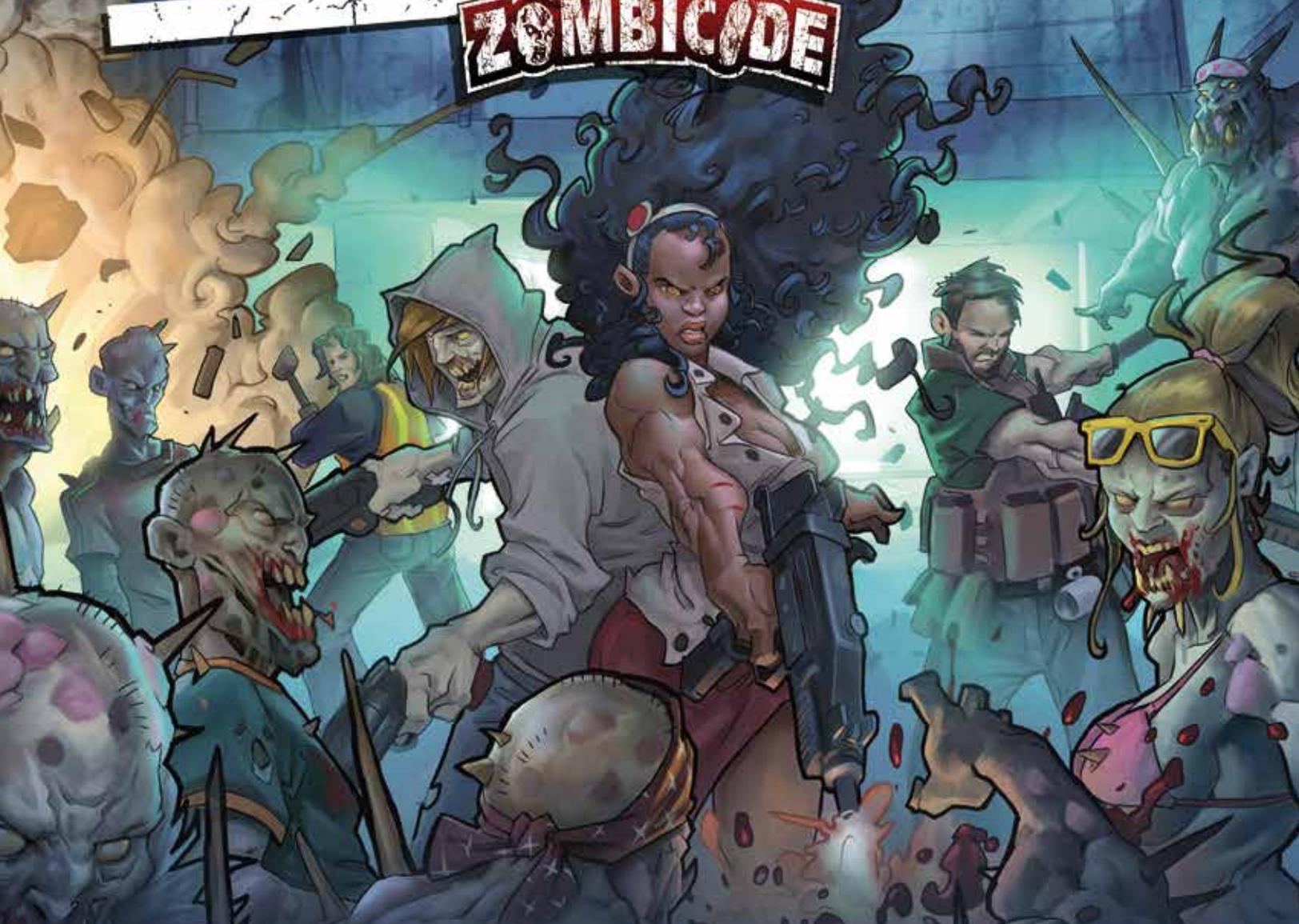


ERWEITERUNG FÜR ZOMBICIDE

TOXIC CITY MALL

ZOMBICIDE



**ZUSÄTZLICHE REGELN
& MISSIONEN**



#1 TOXIC CITY MALL SPIELMATERIAL

4 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



14 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN



DEREK
DER SUCHSPEZIALIST (Standard- & Überzombie-Version)

ELSA
DIE FASSADENKLETTERIN (Standard- & Überzombie-Version)

WANDA
DIE KELLNERIN (Überzombie-Version)



NEEMA
DIE MANAGERIN (Standard- & Überzombie-Version)

RAOUL
DER LIEFERANT (Standard- & Überzombie-Version)

GRUFTI
AMY (Überzombie-Version)



DER VER-
RÜCKTE NED (Überzombie-Version)

JOSH
DER STRASSENRAÜBER (Überzombie-Version)

PHIL
DER BULLE (Überzombie-Version)

DOUG
DER BÜRO-TYP (Überzombie-Version)

29 ZOMBIE-MINIATUREN



16 GIFT-SCHLURFER



4 GIFT-FETTBROCKEN

8 GIFT-LÄUFER

1 GIFT-MONSTRUM

#1 TOXIC CITY MALL SPIELMATERIAL.....	2
#2 TOXIC CITY MALL EINFÜHRUNG.....	4
#3 NEUE ZOMBIES: GIFT-ZOMBIES.....	4
#4 ÜBERZOMBIES.....	7
#5 NEUE KARTENTEILE: EINKAUFSZENTRUM & PARKPLATZ 9.....	9
#6 BARRIKADEN.....	10
#7 TRÜMMER.....	12
#8 ULTRAROT-MODUS.....	13
#9 AUSTRÜSTUNG IN AUTOS STOPFEN.....	14
#10 MIT 7+ ÜBERLEBENDEN SPIELEN.....	14
#11 ZUSÄTZLICHE FERTIGKEITEN.....	15
#12 TOXIC CITY MALL-MISSIONEN.....	16
#13 INDEX.....	26
#14 ANMERKUNGEN DER AUTOREN.....	27

10 DOPPELSEITIGE ÜBERLEBENDEN-AUSWEISE 56 KARTEN



DEREK
DER SUCHSPEZIALIST
(Standard- & Überzombie-Version)

ELSA
DIE FASSADENKLETTERIN
(Standard- & Überzombie-Version)



NEEMA
DIE MANAGERIN
(Standard- & Überzombie-Version)

RAOUL
DER LIEFERANT
(Standard- & Überzombie-Version)



DER VERRÜCKTE NED
(Standard- & Überzombie-Version)

DOUG
DER BÜRO-TYP
(Standard- & Überzombie-Version)



GRUFTI AMY
(Standard- & Überzombie-Version)

JOSH
DER STRASSENRÄUBER
(Standard- & Überzombie-Version)



PHIL
DER BULLE
(Standard- & Überzombie-Version)

WANDA
DIE KELLNERIN
(Standard- & Überzombie-Version)

AUSRÜSTUNGSKARTEN

- .44 Magnum x2
- 911 Special x1
- Sturmgewehr. x2
- Betty x1
- Dougs Traum. x1
- Kekse x2
- Gasmaske. x2
- Jack & Jill x1
- Flammenwerfer x1
- Hohlsplitzgeschöß x2
- Laserpointer x4
- Neds Atomtaschenlampe x1
- Papas Pistole x1
- Pfanne x4
- Kleingeld x2
- Süße Schwestern x1



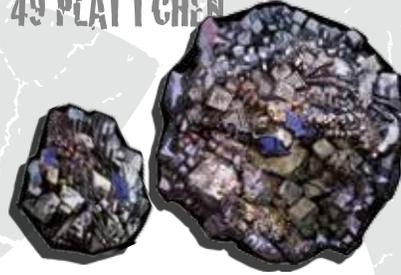
ZOMBIE-KARTEN

- Gift-Zombie-Karten . . . x12

WUNDENKARTEN x16



49 PLÄTTCHEN



Klein x4 Groß x2
TRÜMMER-PLÄTTCHEN



STARTSPIELER-SCHÄDEL
FERTIGKEITSMARKER x12



BARRIKADE-PLÄTTCHEN



ERFAHRUNGSZÄHLER x10



Blau x1 Standard x4
DOPPELTÜREN EINKAUFSZENTRUM



VEROTTET-FERTIGKEITS-PLÄTTCHEN x2



Rot/Grün x1 Rot/Weiß x1 Rot/Gelb x1 Rot/Violett x1
ZOMBIE-BRUT-PLÄTTCHEN



TÜR EINKAUFSZENTRUM x16

#2 EINFÜHRUNG TOXIC CITY MALL

So lange ich denken kann, hingen die Menschen in Einkaufszentren ab. Sie haben rumgetrödelt, haben sich Werbeplakate angeschaut, aßen schlechtes Essen und kauften nutzlose Dinge, nur um sich, sagen wir mal, lebendig zu fühlen. Nun stelle ich fest, die meisten - wenn nicht alle - waren schon Zombies, bevor sie sich in infizierte Monster verwandelten. Vor nicht all zu langer Zeit rannten sie hinter den neuesten Handtaschen und Schuhen her. Und jetzt rennen sie hinter der besten Mahlzeit her, die sie finden können. Das heißt, hinter dir. Mir. Uns allen, den Überlebenden.

Willkommen im Einkaufszentrum: Es ist 'Black Friday' und DU bist das beste Angebot.

Es wird noch schlimmer. Die Zombies, die wir im Einkaufszentrum fanden, sind seltsam. Wenn du sie triffst, versprühen sie so ein seltsames Gift-Zeugs. Es ist in ihrem Blut und ist klebrig. Auf der Haut juckt es wie Hölle, wenn man es schluckt oder einatmet, kann es tödlich sein. Ihr müsst auch auf eure Augen achten. Niemand weiß, wie ihr Blut so giftig werden konnte. Ich persönlich glaube, es ist die Ernährung. Die ganze Zeit Gastro-Futter aus dem Einkaufszentrum zu essen, kann nicht gut sein.

Einkaufszentren waren die favorisierten Zufluchten, als die ersten Zombies auftauchten; viel Platz und Zeugs von dem man sich ernähren kann, bis Hilfe kommt. Das war eine doofe Idee. Als die Hilfseinheiten kamen, wurden die Einkaufszentren zu Fallen. Einkaufszentren sind leicht zu finden und schwer zu verteidigen, so wurden die ganzen Areale rund herum zu Schlachtfeldern. Einige Gebäude stürzten ein, und überall wurden Barrikaden aufgetürmt. Einige Gebäudekomplexe sehen aus, wie nach einem Luftangriff.

Ihr wollt also mit Toxic City Mall spielen? Wenn nicht anders in der Mission angegeben, fügt alle "Toxic City Mall"-Ausrüstungs- und Zombie-Karten zu ihren jeweiligen Standard-Kartenstapeln hinzu.

Legt die Karte "Papap Pistole" beiseite.

#3 NEUE ZOMBIES: GIFT-ZOMBIES

Vielleicht ist es ein Nebeneffekt von atomarer Ver-seuchung, eine Mutation, oder etwas dreckiges, was sie aßen; jedenfalls haben Gift-Zombies etwas seltsames im Blut. Ihnen im direkten Nahkampf entgegenzutreten ist keine gute Idee.

GIFT-ZOMBIE-REGELN

1) Sobald sie eliminiert sind, fügen Gift-Zombies einem Angreifer sofort einen Punkt Schaden zu, wenn sie in der gleichen Zone sind. Dies wird als **Gift-Blut-Spray** bezeichnet. Gift-Blut-Spray ist ein Zombie-Angriff.



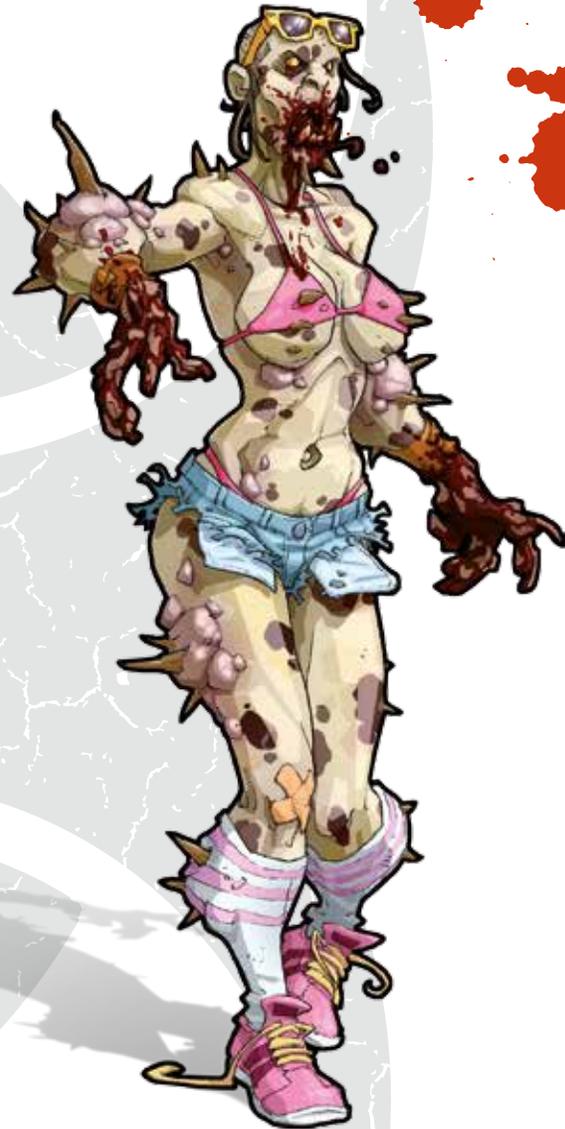
GIFT-ZOMBIES UND STANDARD-ZOMBIES

Gift-Zombies: Zombies mit der Fähigkeit, giftiges Blut zu versprühen, dargestellt durch grüne Miniaturen. Zum ersten Mal vorgestellt in Toxic City Mall.

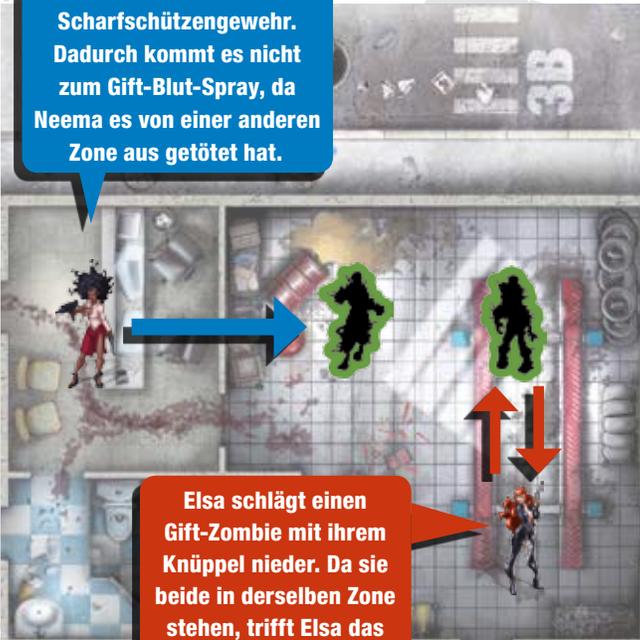
Standard-Zombies: Zombies ohne spezielle Fähigkeiten, dargestellt durch graue Miniaturen. Zombies aus dem Grundspiel.

BEISPIEL 1: Elsa greift einen Gift-Schlurfer an, der in ihrer Zone steht. Der Gift-Schlurfer wird eliminiert und trifft Elsa mit seinem Gift-Blut-Spray, und verursacht damit bei ihr eine Wunde.

BEISPIEL 2: Während sie in einer angrenzenden Zone steht, schießt Neema mit ihrem Scharfschützengewehr auf einen Gift-Läufer, bevor er Elsa packen kann. Dieser Kill verletzt Neema nicht, da sie eine Zone weit entfernt ist. Da es kein Gift-Blut-Spray gibt, wird Elsa auch nicht verletzt.



Neema erschießt den Gift-Zombie mit dem Scharfschützengewehr. Dadurch kommt es nicht zum Gift-Blut-Spray, da Neema es von einer anderen Zone aus getötet hat.



Elsa schlägt einen Gift-Zombie mit ihrem Knüppel nieder. Da sie beide in derselben Zone stehen, trifft Elsa das Gift-Blut-Spray und sie bekommt eine Wunde.

2- Gift-Zombies gibt es in allen Arten: Fettbrocken, Läufer, Schlurfer etc. Sie haben die gleichen Eigenschaften wie ihre Standard-Kollegen und es gelten die gleichen Zielprioritäten, sie werden jedoch im Fernkampf oder bei Auto-Angriffen als erstes entfernt. Spieler können im Nahkampf weiterhin ihre Ziele auswählen.

BEISPIEL: Derek schießt mit einem Sturmgewehr in eine Zone, in der sich zwei Schlurfer, ein Gift-Schlurfer, ein Läufer und ein Gift-Läufer befinden. Er erzielt zwei Treffer mit seiner ersten Kampfaktion. Ein Gift-Schlurfer und ein Schlurfer werden entfernt. Derek erzielt zwei weitere Treffer mit seiner zweiten Fernkampfaktion. Der letzte Schlurfer und der Gift-Läufer werden entfernt. Ein Läufer bleibt übrig. Lass uns die Würfel rollen!

Erste Salve. Mit zwei Treffern tötet Derek den Gift-Schlurfer und den Standard-Schlurfer.



Zweite Salve. Zwei weitere Treffer. Derek tötet den letzten Standard-Schlurfer und den Gift-Läufer.

DARF ICH AUFHÖREN, ZU TÖTEN?

Ein Überlebender darf nicht darauf verzichten, Gift-Zombies zu töten.

In anderen Worten: Wenn ihr mehr Schaden macht, als Standard-Zombies vertragen können, müsst ihr den Überschuss auf Gift-Zombies verteilen, solange noch welche da sind.

- 3) Gift-Fettbrocken werden von zwei Gift-Schlurfern begleitet.
- 4) Gift-Zombies profitieren nicht von den Extra-Aktivierungskarten anderer Zombies.
- 5) Gift-Zombies mit dem Auto zu eliminieren, bewirkt kein Gift-Blut-Spray.

GIFT-MONSTRUM

Das Gift-Monstrum hat einen zusätzlichen Spieleffekt: Alle Zombies in seiner Zone werden am Ende der Zombie-Phase zu Gift-Zombies. Tauscht ihre Miniaturen gegen passende Gift-Miniaturen aus. Wenn es nicht genug Gift-Zombie-Miniaturen gibt, werden überschüssige Zombies nicht getauscht. Der Austausch der Figuren bedeutet keine zusätzliche Aktivierung für die Gift-Zombies.

Dieser Effekt wirkt nur auf Standard-Zombies.

BEISPIEL: Ein Gift-Monstrum trifft auf drei Schlurfer, zwei Läufer und einen Fettbrocken. Der Vorrat an Zombie-Miniaturen beläuft sich auf vier Gift-Schlurfer, einen einzelnen Gift-Läufer und einen einzelnen Gift-Fettbrocken. Die Spieler ersetzen alle Schlurfer und den Fettbrocken mit ihren giftigen Pendants, aber sie können nur einen einzelnen Läufer ersetzen. Der letzte Läufer bleibt wie er ist.



TOXIC CITY MALL ZOMBIE-NOMENKLATUR

#4 ÜBERZOMBIES

ZIELPRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	MIN. SCHADEN ZUR VERNICHTUNG	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	GIFT-SCHLURFER	1	1	1
2	SCHLURFER	1	1	1
3	GIFT-FETTBROCKEN (1)	1	2	1
	GIFT-MONSTRUM (3)	1	3	5
4	FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	MONSTRUM	1	3	5
5	GIFT-LÄUFER	2	1	1
6	LÄUFER	2	1	1

- (1) Jeder Gift-Fettbrocken wird bei der Brut von 2 Gift-Schlurfern begleitet.
 (2) Jeder Fettbrocken wird bei der Brut von Schlurfern begleitet.
 (3) Gift-Monstrum: Alle Standard-Zombies, die am Ende des Zuges in derselben Zone stehen, werden zu Gift-Zombies.

TOXIC CITY MALL ZIELPRIORITÄTEN

Fernkampftreffer werden in der folgenden Reihenfolge verteilt. In jedem Schritt werden die Gift-Zombies zuerst entfernt.

- Überlebende, die sich in der Zone befinden (außer dem Schützen)
- Schlurfer (erst Gift-, dann Standard-)
- Fettbrocken oder Monstren (erst Gift-, dann Standard-)
- Läufer (erst Gift-, dann Standard-)

Ein Monstrum (Gift oder nicht) wird, bezüglich der Zielpriorität, als Fettbrocken behandelt.



Diese Typen wurden infiziert, haben es aber irgendwie geschafft, ihren eigenen Willen zu behalten. Die meisten von ihnen entwickeln einen seltsamen Sinn für Humor, um mit ihrem Tötungsdrang klar zu kommen. Ja, wir sind uns einig, die riechen seltsam, aber ihre geistige Stabilität und Widerstandskraft sind furchteinflößend.

TOXIC CITY MALL führt eine neue Art Überlebende ein: Zombie-Überlebende, genannt Überzombies. Die Überzombies werden mit einem ☠️ auf dem Ausweis markiert. Alle Überlebenden-Regeln kommen zur Anwendung.

Die großartigste Eigenschaft der Überzombies ist die unbeschreibliche Ausdauer: **ein Überzombie wird nur mit fünf Wundenkarten im Inventar ausgeschaltet** (nicht schon mit zwei Karten, wie bei den Standard-Überlebenden).

Überzombies sind großartige Panzer. Es gibt da jedoch einen echten Nachteil (abgesehen vom schlechten Atem): Ab Gefahrenstufe Gelb erhält der Überzombie nicht die zusätzliche Aktion der Standard-Überlebenden. Sie sind härter, aber etwas langsamer, und bieten somit ein ganz anderes Spielgefühl. Ihr werdet es sehen!

WIEDERBELEBUNGSMODUS

Im Wiederbelebungsmodus startet ihr mit den Standard-Überlebenden, und verwandelt diese gegebenenfalls in Überzombies, wenn die Dinge schiefgehen. Richtig gelesen, wenn dein Überlebender stirbt, kommt er als Zombie wieder! Der Wiederbelebungsmodus ist perfekt geeignet für Anfänger, Kampagnenspieler und super-heroische Missionen. Erfahrene Spieler können das Spiel direkt mit Überzombies anstelle von Standard-Überlebenden beginnen.

Wiederbelebungsmodus: Wenn ein Standard-Überlebender seine zweite Wunde bekommt, legt seine Miniatur um. **Von einem Team-Kollegen getötet zu werden, bringt keine Wiederbelebung.** Ein normaler Überlebender kann nicht mehr als zwei Wunden einstecken, überschüssige Wunden werden auf andere Überlebende verteilt, oder verfallen, wenn niemand sonst sie einstecken kann. Ignoriert den umgefallenen Überlebenden bezüglich anderer Spieleffekte, bis zur Wiederbelebung, so als ob er vom Brett entfernt worden wäre.

Zu Beginn der folgenden Spielrunde, bevor der erste Spieler wieder an der Reihe ist, wird der Überlebende wiederbelebt. Legt all seine Wundenkarten ab und ersetzt die umgefallene Miniatur durch eine Überzombie-Miniatur.



Dreht den Ausweis auf die Überzombie-Seite. Der Überzombie erhält sofort:

- Die Ausrüstung, die er als Überlebender hatte. Das Inventar kann frei reorganisiert werden.
 - Soviele Erfahrungspunkte, wie die Standard-Version hatte, neue Fertigkeiten zu wählen ist hierbei erlaubt.
- Weiterführende Spieleffekte, die zuvor für den Überlebenden galten, sind nicht mehr aktiv. Abgesehen von der Wiederbelebung (oder wenn anders beschrieben), werden Überzombies genauso behandelt wie Standard-Überlebende.

BEISPIEL: Elsa und Raoul stehen in einer Zone mit vier Schlurfern. Elsa ist unverletzt, hat 21 Erfahrungspunkte und zwei Ausrüstungskarten: eine Kettensäge und eine Maschinenpistole. Durch Neema hat sie gerade eine zusätzliche Aktion bekommen, aufgrund ihrer "Geborener Anführer"-Fertigkeit. Raoul hat eine einzelne Wunde, 27 Erfahrungspunkte und vier Ausrüstungskarten: ein Katana, Hohlspitzmunition, ein Gewehr und Kekse.

Eine unerwartete Extra-Aktivierung gibt den vier Schlurfern die Möglichkeit, anzugreifen, was vier Punkte Schaden bedeutet, die auf Elsa und Raoul aufzuteilen sind.

Die erste und die zweite Wunde gehen an Elsa. Der Spieler legt die Kettensäge und die Maschinenpistole ab. Elsa ist eliminiert, ihre Miniatur wird in der Zone hingelegt. Sie hat keine Ausrüstung übrig.

Die dritte Wunde ist für Raoul. Der Spieler legt die Kekse ab, und, da Raoul nun zwei Wunden hat, ist er ebenfalls ausgeschaltet, die Miniatur wird ebenfalls umgelegt. Raoul behält seine

übrigen Ausrüstungskarten (Katana, Hohlspitzmunition und Gewehr).

Die vierte Wunde wird ignoriert, da niemand mehr da ist, der verletzt werden könnte.

Zu Beginn der nächsten Rundes, entscheiden sich Elsa und Raouls Spieler dafür, ihre gefallenen Helden wiederzubeleben. Überzombie Elsa und Überzombie Raoul werden in die Zone gestellt und ersetzen die umgelegten Miniaturen.

Überzombie Elsa hat keine Ausrüstung, verliert die zusätzliche Aktion, die sie durch Neema bekam, aber hat 21 Erfahrungspunkte. Der Spieler kann eine Fertigkeit für die Gefahrenstufe Orange auswählen.

Überzombie Raoul hat immer noch das Katana, Hohlspitzmunition, das Gewehr und 27 Erfahrungspunkte. Der Spieler kann eine Fertigkeit der Gefahrenstufe Orange für ihn auswählen.

#5 NEUE KARTEN: MALL & PARKPLATZ

Die Kartenteile des Einkaufszentrums bieten eine Menge neuer Möglichkeiten, da bei ihnen die Innen- und Außen-Regeln vermischt werden (siehe unten). Für alle Spielsituationen werden Geschäfte wie Gebäude und Gangfelder wie Straßen behandelt.

GÄNGE IM EINKAUFSZENTRUM

Die Kartenteile des Einkaufszentrums verfügen über großartige Marmorgänge. Gänge in Gebäuden werden wie Straßen behandelt (siehe Zombicide-Regeln). Autos können in Gängen fahren, wenn sie durch offene Doppeltüren fahren. Ja, Autos können in Einkaufszentren hineinfahren!

Dies beeinflusst:

- **Sichtlinien:** Sichtlinien erstrecken sich über alle Zonen, bis zu einer Mauer oder zum Rand des Spielplans.
- **Suchen:** Ihr könnt keinen Gang oder Flur durchsuchen.

GESCHÄFTE IM EINKAUFSZENTRUM

Die Geschäfte sind durch Mauern separiert. Dies beeinflusst:

- **Bewegung:** Ihr könnt ein Geschäft nur durch eine offene Tür betreten.
- **Sichtlinien:** Geschäfte gelten als Gebäude-Zonen.
- **Suchen:** Ihr könnt Geschäfte durchsuchen.
- **Zombie-Brut:** Ein Geschäft zu öffnen, hat eine Zombie-Brut im Geschäft zur Folge. Das passiert auch, wenn die Tür offen ist (oder fehlt) und dann die Doppeltür des Einkaufszentrums geöffnet wird.



PARKPLÄTZE



Ein Parkplatz mit seinen 9 Straßenzonen ist quasi eine Arena für die Überlebenden. Dieses Kartenteil ist großartig geeignet für Schießereien und Zombies, die sich aufteilen. Der zentrale Bereich ist eine einzige Zone.



KEIN WEG ZU DEN ÜBERLEBENDEN!

In seltenen Fällen gibt es für Zombies keinen möglichen Weg zu den Überlebenden. Ein Überlebender könnte beispielsweise seine Verriegeln-Fertigkeit nutzen, um die Zombies in einem Gebäude einzusperren.

In diesem Fall folgen die Zombies dem kürzesten Weg zur lautesten Zone, so als wären alle Türen offen, obwohl sie natürlich von geschlossenen Türen immer noch aufgehalten werden.

#6 BARRIKADEN

Wir haben alle von einem Überlebenden namens Jericho gehört, der Tonnen von Müll aufhäufte, um eine Mauer zwischen sich und der Zombie-Welt zu errichten. Und wir können jetzt alle mal überlegen, wie das endete. Er fühlt sich am Ende sicher. Er ist nicht mehr wachsam. Und dann bricht die Mauer zusammen, unter einem massiven untoten Gewicht.



UNVOLLSTÄNDIGE BARRIKADE

VOLLSTÄNDIGE BARRIKADE



Überlebende bauen Barrikaden, um Zombies auf Abstand zu halten. Unglücklicherweise sind schnell aufgebaute Barrikaden, wenn überhaupt, nur temporäre Lösungen, und fallen früher oder später wieder zusammen. Barrikaden können nur in speziellen Gegenden gebaut werden, markiert auf dem Spielplan. Wenn nicht anders in der Mission beschrieben, kann eine zusammengefallene Barrikade an gleicher Stelle wieder aufgebaut werden.

Barrikade-Plättchen haben zwei Seiten, um ihren jeweiligen Status anzuzeigen: "vollständig" und "unvollständig". In seinem Zug kann ein Überlebender drei Aktionen auf einmal nutzen, um eine Barrikade in der Zone zu bauen, in der er steht. Die Zone muss frei von Zombies sein.

1) Um eine Barrikade aufbauen zu können, muss ein Überlebender drei Aktionen aufwenden. Legt ein Barrikade-Plättchen mit der "unvollständig"-Seite nach oben an eine gerade Begrenzung der Zone, in welcher der Überlebende steht. Eine unvollständige Barrikade hat keinen Effekt.

2) Um eine Barrikade zu vervollständigen, kann ein Überlebender eine unvollständige Barrikade in der Zone, in der er steht, auswählen, drei Aktionen ausgeben und das Barrikade-Plättchen auf die "vollständig"-Seite drehen.

Alle Überlebenden, die an der Konstruktion beteiligt sind, bekommen 5 Erfahrungspunkte.

Eine Barrikade kann in einem Zug komplettiert werden, wenn zwei Überlebende jeweils drei Aktionen aufwenden. Der ers-

Anmerkung des Autors: "Freie" Aktionen können nicht zum Bau von Barrikaden genutzt werden.

te Überlebende setzt drei Aktionen ein, um zu beginnen, der zweite Überlebende setzt drei weitere Aktionen ein, um die Barrikade zu vervollständigen.

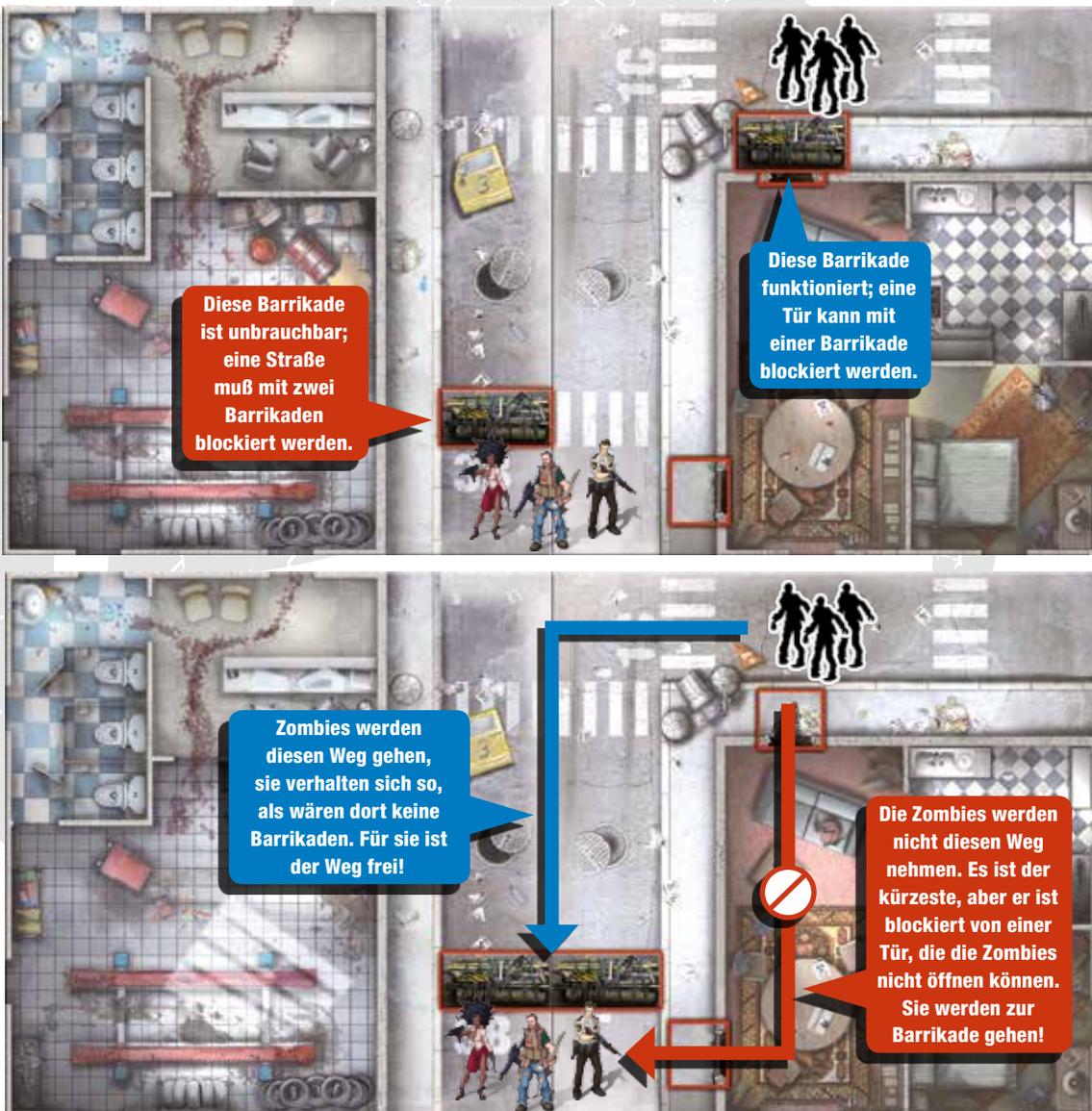
So funktionieren Barrikaden:

- 1) Angrenzende Zonen sind voneinander getrennt, wenn ihre gemeinsame Kante von einer Kombination aus Mauer und Barrikade eingenommen wird. Halbe Straßenzonen und Türen sind mit einem vollständigen Barrikade-Plättchen schon blockiert, aber die Doppeltür eines Haupteingangs eines Einkaufszentrums oder eine komplette Straße müssen mit zwei Barrikaden blockiert werden. Eine einzelne Barrikade in einer Zone, die zwei benötigt, hat keinen Effekt.
- 2) Barrikaden können nicht durchschritten werden, blockieren aber nicht die Sichtlinie. Ihr könnt darüber hinweg schießen. Zombies können über Barrikaden hinweg sehen.
- 3) Vollständige Barrikaden werden im Hinblick auf Zombie-Brut nicht wie Türen gehandhabt. Sie trennen Räume nicht vom Rest des Gebäudes.

4) Ein Überlebender kann eine Barrikade einreißen, genau wie er auch eine Tür einschlagen kann. Er braucht eine Waffe in der Hand, die man dazu nutzen kann (Axt, Kettensäge etc.).

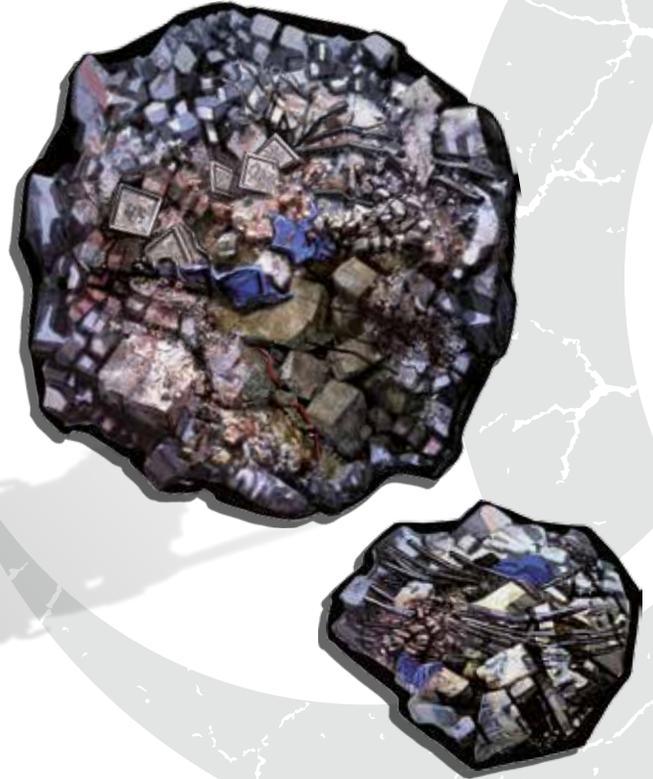
5) Wenn Zombies eine zusätzliche Aktivierung bekommen (aufgrund einer Karte, Miniaturen-Mangels oder eines anderen Spieleffekts), entfernt alle Barrikaden-Plättchen aus Zonen, in denen zumindest ein Zombie des entsprechenden Typs steht. Diese Zombies nutzen ihre gesamte Aktivierung, um die Barrikaden zu zerstören, selbst wenn sie mehrere Aktionen zur Verfügung haben. Wenn ein Läufer eine Extra-Aktivierung bekommt, die ihn mit der ersten Aktion in eine Zone führt, wird er die zweite Aktion nutzen, um die Barrikade zu zerstören.

6) Die Zombies nehmen den kürzesten Weg zur lautesten Stelle oder einem sichtbaren Überlebenden, als wäre keine Barrikade vorhanden, vollständige Barrikaden stoppen sie natürlich. Sie türmen sich dort auf, bis sich ein kürzerer Pfad zeigt oder die Barrikade zerstört wird.



#7 TRÜMMER

TOXIC CITY MALL bringt Trümmer ins Spiel. Eine Zone, die teilweise oder ganz mit Trümmer-Plättchen bedeckt ist, kann nicht durchschritten werden und blockiert die Sichtlinie. In Zonen mit Trümmern gibt es keine Zombie-Brut.



#8 ULTRAROT- #8 MODUS

Der Kuss der Sonne auf meinem blutigen Gesicht hat sich lange nicht mehr so gut angefühlt. Ich hätte nicht darauf gewettet, dass es auch nur einer von uns durch diese verrückte Nacht schafft. Und doch haben wir überlebt.

Ich glaube, die Tore der Hölle öffneten sich direkt vor uns, als wir diesen Nachtclub betraten. Wir sind gerade so rausgekommen, mit Zombies auf unseren Fersen. Wir liefen von Gebäude zu Gebäude, brachen dann in einen Waffenladen ein und retteten uns schließlich in das Einkaufszentrum, eine Möglichkeit, um mit den Massen klar zu kommen. Es schien, als kämen zwei Zombies nach, wenn wir einen eliminierten.

Ich glaube, wir haben es geschafft, weil wir irgendwann bei all der Wut und dem Gestank von Blut und Schwarzpulver in eine Art Trance verfielen. Der Killer-Instinkt hat übernommen, und wir haben uns darin verloren. Manchmal habe ich kurze Erinnerungen. Ich erinnere mich an Doug, wie er seine beiden Maschinenpistolen abfeuert, bis sich vor ihm ein Berg von Körpern auftürmt. Oder Amy, die ihr Katana fallen lässt, welches vom Schlachten stumpf wurde, und mit ihren Macheten durch die Infizierten tanzt wie eine blutgetränkte Ballerina. War es Wanda, die durch den Gang rollerskatete, wie ein Engel, die Flammen des Molotov-Cocktails an ihrem verwundeten Bein leckend, und die dann eine Gruppe Zombies in einem Lebensmittelladen sprengte?

An einem Punkt in dieser Nacht, entwickelten wir uns, wir wuchsen über uns hinaus, zu etwas Größerem als wir zuvor waren. Und jetzt, da das Tageslicht kommt, sind wir wieder normale Menschen; blutüberströmt, erschöpft, aber lebendig. Wir sind Überlebende.

Der Ultrarot-Modus ermöglicht Überlebenden, Erfahrungspunkte über die Gefahrenstufe Rot hinaus zu sammeln und zusätzliche Fertigkeiten zu erlernen. Darüber hinaus haben sie so die Möglichkeit, Ultrarote Waffen, großartige Tötungsmaschinen, für Überlebende der Gefahrenstufe Rot, zu nutzen. Dieser Modus ist gut geeignet, um gewaltige Leichenberge aufzutürmen und um auf besonders großen Spielplänen zu bestehen. TOXIC CITY MALL führt Ultrarote Waffen ein: 911 Special, Betty, Dougs Traum, Jack & Jill, Neds Atomtaschenlampe und die Süßen Schwestern.

Diese Waffen sind so mächtig, dass sie nur von Überlebenden genutzt werden können, die auf Gefahrenstufe Rot sind. Jeder Überlebende kann in seinem Zug eine Ultrarote Waffe abwerfen und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.

Ultrarot-Modus: Mischt alle Ultraroten Waffen in den Ausrüstungsstapel. Wenn ein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht, setzt den Erfahrungsstufe-Marker auf "0" und



addiert alle erhaltenen Erfahrungspunkte, die über das zum Erreichen von Gefahrenstufe Rot benötigte Minimum hinausgehen. Der Überlebende ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und behält seine Fertigkeiten. Zählt zusätzliche Erfahrungspunkte wie gehabt und fügt noch nicht gewählte Fertigkeiten hinzu. Wenn alle Fertigkeiten des Überlebenden bereits gewählt wurden, wählt beim erneuten Erreichen der Gefahrenstufen Orange und Rot eine beliebige Zombicide-Fertigkeit aus (mit Ausnahme der Fertigkeiten mit Klammern, wie beispielsweise "Beginnt mit [Ausrüstung]").

BEISPIEL: Elsa (Standard-Version) hat gerade ihren 43. Erfahrungspunkt bekommen, wodurch sie Gefahrenstufe Rot erreicht. Sie hat die folgenden Fertigkeiten: Einbrechen (blau), +1 Aktion (gelb), Schlüpfzig (orange) und +1 freie Kampfaktion (rot). Der Spieler setzt den Erfahrungsmarker zurück an den Anfang, während der Zombizid weitergeht. Elsa ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot.

Elsa bekommt keine zusätzliche Fertigkeit für das erneute Erreichen der Gefahrenstufen Blau und Gelb, da sie bereits alle Fertigkeiten für die entsprechenden Stufen hat. Wenn sie die Gefahrenstufe Orange erneut erreicht, bekommt sie "+1 Fernkampf-Aktion", die zweite Fertigkeit dieser Stufe. Das nächste Mal auf Gefahrenstufe Rot bringt erneut eine zusätzliche Fertigkeit: Der Spieler entscheidet sich für "+1 Bewegungsaktion". Der Erfahrungsmarker wird erneut an den Anfang gesetzt.

Im dritten Durchlauf bekommt Elsa keine Fertigkeit auf den Gefahrenstufen Blau, Gelb und Orange, da sie diese alle bereits erworben hat. Auf Gefahrenstufe Rot erhält sie nun die letzte verfügbare Fertigkeit, "2 Zonen pro Bewegungsaktion". Der Erfahrungsmarker wird wieder auf den Anfang gesetzt.

Elsa bekommt weiterhin Erfahrungspunkte und erhält jedes Mal, wenn sie die Gefahrenstufen Orange bzw. Rot erreicht, eine frei wählbare Fertigkeit. So, wer von euch schafft die höchste Opferzahl?

#9 AUSRÜSTUNG IN AUTOS STOPFEN

Mit einer Aktion kann ein Überlebender Ausrüstungskarten in ein Auto stopfen, welches in der gleichen Zone steht. Entfernt die Ausrüstung aus dem Inventar des Überlebenden und legt sie unter das Auto-Plättchen.

Ausrüstungskarten aus dem Auto zu nehmen, kostet wiederum auch eine Aktion. Durchsucht die Ausrüstungskarten und legt die ausgewählten Karten in das Inventar des Überlebenden.

Beide Aktionen können auch vom Fahrer bzw. von den Passagieren durchgeführt werden.

BEISPIEL: Elsa hat Glasflaschen und Raoul, der einige Zonen entfernt steht, hat Benzin. Sich zu treffen und die Ausrüstung zu kombinieren, könnte einen ganz köstlichen Molotow-Cocktail ergeben. Unglücklicherweise steigt die Opferzahl im Block stark an und die Überlebenden können es sich nicht erlauben, auch nur einen Zug zu verlieren.

Ein Polizeiwagen steht in Elsas Zone. Sie nutzt eine Aktion, um die Glasflaschen aus ihrem Inventar ins Auto zu packen, bevor sie weiterläuft.

Später erreicht Raoul die Zone mit dem Polizeiwagen. Er nutzt eine Aktion, um die Glasflaschen in sein Inventar aufzunehmen. Der Molotow-Cocktail ist gemixt!



spielen, ist ganz einfach. Folgt den Richtlinien und passt sie eurer Spielstufe an.

- Fügt ein zusätzliches Brut-Plättchen pro zwei Überlebenden über sechs hinzu (aufgerundet). Legt diese Plättchen in Zonen, wo sich schon welche befinden, oder in eine neue Zone eurer Wahl, wenn mehrere zur Wahl stehen. Ja, das bedeutet, dass einige Zonen ihre Brutrate verdoppeln oder gar verdreifachen!

- Die klassische Startausrüstung reicht nicht für ein Spiel mit mehr als sieben Überlebenden. Fügt für jeden ungeraden Überlebenden (7, 9, 11 etc.) eine Pfanne hinzu und eine Waffe für jeden geraden Überlebenden (8, 10, 12 etc.). Jeder muss den "Zombizid" mit einer Waffe beginnen.

#10 7 UND MEHR ÜBERLEBENDE

Grundsätzlich gibt es zwei einander widersprechende Philosophien über Überlebenden-Teams.

Die ersten glauben an kleine, straffe, schnell laufende Teams. Diese Kommando-Truppen sind sehr agil, aber auch sehr anfällig, wenn etwas Unerwartetes passiert. Wenn etwas passiert, auf das das kleine Team nicht vorbereitet ist, wie eine offene Wunde oder eine unüberwindbare Tür, kann es tödlich enden.

Die andere Fraktion glaubt an die Stärke durch Masse. Eine Armee von Menschen kann unbesiegbar wirken, aber denkt dran, dass es auch viele Opfer sind für Zombies. Futter. Und je mehr von uns da sind, desto mehr riecht und klingt es nach einem wandelnden Buffet.

ZOMBICIDE verfügt über eine größere Auswahl an spielbaren Überlebenden. Früher oder später wird man versucht sein, mit sieben oder mehr Überlebenden zu spielen. Mit einer erhöhten Zahl an Überlebenden (oder Spielern) zu

7+ ÜBERLEBENDE / 7+ SPIELER

ZOMBICIDE ermöglicht den Spielern, mit je einem, zwei oder drei Überlebenden zu spielen. Mit 7+ Überlebenden zu spielen ist eigentlich sehr spaßig und einfach, da die Spieler lernen, größere Zombie-Killer-Teams zu kontrollieren.

ZOMBICIDE kann auch mit 7+ Spielern gespielt werden, obwohl es eigentlich nicht dafür entwickelt worden ist. Die Spielzeit steigt an, da es länger dauert, bis alle Spieler ihre Züge gemacht haben. Auf der anderen Seite kann es auch extrem spaßig sein, mit vielen Freunden zusammen Zombies zu eliminieren!

#11 ZUSÄTZLICHE FERTIGKEITEN

Fügt diese Fertigkeiten der Liste des Grundspiels hinzu. Diese Fertigkeiten können gut mit selbst erschaffenen Überlebenden genutzt werden!

+1 freie Fernkampffaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Fernkampffaktion. Diese Aktion kann nur für Fernkampffaktionen genutzt werden.

+1 freie Nahkampffaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Nahkampffaktion. Diese Aktion kann nur für Nahkampffaktionen genutzt werden.

+1 Schaden mit [Ausrüstung] – Der Überlebende bekommt einen Bonus von +1 Schaden mit der benannten Ausrüstung.

+1 Schaden: [Typ] – Der Überlebende bekommt einen Bonus von +1 Schaden auf eine bestimmte Art von Aktionen (Nahkampf oder Fernkampf).

2 Cocktails sind besser als 1 – Der Überlebende erhält 2 Karten anstatt einer, wenn er einen Molotow-Cocktail herstellt.

Darf auf [Gefahrenstufe] beginnen – Der Überlebende kann das Spiel auf der angegebenen Gefahrenstufe beginnen (erster Erfahrungspunkt dieser Stufe). Alle Spieler müssen zustimmen.

Einbrechen – Der Überlebende braucht keine Ausrüstung, um Türen zu öffnen. Er macht keinen Lärm, während er diese Fertigkeit anwendet. Etwaige andere Voraussetzungen müssen ggf. dennoch erfüllt sein (wie z. B. vorheriges Erfüllen eines Ziels). Darüber hinaus hat der Überlebende eine zusätzliche freie Aktion, die nur zum Öffnen der Tür genutzt werden kann. Die Einbrecher-Fertigkeit kann nicht genutzt werden, um Barrikaden zu entfernen (siehe Seite 10).

Extrem stark – Der Schaden aller Nahkampfwaffen ist in der Hand deines Überlebenden immer drei.

Gürteltasche – Alle Ausrüstungskarten im Inventar des Überlebenden gelten als ausgerüstet in der Hand.

Immun gegen Gift – Der Überlebende ist immun gegen Gift-Blut-Spray.

Regeneration – Am Ende einer Spielrunde kann der Überlebende alle Wundenkarten ablegen, die er bekommen hat. Regeneration wirkt nicht, wenn der Überlebende eliminiert wurde.

Sammler: [Zombie-Art] – Der Überlebende erhält die doppelte Menge an Erfahrungspunkten, wenn er einen Zombie diesen Typs tötet.

Todesgriff – Lege keine Ausrüstungskarte ab, wenn du eine Wundenkarte bekommst. Diese Fertigkeit wird ignoriert, wenn es keinen Platz mehr für Wundenkarten im Inventar gibt.

Unterm Radar – Der Überlebende kann nicht Ziel befreundeter Fernkampfangriffe werden und kann nicht Ziel von Auto-Angriffen werden. Ignoriert ihn, wenn ihr durch die Zone schießt oder durchfährt, in der er steht. Waffen, die alles eliminieren, das sich in einer Zone befindet, wie z. B. der Molotow-Cocktail, töten ihn trotzdem.

Verrottet – Am Ende eines Zuges, wenn der Überlebende keine Kampffaktion gemacht hat, kein Auto gefahren und keinen Lärm-Marker produziert hat, platziere einen "Verrottet"-Marker an seiner Basis. Solange dieser Marker dort liegt, wird er komplett von jeglicher Art Zombies ignoriert (ausgenommen Überzombies) und gilt auch nicht als Lärm-Marker. Zombies greifen ihn nicht an, werden gar an ihm vorbeigehen. Der Überlebende verliert den Marker, wenn er eine Kampffaktion macht oder Lärm produziert.

Würfel 6: +1 Würfel im Fernkampf – Für jede "6", die du im Fernkampf würfelst, darfst du einen weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du eine "6" würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (die "1 Neuwurf pro Zug"-Fertigkeit oder die "Massenhaft Muni"-Ausrüstungskarte, zum Beispiel), müssen angewandt werden, bevor diese Fertigkeit greift.



Würfel 6: +1 Würfel Kampf – Für jede "6", die du im Kampf würfelst, darfst du einen weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du eine "6" würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (die "1 Neuwurf pro Zug"-Fertigkeit oder die "Massenhaft Muni"-Ausrüstungskarte, zum Beispiel), müssen angewandt werden, bevor diese Fertigkeit greift.

Würfel 6: +1 Würfel Nahkampf – Für jede "6", die du im Nahkampf würfelst, darfst du einen weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du eine "6" würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (die "1 Neuwurf pro Zug"-Fertigkeit, zum Beispiel), müssen angewandt werden, bevor diese Fertigkeit greift.

Zombiekenntnis – Der Überlebende erhält einen extra Zug, wenn eine Extra-Aktivierung vom Zombie-Stapel gezogen wird. Er ist vor den Zombies am Zug. Wenn mehrere Überlebende über diese Fertigkeit verfügen, stimmen sie untereinander die Aktivierungsreihenfolge ab.

#12 TCM MISSIONEN

Die Missionen 1 bis 6 wurden mit Material aus ZOMBICIDE STAFFEL 1 und TOXIC CITY MALL konstruiert und getestet. Die Missionen 7 bis 10 wurden mit Material aus ZOMBICIDE STAFFEL 2: PRISON OUTBREAK und TOXIC CITY MALL konstruiert. Ihr könnt die Szenarien jedoch ganz nach eurem Geschmack modifizieren und verändern, auf euer eigenes Risiko!

M01 DER GROSSE TRUMMERHAUFEN

LEICHT / 4 BIS 12 ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

Wir haben Schüsse gehört. Ein bis zwei Schützen. Wahrscheinlich aus einem Gebäude, in einem stark zerstörten Häuserblock, in der Innenstadt. Wir müssen uns das mal anschauen, um zu sehen, ob noch jemand lebt, aber um dort hinzukommen, müssen wir durch dieses halbverfallene Einkaufszentrum gehen. Und es ist Samstag. Ich hasse Einkaufszentren am Samstag.

Benötigte Kartenteile: 1B, 1M, 2B, 2M, 3C, 3M, 4M, 5C & 7B.

ZIELE

Wir haben einen Plan! Führt die folgenden Aufgaben in dieser Reihenfolge aus:

- 1) Untersucht die Gegend.** Die potenziellen Überlebenden sind wahrscheinlich in einer der Zonen, die mit einem roten "X" markiert sind. Ihr müsst beide Überlebenden retten, oder, wenn nur einer überlebt, alle Ziele einsammeln.
- 2) Kommt raus!** Dieses Einkaufszentrum ist kein schöner Platz an einem Samstag, vor allem, seit hier die Zombies auftauchen. Glücklicherweise warten hier einige Autos auf uns. Wir müssen also nur die Ausgangszone erreichen, in so vielen Autos, wie wir eben brauchen. Ein Auto mit Überlebenden kann am Ende des Zuges des Fahrers durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf. Ein entkommenes Auto wird mitsamt Überlebenden und Ausrüstung vom Spielplan genommen.
- 3) Seid vorsichtig! Wir lassen niemanden zurück.** Wenn auch nur ein Überlebender auf dem Spielplan ist, der keine Möglichkeit mehr hat, den Ausgang mit einem Auto zu erreichen, ist das Spiel verloren.



SONDERREGELN

• **Ein oder zwei Schützen.** Der Spielplan hat sieben Ziele. Unter ein oder zwei Zielen verbergen sich Überlebende, die es zu retten gilt. Wenn ihr das Spiel aufbaut, nehmt sechs neutrale Ziele (rot auf beiden Seiten), das grüne und das blaue Ziel, also insgesamt acht Plättchen. Mischt sie mit der roten Seite nach oben und legt sieben zufällig ausgewählte in die vorgesehenen Zonen. Niemand sollte sehen, wo sich die neutralen Ziele befinden. Legt das achte Ziel beiseite, ohne es anzuschauen.

Jedes Ziel bringt für den Überlebenden, der es aufnimmt, 5 Erfahrungspunkte. Wird ein farbiges Ziel aufgedeckt, kommt ein neuer Held zum Team, der von dem Spieler gespielt wird, der das Ziel aufgenommen hat. Das blaue Ziel steht für einen Standard-Überlebenden. Das grüne Ziel steht für einen beliebigen Überzombie (abgesehen von den Überzombies die zu den Standard-Überlebenden auf dem Spielplan gehören). Der neue Überzombie oder Überlebende wird ohne Erfahrungspunkte und Ausrüstung in die Zone gestellt, in der sich das Ziel befand. Er darf nun ganz normal gespielt werden. Das Aufdecken eines "neutralen" Ziels bringt keine Verstärkung, aber dennoch 5 Erfahrungspunkte.

• **Giftige Streicher.** Setzt einen Gift-Schlurfer in jede Gang-Zone innerhalb des Einkaufszentrums.

• **Ihr könnt Autos benutzen.**

• Jede Angeberkarre kann nur einmal im Spiel durchsucht werden. Es finden sich entweder die Bösen Zwillinge, Mamas Schrotflinte oder Papas Pistole darin (zieht zufällig).

• Ihr könnt Polizeiwagen mehrmals durchsuchen. Zieht Karten, bis ihr eine Waffe findet. Werft die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch das Auf-tauchen eines Schlurfers.



MO2 TODES-TRAKT

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Diese Straße sieht aus wie ein Zombie-gefüllter Todestrakt. Wir glauben, dass die Zombies irgendwie hierher gelockt werden, wahrscheinlich von diesem Monstrum, dieser neuen "giftigen" Art. Das Vieh muss sich in diesem Kramladen auf der anderen Seite verstecken. Dieser Platz ist mit Sicherheit voll mit giftigen Zombies, aber wohl auch mit Futter und Munition! Es wird hart, aber der Lohn ist das Risiko wert.

Und eines noch: Das letzte Mal fanden wir Sauerkraut ohne Würstchen. Das war scheiße. Diesmal nehme ich die Würstchen zuerst; es kann nicht sein, dass ich dieses Monstrum bekämpfe, ohne was zu finden.

Benötigte Kartenteile: **1B, 4M, 5B & 6B.**

ZIELE

1) Findet die Würstchen! Sie werden dargestellt durch die roten Ziele.

2) Findet die Schlüssel! Der Kramladen ist mit einem eisernen Rolltor versperrt. Der Schlüssel befindet sich unter dem blauen Ziel.

3) Tötet das Gift-Monstrum. Es erwartet euch im Kramladen.

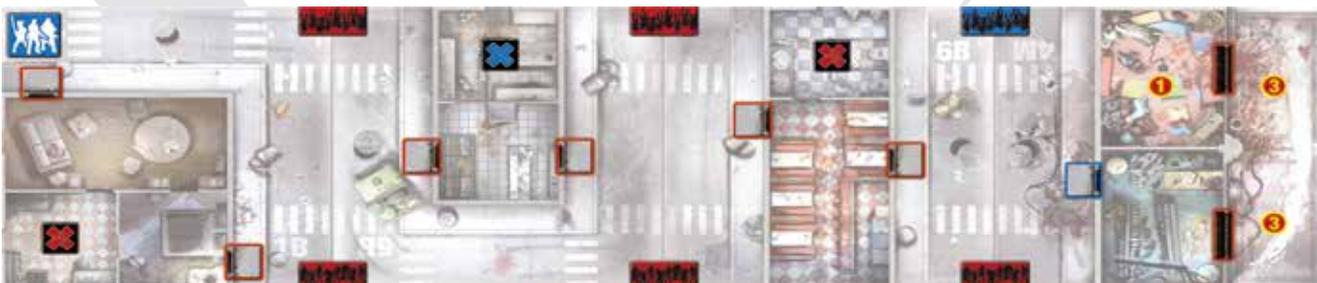
SONDERREGELN

• **Mmmh ... Würstchen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Der eiserne Vorhang.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn man das blaue Ziel aufnimmt. Das Aufnehmen des blauen Ziels aktiviert die blaue Brut-Zone.

• **Gift-Streicher.** Setzt einen Gift-Fettbrocken (mit seinen zwei Gift-Schlurfer-Eskorten) in jede Zone der Gänge des Einkaufszentrums.

• **Zuflucht des Gift-Monstrums.** Setzt das Gift-Monstrum in die vorgesehene Zone.



MO3 ZOMBIE-PLATZ

LEICHT / 4+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Dies war ein netter Platz, um spazierenzugehen, bevor die Zombies kamen. Jetzt krabbeln Zombies aus den Kanalschächten, wann immer sich jemand hierher wagt. Das macht es zu einem nicht ganz so schönen Platz.

Wir wären nicht hier, wenn wir nicht den Helikopter hätten. Er muss mal wieder aufgetankt werden, aber das ist nicht das eigentliche Problem. Als er durch sein Fernrohr blickte, stellte Raoul fest, dass ein ganz schlaues Arschloch etwas entfernte. Nun, wir brauchen Ersatzteile, damit das Baby wieder abheben kann. Die fehlenden Teile finden wir wahrscheinlich irgendwo hier, wahrscheinlich zusammen mit dem Schlaumeier, der sie abgebaut hat.

Wir müssen irren sein, dass wir dieses Areal durchsuchen wollen. Zumindest hat noch niemand es geschafft, hier irgendwas zu plündern. Ich überlege gerade, was mich mehr ängstigt: Fliegen oder Zombies. Ich denke, ich werde es herausfinden.

Benötigte Kartenteile: 1B, 1C, 2B, 2C, 3M, 4M, 5B, 7M & 8M.

ZIELE

Wir müssen das einfach nur in der richtigen Reihenfolge machen:

- 1) **Findet die Ersatzteile.** Die Stellen, an denen sie versteckt sein könnten, sind mit einem "X" auf dem Spielplan markiert. Ihr benötigt darüber hinaus zwei Benzinkarten.
- 2) **Abflug!** Erreicht die Ausgangszone mit den übrigen Überlebenden und mindestens zwei Benzinkarten. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

SONDERREGELN

- **Ersatzteile.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Gift-Streicher.** Setzt je zwei Gift-Schlurfer in jede Zone der Gänge in dem Einkaufszentrum.
- **Ihr könnt Autos benutzen.**
- Jede Angeberkarre kann nur einmal im Spiel durchsucht werden. Es finden sich entweder die Bösen Zwillinge, Mamas Schrotflinte oder Papas Pistole darin (zieht zufällig).



M04 HELIPORT

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Der Helikopter hat uns auf dem Parkplatz abgesetzt. Wir müssen die Gebäude absuchen, etwas zu essen finden und dann so schnell es geht wieder zurück. Unglücklicherweise hat jeder Zombie in der Gegend die Landung gehört. Eine Wahnsinnsmasse! Ich hätte noch etwas Benzin für einen Mollie aufheben sollen. Ich schrie wie ein Mädchen, als wir abhoben. Ich glaube, ich bevorzuge Zombies.

Benötigte Kartenteile: 1B, 2C, 2M, 4M, 7B & 8M.



ZIELE

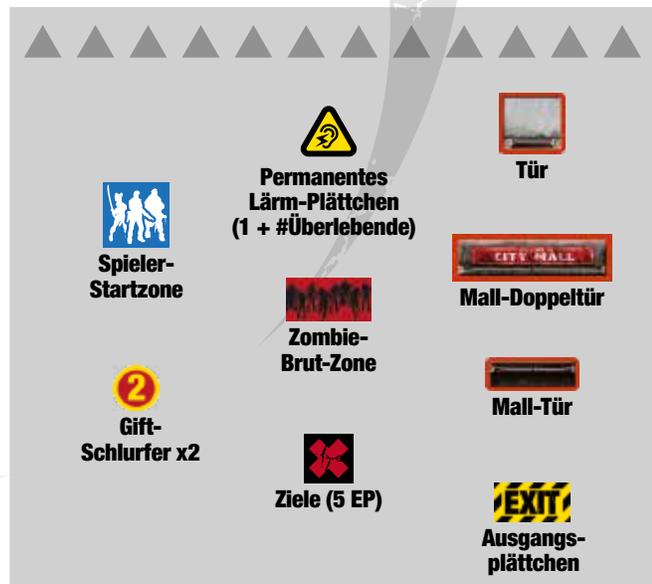
Simple Pläne funktionieren nie so, wie wir es gerne hätten. Folgt den Anweisungen in der Reihenfolge:

1) Nachschub! Spezielle, extrem wichtige Vorräte (Bacon, neue Socken, Zahnpasta, mehr Bacon) sind unter den Zielen. Darüber hinaus müsst ihr für jeden Überlebenden eine Versorgungskarte einsammeln: Konserven-, Kekse-, Reis- oder Wasser-Karten.

2- Mit allen Schätzen davonfliegen! Erreicht die Ausgangszone mit den übrigen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf. Sammelt die Ausrüstungskarten und die Überlebenden, die geflohen sind. Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr mindestens eine Versorgungskarte pro Überlebendem habt.

SONDERREGELN

- **Genießt die kleinen Freuden.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Laßt uns dieses Baby Lärmkopter nennen.** Platziert einen Lärm-Marker pro Überlebendem, plus einen weiteren in die Ausgangszone. Sie werden nie entfernt.
- **Gift-Streicher.** Setzt je zwei Gift-Schlurfer in jede Zone der Gänge in dem Einkaufszentrum.



M05 ÜBERFALL AUF DAS EINKAUFSZENTRUM

MITTEL / 4 BIS 12 ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Niemals. Entfernt euch NIEMALS mehr als 20m voneinander. Durch das Verlangen nach Nahrung und Versorgung getrieben, improvisierten einige von uns einen kleinen Ausflug zum Einkaufszentrum und gerieten in die Falle. Einer konnte gerade so entkommen und erzählte uns, dass die anderen sich verbarrikadiert hatten und schutzlos seien. Wir müssen schnell rein und sofort wieder fliehen, oder wir werden einige Freunde verlieren. Dumme Freunde. Muss ich sagen, aber trotzdem Freunde. Hey, die beiden Polizeiwagen gehören zu einem privaten Sicherheitsunternehmen. Könnten da automatische Waffen drin sein?

			Grünes Ziel (5 EP, siehe Sonderregeln)
			Blaues Ziel (5 EP, siehe Sonderregeln)
			Ziele (5 EP, siehe Sonderregeln)
			Polizeiwagen, fahrbar
			Angeberkarre, fahrbar

Benötigte Kartenteile: 1M, 3B, 3C, 5B, 5C, 5M, 6M, 7B & 7M.

ZIELE

Rettet eure Freunde und verschwindet mit den geparkten Autos. Flieht durch die Ausgangszone mit allen Überlebenden und den Geretteten, in so vielen Autos, wie benötigt.

SONDERREGELN

- **Ziele.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Umzingelt!** Die Zonen auf dem oberen linken Kartenteil 6M können keine Zombies produzieren und Überlebende können sie nicht durchsuchen. Die Barrikaden können eingerissen, aber nicht wieder aufgebaut werden. Stellt einen Überlebenden eurer Wahl pro Spieler in die bezeichnete Zone des Kartenteils 6M, bis zu einem Maximum von 12 Überlebenden. Sie haben keine Ausrüstung (auch die mit der Fertigkeit "Beginnt mit [Ausrüstung]"). Jeder eingeschlossene Überlebende wird normal gespielt, zählt allerdings hinsichtlich der Anzahl Überlebender, die ein Spieler zu Spielbeginn übernimmt, nicht mit (siehe Regelwerk).
- **Hallo, mein kleiner Freund!** Legt zu Spielbeginn alle Sturmgewehr-Ausrüstungskarten beiseite. Hinter jedem roten Ziel auf den Kartenteilen 5B und 5C verbirgt sich ein solches Gewehr, für den Überlebenden, der es aufnimmt.



- **Hinter dem Rad.** Alle Autos sind abgeschlossen. Sie können ganz normal durchsucht werden, aber nicht weggefahren werden, bis ihr die passenden Schlüssel findet.

- Die blauen und roten Ziele auf dem Kartenteil 3B sind die Schlüssel zu den Polizeiwagen. Mit einem kann ein Überlebender ein Polizeifahrzeug öffnen (freie Wahl). Beide Ziele ermöglichen das Öffnen beider Autos.
- Das grüne Ziel auf dem Kartenteil 3C sind die Schlüssel zur Angeberkarre. Mit ihm kann der Überlebende das Fahrzeug öffnen.

- **Ihr könnt Autos benutzen.** Denkt dran, ihr müsst die Autos aufschließen (siehe "Hinter dem Rad"-Sonderregel).

- Die Angeberkarre kann nur einmal durchsucht werden. Es finden sich die Bösen Zwillinge, Mamas Schrotflinte oder Papas Pistole (zieht zufällig darin).

- Ihr könnt die Polizeiwagen mehrfach durchsuchen. Zieht solange Karten, bis ihr eine Waffe findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch Erscheinen eines Schlurfers.

MO6 ZOMBIE-AUFSTAND

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 5 STUNDEN

Einige Menschen haben versucht, dieses Areal mit Barrikaden abzusichern, aber es sieht so aus, als wären die Zombies überraschenderweise von hinten gekommen. Das ganze Ding wurde zur tödlichen Falle. Wie auch immer, da gibt es jede Menge Muni, Elektronikteile, Futter, Benzin und Waffen; nützliches Zeug, welches sie "für alle Fälle" gehortet haben. Wir fühlen uns komisch. Wie groß ist die Chance, dass das nur der Schnupfen ist?

Benötigte Kartenteile: 1B, 1M, 2B, 2M, 3C, 5B, 5C, 6C & 6M.



ZIELE

Wir könnten alle Überzombies werden. Nehmt alle Ziele auf, wenn das erledigt ist, erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

SONDERREGELN

- **Lebenslust.** Ihr dürft nur mit Überlebenden starten, nicht mit Überzombies.
- **Ziele.** Jedes Ziel gibt 5 Erfahrungspunkte, für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Nur für den Fall.** Mischt die blauen und grünen Ziele verdeckt und zufällig unter die Ziele. Jedes von ihnen bringt für den Überlebenden eine Molotow-Cocktail-Karte (wenn es noch welche gibt). Wenn es keine Molotow-Karten mehr gibt, ignoriert diese Sonderregel.

- **Giftige Streicher.** Setzt je einen Gift-Fettbrocken (mit seinen zwei Gift-Schlurfern) in jede markierte Zone der Gänge im Einkaufszentrum. Packt zusätzlich je zwei Gift-Läufer dort hin. Setzt ein Gift-Monstrum in die markierte Zone.

• Ihr könnt die Autos nicht benutzen.

- Die Angeberkarre kann einmal durchsucht werden. In ihr befindet sich Papas Pistole.

	Vollständige Barrikade		Spieler-Startzone
	Tür		EXIT
		Ausgangs-plättchen	
	Geschloss. Mall-Tür		Angeberkarre, nicht fahrbar
	Offene Mall-Tür		1 Gift-Monstrum
	Mall-Doppeltür		3 Gift-Fettbrocken (mit 2 Gift-Schlurfern)
	Ziele (5 EP, siehe Sonderregeln)		2 Gift-Läufer
			Zombie-Brut-Zone



M07 ADMINISTRATION

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Die Verwaltungsbüros des Gefängnisses sind in der Nähe eines Einkaufszentrums, das uns bekannt ist. Wir können da sicherlich einige Informationen bekommen, da es zu Beginn der Invasion als Notfall-Hauptquartier genutzt wurde. Wir könnten herausfinden, wo sich die Hauptgruppen der Zombiehorden befinden oder wo Nahrung, Waffen und Medizin versteckt wurden. Wir planen das Einkaufszentrum zu nutzen, um uns ungesehen von den Zombies dem Verwaltungsgebäude zu nähern. Und wenn wir schon dort sind, können wir da auch noch Zeug abgreifen.

Benötigte Kartenteile: 2M, 3M, 4M, 5P, 6P & 10P.



ZIELE

Lasst uns diesem Plan vorsichtig folgen:

- 1) Untersucht alle Läden.** Jeder Laden ist mit einem roten "X" markiert. Nehmt alle roten Ziele im Einkaufszentrum auf (Kartenteile 2M, 3M und 4M).
- 2) Schaut nach den Notfall-Akten.** Sie befinden sich in einem der drei mit einem roten "X" markierten Räume des Hauptquartiers. Nehmt rote Ziele im Verwaltungsgebäude (Kartenteile 10P, 6P und 5P) auf, bis ihr das verdeckte grüne Ziel findet.
- 3) Lauft wie nie zuvor.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

SONDERREGELN

- **Notfall-Zeug.** Jedes Ziel gibt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Wo sind diese Akten, markiert mit dem "X"?** Mischt die grünen Ziele zufällig verdeckt unter die roten Ziele in dem Verwaltungstrakt.
- **Der blaue Pass für die blaue Tür!** Wenn das blaue Ziel gefunden wurde, kann die blaue Tür geöffnet werden.



- **Polizeiwagen sind fertig zur Abfahrt.** Ihr könnt die Polizeiwagen fahren.
- Ihr könnt die Polizeiwagen mehrfach durchsuchen. Zieht solange Karten, bis ihr eine Waffe findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch Erscheinen eines Schlurfers.

M08 AUS DEN LUMPEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Zombies töten ist ein dreckiger Job. Unsere Klamotten wurden durch das versprühte Blut sehr in Mitleidenschaft gezogen, sie stanken nach verrottem Fleisch und natürlich nach stinkenden Zombiehänden, die nach dir greifen. Wir brauchen ganz dringend ein paar neue Lumpen, es wird Zeit für ein bisschen Shopping. Wir brauchen auch Benzin für das Auto, sonst kommen wir nicht mehr zurück in unser Versteck. Zeit aufzutanken.

Benötigte Kartenteile: 2M, 3P, 4M, 4P, 6M, 8M, 10P & 17P.

ZIELE

Du gehst nicht einkaufen, ohne einen Plan:

- 1) Nehmt den blauen Schlüssel.** Das Einkaufszentrum ist geschlossen, aber ihr seht den Körper des Parkwächters im Wachhäuschen. Er hat den Schlüssel. Nehmt das blaue Ziel.
- 2) Untersucht alle Läden.** Jeder Laden ist mit einem roten "X" markiert. Sammelt alle roten Ziele im Einkaufszentrum ein.
- 3) Findet eine Tankkarte.** Untersucht das komplette Areal, bis ihr eine Tankkarte findet, um das Auto aufzutanken.
- 4) Geht zurück zum Auto.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf. Ihr gewinnt das Spiel, wenn sich mindestens eine Tankkarte im Inventar eines Überlebenden befindet.

SONDERREGELN

- **Modeopfer.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Der blaue Schlüssel für die blaue Tür!** Wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde, kann die blaue Tür geöffnet werden.
- **Unsere Angeberkarre hat keinen Sprit mehr.** Du kannst das Auto nicht fahren.
- **Mamas Fitnessstudio.** erinnert ihr euch an Ned? Seine Mutter arbeitete hier und sie verstaute eines ihrer "Specials" im Fitnessraum. Packt eine Bajonett-Karte in das Fitnessstudio. Ein Überlebender, der hier sucht, kann sich die Karte anstelle einer Ausrüstungskarte nehmen.
- **Mamas Sparringspartner.** Einer der Sicherheitsmitarbeiter war Mamas Sparringspartner. Er ließ sein eigenes Bajonett in der Wachhütte liegen. Legt eine weitere Bajonett-Karte in die Wachhütte. Ein Überlebender, der die Zone durchsucht, kann die Karte nehmen, anstatt wie üblich eine Ausrüstungskarte zu ziehen.



- Die Angeberkarre kann nur einmal durchsucht werden. In dem Fahrzeug findet sich Papis Pistole.

M09 ULTRAROTER DISTRIKT

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 60-180 MINUTEN

Wir hörten von einer Polizeistation, in welcher einst wichtige Beweisunterlagen und modifizierte Waffen mit großer Feuerkraft gelagert wurden. Die Station ist verschlossen, da alle Polizisten zu einem sinnlosen Einsatz in das Einkaufszentrum gingen. Alle sind sie nun tot. Wir müssen also nur die Leichen durchsuchen und die Sicherheitskarte finden, um in die Station zu kommen. Die einzige Frage ist: Können wir die Waffen benutzen? Einige von uns denken, wir sollten das gesamte Einkaufszentrum durchsuchen und alle Zombies töten, bis wir uns stark genug fühlen. Sicher, das wird Zeit brauchen, und das bedeutet, dass mehr und mehr Zombies auftauchen werden.

Benötigte Kartenteile: 1M, 2M, 5M, 6M, 6P & 10P.

Legt sechs "Ultrarote Waffen"-Karten beiseite. Sie werden in die Zone gelegt, die als Asservatenkammer markiert ist.



ZIELE

Wir wollen diese Waffen und es gibt nur einen Weg sie zu bekommen.

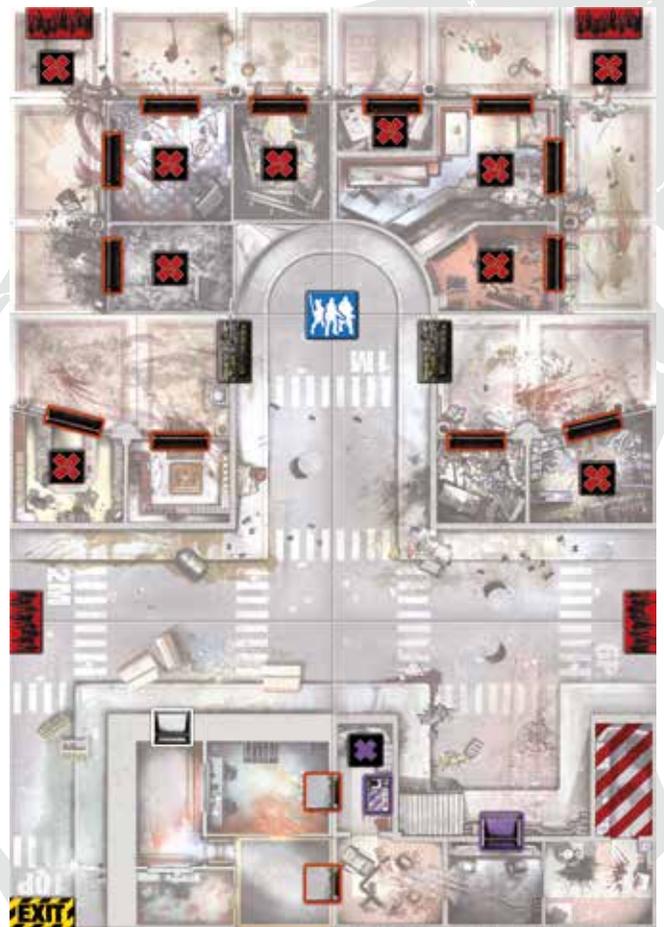
1- Findet den Sicherheitsausweis, um in die Polizeistation zu kommen. Wir brauchen einen Polizeisicherheitsausweis, um in die Station zu kommen. Die Stellen, an denen die Körper liegen, sind jeweils mit einem roten "X" markiert. Sammelt die roten Ziele, solange bis ihr das weiße findet.

2- Durchsucht die Polizeistation. Durchsucht die Zone, die als Asservatenkammer markiert ist, um die sechs Ultraroten Waffen zu finden.

3- Geht mit eurem Spielzeug nach Hause. Erreicht mit allen Überlebenden die Ausgangszone. Mindestens einer muss eine Ultrarote Waffe in seinem Inventar haben. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, vorausgesetzt, es halten sich keine Zombies mehr in der Zone auf.

SONDERREGELN

- **Ein Eindruck von Erfüllung.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte, wenn ein Überlebender es aufnimmt.
- **Der Sicherheitsausweis!** Mischt das weiße Ziel zufällig verdeckt unter die zehn Ziele. Wenn dieses Ziel aufgenommen



men wurde, kann die weiße Haupteingangstür des Gefängnisses geöffnet werden.

• **Der violette Schalter.** Die Betätigung des violetten Schalters, öffnet die violette Tür. Der Überlebende, der zuerst den Schalter betätigt, erhält auch das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die violette Tür schließt sich wieder, wenn der Schalter in die Ursprungsposition zurückgesetzt wird.

• **Ultrarote Waffen.** Eine Zone in der Polizeistation ist als Asservatenkammer markiert. Hier sind sechs Ultrarote Waffen verstaut. Jeder Überlebende, der die Kammer durchsucht, kann eine der übrigen Waffen nehmen, anstatt wie üblich eine Ausrüstungskarte zu ziehen.

M10 EIN EINKAUFSZENTRUM FÜHREN

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Das Einkaufszentrum ist riesig, aber schlussendlich sind wir ans Ende gekommen: der Verwaltungs- und Lagerbereich. Es ist nur noch das Tor für Zulieferer zwischen uns und dem Ausgang. Dummerweise ist es ein großes, stabiles Rolltor. Wir brauchen ein wenig Strom hier im Einkaufszentrum, um das Ding zu öffnen. Keine leichte Aufgabe.

Benötigte Kartenteile: 1M, 3M, 4M, 6P, 7M, 11P, 14P, 15P & 16P.



Spieler-Startzone	Zombie-Brut-Zone	Blaue Zombie-Brut-Zone	Ausgangsplättchen	Vollständige Barrikade
Blaue Tür	Grüne Tür	Mall-Doppeltür	Trümmer (klein)	
Mall-Tür	Gelber Schalter	Weißer Schalter	Violetter Schalter	
Ziele (5 EP)	Gelbe Ziele (5 EP)	Weiße Ziele (5 EP)	Violette Ziele (5 EP)	



ZIELE

Die große Flucht ist ein dreistufiger Plan.

1) Findet die Schlüssel zum Sicherheitsraum.

Es gibt zwei Sicherheitsräume im Lagerbereich des Einkaufszentrums. Ihr braucht die Schlüssel, um die verstärkten Türen zu öffnen. Die Orte, an denen die Schlüssel sein könnten, sind mit einem roten "X" markiert. Sammelt die roten Ziele, solange bis ihr das blaue und grüne findet.

2) Aktiviert die 3 Schalter.

Der Hintereingang des Einkaufszentrums, als Ausgang markiert, ist geschlossen. Ihr müsst das Notstromaggregat starten, um die Hintertür zu öffnen. Aktiviert die drei Schalter, und das Anlieferungstor wird sich öffnen!

3) Flieht, ihr Narren!

Entkommt mit allen Überlebenden durch die Ausgangszone.

SONDERREGELN

- **Spannend wie ein Thriller.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Der grüne Schlüssel!** Mischt das grüne Ziel zufällig verdeckt unter die roten Ziele. Sobald das grüne Ziel gefunden wurde, kann die grüne Tür geöffnet werden.
- **Der blaue Schlüssel!** Mischt das blaue Ziel zufällig verdeckt unter die roten Ziele. Sobald das blaue Ziel gefunden wurde, kann die blaue Tür geöffnet werden.
- **Stoppt den stillen Alarm.** Entfernt eine Brut-Zone (beliebige Farbe, auch die blaue), wenn ihr das blaue Ziel aufnehmt und eine zweite, wenn ihr das grüne Ziel findet.
- **Der stille Alarm.** Wo klingelt es? In einem Raum voller Zombies, natürlich. Die blaue Brut-Zone wird aktiviert, sobald das blaue Ziel aufgenommen wird. Es kann jedoch sofort entfernt werden mit der Sonderregel: "Stoppt den stillen Alarm".
- **Der weiße Schalter.** Den weißen Schalter zu aktivieren ist ein Schritt, um die Hintertür zu öffnen. Der Überlebende, der den weißen Schalter zum ersten Mal betätigt, bekommt auch das weiße Ziel.
- **Der violette Schalter.** Den violetten Schalter zu aktivieren ist ein Schritt, um die Hintertür zu öffnen. Der Überlebende, der den violetten Schalter zum ersten Mal betätigt, bekommt auch das violette Ziel.
- **Der gelbe Schalter.** Den gelben Schalter zu aktivieren ist ein Schritt, um die Hintertür zu öffnen. Der Überlebende, der den gelben Schalter zum ersten Mal betätigt, bekommt auch das gelbe Ziel.
- **Die drei Schalter öffnen die Hintertür.** Sobald der gelbe, violette und weiße Schalter betätigt sind, können die Überlebenden den Ausgang nehmen.



#13 INDEX

Ausrüstung in Autos stopfen	14
Barrikaden	10-11
Fertigkeiten	15
Gänge in Gebäuden	9
Geschäfte im Einkaufszentrum	9
Gift-Monstrum	6
Gift-Blut-Spray	4-5
Gift-Zombies	4-7
Kein Weg zu Überlebenden	10
Missionen	16-26
Parkplatz	10
Spielen mit 7+ Überlebenden	14
Spielmaterial	2-3
Trümmer	12
Überzombies	7-8
Ultraroter Modus	13
Ultrarote Waffen	13
Wiederbelebungsmodus	8
Zielpriorität (TCM-Update)	7
Zusätzliche Erfolge	6

#14 ANMERKUNGEN DER AUTOREN

DER GEIST VON GUILLOTINE – FREIHEIT, GLEICHHEIT, BRÜDERLICHKEIT

“Liberté, égalité, fraternité” (Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit) ist das Motto der Franzosen und auch das Motto von Guillotine Games. Wir glauben an Kooperation, an Freundschaft und Vertrauen, um in dieser Welt der Herausforderungen zum Erfolg zu kommen. Wir haben uns von diesen Werten inspirieren lassen, um unsere Firma zu gründen und Zombicide zu erschaffen. Das ist der Geist von Guillotine.

ÜBERZOMBIES

Als die Spieler zum ersten Mal die Zeichnungen der Überzombies sahen, dachten sie sofort, es würde einen Spieler-gegen-Spieler-Modus geben, oder zumindest die Möglichkeit, sich mit einem Helden den Zombiehorden anzuschließen. Wir hatten über diese Optionen nachgedacht. Aber es kam uns eine andere Idee.

Der Geist von Guillotine inspirierte uns, Helden zu kreieren, die sich in Zombies verwandeln, die aber im Innern immer noch Helden sind, aufgrund ihrer starken Widerstandskraft. Dies ermöglichte uns, die Profile der Charaktere und damit das Spielgefühl zu ändern. Überzombies schienen auch ein guter Weg zu sein, das Zombicide-Universum zu stärken. Überlebende sind Helden, die stark genug sind, sich gegen Infektion und Tod zu wehren und zu gewinnen. Was kann man durch Überzombies bezüglich der Zombie-Infektion lernen? Welchen Platz nehmen sie in der Zukunft von Zombicide ein? Überzombies bringen das Konzept von "davor" und "danach" in das Spiel von Zombicide und dadurch den Beginn einer andauernden Geschichte.

SICHTLINIEN

Einige Spielmaterialien, insbesondere das Parkplatz-Karten-teil, brachten im Team Fragen auf. Wieso kann ein Akteur in einem freien Bereich, wie einem Parkplatz, nur in geraden Linien frei sehen?

Da die meisten von uns schon einmal Kriegsspiele kreiert hatten, prüften wir die Einführung diagonaler Sichtlinien in das Spiel. So eine Veränderung ist möglich, hat aber diverse Konsequenzen, zu allererst eine größere Komplexität der Grundregeln. Nach einer Weile hatten wir beschlossen, bei den Originalregeln zu bleiben. Einfache Regeln sind ein starker Stützpfiler der Popularität von Zombicide, und wir wollen auch nicht, dass unsere Kinder und Frauen nicht mehr mit uns spielen!

HAUSREGELN

Wir wollten, dass Zombicide einfache Regeln und flexible Eigenschaften hat. Diese Kombination bietet unendliche Möglichkeiten für Hausregeln. Du magst eine Regel nicht? Ändere oder ignoriere sie. Du möchtest, dass ein Plättchen etwas symbolisiert, an das wir nicht dachten? Überrasche uns. Du hast darüber nachgedacht, einen ganz eigenen Überlebenden zu spielen, oder hast eine Miniatur, die du gerne im Spiel nutzen möchtest? Blanko-Ausweise und -Ausrüstungskartengibt es zum Herunterladen auf der Internetseite von Guillotine Games (<http://guillotinegames.com>). Lass deine Vorstellungskraft die Tore zu deiner eigenen Zombiewelt öffnen. **Spaß zu haben, sollte die einzige Regel sein.**



MITWIRKENDE

SPIEL-DESIGNER:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDE RPRODUZENT:

Percy DE MONTBLANC

ILLUSTRATION:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT, Antonio MAINEZ und Eric NOUHAUT

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT

MODELLIERER

Elfried PEROCHON und Rafal ZELAZO

REDAKTION:

Christopher BODAN und Thiago ARANHA

HERAUSGEBER:

David PRETI

Guillotine Games bedankt sich bei Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Jérémy Masson, Jacopo Camagni, Stephen Yau, Didier Fancagne und unserem Freund Paolo Parente.

Großer Dank an Yoann Le Nevé und das Hellfest und an Christophe Chauvin und woodbrass.com für ihre Unterstützung.

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG:

Daniel STANKE

LEKTORAT:

Sebastian RAPP, Daniel STANKE

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Daniel STANKE

REDAKTION:

Carol RAPP

SPIELTESTER:

Thiago ARANHA, Violeta BAFILE, Thiago BRITO, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Michelle GOULART, Vitor GRIGOLETO, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Thaïssa LAMHA, Eric NOUHAUT, Frederico PERRET, David PRETI, Renato SASDELLI and Rafal ZELAZO.

© 2013 Guillotine Games behält sich alle Rechte vor. Die Teile dieses Produkts dürfen ohne spezielle Erlaubnis nicht reproduziert werden. ZOMBICIDE, Guillotine Games und das Guillotine-Games-Logo sind Markenzeichen von Guillotine Games. CoolMiniOrNot und das CoolMiniOrNot-Logo sind Markenzeichen von CoolMiniOrNot, Inc. Coolminiornots Adresse: 1290 Old Alpharetta Road, Alpharetta GA 30005, U.S.A.

Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren. Kleine Teile können verschluckt oder eingeatmet werden. Information bitte aufbewahren. Inhalte können von Abbildungen abweichen. Hergestellt in China.

Toxic City Mall

Erste Auflage: Mai 2014

DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG.

NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN IM ALTER VON BIS ZU 13 JAHREN.



TOXIC CITY MALL ZOMBIE-NOMENKLATUR

ZIEL-PRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	MIN. SCHADEN ZUR VERNICHTG.	ERFARUNGS-PUNKTE
1	GIFT-SCHLURFER	1	1	1
2	SCHLURFER	1	1	1
3	GIFT-FETTBROCKEN	1	2	1
	GIFT-MONSTRUM	1	3	5
4	FETTBROCKEN	1	2	1
	MONSTRUM	1	3	5
5	GIFT-LÄUFER	2	1	1
6	LÄUFER	2	1	1