

## Zombicide: Dead Men Tales stänger sin första crowdfundingkampanj som del av Asmodee – över 2 000 % av målet

**Boulogne-Billancourt – 27 maj 2026 – asmodee, en global ledare inom sällskapsspel, är stolta att tillkännage att Zombicide: Dead Men Tales, bolagets första crowdfundingkampanj som lanserats direkt av asmodee efter förvärvet av varumärket i juni 2025, framgångsrikt har avslutats på Gamefound. Kampanjen, som utvecklats av Guillotine Games och publicerats av Fantasy Flight Games, nådde sitt finansieringsmål på bara 32 minuter och 45 sekunder efter lansering, med över 23 000 spelare förregistrerade inför starten. Kampanjen stängde slutligen på mer än 2 000 % av sitt ursprungliga finansieringsmål med 4,1 miljoner dollar insamlade, samtidigt som 67 delmål låstes upp och över 11 000 bidragsgivare deltog. Därmed blev det den mest framgångsrika crowdfundingkampanjen för Zombicide sedan *Green Horde* 2017.**

Crowdfunding inom sällskapsspel fungerar som en premiumkanal för spelare, ungefär på samma sätt som förhandsbeställningar i andra branscher. Spelare åtar sig att köpa produkten före produktion i utbyte mot samlarinnehåll, exklusiva miniatyrer och en noggrant utformad lanseringsupplevelse. Det ger utgivare bättre insyn i efterfrågan, en direktlinje till engagerade communities och en sundare finansiell struktur där produktionen anpassas efter faktisk efterfrågan snarare än prognoser, samtidigt som den kompletterar detaljhandelsverksamheten som fortsatt är kärnan i hur de flesta spelare engagerar sig i och upptäcker spel. Crowdfunding gör det möjligt för spelare att aktivt delta i att förverkliga ett spel genom att stödja det ekonomiskt före produktion. I gengäld får bidragsgivare tillgång till exklusivt innehåll, som ofta låses upp allteftersom delmål nås under kampanjens gång.

En kampanj är också något som ständigt utvecklas: varje vecka höll publiceringsteamet livestreams för att presentera nya tillskott och besvara frågor från communityt i realtid. Vissa delmål var inte planerade vid lanseringen utan växte fram utifrån bidragsgivarnas input mitt under kampanjen. De mest minnesvärda exemplen var Swabbomination, ursprungligen introducerad som en fiende: communityn älskade honom så mycket att de startade ett "myteri" i kommentarsfälten och krävde att han även skulle bli spelbar som Survivor. Samt Kraken – efterfrågad av många och från början inte planerad av teamet – som endast skulle designas om kampanjen nådde 4 miljoner dollar. Asmodee, trogna sitt motto Inspired by Players, lyssnade på community-feedbacken och båda karaktärerna



blev en del av spelet, med Kraken som snart kommer att avslöjas. Rebecca Ho, Lead Producer på asmodee, säger: "För att vara helt ärlig var vi inte säkra på att det målet var möjligt att nå. Men vi satte det ändå, för det kändes som ett roligt och ambitiöst mål för communityt att samlas kring, samtidigt som det höll Endgame-momentumet vid liv."

Teamet använde också Gamefound's helt nya funktion "Endgame", där varje ytterligare bidrag förlänger nedräkningen med tio minuter. Det förlängde kampanjens slutskede med hela fem dagar och fem timmar, tack vare ett community som helt enkelt vägrade släppa taget.

Thomas Koegler, vd för asmodee, säger: "Den här första kampanjen betyder mycket för mig, och jag tror att den sänder en tydlig signal. Zombicide är ett älskat varumärke som anslöt till koncernen för mindre än ett år sedan, och Dead Men Tales bevisar redan att modellen fungerar: det ursprungliga Guillotine Games-teamet tillbaka vid rodret, Fantasy Flight Games som genomför kampanjen med bravur, och ett community med över 11 000 bidragsgivare som valde att lita på oss tidigt. Det förtroendet tar vi på största allvar. Det återstår fortfarande viktigt arbete innan leverans och det är kvaliteten på det färdiga spelet som avgör om en crowdfundingkampanj verkligen lyckats. Jag litar fullt ut på våra team att ro det i land."

Detta första kapitel för Zombicide som en del av asmodee ger en tidig signal om hur bolaget tar sig an de varumärken och studior som ansluter till koncernen: genom att tillhandahålla resurser, distribution och operativt stöd som låter kreativa team arbeta i större skala, samtidigt som den identitet och kreativitet som gjorde dem framgångsrika från början bevaras.

### För mer information, kontakta

Asmodee Communications team

E-post: [press@asmodee.com](mailto:press@asmodee.com)

### Om oss

Asmodee är en global ledare inom sällskapsspel. Med spelarna som inspiration har asmodee i över 30 år skapat och lanserat fängslande upplevelser att dela tillsammans. Portföljen inkluderar omtyckta spel och varumärken som *CATAN*®, *Ticket to Ride*®, *Dobble /Spot it!*®, *7 Wonders* och *Exploding Kittens*®. asmodee har sitt operativa huvudkontor i Frankrike och är verksamt globalt, med spel i mer än 100 länder världen över.

Asmodee-koncernens B-aktier är börsnoterade på Nasdaq Stockholm under koden ASMDEE B. Läs mer om asmodee [här](#).





Pressmeddelande  
27 maj 2026 15:00:00 CEST

### Bifogade bilder

[Zombicide Dead Men Tales](#)

### Bifogade filer

[Zombicide: Dead Men Tales stänger sin första crowdfundingkampanj som del av Asmodee – över 2 000 % av målet](#)

