsch, aber dafür lassen wir uns jetzt von der Sonne braten und es gibt keine Schule mehr. Und ich habe einen neuen Job: Ich mache Munition, damit mein Papa Zombies umnieten kann.


Ich habe aber auch jede Menge Freizeit. Und als mir mal wieder langweilig war, habe ich dieses Spiel erfunden, das meine Geschichte erzählt. Ich hoffe, es gefällt euch.



# SPIELMATERIAL

-> 76 Abenteuerkarten

 x 20  
STUFE 1

 x 28  
STUFE 2

 x 28  
STUFE 3

 x 4

 x 7

 x 3





 x 18

 x 10

 x 1



 x 30

 x 30

 x 30



 x 2

-> Epilogkarten

-> Schwarze Würfel

-> Rote Hordenwürfel

-> Anführer der Überlebenden  
(in 4 verschiedenen Farben)

-> Bietmarker  
(in 4 verschiedenen Farben)

-> Überlebende

-> Zombies

-> Biettableau

-> Zugfolgeplättchen

-> Munition

-> Sprit

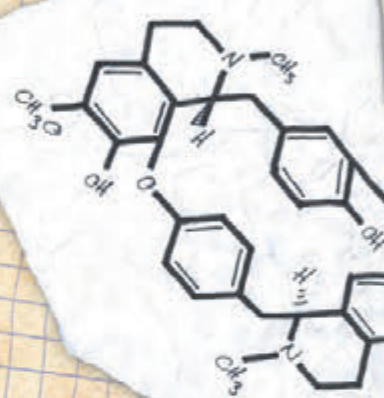
-> Adrenalin

-> Sonderplättchen (9)

-> Plättchen "verseuchte Gegend"  
(in Schlüsselform)

Die Ressourcenplättchen  
sind unbegrenzt.  
Sollte eine Sorte  
ausgehen, verwendet  
Ersatzmaterial.

~~...~~  
~~...~~  
bio to marcus ?  
~~...~~  
~~...~~



OTV Medical  
5 Genera, Monroe St, Hackensack  
252917 / 25573, Fax 555-254402

**PRESCRIPTION**

*Space Cowboys*  
Dobutamol, 4 mg, Po TID  
PRN  
Rifampin 6  
Clozapine, 25mg, Po QHS  
Disp #30 (th)  
Disp #10 (th)

## WORUM GEHT'S?

**HIT Z ROAD** ist ein Horror-Roadmovie, das dich von Chicago nach L. A. führt, während um dich herum die USA in der Zombie-Apokalypse zusammenbricht. Du wirst dich ganz schön umschauchen müssen, wenn du über deine Rivalen triumphieren und die Reise überleben willst!

## SPIELZIEL

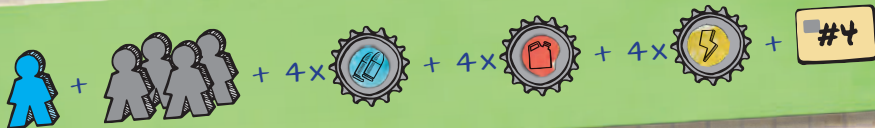
Um gewinnen zu können, musst du erst einmal dafür sorgen, dass mindestens der Anführer deiner überlebenden Gruppe die Westküste erreicht. Von denen, die es nach L. A. schaffen, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

## BESCHREIBUNG EINER KARTE



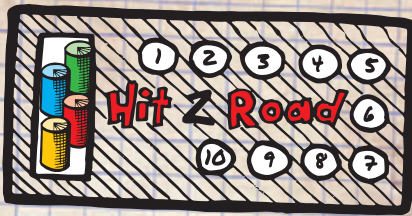
## SPIELAUFBAU

- ① > Jeder Spieler nimmt sich den Anführer und den Bietmarker in einer Farbe seiner Wahl.
- ② > Jeder Spieler nimmt sich 4 Überlebende, 4 Munition, 4 Sprit, 4 Adrenalin und 1 zufälliges Zugfolgeplättchen.
- ③ > Legt das Biettableau, die Würfel, die übrigen Überlebenden, die 10 Zombies, die beiden Plättchen „Verseuchte Gegend“, die Ressourcen sowie alle sonstigen Plättchen in Reichweite aller Spieler auf den Tisch.
- ④ > Jeder Spieler stellt seinen Bietmarker auf Feld 0 des Biettableaus.

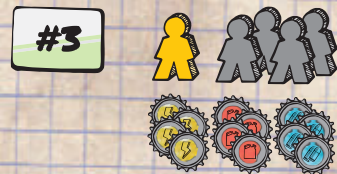
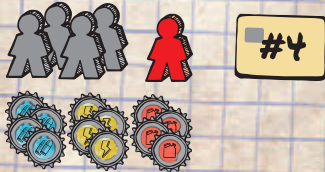
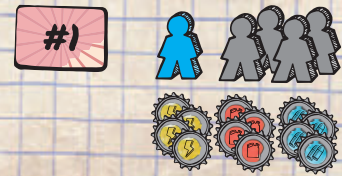


Die Änderungen für Partien mit 1, 2 oder 3 Spielern findest du auf Seite II.

# BIETTABLEAU



# SPIELZONE



# VORRAT



Hordenwürfel    Würfel

Abenteuerdeck

Plättchen  
"Verseuchte Gegend"  
und Epilogkarten



Ressourcen

Sonderplättchen

Zombies und  
Überlebende

Stellt das Abenteuerdeck nach folgenden Regeln aus den Abenteuerkarten zusammen:

-> Mischt die Karten der Stufe 3, entfernt zufällig 4 Karten und legt sie in die Spielschachtel zurück. Die verbleibenden Karten legt ihr verdeckt als Stapel auf den Tisch.

-> Macht mit den Karten der Stufe 2 dasselbe und legt die verbleibenden Karten auf die Karten der Stufe 3.

-> Mit den Karten der Stufe 1 verfährt ihr genauso: Mischen, 4 Karten entfernen und die verbleibenden Karten auf den Stapel mit den Karten der Stufen 2 und 3 legen.



Ihr habt jetzt ein Abenteuerdeck mit 64 Karten, bestehend aus 16 Karten der Stufe 1 (die ganz oben liegen), 24 Karten der Stufe 2 (in der Mitte) und 24 Karten der Stufe 3 (unten).

Ihr dürft das Abenteuerdeck niemals mischen oder durcheinanderbringen!

## SPIELABLAUF

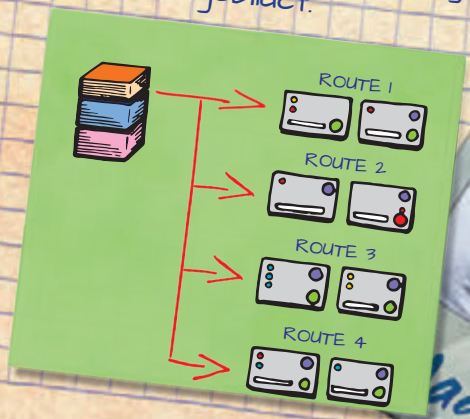
## PLANUNGSPHASE

Im echten Leben sind wir die ganze Route 66 langgefahren und haben tatsächlich die Westküste erreicht. Aber jeder neue Tag war noch gefährlicher und anstrengender als der vorige. Deswegen solltet ihr im Spiel eure Ressourcen gut einteilen und eure Route sorgfältig planen.

Unterwegs haben wir alles eingesammelt, was nützlich erschien, egal wie gefährlich es war.

Der Spieler mit dem Zugfolgeplättchen #1 zieht die obersten 8 Abenteuerkarten vom Abenteuerdeck und legt sie offen als 4 Routen auf den Tisch. Die Karten werden zufällig in 4 Reihen mit je 2 Karten ausgelegt, wie unten abgebildet.

Eine Partie **HIT Z ROAD** geht über 8 Runden. Bei Spielende gewinnt von den Spielern derjenige, der es bis nach L. A. geschafft und dabei die meisten Siegpunkte erreicht hat.



Jede Runde unterteilt sich in 3 Phasen:

- > PLANUNG,
- > VERSTEIGERUNG,
- > BEGEGNUNG.



# VERSTEIGERUNGSPHASE

Die Spieler sehen also, wohin sie die nächste Etappe führen kann. Jeder wählt 1 der 4 Routen. Aber nur derjenige, der es wirklich drauf anlegt, darf die ungefährlichsten (und manchmal auch einträglichsten) Routen nehmen. Wir haben übrigens immer die richtige Wahl getroffen. Na gut, fast immer ...

In dieser Phase seid ihr gemäß eurer Zugfolgeplättchen abwechselnd an der Reihe. Es beginnt der Spieler mit der #1.

①> Wenn du an der Reihe bist, hast du folgende Möglichkeiten:

-> Du kannst bieten oder dein bestehendes Gebot erhöhen. Stell deinen Marker auf ein freies Feld, das höher sein muss als dein bisheriges.

-> Du kannst passen und deinen Bietmarker stehen lassen. Du darfst erneut bieten, wenn du wieder an der Reihe bist (außer es haben alle gepasst).

-> Außer auf Feld 0 darf auf jedem Feld nur 1 Bietmarker stehen.

-> Du darfst nicht mehr bieten, als du Ressourcen hast (weil du mit denen nach der Versteigerung bezahlen musst).

-> Das Höchstgebot beträgt 10.

②> Sobald alle Spieler in Folge gepasst haben, endet die Versteigerung.

③> Jeder Spieler bezahlt nun sein Gebot, indem er entsprechend viele Ressourcen (Munition, Sprit, Adrenalin) in beliebiger Kombination abgibt.




④> Gemäß der Gebote erhält nun jeder Spieler ein Zugfolgeplättchen. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält die #1, der Spieler mit dem zweithöchsten die #2 usw.

-> Haben mehrere Spieler 0 geboten, bleibt die Zugfolge zwischen diesen Spielern erhalten.

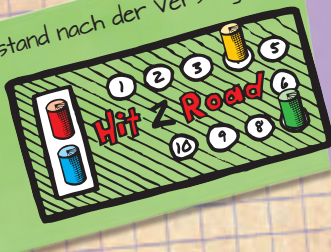
⑤> Stellt am Ende dieser Phase alle Bietmarker auf Feld 0.

## BEISPIEL:

Zugfolge vor der Versteigerung:

-  -> #1
-  -> #2
-  -> #3
-  -> #4

Endstand nach der Versteigerung:



Die Gebote werden in Ressourcen bezahlt und die neue Zugfolge wird bestimmt:

 -> #1

**GRÜN** hat das höchste Gebot und bezahlt 7 Ressourcen. Er erhält das Zugfolgeplättchen #1.

 -> #2

**GELB** bezahlt 4 Ressourcen und erhält das Zugfolgeplättchen #2.

 -> #3

**BLAU** und **ROT** bezahlen nichts, sind aber in der Zugfolge weiter hinten. Da beide 0 geboten haben, bleibt die Zugfolge zwischen diesen beiden erhalten. Da **BLAU** in dieser Runde vor **ROT** an der Reihe war, erhält **BLAU** die #3 und **ROT** die #4.

 -> #4

# BEGEGNUNGSPHASE

Jetzt wählt jeder von euch eine der ausliegenden Routen. Mal sehen, was passiert ...

In dieser Phase ist in Zugfolge jeder von euch einmal an der Reihe. In deinem Zug wählst du eine der noch übrigen Routen und führst nacheinander alle Ereignisse auf beiden Karten durch. Du beginnst mit

der Karte links und fährst dann mit der rechten Karte fort. Hast du beide Karten abgehandelt, legst du beide Karten verdeckt vor dir ab. Jede Karte wird in den folgenden 3 Schritten abgehandelt.

## KARTENBESCHREIBUNG

① > Sammeln

② > Ereignis

③ > Kampf



### ① > SAMMELN

Nimm dir alle Ressourcen, die links oben angezeigt sind.

### ② > EREIGNIS



- Lies den Kartentext (wenn es einen gibt):
- > Ist es schwarzer Text auf weißem Hintergrund, handelt es sich um ein Ereignis, das du sofort ausführen musst.
  - > Ist es roter Text auf weißem Hintergrund, handelt es sich um eine Sonderregel, die den nachfolgenden Kampf (Schritt 3) beeinflusst.

#### Klarstellung:

- > Gibt eine Karte die Anweisung, einen Würfel zu werfen, handelt es sich dabei immer um einen schwarzen Würfel.
- > Bezieht sich der Text eines Ereignisses auf ein Würfelsymbol, so gelten gewürfelte Symbole dieser Art in jedem Fall. (Man kann also z. B. gewürfelte Totenschädel nicht mit Adrenalin negieren - siehe Seite 8.)

### ③ > KAMPF



Du musst alle Zombies besiegen! Nimm so viele Zombies aus dem Vorrat, wie die Zahl in der Zombihand rechts unten angibt, und stelle sie vor dir ab. Mit diesen zählst du mit, wie viele Zombies du bereits erledigt hast. Zu Beginn eines Kampfes darfst du 1-mal aus sicherer Entfernung auf die Zombies schießen. Dieser Fernkampf-Wurf ist freiwillig, aber wenn du ihn durchführst, muss es der erste Wurf dieses Kampfes sein. Für jede abgegebene Munition wirfst du 2 schwarze Würfel. Jedes  oder  tötet 1 Zombie.

Wichtig: Beim Fernkampf-Wurf haben alle anderen Ergebnisse außer Treffern keine Auswirkung. (Außer die Karte besagt etwas anderes.)

## MACH DICH BEREIT ... UND FLIEHE!

Vor jeder Nahkampf-Runde kannst du fliehen, um den weiteren Kampf zu vermeiden. Fliehen kostet dich 2 Sprit.  
Die Abenteuerkarte wird in die Schachtel zurückgelegt und natürlich bekommst du keine Siegpunkte hierfür.

Wenn nach dem Fernkampf-Wurf noch Zombies übrig sind (oder du auf den Fernkampf-Wurf verzichtet hast), musst du dich ihnen im Nahkampf stellen. Und zwar so lange, bis nur noch eine Gruppe

übrig ist - deine Überlebenden oder die Zombies. In jeder Nahkampf-Runde wirfst du so viele schwarze Würfel, wie du Überlebende (inkl. deines Anführers) besitzt. Folgende Ergebnisse sind möglich:



**VERLUST:** 1 deiner Überlebenden wurde gebissen und wird einen grausamen Tod sterben - es sei denn, du handelst schnell. Gib entweder 1 Adrenalin ab oder verliere 1 deiner Überlebenden.



**NIX:** Angriff abgewehrt - nichts passiert.



**GUTE GELEGENHEIT:** Ein Zombie ist in Reichweite. Du kannst 1 Adrenalin abgeben, um 1 Zombie zu erledigen.



**TREFFER:** Du erledigst 1 Zombie.



**EXTRA-TREFFER:** Du erledigst 1 Zombie und kannst 1 Adrenalin abgeben, um 1 weiteren Zombie zu erledigen.



Wenn du alle Zombies erledigt hast, gewinnst du den Kampf. Nimm die Abenteuerkarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Wenn du das Spielende erlebst, erhältst du die Siegpunkte dieser Karte (Zahl rechts oben im violetten Feld mit Stern).

## HORDEN



Wenn die Zombiehand auf der Abenteuerkarte rot ist, wirst du von einer ganzen Horde Zombies angegriffen. Die Regeln für Fernkampf und Fliehen gelten unverändert, aber der Nahkampf gegen eine Horde ist etwas gefährlicher - wie du dir sicher denken kannst. Die Stärke der Horde (1, 2 oder 3) wird durch die Anzahl der kleinen, roten Totenschädel über der Hand angezeigt.



Bei jedem Würfelwurf im Nahkampf gegen eine Horde der Stärke 1 musst du 1 deiner schwarzen Würfel durch 1 roten Hordenwürfel ersetzen. Kämpfst du

gegen eine Horde der Stärke 2, musst du 2 deiner Würfel ersetzen usw. (Du wirfst aber nie mehr Würfel, als du noch überlebende hast.)

### BEISPIELE:

- > Du hast 4 Überlebende und wirst von einer Horde der Stärke 2 angegriffen: Du wirfst 2 schwarze Würfel und 2 rote Würfel.
- > Du hast 2 Überlebende und wirst von einer Horde der Stärke 3 angegriffen: Du wirfst nur 2 rote Würfel.

Auf dem Hordenwürfel gibt es ein neues mögliches Ergebnis:



**GRAUSAMER TOD:** 1 deiner Überlebenden wurde getötet. Das klingt unfair, aber so ist das Leben. Außerdem muss jeder irgendwann sterben.

### WENN EIN SPIELER UNTERWEGS AUSSCHIEDET ...

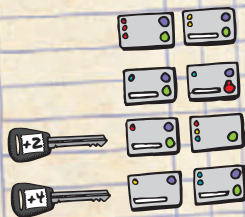
Wenn dein letzter Überlebender (also dein Anführer) getötet wird, scheidest du aus. Endgültig. Leg deine Ressourcen in den Vorrat und räume dein Spielmaterial in die Schachtel. Hol dir einen Kaffee und schau zu, wie sich die anderen weiter abmühen.

Ab der nächsten Runde gilt folgende Änderung:



- > Legt das Verseuchte Gebiet "+2" vor die vierte (unterste) Reihe der Abenteuerkarten.
- > Wenn du diese Route wählen möchtest, musst du zunächst 2 zusätzliche Ressourcen deiner Wahl abgeben. Hast du nicht genügend Ressourcen, kannst du diese Route nicht wählen.

Scheidet ein weiterer Spieler aus, gilt ab der nächsten Runde folgende Änderung:



- > Legt das Verseuchte Gebiet "+2" vor die dritte Reihe der Abenteuerkarten.
- > Wenn du diese Route wählen möchtest, musst du zunächst 2 zusätzliche Ressourcen deiner Wahl abgeben. Hast du nicht genügend Ressourcen, kannst du diese Route nicht wählen.
- > Legt das Verseuchte Gebiet "+4" vor die vierte (unterste) Reihe der Abenteuerkarten.
- > Wenn du diese Route wählen möchtest, musst du zunächst 4 zusätzliche Ressourcen deiner Wahl abgeben. Hast du nicht genügend Ressourcen, kannst du diese Route nicht wählen.

## DIE PARTIE GEWINNEN

-> Gibt es nur noch 1 Spieler am Ende einer Begegnungsphase, der 1 oder mehr Überlebende hat, gewinnt er sofort die Partie.

-> Hat kein Spieler mehr am Ende einer Begegnungsphase mindestens 1 Überlebenden, endet die Partie und es gibt keinen Gewinner.

-> Haben 2 oder mehr Spieler bei Spielende noch mindestens 1 Überlebenden, kommt es zur Schlusswertung. Zunächst werden die vier Epilogkarten vergeben. In jeder Kategorie erhält der Spieler mit den meisten Ressourcen bzw.

Überlebenden die entsprechende Karte. Jede Epilogkarte bringt 3 Siegpunkte. Bei Gleichstand in einer Kategorie wird die Karte nicht vergeben. Dann addiert jeder (nicht ausgeschiedene) Spieler die Siegpunkte seiner Abenteuer- und Epilogkarten.

-> Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Überlebenden.

-> Besteht immer noch Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.



Der Spieler mit dem meisten Adrenalin.



Der Spieler mit dem meisten Spirit.



Der Spieler mit der meisten Munition.



Der Spieler mit den meisten Überlebenden.

## ERLÄUTERUNG ZU EINIGEN PLÄTTCHEN



**SCHLACHTMOBIL:** Wenn du dieses Plättchen erhältst, reist deine Gruppe ab sofort in einem Schulbus. Das ändert zunächst mal überhaupt nichts. Aber wenn du im späteren Spielverlauf auch die Schlachtmobil-Karte erhältst, wird dein Bus zu einer Festung auf Rädern. Mit dem Schlachtmobil bekämpfst du Horden, als wären sie normale Zombies - du wirfst also nur schwarze Würfel, keine roten. Lege die Schlachtmobil-Karte als Erinnerung offen vor dir ab.



**MOLOTOV-COCKTAIL:** Gib dieses Plättchen ab, um eine ganze Gruppe oder Horde Zombies zu erledigen. Du kannst das vor Kampfbeginn machen oder jederzeit während des Kampfes. (Aber nicht, um ein schlechtes Würfelergebnis zu revidieren!) Du ignorierst hierbei auch roten Text auf der Karte. Lege die Karte wie jede regulär besiegte Karte verdeckt vor dir ab.

## REGELANPASSUNGEN FÜR PARTIEN MIT 2 ODER 3 SPIELERN

Entfernt vor Spielbeginn alle Karten, die in der Ecke links unten Pokerkarten-Symbole zeigen (J-Q-K-A), und legt sie in die Spielschachtel zurück.



In der Planungsphase zieht der Spieler mit dem Zugfolgeplättchen #1 nur 6 Abenteuerkarten vom Stapel. Er legt sie wie üblich auf den Tisch und bildet dabei 3 Reihen mit je 2 Karten.

## WEITERE REGELANPASSUNGEN FÜR PARTIEN MIT 2 SPIELERN



Legt das Verseuchte Gebiet +2 vor die dritte (unterste) Reihe der Abenteuerkarten.



Wenn du diese Route wählen möchtest, musst du zunächst 2 zusätzliche Ressourcen deiner Wahl abgeben. Hast du nicht genügend Ressourcen, kannst du diese Route nicht wählen.

## REGELANPASSUNGEN FÜR SOLO-PARTIEN

Entferne vor Spielbeginn alle Karten, die in der Ecke links unten Pokerkarten-Symbole zeigen (J-Q-K-A), und lege sie in die Spielschachtel zurück. In der Planungsphase ziehst du 6 Abenteuerkarten. Aus diesen bildest du 3 Reihen mit je 2 Karten. **ACHTUNG!** Diese werden nicht alle offen ausgelegt. Lege die Karten der oberen Reihe verdeckt aus. Lege die erste Karte der mittleren Reihe offen und die zweite Karte verdeckt aus. Lege die untere Reihe offen aus.

-> Entscheidest du dich für die obere Reihe, nimmst du dir 2 beliebige Ressourcen aus dem Vorrat und deckst danach die Karten auf.

handelst die beiden Karten wie üblich ab.

-> Entscheidest du dich für die mittlere Reihe, deckst du die verdeckte Karte auf und

-> Entscheidest du dich für die untere Reihe, musst du zunächst 2 zusätzliche Ressourcen deiner Wahl abgeben.

Hast du nicht genügend Ressourcen, kannst du diese Route nicht wählen.

Wenn du die gewählte Route abgehandelt hast, wirfst du die beiden anderen Reihen ab, gehst in die nächste Planungsphase über und legst drei neue Routen aus. Ziel des Solospiels ist es, 8 Runden zu überleben und dabei so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln.

-> Du erhältst 1 Siegpunkt für jedes vollständige Set aus 1 Überlebenden + 1 Spirit + 1 Munition + 1 Adrenalin, das du bei Spielende übrig hast.

-> Dazu addierst du wie üblich die Siegpunkte auf deinen Abenteuerkarten.

Schau auf Seite 12 nach, wie gut du dich geschlagen hast.

NAME	SIEGPUNKTE	PATER GABRIEL (0-5)	NICHT SCHLECHT (6-10)	GUT (11-15)	VERDAMMT GUT (16-18)	NENN MICH DARYL (19-21)	GLÜCKSPILZ ODER GENIE (22+)
MARTIN	16				X		
Croc	12			X			
Angela	20					X	


**Autor:** Martin Wallace  
**Illustrationen**  
 -> **Schachtel:** Pascal Guidault,  
 -> **Karten:** Cari, Pascal Guidault,  
 Coimbra Miguel, Emile  
 Denis, JB Casasola,  
 Cyril Nauvel, Olly

Veröffentlicht von JD Éditions - SPACE Cowboys  
 238, rue des frères Farman, 78530 BUC - Frankreich  
 © 2016 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Erfahre mehr über Hit Z Road und die SPACE COWBOYS auf  
[WWW.SPACECOWBOYS.FR](http://WWW.SPACECOWBOYS.FR), auf oder auf .

Dieses Produkt wurde mit größtmöglicher Sorgfalt hergestellt.  
 Sollte es dennoch ein Problem mit Ihrem Spiel geben, können Sie unseren  
 Kundenservice auf [WWW.ASMODEE.COM](http://WWW.ASMODEE.COM) kontaktieren.