

13+ Jahre

4-7 Spieler

BANG!



THE WALKING DEAD™

KAMPF DER ÜBERLEBENDEN

In **BANG! The Walking Dead™** ringen rivalisierenden Fraktionen um den Sieg. Die Erlöser versuchen, den Anführer der Überlebenden zu töten. Die anderen Überlebenden sind inkognito und beschützen den Anführer, aber Vorsicht ... es gibt auch einen Einzelgänger von Hilltop, der seine eigenen Ziele verfolgt! Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines der bekannten *The Walking Dead*-Charaktere und kämpft für seine Fraktion um Sieg und Überleben.

BANG!

THE WALKING DEAD

KAMPF DER ÜBERLEBENDEN



INHALT:

- 7 Rollenkarten: 3 ÜBERLEBENDE (einer ist der Anführer), 3 ERLÖSER, 1 Einzelgänger von HILLTOP
- 16 Charakterkarten • 80 Aktionskarten • 7 Übersichtskarten • 7 Spielertableaus
- 30 Gesundheitsmarker • 1 Regel

SPIELZIEL

Jede Rolle hat ihr eigenes Ziel:



ANFÜHRER DER ÜBERLEBENDEN:

Muss alle ERLÖSER und den Einzelgänger von HILLTOP ausschalten, um Recht und Ordnung aufrechtzuerhalten.



ÜBERLEBENDE:

Helfen dem Anführer und beschützen ihn. Sie haben das gleiche Ziel wie er, koste es, was es wolle!



ERLÖSER:

Wollen den Anführer töten. Sie haben aber auch keine Skrupel, sich gegenseitig auszuschalten, um sich einen Vorteil zu verschaffen!



HILLTOP:

Ist der Einzelgänger und will neuer Anführer werden. Sein Ziel ist es, als Letzter im Spiel zu bleiben.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen die **Gesundheitsmarker** vorsichtig aus dem Stanzbogen gelöst werden.

Jeder Spieler erhält ein **Spielertableau** (es dient zum Ablegen der Rollen-, Charakter- und Waffenkarten sowie der Gesundheitsmarker).

Je nach Spieleranzahl wird mit den folgenden Rollenkarten gespielt:

- 4 SPIELER:** 1 ÜBERLEBENDER (Anführer), 2 ERLÖSER und 1 Einzelgänger von HILLTOP
- 5 SPIELER:** 2 ÜBERLEBENDE (einer ist der Anführer), 2 ERLÖSER und 1 Einzelgänger von HILLTOP
- 6 SPIELER:** 2 ÜBERLEBENDE (einer ist der Anführer), 3 ERLÖSER und 1 Einzelgänger von HILLTOP
- 7 SPIELER:** 3 ÜBERLEBENDE (einer ist der Anführer), 3 ERLÖSER und 1 Einzelgänger von HILLTOP

- 1** Die Rollenkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält **verdeckt** eine Karte. **Der Anführer gibt sich zu erkennen**, indem er seine Karte **aufdeckt**.

Alle anderen Spieler sehen sich ihre Rollenkarten an, halten sie aber **geheim**.

- 2** Die **Charakterkarten** werden gemischt und jeder Spieler erhält **aufgedeckt** eine Karte. Nun lesen alle nacheinander den Namen und die Fähigkeiten ihres Charakters vor. Jeder Spieler nimmt so viele **Gesundheitsmarker** wie auf seiner Charakterkarte angezeigt.

- 3** Der **Anführer** erhält für das Spiel einen **zusätzlichen Gesundheitsmarker**. (Zeigt seine Charakterkarte drei Gesundheitsmarker, spielt er mit vier Markern; zeigt sie vier Gesundheitsmarker, spielt er mit fünf Markern.)

Die restlichen Rollenkarten, Charakterkarten und Spielertableaus werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

- 4** Die **Aktionskarten** werden gemischt und jeder Spieler erhält **verdeckt** so viele Karten, wie er Gesundheitsmarker hat. Die übrigen Aktionskarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt. Daneben wird Platz für einen Ablagestapel gelassen.

- 5** Alle beginnen das Spiel mit einem **BEIL**. Dies ist die einzige Waffe, die man nicht verlieren kann. Wer eine Waffenkarte erhält, legt diese auf das **BEIL**.



CHARAKTERE

Jeder **WALKING DEAD**-Charakter hat einige Spezialfähigkeiten, die ihn einzigartig machen. Die Blutspritzer zeigen an, wie viele Lebenspunkte bzw. **Gesundheitsmarker** man zu Beginn hat, d. h. wie oft man getroffen werden darf, bevor man aus dem Spiel ausscheidet. Außerdem bestimmt die Gesundheit, wie viele Karten ein Spieler am Ende seines Zuges auf der Hand halten darf (Handkartenlimit).

Beispiel:



Glenn hat 4 Lebenspunkte: Er darf vier Mal getroffen werden, bevor er aus dem Spiel ausscheidet. Außerdem darf er am Ende seines Zuges bis zu vier Handkarten behalten.

Wenn Glenn im Verlauf des Spiels einen Lebenspunkt verliert und nur noch drei Gesundheitsmarker hat, darf er am Ende seines Zuges nur noch drei Handkarten behalten. Aber keine Angst! Lebenspunkte kann man auch wieder zurückerhalten. (Siehe „Die Karten“ auf Seite 6.)

DAS SPIEL

Der Anführer beginnt das Spiel. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt. Jeder Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen:



1. Zwei Karten ziehen
2. Beliebig viele Karten ausspielen
3. Überzählige Karten ablegen

1. ZWEI KARTEN ZIEHEN

Zu Beginn seines Zuges zieht der Spieler die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel. Sobald der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. (Manche Charakterfähigkeiten erlauben es, von anderen Orten zu ziehen – siehe „Der Charakter“ auf Seite 11.)

2. BELIEBIG VIELE KARTEN AUSSPIELEN

Jetzt können Karten ausgespielt werden, die einem selbst helfen oder anderen Spielern schaden, um sie letztendlich zu eliminieren. Man darf nur während des eigenen Zuges Karten ausspielen (Ausnahme: Ausweichen! und ERSTE HILFE, siehe unten). Man muss in dieser Phase keine Karten ausspielen, darf aber beliebig viele ausspielen; es gibt lediglich **drei Einschränkungen**:

- Man darf nur **1 ANGRIFF!-KARTE PRO ZUG SPIELEN**;
(Dies gilt nur für ANGRIFF!-Karten, nicht für Karten mit dem Symbol.)
- Man darf **VON JEDER KARTE NUR 1 KOPIE IM SPIEL HABEN**;
(Man darf keine zwei Karten mit dem gleichen Namen ausliegen haben.)
- Man darf nur **1 WAFFE IM SPIEL HABEN**.
(Wenn man eine neue Waffe ausspielt, muss man die Waffe ablegen, die man bisher im Spiel hatte.)



Beispiel: Wer bereits einen SCHUTZANZUG ausliegen hat, darf keinen weiteren ausspielen, da sonst zwei Karten mit dem gleichen Namen ausliegen würden.

Es gibt zwei Arten von Karten: Karten mit braunem Hintergrund (= ausspielen und ablegen) und Karten mit blauem Hintergrund (= Waffen und andere Gegenstände).

Karten mit braunem Hintergrund werden ausgespielt, indem man sie direkt auf den Ablagestapel legt und den auf der Karte durch Text oder Symbole beschriebenen Effekt ausführt (beschrieben in den folgenden Abschnitten).

Karten mit blauem Hintergrund legt man offen vor sich aus (Ausnahme: GEFANGEN). Ausliegende blaue Karten gelten als „im Spiel“ befindlich. Der Effekt dieser Karten hält an, bis sie abgelegt oder auf eine andere Art aus dem Spiel entfernt werden (z. B. durch das Ausspielen einer ZOMBIE-Karte), oder wenn ein Spezialereignis stattfindet (z. B. INFektion). Es gibt keine Begrenzung, wie viele Karten vor einem Spieler ausliegen dürfen; es dürfen nur nicht mehrere Karten mit dem gleichen Namen sein.

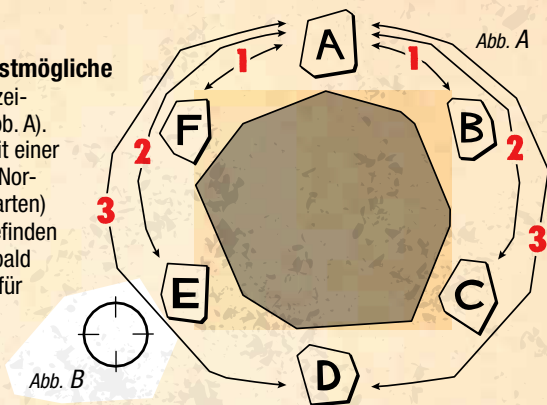


3. ÜBERZÄHLICHE KARTEN ABLEGEN

Sobald die zweite Phase beendet ist (man keine weiteren Karten mehr ausspielen will oder kann), muss man alle Karten ablegen, die das aktuelle **Handkartenlimit** übersteigen. Das Handkartenlimit am **Ende des Zuges** entspricht immer der aktuellen Anzahl der Gesundheitsmarker. Anschließend beginnt der Zug des nächsten Spielers im Uhrzeigersinn.

DISTANZ ZWISCHEN DEN SPIELERN

Die Distanz zwischen den Spielern ist die **kleinstmögliche Anzahl an Plätzen zwischen ihnen**, im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn (siehe Abb. A). Der Abstand ist sehr wichtig, weil alle Karten mit einer Sichtweite (siehe Abb. B) sich darauf beziehen. Normalerweise kann man nur Ziele (Spieler oder Karten) erreichen, die sich in einem **Abstand von 1** befinden (z. B. mit dem BEIL auf dem Spielertableau). Sobald ein Spieler eliminiert wird, zählt er nicht länger für die Berechnung der Distanz. Anders gesagt: Die anderen Spieler „kommen sich näher“, wenn jemand eliminiert wird.



EINEN SPIELER ELIMINIEREN

Wer **seinen letzten Lebenspunkt verliert**, gilt als eliminiert und **scheidet aus dem Spiel aus**, es sei denn, er kann sofort ERSTE HILFE (siehe unten) ausspielen. Wer eliminiert wird, zeigt seine **Rollenkarte** und legt alle Karten ab, die er auf der Hand und im Spiel hat.

STRAFEN UND BELOHNUNGEN

- Wenn der ANFÜHRER einen anderen ÜBERLEBENDEN eliminiert, muss er alle Karten, die er auf der Hand und im Spiel hat, auf den Ablagestapel legen.
- Jeder Spieler, der **einen ERLÖSER eliminiert** (auch wenn er selbst ein ERLÖSER ist!), zieht als Belohnung drei Karten vom Nachziehstapel.



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- a) **Der Anführer der ÜBERLEBENDEN wurde eliminiert.** Ist der Einzelgänger von HILLTOP als letzter noch im Spiel, so hat er gewonnen. Ansonsten haben die ERLÖSER gewonnen.
- b) **Alle ERLÖSER und der Einzelgänger von HILLTOP wurden eliminiert.** Der Anführer und die ÜBERLEBENDEN gewinnen gemeinsam.

Beispiel: Alle ERLÖSER wurden eliminiert, aber der Einzelgänger von HILLTOP ist noch im Spiel. In diesem Fall geht das Spiel weiter. Der Einzelgänger muss nun dem Anführer und dessen verbündeten ÜBERLEBENDEN alleine gegenüberreten.

UND NOCHMAL!

Wenn man mehrere Partien hintereinander spielt, können die Spieler, die am Ende einer Partie „noch am Leben“ sind, sich entscheiden, ihre Charaktere für die nächste Partie zu behalten (allerdings nicht die Handkarten oder Karten im Spiel!). Spieler, die eliminiert wurden, müssen einen neuen zufälligen Charakter ziehen.

Wer jedem Spieler einmal die Chance geben möchte, den Anführer zu spielen, kann die Anführer-Rollenkarte auch immer zu Beginn einer neuen Partie an den nächsten Spieler weiterreichen.

DIE KARTEN

Nachdem die Regeln nun klar sind, wird im Folgenden genauer auf die Karten eingegangen:

WAFFEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem BEIL. Dies wird nicht durch eine Karte dargestellt, sondern ist bereits auf dem Spielertableau abgebildet. Mit dem BEIL kann man nur Ziele in einer Distanz von 1 treffen, d. h. nur die Spieler rechts und links neben einem. Um Ziele in einer Distanz von mehr als 1 zu treffen, muss man eine bessere Waffe besitzen, die dann auf das BEIL gelegt wird. Eine Waffe „im Spiel“ ersetzt das BEIL. Die Zahl im Fadenkreuz (siehe nächste Seite) zeigt die maximale Distanz an, in der man mit dieser angreifen kann. Auch ausliegende Waffen können gestohlen werden (z. B. durch ÜBERRASCHUNGSANGRIFF) oder abgelegt werden (z. B. durch einen ZOMBIE). Die einzige Waffe,

die man niemals verlieren kann, ist das gute alte BEIL! Man kann immer nur eine Waffe „im Spiel“ haben. Will man eine neue Waffe verwenden, muss man die Waffe, die man bereits hat, ablegen.

Wichtig: Waffen verändern nicht die Distanz zwischen Spielern, sondern geben nur an, in welcher Distanz man mit ihnen maximal angreifen kann.

MASCHINGEGWEHR: Mit dieser Karte im Spiel kann man im eigenen Zug eine beliebige Anzahl von ANGRIFF!-Karten spielen. Diese ANGRIFF!-Karten können auf ein Ziel oder auf verschiedene Ziele in Distanz 1 ausgespielt werden.

ANGRIFF! UND AUSWEICHEN

ANGRIFF!-Karten sind die beste Methode, um die Lebenspunkte der anderen Spieler zu reduzieren. Wer eine ANGRIFF!-Karte ausspielen will, um einen anderen Spieler zu treffen, muss vorher Folgendes prüfen:

- wie groß die Distanz zu diesem Spieler ist; und
- ob die ausliegende Waffe in der Lage ist, ihn zu erreichen.

Beispiel 1 (siehe Abb. A auf Seite 5): Fiona (A) möchte auf Marco (C) schießen, d. h. Fiona will eine ANGRIFF!-Karte gegen Marco ausspielen. Normalerweise wäre Marco in Distanz 2 zu Fiona und sie würde eine Waffe benötigen, die auf Distanz 2 schießen kann: eine PISTOLE, eine SCHROTFLINTE, ein STURMGEGWEHR oder ein SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR, nicht jedoch ein MASCHINGEGWEHR oder das gute alte BEIL. Hätte Fiona allerdings ein ZIELFERNROHR im Spiel, würde sie Marco in Distanz 1 sehen und könnte daher jede Waffe benutzen, um auf ihn zu schießen. Hätte Marco aber wiederum ein WOHNMOBIL im Spiel, würden sich die beiden Karten gegenseitig aufheben und Fiona würde Marco immer noch in Distanz 2 sehen.

Beispiel 2: Wenn Jasmin (D) ein WOHNMOBIL im Spiel hätte, würde Fiona (A) sie in Distanz 4 sehen. Um auf Jasmin zu schießen, bräuchte sie daher eine Waffe, die auf Distanz 4 schießen kann.

Wer von einem ANGRIFF! getroffen wird, kann sofort eine AUSWEICHEN-Karte ausspielen (auch wenn er nicht am Zug ist!), um den Treffer abzuwehren. Macht man dies nicht, verliert man sofort einen Lebenspunkt und muss einen Gesundheitsmarker abwerfen. Abgeworfene Gesundheitsmarker kommen auf einen Stapel in der Tischmitte. Sobald man keine Lebenspunkte mehr besitzt (man also seinen letzten Gesundheitsmarker verloren hat), scheidet man aus dem Spiel aus, außer man spielt sofort ERSTE HILFE (siehe im nächsten Abschnitt). Man kann nur Schüsse abwehren, die auf einen selbst abgegeben werden. Auch wenn ausgewichen wurde, wird die ANGRIFF!-Karte abgelegt.



DIE SYMBOLE AUF DEN KARTEN

Jede Karte zeigt ein oder mehrere Symbole, die für die Effekte der Karte stehen.



Zählt als ANGRIFF!: Das Ziel verliert einen Lebenspunkt.



Zählt als AUSWEICHEN: Verhindert die Wirkung von ANGRIFF!



1 Lebenspunkt zurückerhalten. Sofern nicht anders angegeben, gilt dieser Effekt nur für den Spieler, der die Karte ausspielt.



1 Karte ziehen. Wenn „ein beliebiger Spieler“ angegeben ist (siehe Symbol rechts oben), darf man eine zufällig bestimmte Handkarte von einem beliebigen Spieler ziehen, oder eine seiner im Spiel befindlichen Karten nehmen. Ist kein weiteres Symbol angegeben, zieht man die oberste Karte des Nachziehstapels. In beiden Fällen nimmt man die gezogene Karte auf die Hand.



Jemanden zwingen, eine Karte abzulegen. Man kann einen bestimmten Spieler zwingen, eine zufällig bestimmte Karte aus seiner Hand abzulegen, oder eine seiner im Spiel befindlichen Karten auswählen und ablegen.



„Ein beliebiger Spieler“: Gibt an, dass man den Effekt einem beliebigen Spieler zuweisen kann, unabhängig von der Distanz zu ihm.



„Alle anderen Spieler“: Gibt an, dass der Effekt alle anderen Spieler betrifft – d. h. nicht den Spieler, der die Karte ausgespielt hat –, unabhängig von der Distanz.



„Einen Spieler in Distanz“: Gibt an, dass man den Effekt einem beliebigen Spieler in erreichbarer Distanz zuweisen kann.



„Einen Spieler in Distanz X“: Gibt an, dass man den Effekt einem beliebigen Spieler in zuweisener (oder geringerer) Distanz zuweisen kann. Anmerkung: WOHNMOBIL und ZIELFERNROHR können die Distanz ändern, Waffen jedoch nicht.

ERSTE HILFE

Durch diese Karte erhält man einen **Lebenspunkt zurück** – man nimmt sich einen Gesundheitsmarker vom Stapel. **Man kann nicht mehr Lebenspunkte zurück-erhalten, als man zu Spielbeginn hatte!** Das ist die einzige Möglichkeit ERSTE HILFE außerhalb des eigenen Zuges zu spielen..

ERSTE HILFE kann auf zwei Arten eingesetzt werden:

- während des eigenen Zuges (wie üblich);
- außerhalb des eigenen Zuges, aber **nur**, wenn man gerade einen Treffer erhalten hat, der einen **eliminieren** würde (d. h. man einen Treffer erhält, der einen den letzten Lebenspunkt kostet). Sonst darf man ERSTE HILFE nicht außerhalb des eigenen Zuges spielen.

Beispiel: Maggie (maximale Lebenspunkte 4) hat noch 2 Lebenspunkte übrig.

Durch eine INFIEKTION erhält sie 3 Treffer. Würde sie sofort 2x ERSTE HILFE ausspielen, bliebe sie am Leben und hätte noch einen Lebenspunkt ($2 - 3 + 2 = 1$). Würde sie jedoch nur 1x ERSTE HILFE ausspielen, wäre sie trotzdem eliminiert, da ihre Lebenspunkte immer noch auf Null wären!



ERSTE HILFE hat keinen Effekt, wenn nur noch zwei Spieler übrig sind!



SANITÄTSAUSRÜSTUNG

SANITÄTSAUSRÜSTUNG kann nur im eigenen Zug gespielt werden. SANITÄTSAUSRÜSTUNG ist keine ERSTE HILFE und kann nie außerhalb des eigenen Zuges gespielt werden!

MUNI-KISTE UND WAFFENLAGER

Die Symbole bedeuten: „Ziehe Karten“ (**zwei** bei der MUNI-KISTE, **drei** beim WAFFENLAGER) vom Nachziehstapel.



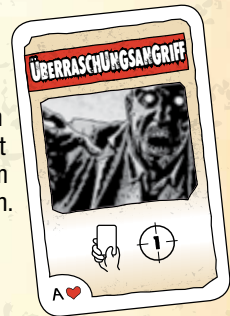
LIEFERUNG

Wer diese Karte ausspielt, deckt so viele Karten vom Nachziehstapel auf, wie noch Spieler im Spiel sind. Beginnend bei einem selbst und weiter im Uhrzeigersinn wählt sich jeder Spieler eine Karte aus und nimmt sie auf die Hand.



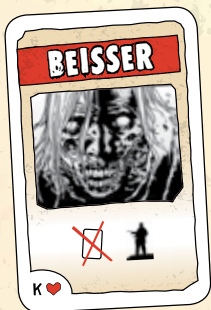
ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Die Symbole bedeuten: „Ziehe eine Karte“ von einem Spieler in „Distanz 1“. Denke daran, dass die Distanz nicht von Waffen, aber von Karten wie dem WOHNMOBIL und dem ZIELFERNROHR, beeinflusst werden kann.



BEISSER

Wer diese Karte ausspielt, muss „einen beliebigen Spieler“ zwingen eine „Karte abzulegen“, dies gilt unabhängig von der Distanz zu ihm. Man kann eine Handkarte oder eine ausliegende Karte wählen.



GRANATE

Die GRANATE lässt euch „einen ANGRIFF!“ auf „alle anderen Spieler“, unabhängig von der Distanz, durchführen. Aber obwohl die GRANATE ein ANGRIFF! ist, gilt sie nicht als ANGRIFF!-Karte. Man kann in seinem Zug also sowohl eine ANGRIFF!-Karte als auch eine GRANATE ausspielen. Dem ANGRIFF! einer GRANATE kann man mit AUSWEICHEN entgehen.



ZOMBIEHORDE

Alle Spieler, mit Ausnahme des Spielers, der die Karte ausgespielt hat, verlieren einen Lebenspunkt, es sei denn, sie legen eine ANGRIFF!-Karte ab. Der ZOMBIEHORDE kann man weder durch AUSWEICHEN noch durch SCHUTZAUSRÜSTUNG entgehen.



DUELL



Mit dieser Karte kann man einen beliebigen Spieler zum Duell herausfordern (indem man ihm in die Augen starrt!), dies gilt unabhängig von der Distanz zu ihm. Der herausgeforderte Spieler kann eine ANGRIFF!-Karte ablegen (auch wenn er nicht am Zug ist!). Wenn er dies tut, kann der Herausforderer eine ANGRIFF!-Karte ablegen, usw. Der erste, der keine ANGRIFF!-Karte mehr legen kann oder will, verliert einen Lebenspunkt und das Duell ist beendet. Bei einem Duell können AUSWEICHEN und SCHUTZANZUG nicht eingesetzt werden. Das DUELL gilt nicht als ANGRIFF!-Karte. ANGRIFF!-Karten, die während eines Duells abgelegt werden, zählen nicht gegen das Limit der ANGRIFF!-Karten.

WOHNMOBIL

Wer ein WOHNMOBIL im Spiel hat, ist für die anderen Spieler in einer um 1 vergrößerten Distanz. Man selbst sieht jedoch immer noch alle in normaler Distanz.

Beispiel (siehe Abb. A auf Seite 5): Wenn Fiona (A) ein WOHNMOBIL im Spiel hätte, würden Sabine (B) und Luis (F) sie in einer Distanz von 2 sehen, Marco (C) und Sven (E) in einer Distanz von 3 und Jasmin (D) in einer Distanz von 4. Fiona würde alle anderen noch immer in normaler Distanz sehen.



ZIELFERNROHR

Wer ein ZIELFERNROHR im Spiel hat, sieht alle anderen Spieler in einer um 1 verringerten Distanz. Die anderen Spieler sehen einen jedoch noch immer in normaler Distanz. Eine Distanz von weniger als 1 gilt trotzdem als Distanz 1.

Beispiel (siehe Abb. A auf Seite 5): Wenn Fiona (A) ein ZIELFERNROHR im Spiel hätte, würde sie Sabine (B) und Luis (F) in Distanz 1 sehen, Marco (C) und Sven (E) ebenfalls in Distanz 1 und Jasmin (D) in Distanz 2. Alle anderen würden Fiona noch immer in normaler Distanz sehen.



„AUFDECKEN“

Einige Karten (SCHUTZANZUG, GEFANGEN, INFEKTION) zeigen eine Kartenfarbe und einen Wert, ein Gleichheitszeichen und dann ein Symbol für den Karteneffekt. Der Spieler, der eine solche Karte spielt, muss „Aufdecken“, d. h. er muss die oberste Karte vom Nachziehstapel aufdecken, sich die Kartenfarbe in der linken, unteren Ecke ansehen und die Karte direkt ablegen. Zeigt die aufgedeckte Karte ein passendes Symbol (bei INFEKTION zusätzlich den passenden Wert!), war das „Aufdecken“ erfolgreich und der Effekt der eigenen Karte wird ausgeführt. (Die beim „Aufdecken“ gezogene Karte hat sonst keine weitere Auswirkung auf Spiel!) War das „Aufdecken“ nicht erfolgreich, hat man Pech gehabt und nichts passiert. Bei INFEKTION ist unter der Kartenfarbe noch eine Spanne von Kartenwerten angegeben. Die gezogene Karte muss also zusätzlich zur Kartenfarbe einen Wert von 2–9 haben. Die Kartenwerte sind: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A.



SCHUTZANZUG

Ein ausliegender SCHUTZANZUG erlaubt einem das „AUFDECKEN“, sobald man Ziel eines ANGRIFF!s ist. Deckt man eine Herz-Karte auf, kann man ausweichen (so als hätte man eine AUSWEICHEN-Karte gespielt). Deckt man kein Herz auf, muss man den Treffer wie üblich hinnehmen.

Beispiel: Fiona ist das Ziel der ANGRIFF!-Karte eines anderen Spielers. Sie hat einen SCHUTZANZUG im Spiel, die ihr das „Aufdecken“ erlaubt, um ANGRIFF! bei einer aufgedeckten Herz-Karte wirkungslos zu machen. Also deckt Fiona die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie direkt auf den Ablagestapel: es ist eine Herz 4. Der Effekt des SCHUTZANZUGs wird ausgeführt und der ANGRIFF! ist wirkungslos. Hätte die Karte eine andere Farbe gehabt, wäre der SCHUTZANZUG wirkungslos, aber Fiona hätte noch immer versuchen können, dem ANGRIFF! mit AUSWEICHEN zu entgehen.



GEFANGEN

Wer diese Karte ausspielt, schiebt sie einem beliebigen Spieler zu, unabhängig von der Distanz. Dieser muss die Karte offen vor sich auslegen. Wer die GEFANGEN-Karte erhält, gilt als gefangen und muss zu Beginn seines Zuges „Aufdecken“. Deckt er eine Herz-Karte auf, entkommt er der Gefangenschaft, d. h. er legt GEFANGEN ab und setzt seinen Zug normal fort. Deckt er keine Herz-Karte auf, legt er GEFANGEN ab und setzt eine Runde aus. Wer gefangen ist, kann immer noch das Ziel von ANGRIFF!-Karten sein und kann immer noch nach den üblichen Regeln Karten spielen, um diesen zu entgehen (z. B. AUSWEICHEN! und ERSTE HILFE). **GEFANGEN kann nicht auf den Anführer gespielt werden.**

INFEKTION

Wer diese Karte ausspielt, legt sie vor sich selbst aus. Die INFEKTION bleibt dort für eine ganze Runde. Wenn man seinen nächsten Zug beginnt (die INFEKTION also bereits im Spiel ist), muss man „Aufdecken“. Deckt man eine Pik-Karte mit einer Zahl zwischen zwei und neun auf, wird die INFEKTION ausgelöst: Man legt INFEKTION ab und verliert drei Lebenspunkte. Ansonsten wird die INFEKTION an den Spieler links von einem weitergegeben, der diese direkt vor sich auslegen muss und dann in seinem Zug „Aufdecken“ muss, etc. So reichen die Spieler die INFEKTION weiter, bis sie entweder ausgelöst wird oder ein ÜBERRASCHUNGSANGRIFF oder ZOMBIE gezogen wird. Wer sowohl die INFEKTION als auch GEFANGEN im Spiel hat, deckt zuerst für die INFEKTION auf. Wird ein Spieler durch die INFEKTION verwundet (oder gar eliminiert), gelten diese Treffer nicht als von einem Spieler verursacht.



DIE CHARAKTERE

Rick (4 Lebenspunkte): Jedes Mal, wenn er einen Lebenspunkt verliert, zieht er sofort eine Karte vom Nachziehstapel.



Carl (4 Lebenspunkte): Darf unabhängig von seiner Waffe beliebig viele ANGRIFF!-Karten in seinem Zug spielen.

Andrea (4 Lebenspunkte): Wird behandelt, als hätte sie

ständig ein ZIELFERNROHR im Spiel: Sie sieht alle anderen Spieler in einer um 1 verringerten Distanz. Sie kann zusätzlich ein ZIELFERNROHR haben (die Distanz zu anderen Spielern ist dann insgesamt um 2 geringer).



Dale (3 Lebenspunkte): Wird behandelt, als hätte er ständig ein WOHNMOBIL im Spiel: Alle anderen Spieler sehen ihn in einer um 1 vergrößerten Distanz. Er kann zusätzlich ein WOHNMOBIL haben (andere Spieler

sehen ihn dann insgesamt in einer um 2 vergrößerten Distanz).

Hershel (4 Lebenspunkte): Er kann jederzeit zwei Handkarten ablegen, um einen Lebenspunkt zurückzuerhalten. Er kann diese Fähigkeit auch mehrmals hintereinander einsetzen. *Nicht vergessen: Man kann nie mehr Lebenspunkte haben als zu Spielbeginn.*



Maggie (4 Lebenspunkte): Sobald sie keine Handkarten mehr hat, zieht sie eine Karte vom Nachziehstapel.

Glenn (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase

seines Zuges kann er wählen, ob er seine erste Karte vom Nachziehstapel zieht oder stattdessen die oberste Karte des Ablagestapels zieht. Die zweite Karte zieht er wie üblich vom Nachziehstapel.



Michonne (4 Lebenspunkte): Sie kann ANGRIFF!-Karten als AUSWEICHEN verwenden und umgekehrt. Spielt sie ein AUSWEICHEN als ANGRIFF!, kann sie in diesem Zug keinen weiteren ANGRIFF! spielen (es sei denn, sie hat ein MASCHINGEGWEHR im Spiel).

Tyreese (4 Lebenspunkte): Spieler die seinen ANGRIFF!-Karten entgegen wollen, müssen 2x AUSWEICHEN spielen. Wird der SCHUTZANZUG erfolgreich genutzt, zählt dies nur als 1x AUSWEICHEN.



Abraham (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase seines Zuges muss er die zweite Karte, die er zieht, vorzeigen: Ist es ein Herz oder Karo (wie beim „Aufdecken“!), zieht er eine weitere Karte (ohne sie zu zeigen).

Negan (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase seines Zuges kann er wählen, ob er seine erste Karte vom Nachziehstapel oder zufällig von den Handkarten eines anderen Spielers zieht. Die zweite Karte zieht er wie üblich vom Nachziehstapel.



Jesus (4 Lebenspunkte): Er wird behandelt, als hätte er ständig einen SCHUTZANZUG im Spiel; er kann „Aufdecken“, wenn er das Ziel eines ANGRIFF! ist und bei einer Herz-Karte ausweichen. Er kann zusätzlich einen SCHUTZANZUG haben (und für beide nacheinander „Aufdecken“) – dies gibt ihm zwei Chancen, einem ANGRIFF! auszuweichen, bevor er ein AUSWEICHEN spielen muss.

Ezekiel (4 Lebenspunkte): Jedes mal, wenn er „Aufdecken“ muss, deckt er die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel auf und wählt eine davon aus. Danach werden



beide Karten abgelegt.



Eugene (4 Lebenspunkte): Während der ersten Phase seines Zuges sieht er sich die obersten drei Karten des Nachziehstapels an. Er wählt zwei davon für sich aus und legt die andere wieder verdeckt auf den Nachziehstapel.

Der Gouverneur (3 Lebenspunkte): Jedes mal, wenn er einen Lebenspunkt durch die Karte eines anderen Spielers verliert, zieht er zufällig eine Karte aus der Hand dieses



Spielers (eine Karte pro Lebenspunkt). Hat dieser Spieler keine Karten, kann er nichts ziehen. *Nicht vergessen: Treffer von einer INFEKTION gelten nicht als von einem Spieler verursacht.*



Dwight (4 Lebenspunkte): Immer wenn ein Spieler eliminiert wurde, erhält Dwight dessen gesamte Handkarten und Karten im Spiel und nimmt sie auf seine eigene Hand.

LETZTE ERINNERUNG:

Jede Karte mit einem AUSWEICHEN-Symbol kann benutzt werden, um den Effekt einer Karte mit einem ANGRIFF!-Symbol aufzuheben.



Man kann nur eine Waffe im Spiel haben. Das BEIL wird durch eine darüberliegende Waffe ersetzt.



Man darf nur eine ANGRIFF!-Karte pro Zug ausspielen, aber beliebig viele andere Karten mit dem ANGRIFF!-Symbol.



Waffen verändern nicht die Distanz zwischen Spielern, sie geben nur an, wie weit man schießen kann.



Man darf keine zwei Karten mit dem gleichen Namen vor sich ausliegen haben.



ERSTE HILFE hat keine Auswirkung, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind.

Wenn man seinen letzten Lebenspunkt verliert, kann man nur noch ERSTE HILFE spielen, jedoch keine SANITÄTSAUSRÜSTUNG.

BANG! The Walking Dead™ ist eine Sonderausgabe des Spiels **BANG!®**, das im Deutschen von **ABACUSSPIELE** herausgegeben wird.

USAopoly



SKYBOUND



www.thewalkingdead.com

www.skybound.com

www.heidelbaer.de

USAOPOLY is a trademarks of USAOPOLY, Inc. © 2014 USAOPOLY, Inc. All Rights Reserved. Game idea, development, the BANG! name and logo, and the dV GIOCHI name and logo are all Copyright ©, and Trademarks or Registered Trademarks of daVinci Editrice S.r.l. All Rights Reserved BANG! game design by Emiliano Sciarra. © 2014 Robert Kirkman. All Rights Reserved. The Walking Dead™ (including all prominent characters) and The Walking Dead logo, are trademarks of Robert Kirkman. Designed, manufactured & distributed by USAOPOLY. German version published by Heidelberger Spieleverlag. **MADE IN CHINA.** Colors & parts may vary from those pictured.