

2-4  
14+  
15-60

# ZOMBIE



Das Haus ist nicht länger sicher. Sie sind kurz davor, die Tür zu deinem Zimmer aufzubrechen. Zeit zu improvisieren und andere Überlebende zu suchen, damit ihr es lebend hier raus schafft. Aber die Zombie-Horde ist schon auf der Straße ... und wo willst du eigentlich hin? Also beeil dich; denn du hast nur 15 Minuten, bevor die Horde hier ist ...



## ÜBERLEBENSHANDBUCH

### ÜBER DAS SPIEL

Zombie 15' ist ein kooperatives Spiel für 2 bis 4 Spieler. Als auf sich allein gestellte Teenager müssen sie versuchen, einer Horde Zombies zu entkommen, um so weitere 15 Minuten zu überleben. Das Spiel ist als Kampagne ausgelegt, es können aber auch nur einzelne Szenarien gespielt werden oder eigene Szenarien entworfen werden.

### SPIELMATERIAL

- Überlebenshandbuch – das Regelheft
- Den Tod im Nacken – das Szenarioheft
- 32 beidseitig bedruckte Geländeteile
- 1 CD
- 8 Heldenfiguren
- 99 Zombiefiguren und 1 für den Alpha-Zombie
- 8 Heldenbögen
- 1 Hordenschachtel
- 25 Munitions-/Haltbarkeits-Marker
- 15 Lebenspunkt-Marker
- 56 Durchsuchen-Karten
- 48 Zombie-Karten
- 18 Besondere-Ausrüstung-Karten
- 33 Szenario-Karten
- 40 Suchmarker
- weitere verschiedene Marker (Alarm, Auto, Benzinkanister, Schloss, Ausgang, -1 Aktion, A, B, C, D, Hubschrauber, Maschinengewehr, Munition, Funkgerät)



### ZIEL DES SPIELS

Je nach gespieltem Szenario unterscheiden sich die Siegbedingungen und der Schwierigkeitsgrad. Um zu gewinnen, müssen die Helden überleben und die vom Szenario vorgegebenen Ziele erreichen, bevor der Soundtrack zu Ende ist. Die Szenarien können als fortlaufende Kampagne gespielt werden.

### AUFBAU

Zuerst wird ein Szenario ausgewählt. Für das erste Zombie 15'-Spiel wird Szenario 1 empfohlen. Die hier folgenden Regeln sind die allgemein gültigen Grundregeln. Diese können je nach Szenario variieren.

**Im Szenario stehen folgende Angaben:**

- Die Nummern der benötigten Geländeteile
- Der Aufbau des Geländes und die Startpositionen der Zombies und der einzelnen Elemente des Szenarios
- Das genaue Spielziel des Szenarios
- Sonderregeln für das jeweilige Szenario
- Der benötigte Soundtrack (Die Schwierigkeit kann angepasst werden, indem ein leichterer oder schwierigerer Soundtrack ausgewählt wird.)

- **Das Szenario wird vorbereitet**, indem die entsprechenden Geländeteile so auf dem Tisch angeordnet werden, wie es der Szenarioplan vorsieht. Es werden Zombies aufgestellt, wie im Szenario angegeben.
- **Die anfängliche Zombie-Horde wird zusammengestellt**, indem 3 Zombies in die Hordenschachtel gelegt werden. Die übrigen Zombies werden gut erreichbar als Reserve bereitgestellt.
- **Die Durchsuchen-Karten** werden gemischt und so als verdeckter Stapel neben dem Gelände bereitgestellt, dass jeder Mitspieler leicht an sie herankommt. Daneben wird Platz für einen Ablagestapel gelassen.
- **Der Zombiestapel** wird vorbereitet: Die 8 Horde-Karten werden herausgesucht und der restliche Stapel wird geteilt. In jede Hälfte kommen 4 Horde-Karten, dann werden die beiden Hälften separat gemischt. Schließlich werden beide Hälften aufeinandergelegt, um den verdeckten Zombiestapel zu bilden.
- **Jeder Spieler wählt einen der Helden**. Dann nimmt jeder Spieler seinen Heldenbogen, seine Figur, die Startausrüstung, einen Lebenspunkt-Marker und passende Munitions-/Haltbarkeits-Marker (alle Marker werden auf die jeweiligen Maximalwerte gelegt). Schließlich werden die Helden, wie im Szenario angegeben, in ein Start-Gebiet gestellt.

### SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt, wenn der Soundtrack startet. Die Spieler machen ihre Züge im Uhrzeigersinn. Startspieler ist derjenige, der zuletzt rohes Fleisch gegessen hat. In regelmäßigen Abständen ist auf dem Soundtrack Zombieknurren zu hören. Wenn dies passiert, werden neue Zombies ins Spiel gebracht.

### SIEG

- Die Spieler gewinnen, wenn sie das Spielziel des Szenarios erreichen, bevor der Soundtrack zu Ende ist.
- Sie verlieren, wenn der Soundtrack endet, bevor sie ihr Ziel erreicht haben, oder wenn alle Helden auf 0 Lebenspunkten sind.





# DAS SPIELMATERIAL

Hier werden die verschiedenen Spielkomponenten vorgestellt.  
Wie genau sie verwendet werden, steht weiter hinten in dieser Spielregel.

## • ÜBERLEBENSHANDBUCH

Hier stehen alle Informationen, welche die Helden zum Überleben brauchen.



## • DEN TOD IM NACKEN

Dieses Heft enthält eine Kampagne aus 15 jeweils viertelstündigen Szenarien, insgesamt also viele Stunden Zombie-Action!



## • 32 BEIDSEITIG BEDRUCKTE GELÄNDETEILE

Aus den Geländeteilen entsteht das von Zombies heimgesuchte Kalifornien.



## • 8 HELDENFIGUREN



## • 1 CD

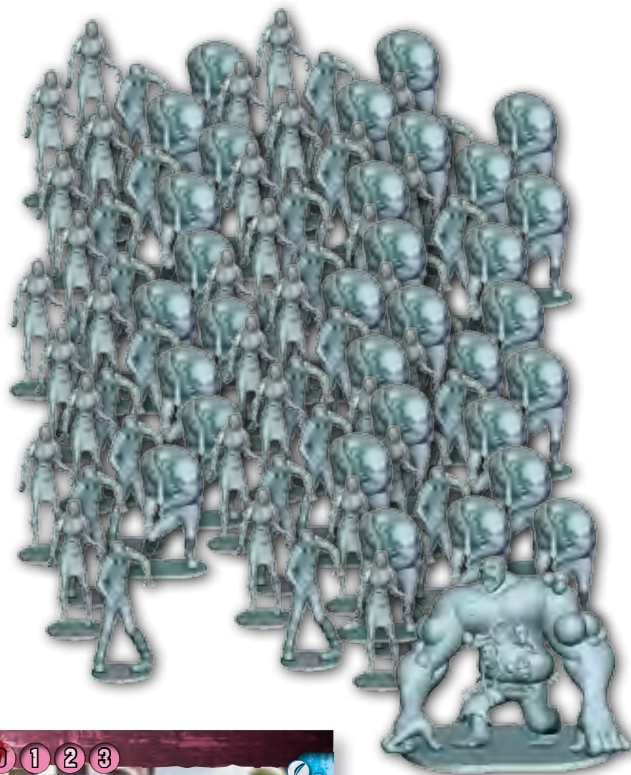
Auf der CD befinden sich 3 Soundtracks, die während der Kampagne abgespielt werden. Auf dem ersten Track ist kein Zombieknurren zu hören, auf dem zweiten knurren die Zombies jede Minute und auf dem letzten ist alle 40 Sekunden ein Knurren zu hören. Welcher Soundtrack benutzt wird – also wie häufig die Zombies knurren –, steht jeweils in der Szenariobeschreibung. Jedes Mal, wenn ein Zombieknurren ertönt, wird eine Karte vom Zombiestapel gezogen. Dann werden so viele Zombie-Figuren auf das Straßengebiet des Geländeteils, auf dem der aktive Held gerade steht, aufgestellt, wie auf der Zombie-Karte angegeben.



Außerdem sind auf den Soundtracks Sirenen zu hören: zu Beginn, nach 7 Minuten, nach 10 Minuten und nach 14 Minuten.

## • 93 ZOMBIEFIGUREN UND 1 ALPHA-ZOMBIEFIGUR

Das unterschiedliche Aussehen der Zombies hat keine Auswirkungen im Spiel. Der Alpha-Zombie kommt nur ins Spiel, wenn das Szenario es verlangt.



## • 8 BEIDSEITIG BEDRUCKTE HELDENBÜGEN







### • 25 BEIDSEITIG BEDRUCKTE MUNITIONS-/HALTBARKEITS-MARKER

Die -Seite ist für Schusswaffen gedacht, die -Seite für Nahkampfaffen und Leichte Gegenstände. Mit diesen Markern wird angezeigt, wie häufig eine bestimmte Waffe oder ein Gegenstand noch eingesetzt werden kann. Wer einen Gegenstand / eine Waffe bekommt, legt den Marker jeweils auf den Maximalwert (rechts). Bei jeder Benutzung einer Waffe oder eines Gegenstands, wird der Marker ein Feld nach links geschoben.



### • 15 LEBENSPUNKT-MARKER

Die Lebenspunkt-Marker werden benutzt, um anzuzeigen, wie es um die Helden steht. Jedes Mal, wenn ein Held einen Lebenspunkt verliert, wird der Marker ein Feld nach links geschoben. Wenn er die 0 erreicht, ist der Held nicht aus dem Spiel, sondern bewusstlos (das heißt, er kann sich in seinem Zug weder bewegen noch Aktionen ausführen).

### • 1 HORDENSCHACHTEL

Zu Beginn jedes Szenarios werden 3 Zombies in diese Schachtel gelegt. Jedes Mal, wenn ein Spieler mit einem Gegenstand oder einer Waffe Krach macht, werden entsprechend des Krachwertes auf der Karte zusätzliche Zombies in die Schachtel gelegt.



### • SUCHMARKER

Diese Marker sammeln die Helden während der Szenarien ein. Sie stehen für bestimmte Spielziele oder für Beutel voll Ausrüstung, die auf der Flucht mitgenommen werden. Diese können zwischen den Szenarien gegen Besondere Gegenstände eingetauscht werden.



### • SZENARIO-MARKER

Diese Marker werden je nach Szenario an bestimmte Stellen des Spielplans gelegt. Sie werden benötigt, um das jeweilige Szenario zu gewinnen.

Einige dieser Marker stehen für Ausrüstungskarten, die an einen Heldenbogen angelegt werden können, wenn der Marker eingesammelt wird.

Daneben gibt es noch einige Extra-Marker, die in zukünftigen oder selbst entworfenen Szenarien zum Einsatz kommen werden.



### • 56 DURCHSUCHEN-KARTEN

Dieser Stapel besteht aus Zombie- und Ausrüstungskarten (Waffen und Leichte Gegenstände).



### • 18 BESONDERE AUSRÜSTUNG-KARTEN

In den meisten Szenarien gibt es Besondere Ausrüstung, die den Helden hilft zu überleben.



### • 33 SZENARIO-KARTEN

Szenario-Karten sind auf beiden Seiten gleich bedruckt, damit sie leicht gefunden werden können. Diese Karten werden in verschiedenen Szenarien eingesetzt.



### • 48 ZOMBIE-KARTEN

Immer wenn ein Zombieknurren auf dem Soundtrack ertönt, muss 1 Karte vom Zombiestapel gezogen werden und die entsprechende Anzahl Zombies ins Spiel gebracht werden.

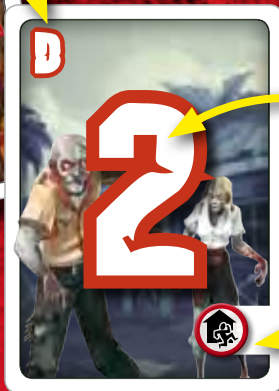
**Buchstabe:** Alternativer Startpunkt für Zombies in bestimmten Szenarien.

### AUFBAU EINER ZOMBIE-KARTE

Immer wenn ein Zombieknurren ertönt, muss sofort eine Zombie-Karte gezogen werden.

- Wenn auf der Karte eine Zahl steht, wird sofort die entsprechende Anzahl Zombies in das Straßengebiet des Geländeteils des gerade aktiven Helden gestellt.
- Wenn auf der Karte die Horde abgebildet ist, werden alle Zombies aus der Hordenschachtel in das Straßengebiet des Geländeteils des gerade aktiven Helden gestellt. Dann werden wieder 3 Zombies aus der Reserve in die Hordenschachtel gelegt.

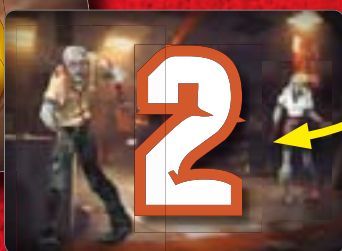
**Ereignis:** Ein besonderes Ereignis, das ausgelöst wird, wenn die Karte gezogen wird. Gilt nur in bestimmten Szenarien.



### AUFBAU EINER DURCHSUCHEN-KARTE

Wenn ein Held eine Schnelle Suche durchführt, muss er verdeckt eine von diesen Karten ziehen. Durchsuchen-Karten können neue Ausrüstung oder Zombies ins Spiel bringen.

- Sind auf der Karte Zombies und die Zahlen 1 oder 2 zu sehen, wird die entsprechende Anzahl von Zombies in das Suchgebiet des aktiven Helden gestellt.
- Sind auf der Karte ein Gegenstand oder eine Waffe zu sehen, kann der aktive Held diese aufnehmen und an seinen Heldenbogen anlegen oder auf den Ablagestapel legen.





# AUFBAU EINES HELDENBOGENS

**Lebenspunkte:** Jedes Mal, wenn es dem Helden nicht gelingt, die Zombies in seinem Gebiet abzuwehren, geht er zu Boden und verliert 1 Lebenspunkt. Wenn er 0 Lebenspunkte hat, ist er bewusstlos und kann nichts weiter tun.

**Regel zur Tragkraft:** An jedem Platz darf nur eine Karte liegen. Wer eine Waffe oder einen Leichten Gegenstand durch eine andere Karte ersetzen will, muss den bisherigen Gegenstand ganz aus dem laufenden Spiel entfernen (das heißt, die Karte kommt nicht auf den Ablagestapel und kann daher auch nicht beim Durchsuchen aufgenommen werden).

Schwere Gegenstände und Suchmarker können im Gebiet des aktiven Helden abgelegt und später erneut von Helden aufgenommen werden.

**Besondere Fähigkeiten:** Jeder Held hat bestimmte Vorteile und Schwächen. Die Spieler können sich ihre Helden frei aussuchen.

**Startausrüstung:** Wenn im Szenario nichts anderes festgelegt ist, wird mit diesen Waffen bzw. Gegenständen begonnen.

Name



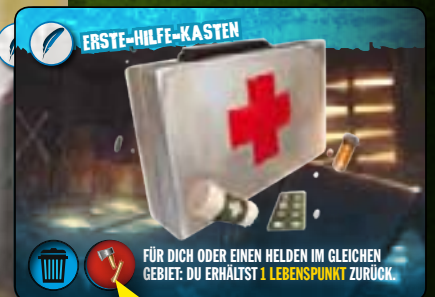
**Platz für Leichte Gegenstände:** Blaue Plätze können nur Leichte Gegenstände aufnehmen.

**Rucksack:** Hier werden eingesammelte Suchmarker getragen. Wenn alle Plätze besetzt sind, kann ein Platz freigemacht werden, indem der Suchmarker offen auf das Suchgebiet gelegt wird, in dem sich der aktive Held befindet. Suchmarker können nur auf Suchgebieten abgelegt werden!

**Platz für Waffen:** Grüne Plätze sind nur für Leichte Waffen geeignet. Sperrige Waffen müssen an grün/gelben Plätzen getragen werden; dort können auch leichte Waffen getragen werden.

**Platz für Schwere Gegenstände:** Ein Schwerer Gegenstand wird über die Plätze für Waffen/ausgerüstete Waffenkarten gelegt, was anzeigt, dass keine Waffen benutzen werden können, während der Gegenstand getragen wird. Anstelle eines Schweren Gegenstands kann auch ein bewusstloser Held getragen werden; dafür wird einfach dessen Figur an diese Stelle gelegt.

## BEISPIEL FÜR EINEN HELDENBOGEN MIT ANGELEGTER AUSRÜSTUNG UND MARKERN





Geländeteile sind in Such- und Straßengebiet unterteilt. Ist allgemein von Gebieten die Rede, sind beide Arten von Gebieten gemeint.

### Suchgebiet

Der mit einer Lupe und einem gelben Rahmen markierte Bereich ist der einzige auf einem Geländeteil, wo Ausrüstung (Waffen und Gegenstände) gefunden werden kann. Doch Vorsicht vor Zombies! Nicht alle diese Orte sind wirklich verlassen.

- Es kann nur in Suchgebieten gesucht werden!
- Einige Geländeteile haben kein Suchgebiet und können daher auch nicht durchsucht werden.

## AUFBAU EINES GELÄNDETEILS



### Straßengebiet

Alles, was sich außerhalb des Suchgebiets auf einem Geländeteil befindet, gilt als Straßengebiet. (Auch wenn dort Häuser abgebildet sind – das Knurren aus ihnen hält die Helden davon ab, sie zu durchsuchen.) Der Straßenverlauf selbst dient dem Ermitteln von benachbarten Geländeteilen.

- Zombies, die nach einem Zombieknurren erscheinen, tauchen immer auf dem Straßengebiet des Geländeteils auf, auf dem der aktive Held gerade steht (außer es steht etwas anderes in der Szenariobeschreibung).

### Nummer des Geländeteils

Die Nummer dient dazu, die Geländeteile beim Aufbau der Szenarien eindeutig identifizieren zu können.

- A steht für die Vorderseite des Geländeteils, B für die Rückseite.

## AUFBAU EINER AUSTRÜCKUNGSKARTE

**Typ:** Farbe und Symbol geben an, ob es sich um eine Waffe oder einen Gegenstand handelt und an welchen Platz die Karte gelegt werden kann.

**Anzahl der Anwendungen:** Gibt an, wie oft Ausrüstung (Waffe oder Leichter Gegenstand) benutzt werden kann, bevor sie nutzlos wird. Beim Ausrüsten der Karte wird ein Munitions- (M) / Haltbarkeits- (H) Marker rechts auf den Maximalwert gelegt und bei jeder Anwendung ein Feld nach links verschoben. Wenn der Munitions-/Haltbarkeits-Marker das Feld mit (M) - oder (H) -Symbol am linken Ende der Leiste erreicht, kann die Waffe nicht mehr eingesetzt werden, um damit anzugreifen und Zombies zu eliminieren; der Held kann damit aber immer noch Zombies abwehren.

Schusswaffen (M) können nachgeladen werden.

Gegenstände, die ganz links ein (H) -Feld haben, werden ganz aus dem Spiel genommen, wenn der Marker das (H) -Feld erreicht.



**Angriff:** Die Anzahl der Zombies, die mit jedem Einsatz der Waffe eliminiert werden.

**Abwehr:** Die Anzahl der Zombies, die ein Held am Ende seines Zuges mit dieser Karte abwehren kann.

**Krach:** Dieses Symbol gibt an, ob die Waffe bei der Anwendung Krach macht oder nicht. Kommt die Karte zum Einsatz, wird die hier genannte Anzahl an Zombies aus der Reserve in die Hordenschachtel gelegt.

## SPIELBLAUF

Alle Spieler führen nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Züge aus, der Startspieler beginnt.

Jeder Zug ist in drei Phasen unterteilt, die immer in folgender Reihenfolge gespielt werden:

1. HELDENAKTIONEN
2. ZOMBIEANGRIFF
3. SPIELERWECHSEL

### PHASE 1: HELDENAKTIONEN

Der Spieler, der am Zug ist, ist der **aktive Held** und kann **4 Aktionen** ausführen.

Er muss nicht alle 4 Aktionen verwenden, aber ungenutzte Aktionen verfallen am Ende dieser Phase. Folgende Aktionen sind möglich:

- Falls keine Zombies im Gebiet des Helden sind:
  - **Bewegen**
  - **Durchsuchen** (falls der Held in einem Suchgebiet ist)
  - **Gegenstand benutzen**
  - **Schweren Gegenstand aufnehmen oder fallen lassen**
- Falls Zombies im Gebiet des Helden sind:
  - **Kämpfen**
  - **Gegenstand benutzen**
  - **Schweren Gegenstand aufnehmen oder fallen lassen**
- Falls der Held am Boden liegt:
  - **Aufstehen**

Jede Aktion muss komplett abgehandelt sein, bevor die nächste Aktion beginnt!

Um festzuhalten, wie viele Aktionen ein Held bereits ausgeführt hat, wird am besten laut mitgezählt.

**Beispiel:** „Eins: Ich bewege mich. Zwei: Ich schieße und eliminiere drei Zombies; einer davon kommt zur Horde. Drei: Ich schieße, eliminiere einen Zombie und packe ihn zur Horde. Vier: Ich durchsuche das Gebiet.“

### Tipp zur Handhabung der Spielkomponenten:

Der Spieler rechts vom aktiven Spieler passt auf, dass keine Fehler passieren (Aktionen eingehalten, Munitions-Marker verschoben werden, die Anzahl der Zombies stimmt, die ein Spieler abwehren kann, usw.).

Der Spieler links vom aktiven Spieler platziert alle Zombies, die durch Zombieknurren in die Hordenschachtel gelegt werden oder durch Suchkarten auf dem Geländeteil des aktiven Spielers auftauchen.





## BEWEGUNG

**Ein Held kann sich nicht bewegen, wenn Zombies im selben Gebiet sind wie er.**

**Jede Bewegung verbraucht 1 Aktion.**

Helden befinden sich immer entweder im Such- oder Straßengebiet eines Geländeteils.

Suchgebiete sind mit gelben, gestrichelten Linien umrandet und durch eine Lupe markiert.



**Ein Held im Straßengebiet kann ...**

- sich auf die Straße eines angrenzenden Geländeteils bewegen. Das angrenzende Geländeteil muss mit dem aktuellen durch Straßen verbunden sein.
- das Suchgebiet des Geländeteils betreten.

**Ein Held im Suchgebiet** kann sich nur auf die Straße seines Geländeteils bewegen.

## DURCHSUCHEN

**Es können nur Suchgebiete durchsucht werden und das auch nur, wenn sich dort zu Beginn der Suche keine Zombies befinden.**

**Jedes Durchsuchen kostet eine Aktion.**

**Ein Held im Suchgebiet, kann ...**

- eine **Schnelle Suche** durchführen:
  - 3 Karten vom Suchstapel ziehen;
  - Für aufgedeckte Zombies entsprechend der Zahl Zombies auf das aktuelle Suchgebiet stellen.
  - Aufgedeckte Ausrüstung, falls gewünscht, an die entsprechenden Plätze (passende Farbe) auf dem Heldenbogen anlegen.
  - Alle übrigen Karten sowie die Zombies auf den Ablagestapel legen.

Wenn keine Karten mehr im Suchstapel liegen, kann keine Schnelle Suche durchgeführt werden.

**Tipp:** Das Durchführen einer Schnellen Suche und das Ablegen der dabei gezogenen Ausrüstungskarten ist eine gute Methode, um für die Mitspieler eine Vorsichtige Suche vorzubereiten.

**Beispiel:** Snow, die eine Schrotflinte mit einem Schuss Munition hat, führt eine Schnelle Suche durch. Sie findet ein Sturmgewehr und zwei Zombies mit den Werten 2 und 2. Also werden jetzt 4 Zombies in ihr Suchgebiet gestellt. Danach sagt Snow an, dass sie das Sturmgewehr behalten will. Sie entfernt ihre aktuelle Waffe – die Schrotflinte – aus dem Spiel. Am Ende ihres Zuges hat Snow also 4 Zombies in ihrem Suchgebiet – und ein nagelneues, voll geladenes Sturmgewehr.

- eine **Vorsichtige Suche** durchführen:
  - 1 Ausrüstungskarte nach Wahl vom Ablagestapel nehmen. Dabei werden alle dort liegenden Zombies ignoriert.
  - Danach werden alle Karten, die über der gewählten Karte im Ablagestapel lagen, für das aktuelle Szenario aus dem Spiel genommen.
  - Falls keine Ausrüstungskarte gewählt wird, werden auch keine Karten aus dem Spiel entfernt; es wird trotzdem eine Aktion verbraucht.

**Beispiel:** Der Ablagestapel enthält – von oben nach unten – die folgenden Karten:

2 Zombies  
Machete  
2 Zombies  
Kettensäge  
1 Zombie

**Josh führt eine Vorsichtige Suche durch und nimmt sich die Kettensäge. Dann entfernt er alle darüber liegenden Karten aus dem Spiel, also 2 Zombies, Machete und 2 Zombies. 1 Zombie verbleibt als einzige Karte auf dem Ablagestapel.**

**Tipp:** Eine Vorsichtige Suche ist besonders für einen Helden empfehlenswert, der keine Waffe oder nur noch wenig Munition hat. Immer vorausgesetzt, die Spieler waren so vorausschauend, passende Ausrüstung im Ablagestapel zu hinterlassen.

## SCHLÜSSEL-MARKER



Ein Ort mit einem Schloss kann nur von Helden betreten werden, die einen Schlüssel in der passenden Farbe haben.

Wenn ein Held mit passendem Schlüssel einen solchen Ort betritt, werden Schloss und Schlüssel aus dem laufenden Spiel entfernt und der Ort ist nun für alle Spieler zugänglich. Das Öffnen eines Schlosses geschieht automatisch beim Betreten des Ortes und erfordert keine Aktion.

- **Einen Suchmarker vom Geländeteil nehmen:**
  - Der Suchmarker wird umgedreht. Er kann jetzt auf den Heldenbogen des aktiven Spielers oder ins Suchgebiet gelegt werden.
  - Befindet sich ein Held im selben Gebiet wie ein bewusstloser Held, kann er Suchmarker von diesem an sich nehmen.

**Beispiel:** Snow steht in einem Gebiet, in dem ein Suchmarker liegt. Sie entscheidet sich dafür, als ihre Suchen-Aktion den Marker zu nehmen, und dreht ihn um: Es ist ein blauer Schlüssel, den sie nimmt und auf einen freien Marker-Platz in ihrem Rucksack legt.

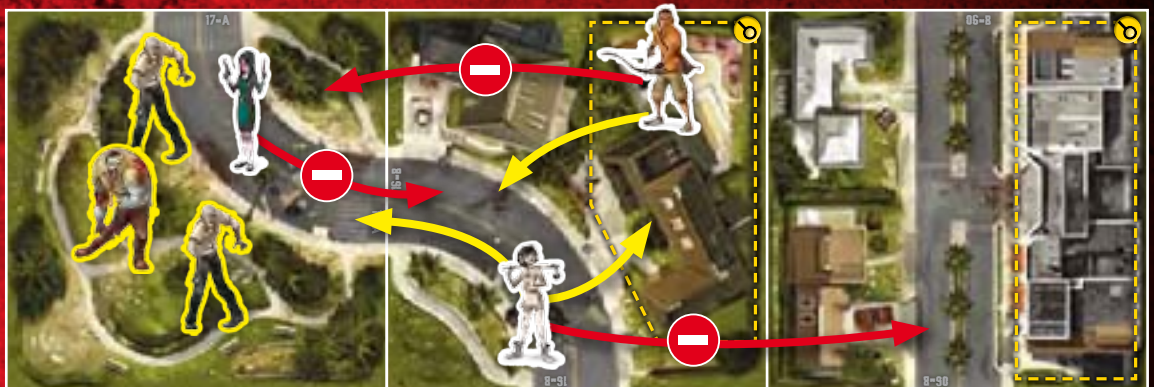
## WICHTIGE HINWEISE FÜRS DURCHSUCHEN

- Immer wenn ein Held ein Gebiet durchsucht, darf er die auf seinem Heldenbogen liegenden Karten nach Belieben neu anordnen.
- Ausrüstung kommt immer mit der maximalen Ladung (Munition/Haltbarkeit) ins Spiel.
- Wer eine Karte ausrüsten will, aber dafür keinen freien Platz hat, muss zuerst die aktuell an diesem Platz liegende Karte ablegen. Diese wird nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern aus dem laufenden Spiel genommen. **Sie steht für dieses Szenario nicht länger zur Verfügung!**
- Ein Suchmarker, der vom Heldenbogen abgelegt wird, wird hingegen **offen in das Suchgebiet gelegt**, in dem sich der aktive Held gerade befindet. Der Marker kann bei einer späteren Suchen-Aktion wieder aufgenommen werden.

## BEISPIEL ZUR BEWEGUNG

Geländeteile 17-A und 16-B sind benachbart (durch eine Straße verbunden).

Geländeteile 16-B und 06-B sind nicht benachbart.



**Wenn sich Zombies im selben Gebiet wie der Held befinden, kann er sich nicht bewegen.**

**Severity kann sich nicht bewegen, weil drei Zombies mit ihr im Gebiet sind.**



**Wenn der Held sich in einem Suchgebiet befindet und sich keine Zombies in seinem Gebiet befinden, kann er sich in das Straßengebiet seines Geländeteils bewegen. Josh kann sich ins Straßengebiet seines Geländeteils bewegen, aber nicht direkt zu Severity; dafür bräuchte er eine zweite Aktion. Er könnte aber auch bleiben, wo er ist, und das Gebiet durchsuchen.**



**Wenn der Held sich in einem Straßengebiet befindet und sich keine Zombies in seinem Gebiet befinden, kann er sich in ein angrenzendes (mit einer Straße verbundenen) Straßengebiet oder das Suchgebiet seines Geländeteils bewegen. Snow kann zu Severity in das links angrenzende Straßengebiet gehen oder sich Josh im Suchgebiet des eigenen Geländeteils anschließen. Das Geländeteil rechts von ihr kann sie nicht betreten, da es nicht benachbart ist (nicht über eine Straße mit ihrem Geländeteil verbunden).**



## SCHUSSWAFFEN

Schusswaffen sind an dem -Symbol am linken Ende der Munitions-Leiste zu erkennen.

- Wenn der Munitions-Marker das Feld mit dem -Symbol erreicht, kann die Waffe nicht mehr eingesetzt werden, um Zombies zu eliminieren. Mit der Waffe können aber weiterhin Zombies abgewehrt werden.
- Eine Munitions-Karte kann benutzt werden, um eine Schusswaffe wieder voll aufzuladen.



## NAHKAMPFWAFFEN

Nahkampfwaffen sind an dem -Symbol am linken Ende der Munitions-Leiste zu erkennen.

- Wenn der Haltbarkeits-Marker das Feld mit dem -Symbol erreicht, kann die Waffe nicht mehr eingesetzt werden, um Zombies zu eliminieren. Mit der Waffe können aber weiterhin Zombies abgewehrt werden.

## KÄMPFEN

Solange auf einer Ausrüstungskarte nichts anderes vermerkt ist, können nur Zombies im eigenen Gebiet bekämpft werden.

Jeder Angriff kostet 1 Aktion.

Jede Ausrüstung kann so häufig eingesetzt werden, wie der Held Aktionen hat und noch Munition/Haltbarkeit übrig ist.

Ein Spieler kann Zombies in seinem Gebiet bekämpfen, indem er sie mit einer Schusswaffe beschießt oder sie mit einer Nahkampfwaffe, einem Gegenstand oder gar mit bloßen Händen angreift.

### Ausrüstung (Waffe oder Gegenstand) gegen Zombies einsetzen:

- Eine Aktion nutzen, um so viele Zombies zu eliminieren, wie der Angriffs-Wert der Waffe angibt.
- Den Munitions-/Haltbarkeits- Marker ein Feld nach links bewegen.

Erreicht dieser Marker das /Haltbarkeits--Feld, können mit dieser Waffe keine Zombies mehr eliminiert werden. Sie kann aber weiterhin benutzt werden, um Zombies abzuwehren (und Schusswaffen können mit Munitions-Karten nachgeladen werden). Falls der Marker das -Feld erreicht, wird der Gegenstand für das aktuelle Szenario aus dem Spiel genommen.

- Eliminierte Zombies werden vom Geländeteil genommen und zur Reserve gelegt.
- Falls die Waffe Krach macht ( = 1 oder mehr), werden so viele Zombies in die Hordenschachtel

gelegt, wie die Zahl neben dem Krach-Symbol besagt. Wenn die Waffe in einem Gebiet eingesetzt wurde, das einen Alarm-Marker enthält, wird 1 weiterer Zombie in die Hordenschachtel gelegt.

### Einem Zombie mit bloßen Händen angreifen:

Wer keine Waffe oder Munition hat, oder seine Ausrüstung nicht einsetzen will, kann jederzeit Zombies mit bloßen Händen angreifen.

- Der Held verliert 1 Lebenspunkt pro Zombie, den er eliminiert.

Zombies waffenlos zu bekämpfen, fügt der Horde keine neuen Zombies hinzu.

## EINEN GEGENSTAND BENUTZEN

Ausgerüstete Gegenstände ( ) können jederzeit benutzt werden, selbst wenn sich Zombies im Gebiet des Helden befinden.

Einen Gegenstand zu benutzen, kostet 1 Aktion, außer der Gegenstand hat einen dauerhaften Effekt.

### Einem Gegenstand benutzen:

- Wird ein Gegenstand benutzt, wird der Haltbarkeits-Marker ein Feld nach links verschoben. Erreicht der Marker dadurch das -Feld, ist der Gegenstand unbrauchbar und wird aus dem laufenden Spiel genommen.

Im Laufe der Szenarien können die Helden auch Besondere Ausrüstung erhalten. Diese können zwei verschiedene Verwendungsarten haben: einen dauerhaften Effekt, der so lange anhält, wie der Held den Gegenstand besitzt (dies verbraucht keine Aktion),

und einen einmaligen Effekt, der eine Aktion kostet und dazu führt, dass der Gegenstand nach Anwendung aus dem laufenden Spiel entfernt wird.

**Beispiel:** Das Skateboard hat als dauerhaften Effekt einen Bonus auf die Beweglichkeit des Helden; er hat eine zusätzliche freie Bewegen-Aktion pro Zug, um damit von Gebiet zu Gebiet zu wechseln. Es kann aber auch eingesetzt werden, um damit 2 Zombies zu eliminieren; danach wird das Skateboard aus dem laufenden Spiel genommen.

## EINEN SCHWEREN GEGENSTAND AUFNEHMEN ODER FALLEN LASSEN

Ein Schwerer Gegenstand kann jederzeit aufgenommen oder fallengelassen werden, auch wenn sich Zombies im selben Gebiet befinden.

Einen Schweren Gegenstand aufzunehmen oder fallen zu lassen, kostet jeweils 1 Aktion.

### Einem Schweren Gegenstand aufnehmen:

- Der Marker des Gegenstands wird vom Gebiet genommen und in die Reserve gelegt.
- Die Karte des Gegenstands wird herausgesucht und auf den Heldenbogen über die Waffen gelegt. Diese Waffen sind jetzt nicht benutzbar, nicht einmal, um mit ihnen Zombies abzuwehren.
- Ein Held mit einem Schweren Gegenstand kann keine Suche durchführen. Will er irgendetwas anderes als eine Bewegung machen, muss er zuerst den Schweren Gegenstand fallen lassen.

### Einem Schweren Gegenstand fallen lassen:

- Die Karte vom Heldenbogen entfernen; nun können wieder Waffen benutzt werden.
- Den Gegenstandsmarker ins aktuelle Gebiet legen.

Ein bewusstloser Held gilt als Schwerer Gegenstand (siehe nächste Seite).

## AUFSTEHEN

Ein Held, der am Boden liegt, kann nichts tun, bevor er nicht aufgestanden ist.

Aufstehen kostet 1 Aktion.

Wer am Boden liegt, kann nichts anderes tun, als aufzustehen. Dies ist auch erlaubt, wenn sich Zombies im aktuellen Gebiet befinden.

### Aufstehen:

- Die Figur wird wieder auf die Füße gestellt. Nun können die übrigen Aktionen genutzt werden.

**Zur Erinnerung:** Wenn ein Held am Boden liegt, sinkt seine Fähigkeit, Zombies abzuwehren, auf 0.

## LEICHTER GEGENSTAND

Leichte Gegenstände sind an ihrer Farbe (blau) und ihrem Symbol in der linken oberen Ecke zu erkennen.



- Wer einen Gegenstand an sich nimmt, der eine begrenzte Anzahl von Anwendungen hat, legt einen Haltbarkeits-Marker auf den Maximalwert der Anwendungen. Jedes Mal, wenn er den Gegenstand anwendet, wird der Marker ein Feld nach links verschoben. Erreicht der Marker das -Feld, wird der Gegenstand nutzlos und aus dem laufenden Spiel entfernt.

- Einige Gegenstände haben dauerhafte Effekte, die keine Aktionen und Munition/Haltbarkeit verbrauchen.

## SCHWERER GEGENSTAND

Schwere Gegenstände sind an ihrer Farbe (rot) und ihrem Symbol in der linken oberen Ecke zu erkennen.



- Wird ein Schwerer Gegenstand fallengelassen, wird er nicht aus dem laufenden Spiel entfernt, sondern bleibt im aktuellen Gebiet liegen und kann später wieder aufgenommen werden.



## BEWUSSTLOSE HELDEN

Verliert ein Held seinen letzten Lebenspunkt, fällt er bewusstlos zu Boden. Er kann bis zum Ende des Szenarios keine Aktionen durchführen und auch nicht mit einem Erste-Hilfe-Kasten geheilt werden. Außerdem lässt er einen eventuell getragenen Schwere Gegenstand oder bewusstlosen Helden fallen. Das einzige, was sein Spieler noch tun kann, ist den Mitspielern beim Aufstellen von Zombiefiguren oder Ziehen von Zombie-Karten zu helfen.

Der bewusstlose Held kann von einem anderen Helden zum Ziel-Gebiet des Szenarios getragen werden, als wäre er ein Schwere Gegenstand (siehe Seite 6).

Wenn dies gelingt, behält er sowohl seine Gegenstände als auch seine Suchmarker.

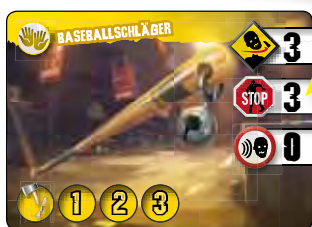
**Wichtig:** Wenn sich jemand im selben Gebiet wie ein bewusstloser Held befindet, kann er dessen Suchmarker (z.B. Schlüssel) an sich nehmen. Dazu benötigt er natürlich einen entsprechenden Platz in seinem Rucksack und muss pro Marker 1 Aktion aufwenden. Es ist nicht möglich, Gegenstände des Bewusstlosen aufzunehmen.

**Sonderfall:** Ein bewusstloser Held kann mit einem Defibrillator (siehe *Besondere Ausrüstung*) wiederbelebt werden.



Beenden sich am Ende des Zuges Zombies im selben Gebiet wie der aktive Held, muss dieser – auch wenn er am Boden liegt – die Zombies abwehren:

Hierfür ist der Abwehr-Wert (STOP-Symbol) der in diesem Wert besten Waffe entscheidend. Alle Helden im selben Gebiet, die nicht am Boden liegen, zählen ihre Werte zusammen.



**Beispiel:** Ein einzeln stehender Held mit Baseballschläger kann 3 Zombies abwehren. Zwei Helden, die im selben Gebiet stehen und beide mit Baseballschlägern ausgestattet sind, können 6 Zombies abwehren.

- Wenn die Anzahl der Zombies im Gebiet größer ist als der zusammengerechnete Abwehr-Wert, fällt der aktive Spieler zu Boden (falls er nicht ohnehin schon liegt), verliert 1 Lebenspunkt und schiebt daher seinen Lebenspunkt-Marker ein Feld nach links.

Nur der aktive Held verliert Lebenspunkte durch den Zombieangriff.

- Wer zu Boden geht, legt seine Heldenfigur im aktuellen Gebiet hin. Der Held kann keine weiteren Aktionen ausführen, bis er 1 Aktion aufwendet, um wieder aufzustehen.

**Beispiel:** 8 Zombies stehen im selben Gebiet wie Snow (die mit einem Baseballschläger bewaffnet ist) und Severity (die eine Axt hat). Während Snows Zombieangriff-Phase können also 6 Zombies abgewehrt werden (3 für ihren Baseballschläger und 3 für Severitys Axt). Snow fällt zu Boden und verliert 1 Lebenspunkt. Severity geschieht nichts, weil es ja Snows Zug ist.

**Zur Erinnerung:** Ein am Boden liegender Held hat immer einen Abwehr-Wert von 0.

Wenn während des Zombieangriffs ein Zombieknurren vom Soundtrack erklingt, müssen diese neuen Zombies mit in die Berechnung des Zombieangriffs einfließen.

## PHASE 3: SPIELERWECHSEL

Am Ende seines Zuges, nach dem Zombieangriff, muss der aktive Spieler „Nächster!“ sagen, damit der Spieler zu seiner Linken weiterspielen kann.

Die Spieler können sich im Voraus auch alternativ auf „Du bist dran!“, „Weiter!“ oder ähnliches einigen.

Erklingt ein Zombieknurren vom Soundtrack, nachdem der Zombieangriff durchgeführt ist, aber noch nicht mit „Nächster!“ weitergegeben wurde, muss die Berechnung des Zombieangriffs noch einmal inklusive der neuen Zombies gemacht werden.

## SOUNDTRACK

Auf jedem Soundtrack ist in regelmäßigen Abständen Zombieknurren zu hören. Bei jedem Knurren muss eine Zombie-Karte gezogen werden und die entsprechende Anzahl von Zombies im Straßengebiet des aktiven Helden aufgestellt werden. Wird die Horde-Karte gezogen, werden alle Zombies aus der Hordenschachtel im Straßengebiet des aktiven Helden aufgestellt.

Zombies werden im Straßengebiet des Geländeteils des aktiven Helden aufgestellt, auch wenn sich der Held im Suchgebiet befindet. Das heißt, von einigen herumirrenden Zombies abgesehen, ist man bei der Suche relativ sicher.

## DIE HORDE

Zu Beginn jedes Szenarios liegen 3 Zombies in der Hordenschachtel.

- Jedes Mal, wenn Ausrüstung benutzt wird, werden der Horde so viel Zombies hinzugefügt, wie durch das Krach-Symbol (☘) angezeigt.
- Wenn krachmachende Ausrüstung auf Geländeteilen benutzt wird, auf denen ein Alarm-Marker (☘) liegt, wird 1 zusätzlicher Zombie zur Horde hinzugefügt.
- Wird die Horde-Karte gezogen, tauchen alle Zombies der Horde auf einmal auf: Alle Zombies aus der Hordenschachtel werden im Straßengebiet des Geländeteils des aktiven Helden aufgestellt.
- Anschließend werden 3 neue Zombies aus der Reserve in die Hordenschachtel gelegt.

**Tipp:** Krachmachende Waffen sollten mit Bedacht eingesetzt werden, um die Horde nicht unnötig zu vergrößern. Sonst könnte es sein, dass das Ziel nicht rechtzeitig erreicht werden kann.

## ENDE DES SPIELS

Jedes Szenario hat seine eigenen Siegbedingungen. Allgemein gilt, dass die Spieler das Szenario gewinnen, wenn alle Helden einen bestimmten Zielpunkt erreichen (selbst wenn bewusstlose Helden von anderen getragen werden), bevor der Soundtrack zu Ende ist. Andernfalls haben die Spieler verloren und müssen das Szenario erneut beginnen.

## KAMPAGNENSPIEL

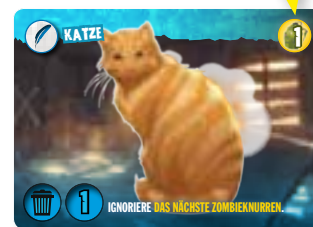
Zombie 15' ist darauf ausgelegt, als Kampagne gespielt zu werden, in der Entscheidungen sich auf die folgenden Szenarios auswirken können.

Wurde ein Szenario gewonnen, findet vor dem Start des nächsten eine Kontrollphase statt.

## KONTROLLPHASE

Die Kontrollphase wird im Kampagnenspiel zwischen den einzelnen Szenarios durchgeführt.

- Der Lebenspunkt-Marker jedes Helden wird zurück auf den Maximalwert gelegt.
- Alle Besondere-Ausrüstung-Karten (siehe unten sowie Seite 10 und 11) werden abgelegt (von den Heldenbögen entfernt).
- Startausrüstung wird ausgewählt. Jeder Held kann das nächste Szenario entweder mit seiner Startausrüstung beginnen oder mit der Ausrüstung, die er aktuell mit sich führt (ohne Besondere Ausrüstung; auf dem aktuellen Stand von Munition (i) bzw. Haltbarkeit (y)).
- Wer Ausrüstungsbeutel hat, kann diese nun gegen eine Besondere Ausrüstung von gleichem Wert eintauschen.



Selbst wenn ein Held mehrere Beutel hat, kann er immer nur 1 Beutel für 1 Besondere Ausrüstung eintauschen. Ausrüstungsbeutel können aber untereinander getauscht, für später aufgehoben oder einfach abgelegt werden.

Jede Besondere Ausrüstung ist nur einmal im Spiel; die Spieler müssen sich untereinander einigen, wer was bekommt.

Unbenutzte Beutel werden auf dem Heldenbogen für einen späteren Einsatz aufgehoben, verbrauchen dabei aber natürlich Platz im Rucksack und gehen automatisch verloren, wenn ein Szenario verloren wird.

## SCENARIO VERLOREN?

Wurde ein Szenario verloren, gehen alle Ausrüstungsbeutel verloren und werden zurück in die Spelschachtel gelegt (sie stehen für die Wiederholung des Szenarios nicht zur Verfügung). Das Szenario beginnt erneut, jedoch nur mit der Startausrüstung.



## EREIGNISSE

Die Regeln zu Ereignissen gelten erst ab Szenario 12 aus Den Tod im Nacken.

Ab jetzt müssen die Helden nicht nur ums Überleben kämpfen, sondern sich bisweilen auch noch mit fiesen Zufällen auseinandersetzen.

## EREIGNIS-AUSLÖSER

Jedes Mal, wenn ihr eine Zombie-Karte zieht, die eines der folgenden Ereignis-Symbole trägt, kommt dessen Effekt sofort zum Tragen, egal wo der aktive Held gerade steht.

## EREIGNIS-EFFEKTE



**Leichten Gegenstand verlieren:** Voller Panik und mit zittrigen Fingern verliert der Held 1 Leichten Gegenstand. Eine entsprechende Gegenstandskarte wird vom Heldenbogen entfernt und aus dem laufenden Spiel genommen. Wenn der Held keinen Leichten Gegenstand mitführt, passiert nichts.



**Hinterhalt:** Der aktive Held verliert 1 Lebenspunkt, wenn er der einzige Held in seinem Gebiet ist.



**Zombieschwemme:** Der aktive Spieler setzt 5 Zombies auf das Straßengebiet eines benachbarten Geländeteils seiner Wahl.



**Panik:** Wenn sich der aktive Held in einem Suchgebiet befindet, rennt er vor lauter Panik auf die Straße. Er wird in das Straßengebiet seines aktuellen Geländeteils gestellt. Ist der Held bereits im Straßengebiet, geschieht nichts.

## SPIEL MIT 2 ODER 3 SPIELERN

### 2-SPIELER-PARTIE

Jeder Spieler spielt zwei Helden. Dabei spielt jeder Spieler zuerst den Zug seines einen Helden, dann den seines anderen. Dann übergibt er an den Mitspieler. Die Helden müssen stets in der gleichen Reihenfolge gespielt werden und zwischen den beiden Helden muss der Spieler auch „Nächster!“ rufen (wegen des Zombieknurrens).

Es ist nicht erlaubt, Ausrüstungskarten zwischen den zwei eigenen Helden zu tauschen.

**Beispiel:** Sabrina spielt Josh und Severity, Isabelle hat Will und Snow. Im ersten Zug entscheidet sich Sabrina, zuerst Josh und dann Severity zu spielen. Dann spielt Isabelle Will und zuletzt Snow. Also macht Josh seine 4 Aktionen, dann sagt Sabrina „Nächster!“, dann kommen die 4 Aktionen von Severity. Jetzt sagt Sabrina „Nächster!“ und Isabelle spielt Wills 4 Aktionen, sagt „Nächster!“ und spielt die Aktionen von Snow, um schließlich mit „Nächster!“ wieder an Sabrina zu übergeben.

### 3-SPIELER-PARTIE

Jeder Spieler spielt einen Helden, aber kann pro Zug 5 Aktionen ausführen. Alle anderen Regeln gelten unverändert.

## DIE TIPPS FÜR DIE ERSTEN SPIELE

Im Eifer des Gefechts unterlaufen während der ersten Spiele immer wieder einmal Fehler. Hier eine Liste der gerne übersehenen Regelelemente:

- **Jede begonnene Aktion muss komplett durchgeführt werden, ehe die nächste Aktion beginnt.** Dies gilt besonders für die Schnelle Suche. Wer z. B. eine Schnelle Suche durchführt, kann Zombies nicht mit einer Ausrüstung eliminieren, die er gerade aus dem Spiel entfernen will, um sie mit einer gerade gezogenen zu ersetzen. Er muss zuerst entscheiden, welche Ausrüstung er bei der Suche behalten und welche er wegwerfen will, bevor er die nächste Aktion (Zombies eliminieren) beginnt.
- Wird eine Horde-Karte gezogen, müssen wieder **3 Zombies für die nächste Welle in die Hordenschachtel** gelegt werden, nachdem die Zombies aufgestellt wurden.
- Wenn ein Held **nicht alle Zombies abwehren kann, stürzt er zu Boden und verliert 1 Lebenspunkt.**
- Wenn ein Held **0 Lebenspunkte hat, ist er bewusstlos und kann keinerlei Aktionen mehr unternehmen** und auch nicht mit einem Erste-Hilfe-Kasten geheilt werden. Er kann jedoch mit einem Defibrillator wiederbelebt werden und hat dann 1 Lebenspunkt.
- **Die Reihenfolge der Phasen beachten:** Abhandeln aller gewünschten Aktionen, Berechnung des Abwehr-Werts, „Nächster!“ sagen. Man darf z. B. nicht mitten in einer Suchen-Aktion „Nächster!“ sagen.
- **Nicht vergessen, das Ende des Zuges durch „Nächster!“ anzusagen.** Die Mitspieler sollten einen nicht daran erinnern müssen.
- **Vor jedem Szenario noch einmal die Stärken und Schwächen des Helden überprüfen,** damit nicht erst im Spiel selbst Fehler bemerkt werden (z. B. Vance mit Schusswaffen oder Sai Fon, die eine Vorsichtige Suche durchführt).
- **In bestimmten Szenarien kann es passieren, dass ein Held nur drei Aktionen pro Zug hat.** Zur Erinnerung wird ein „-1 Aktion“-Marker auf den Heldenbogen gelegt.
- Wenn ein Held **während seines gesamten Zuges am Boden liegt** und daher keine Zombies abwehren kann (auch nicht mit Hilfe der Mitspieler), verliert er trotzdem während der Zombiangriffs-Phase 1 Lebenspunkt.
- **Josh, Severity, Sai Fon und Snow sind etwas leichter zu spielen** als die anderen Helden. Gibt es Schwierigkeiten mit den Szenarien, kann es helfen, andere Helden auszuprobieren.

### SCHNELLES SPIEL

Für eine schnelle Einzelpartie, die nicht in die große Kampagne eingebunden sein soll, hier einige grundsätzliche Regeln zum Erstellen eigener Szenarien:

- **Das Start-Geländeteil auslegen** und dann mit 17 bis 20 Geländeteilen einen Parcours auslegen. Das letztgelegte Geländeteil gilt als das Ziel-Geländeteil.
- **Je 3 Zombies auf jedes Geländeteil setzen** mit Ausnahme des Start-Geländeteils.
- **3 Zombies in die Hordenschachtel legen.**
- **Jeder Held beginnt das Spiel mit seiner Start-ausrüstung.**
- **Im Suchstapel** sind alle Durchsuchen-Karten enthalten (Zombies und Ausrüstung).
- **Den Zombiestapel vorbereiten,** indem die Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4 herausgesucht, gemischt und in zwei gleich große Stapel geteilt werden. Dann werden jeweils 4 Horde-Karten in die beiden Stapel gemischt und diese aufeinander gelegt. Der Stapel wird verdeckt bereitgelegt.
- **Je nach vorhandener Spielerfahrung** können Suchmarker (Schlüssel, Beutel ...) oder Geländeteile ohne Suchgebiete hinzugefügt werden und mit Ereignissen gespielt werden (auf Zombie-Karten mit den Werten 1, 2, 3 oder 4, je nach gewünschter Schwierigkeit). Es ist zu empfehlen, zuerst in der Kampagne Erfahrung mit diesen Spielelementen zu sammeln.
- **Sich für einen Schwierigkeitsgrad entscheiden:**
  - **Normal:** 15-Minuten-Soundtrack mit einem Zombieknurren pro Minute.
  - **Schwierig:** 15-Minuten-Soundtrack mit einem Zombieknurren alle 40 Sekunden.
  - **Experte:** 15-Minuten-Soundtrack mit einem Zombieknurren alle 40 Sekunden. Außerdem startet jeder Held mit 1 Lebenspunkt weniger.

Viel Spaß!





# BESONDERE AUSRÜSTUNG



Wenn Zombie 15' als Kampagne gespielt wird, kann am Ende jedes Szenarios pro Held ein Ausrüstungsbeutel für eine Besondere Ausrüstung desselben Werts eingetauscht werden.

Der dauerhafte Effekt einer Besonderen Ausrüstung wirkt, so lange der Gegenstand mitgeführt wird, und endet, wenn die Ausrüstung vom Heldenbogen abgelegt wird. Dies benötigt keine Aktion.



**CHEESEBURGER**: Wer den Cheeseburger isst, erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.



**DEFIBRILLATOR**: Ein bewusstloser Held im selben Gebiet wird wiederbelebt. Dieser Held hat nach der Behandlung 1 Lebenspunkt, liegt aber immer noch am Boden (muss also während seines Zuges erst aufstehen).



**DYNAMIT**: Wenn der aktive Held auf einem Straßengebiet steht, kann er das Dynamit einsetzen, um 3 Zombies im Straßengebiet eines angrenzenden Geländeteils zu eliminieren.



**ENERGY-DRINK**: Wer den Energy-Drink trinkt, erhält +3 zusätzliche Aktionen zur sofortigen Benutzung.



**EXPLOSIVMUNITION**: Beim Benutzen einer Schusswaffe kann zusätzlich auch die Explosivmunition eingesetzt werden. Dies erhöht die Angriffsstärke um 3 und verbraucht keine zusätzliche Aktion. Die Waffe ist danach zerstört und wird aus dem laufenden Spiel genommen.



**FEUERWERK**: Wenn der aktive Held auf einem Straßengebiet steht, kann er das Feuerwerk einsetzen, um bis zu 3 Zombies von seinem Geländeteil auf das Straßengebiet eines angrenzenden Geländeteils zu verschieben.



**GAMMELFLEISCH**: Wer das Gammelfleisch als Köder benutzt, darf in einem Gebiet eine Bewegun- oder Suchen-Aktion durchführen, auch wenn sich dort ein einzelner Zombie befindet.



**GLÜCKSRINGER**: Während der nächsten Schnellen Suche wird eine Zombie-Karte sofort ohne Effekt abgelegt.



**HELM**: Wer den Helm trägt, eliminiert im Kampf mit bloßen Händen immer 1 zusätzlichen Zombie (dauerhafter Effekt). Er verliert dabei immer noch 1 Lebenspunkt pro Angriff.



**HUND**: Wer den Hund mitführt, kann zusätzlich zum Wert seiner Waffe 1 Zombie abwehren (dauerhafter Effekt).

Liegt der Held am Boden, ist sein Abwehr-Wert auch in Begleitung des Hundes immer noch 0.

Der Hund kann auch einmalig eingesetzt werden, um 2 Zombies im selben Gebiet zu eliminieren. Danach wird er aus dem laufenden Spiel genommen.



**IMPROVISIERTER SCHILD**: Wer den Improvisierten Schild besitzt, kann zusätzlich zum Wert seiner Waffe 3 weitere Zombies abwehren (dauerhafter Effekt).

Liegt der Held am Boden, ist sein Abwehr-Wert auch mit dem Improvisierten Schild immer noch 0.

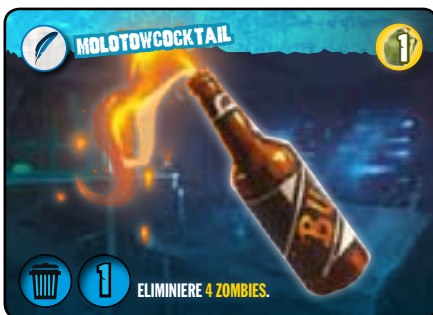




**KATZE:** Wird die Katze eingesetzt, wird beim nächsten Zombieknurren keine Zombie-Karte gezogen.



**KEKSE:** Wer die Kekse isst, erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück (also nicht über den Grundwert hinaus). Außerdem erhält er 2 zusätzliche Aktionen zur sofortigen Verwendung.



**MOLOTOWCOCKTAIL:** Beim Benutzen des Molotowcocktails werden sofort bis zu 4 Zombies im Gebiet des aktiven Helden eliminiert.



**MÜLLTONNENDECKEL:** Wer den Mülltonnendeckel besitzt, kann zusätzlich zum Wert seiner Waffe 2 weitere Zombies abwehren (dauerhafter Effekt). Liegt der Held am Boden, ist sein Abwehr-Wert auch mit dem Mülltonnendeckel immer noch 0.



**RASIERMESSER:** Beim Benutzen des Rasiermessers wird 1 Zombie im Gebiet des aktiven Helden eliminiert.



**RAUCHGRANATE:** Beim Benutzen der Rauchgranate darf der aktive Held ein Straßengebiet verlassen, obwohl sich dort Zombies befinden. Dafür benötigt er wie üblich 1 Aktion, zusätzlich zu derjenigen, um die Rauchgranate einzusetzen.



**SKATEBOARD:** Wer das Skateboard besitzt, erhält 1 zusätzliche Bewegungen-Aktion, die er dazu nutzen kann, um sich von einem Straßengebiet in ein angrenzendes Straßengebiet zu bewegen (dauerhafter Effekt).

Das Skateboard kann auch einmalig eingesetzt werden, um 2 Zombies im selben Gebiet zu eliminieren. Danach wird es aus dem laufenden Spiel genommen.



## CREDITS

**Entwickler:** Guillaume Lémery & Nicolas Schlewitz  
**Produktlinienmanager:** Cédric Barbé & Patrice Boulet

**Projektmanager:** Gabriel Dumerin  
**Verpackung:** Origames

**Koordination, Debugging & Layout:** Guillaume Gille-Naves



**Art Manager:** Igor Polouchine

**Illustration:** Biboun (Cover & Charaktere), Alexey Yakovlec (Ausrüstung), Anthony Wolff (Geländeteile) und Igor Polouchine (Symbole)

**Musik:** Eros Cartechimi

**FX & Schnitt:** Igor Polouchine

**Nordamerika:** IELLO USA LLC  
 5550 Painted Mirage Rd. Suite 320  
 Las Vegas, NV 89149

**Europa:** IELLO - 309 BD des Technologies 54710  
 Ludres, Frankreich

[www.iellogames.com](http://www.iellogames.com)

## MITARBEITER DER ENGLISCHEN AUSGABE

**Übersetzung:** Gil Morice

**Redaktionelle Bearbeitung:** Nathan Morse & Russell Grieshop

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Übersetzung:** Thomas Römer

**Redaktionelle Bearbeitung:** Sabine Machaczek

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Fiona Carey, Sabine Machaczek

**Lektorat:** Yvonne Distelkämper, Heiko Eller, Peer Lagerpusch, Tim Leuftink

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Heidelberger Spieleverlag**

Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9  
 74731 Walldürn, Deutschland

[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

## DANK

Die Entwickler danken ganz besonders ihren Ehefrauen Sabrina und Isabelle, die die vielen Testsitzungen mitgemacht und jede Menge Ideen beigetragen haben. Das ist auch euer Spiel! Danke für Inspiration auch an George Romero, Max Brooks, Valve, Shaun und allen, die zur Entwicklung der Zombie-Kultur beigetragen haben.

Ebenfalls Danke an die vielen Spieltester: Loïc „Descartes Confluence“, Philippe „sworn enemy“, Hatem Allani, Marc Aubert, Sarah Bergere, Laurent Bianchi, David Bogaert, Jean Philippe Bogaert, Maud Bogaert, Freddy Bohic, Adeline Chamming's, Jean-Pierre Chere, Erwan Colomb, Anthony Cordier, Patricia Dru, Gabriel Dumerin, Richard Ferrari, Sandrine Ferrari, Nicolas Freydt, Mickaël Garcin, Guillaume Gilles-Naves, Loïc Gonnot, Fabien Gridel, Thomas Guyomard, Vivien Laperrouze, Anne Lasseur, Isabelle Lémery, Cyrille Leroy, Charles Lesage, Serge Magnin, Fabien Magron, Jérôme Marrec, Grégoire Manuel, Mathieu Michalet, Benoit Montarnal, Nathanaël Oppgwall, Christel Perin, Olivier Perin, Igor Polouchine, Florent Pulluard „JmZ“, Delphine Rieu, Olivier Rieu, Corentin Risselin, François Rouzé, Thomas Russier, Sabrina Schlewitz, Reyda Seddiki, Frédéric „Fraifrai“ Souchon, Delphine Tartar, Cédric Vidal, Arnaud Witschger, und Triche und Ludopole in Lyon.

©2014 IELLO USA LLC.  
 Zombie 15', IELLO and their logos are trademarks of IELLO USA LLC in the U.S.A. and of IELLO in other countries.  
 ® and TM denote U.S. trademarks. All rights reserved. German version published by Heidelberger Spieleverlag.






# ABLAUF EINES SPIELZUGES

Ein Spielzug ist in drei Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

## 1 Heldenaktionen (4)


Jeder Held hat 4 Aktionen. Wer einen Schweren Gegenstand  trägt, kann ausschließlich Bewegen-Aktionen nutzen oder 1 Aktion aufwenden, um den Gegenstand fallen zu lassen.

### FALLS KEINE ZOMBIES IM GEBIET SIND






#### Bewegen-Aktionen:

- Bewegung auf ein angrenzendes Geländeteil
- Bewegung in ein oder von einem Suchgebiet


#### Suchen-Aktionen:

- **Schnelle Suche** (3 Karten vom Suchstapel ziehen)
- **Vorsichtige Suche** (eine Karte vom Ablagestapel wählen)
- Einen Suchmarker  nehmen

### EGAL, OB IM GEBIET ZOMBIES SIND ODER NICHT

- Zombies mit einer Waffe   angreifen
- **Mit bloßen Händen** angreifen (-1 Lebenspunkt  = -1 Zombie)
- Einen **Leichten Gegenstand**  benutzen
- Einen **Schweren Gegenstand**  aufnehmen oder fallen lassen

## 2 Zombieangriff

Wenn sich im Gebiet des aktiven Spielers Zombies befinden, greifen sie diesen an. Der Abwehr-Wert () wird berechnet, indem der jeweils beste Abwehr-Wert einer Waffe pro Held in diesem Gebiet zusammengezählt wird.

Ist dieser Wert größer oder gleich der Anzahl der Zombies, konnten die Zombies abgewehrt werden; Glück gehabt.

Ist dieser Wert kleiner als die Anzahl der Zombies, konnten die Zombies nicht abgewehrt werden; der aktive Spieler fällt zu Boden und verliert 1 Lebenspunkt.

Wer nur noch 0 Lebenspunkte hat, ist bewusstlos und kann für den Rest des Szenarios nichts mehr tun.

## 3 Spielerwechsel

Am Ende des Zuges muss der aktive Spieler „Nächster!“ sagen, damit der Spieler links von ihm weiterspielen kann.

