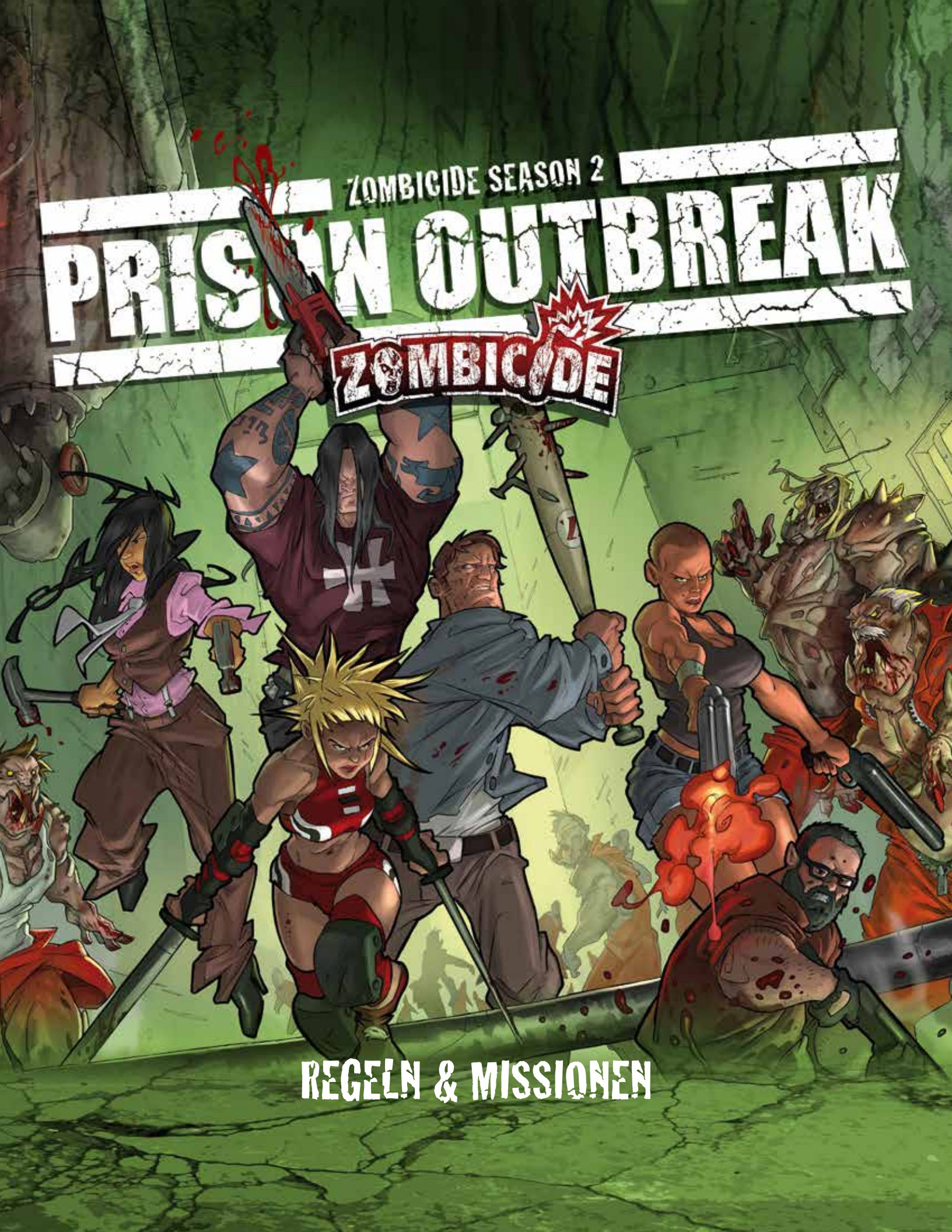


ZOMBICIDE SEASON 2

PRISON OUTBREAK

ZOMBICIDE



REGELN & MISSIONEN



#1 SPIELMATERIAL	3	#7 ZOMBIE-PHASE	15
#2 ÜBERLEBE UND SIEGE	5	Schritt 1 – Aktivierung	15
#3 SPIELVORBEREITUNG	6	Angriff	15
#4 SPIELÜBERSICHT	6	Bewegung	16
#5 DIE GRUNDLAGEN	7	Aufteilen	16
Sichtlinie	7	Läufer	16
Bewegung	8	Schritt 2 – Brut	17
Ausrüstungskarten	8	Die Miniaturen gehen zur Neige	18
Lärm	9	#8 KAMPF	19
Verbesserte Waffen	10	Nahkampf	19
Erfahrung, Gefahrenstufe und Fertigkeiten	10	Fernkampf	19
Inventar	11	Zielpriorität	20
Die Zombies	12	Waffen nachladen	20
Berserker-Zombies	12	Auto-Angriff	20
#6 SPIELER-PHASE	13	Sonderregeln für Autos	21
Bewegen	13	#9 ÜBERZOMBIES	22
Suchen	14	Wiederbelebungsmodus	22
Eine Tür öffnen	14	#10 KARTENTEILE: GEFÄHRLICH/SPEZIELLE ORTE	23
Brut in Gebäuden	14	Gänge	23
Inventar neu ordnen und mit anderen Überlebenden tauschen	14	Zellen	23
Fernkampf	14	Stacheldrahtzaun	24
Nahkampf	14	Wachtürme / Spezielle Orte	24
In ein Auto ein- oder aussteigen	15	Drehendes Sicherheitstor	25
Plätze im Auto wechseln	15	Sicherheitszone	25
Ein Auto fahren	15	#11 FERTIGKEITEN	25
Ein Ziel einsammeln oder aktivieren	15	#12 MISSIONEN	29
Einen Schalter umlegen	15	#13 INDEX	46
Mach mal etwas Lärm!	15		
Nichts tun	15		

#1 SPIEL-MATERIAL

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



6 DOPPELSEITIGE ÜBERLEBENDEN-AUSWEISE



PARKOUR BELLE
(Standard- und Überzombie-Version)

JOSHUA DER BESCHÜTZER
(Standard- und Überzombie-Version)



GRINDLOCK DER HEADBANGER
(Standard- und Überzombie-Version)

KIM POKERFACE
(Standard- und Überzombie-Version)



SHANNON DIE SÖLDNERIN
(Standard- und Überzombie-Version)

WATTS DER FAMILIENVATER
(Standard- und Überzombie-Version)

12 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN



GRINDLOCK DER HEADBANGER
(Standard- und Überzombie-Version)



WATTS DER FAMILIENVATER
(Standard- und Überzombie-Version)



KIM POKERFACE
(Standard- und Überzombie-Version)



PARKOUR BELLE
(Standard- und Überzombie-Version)



SHANNON DIE SÖLDNERIN
(Standard- und Überzombie-Version)



JOSHUA DER BESCHÜTZER
(Standard- und Überzombie-Version)

78 ZOMBIE-MINIATUREN



30 STANDARD-SCHLURFER



6 STANDARD-FETTBROCKEN



12 STANDARD-LÄUFER



1 STANDARD-MONSTRUM



16 BERSERKER-SCHLURFER



4 BERSERKER-FETTBROCKEN



8 BERSERKER-LÄUFER



1 BERSERKER-MONSTRUM

149 KARTEN

83 AUSTRÜSTUNGSKARTEN

- Automatische Schrotflinte x2
- Aaah!x4
- Reisbeutelx3
- Baseballschlägerx2
- Konservendosenx3
- Kettensägex2
- Klauenhammerx4
- Betonsägex1
- Feuerwehraxtx2
- Taschenlampex2
- Benzinx2
- Glasflaschenx2
- Bajonettx2
- Beilx4
- Katanax2
- Kukrix4
- Fleischerbeilx2
- Molotow-Cocktailx2
- Nagelkeulex2
- Nägelx2
- Schlagstockx3
- Pistolex6
- Massenhaft Muni (leicht) .x3
- Massenhaft Muni (schwer)x3
- Gewehrx2
- Taktischer Einsatzschild x2
- Abgesägte Schrotflinte .x4
- Zielfernrohrx2
- Schrotflintex2
- Maschinenpistolex2
- Wakizashix2
- Wasserx3



42 ZOMBIE-KARTEN

(#79 to #120)



24 WUNDEN-KARTEN



6 WÜRFELE



110 PLÄTTCHEN



GEBOR. ANFÜHRER SPIELSTEIN x1

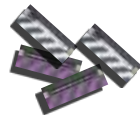


AUTO-PLÄTTCHEN x4

- Polizeiwagen / Taxi
- Polizeiwagen / Hippie-Mobil
- Angeberkarre / Taxi
- Angeberkarre / Muscle Car

ZELLENTÜREN

- Violettx8
- Weißx8



TÜR

- Blaux1
- Neutralx9
- Grünx1
- Violettx1
- Weißx1
- Gelbx1



AUSGANGSPLÄTTCHEN x1



STARTSPIELER x1



LÄRM x18



ZIELE

- Rot/rotx8
- Rot/blaux1
- Rot/grünx1
- Rot/gelbx1
- Rot/violettx1
- Rot/weißx1



WACHTÜRME x2



GEFÄNGNIS-HAUPT-EINGANGSTÜR

- Neutralx2
- Violettx1
- Weißx1



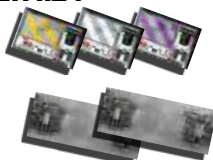
DREHENDES SICHERHEITSTOR x1



FERTIGKEITSMARKER x24

SCHALTER

- Violettx1
- Gelbx1
- Weißx1



ZERRISSENER STACHELDRAHT x2

ZOMBIE-BRUT

- Rot/rotx1
- Rot/blaux1
- Rot/grünx1
- Rot/gelbx1
- Rot/violettx1
- Rot/weißx1



6 ERFAHRUNGSZÄHLER

#2 ÜBERLEBE UND SIEGE

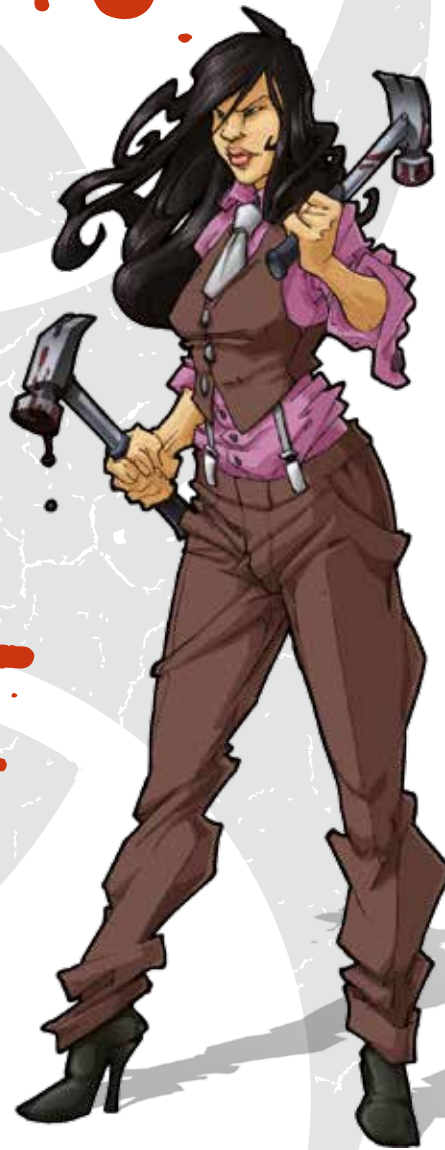
ZOMBICIDE ist ein kooperatives Spiel, in dem sich Spieler gegen Horden von Zombies stellen, die vom Spiel selbst kontrolliert werden. Jeder Spieler verkörpert einen, zwei, drei oder vier Überlebende einer Zombie-Plage. Ziel des Spiels ist es, die Missionsziele zu erfüllen und am Leben zu bleiben, um noch einen weiteren Tag zu erleben.

Die gute Nachricht: Zombies sind langsam, dumm und berechenbar. Die schlechte Nachricht: Es gibt eine Menge Zombies!

Die Überlebenden benutzen alles, was sie in die Hände bekommen, um Zombies zu töten. Wenn sie größere Waffen finden, können sie noch mehr Zombies töten!

Du kannst Ausrüstung tauschen, Ratschläge geben und annehmen (oder ignorieren) oder dich sogar selbst opfern, um das Mädchen zu retten. Jedoch kannst du nur durch Kooperation die Missionsziele erfüllen und überleben. Zombies zu töten macht Spaß, aber du wirst auch andere Überlebende retten, verseuchte Areale säubern, Nahrung und Waffen finden, eine Spritztour durch eine Geisterstadt und noch vieles mehr machen müssen.

Nach dem Spielen von ZOMBICIDE, wird deine Spielgruppe das ultimative Zombie-Auslöschungskommando sein!



PRISON OUTBREAK: EIN EIGENSTÄNDIGES SPIEL UND EINE ERWEITERUNG.

ZOMBICIDE: PRISON OUTBREAK ist als eigenständiges Spiel entwickelt worden. Die Komponenten sind jedoch kompatibel zu ZOMBICIDE: 1. STAFFEL und zur Erweiterung TOXIC CITY MALL. Kombiniert sie und erforscht neue Wege der Zombie-Jagd!

Einige Regeln hier weichen von der 1. Staffel ab. **Die hier beschriebenen Regeln haben Priorität.**

#3 SPIEL-VORBEREITUNG

- 1 ▶ Wählt eine Mission.
- 2 ▶ Platziert die Kartenteile.
- 3 ▶ Platziert die Türen, Autos und Ziele.
- 4 ▶ Legt die Molotow-Cocktail-, Nagelkeule-, Schlagstock- und Wunden-Karten sowie die Karten der Angeberkarre (Bajonett) beiseite. Behaltet außerdem einen Klauenhammer, eine Feuerwehrraxt und eine Pistole.
- 5 ▶ Mischt die Zombie-Karten und die Ausrüstungskarten zu separaten Stapeln und legt diese verdeckt neben den Spielplan.
- 6 ▶ Wählt eure Überlebenden anhand der Spielerzahl:
 - 1 Spieler: 4 bis 6 Überlebende
 - 2 Spieler: 2-3 Überlebende pro Spieler.
 - 3 Spieler: 2 Überlebende pro Spieler.
 - 4 bis 6 Spieler: 1 Überlebender pro Spieler.
- 7 ▶ Stellt die Miniaturen, welche die ausgewählten Überlebenden darstellen, in die Startzone, die in der Mission angegeben ist.
- 8 ▶ Legt den entsprechenden Überlebenden-Ausweis vor euch ab, mit der Standard-Seite nach oben (die andere Seite zeigt die "Überzombie-Version", markiert mit einem Biohazard-Symbol). Erfahrene Spieler können das Spiel auch mit Überzombies beginnen. Platziert einen Erfahrungsmarker auf dem ersten Quadrat in der blauen Gefahrenanzeige und einen Fertigkeitmarker auf der ersten entsprechenden Fertigkeit.
- 9 ▶ Verteilt zufällig die Startausrüstung: Mischt dazu die Feuerwehrraxt, den Klauenhammer, die Pistole zusammen mit so vielen Schlagstöcken, damit jeder Überlebende genau eine Karte bekommt. Wenn die Startfertigkeit eines Überlebenden eine Startwaffe ist, erhält er diese nun unabhängig von der Startausrüstung, die eben verteilt wurde. **BEISPIEL: Watts bekommt eine Karte der zufällig verteilten Startausrüstung, es ist die Pistole! Nun nimmt er noch die Waffe aus dem Ausrüstungsdeck, die auf seiner Ausweiskarte steht: ein Baseballschläger!**
- 10 ▶ Entscheidet, wer der Startspieler ist und gebt ihm das Startspieler-Plättchen. ZOMBICIDE ist ein kooperatives Spiel, also lasst nicht den Zufall entscheiden!

PFANNEN UND SCHLAGSTÖCKE

ZOMBICIDE: STAFFEL 1 beinhaltet Pfannen als Startausrüstung. In der zweiten Staffel werden diese durch Schlagstöcke ersetzt.

Wenn ihr beide Spiele habt, verteilt Schlagstöcke als Startausrüstung. Wenn die Karten nicht ausreichen, verteilt zusätzlich Pfannen.

#4 SPIEL-ÜBERSICHT

ZOMBICIDE ist in Spielrunden unterteilt, die wie folgt ablaufen:

SPIELER-PHASE

Der Spieler mit dem Startspieler-Plättchen beginnt seinen ersten Zug, indem er in der Reihenfolge seiner Wahl einen seiner Überlebenden nach dem anderen aktiviert. Jeder Überlebende kann anfangs drei Aktionen pro Zug ausführen, aber Fertigkeiten können ihm im Laufe des Spiels zusätzliche Aktionen erlauben. Der Überlebende nutzt seine Aktionen, um Zombies zu töten, sich durch die Stadt zu bewegen und um andere Aufgaben zum Erfüllen der verschiedenen Missionsziele zu erledigen.

Nachdem ein Spieler alle seine Überlebenden aktiviert hat, ist der Spieler links von ihm am Zug, der seine Überlebenden in der gleichen Weise aktiviert.

Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet die Spieler-Phase.

ZOMBIE-PHASE

Alle Zombies auf dem Spielplan werden aktiviert und verwenden eine Aktion zum Angreifen eines Überlebenden in ihrer Nähe. Sollten sie niemanden zum Angreifen haben, bewegen sie sich auf einen Überlebenden, den sie sehen, oder – falls sie niemanden sehen – auf die lauteste Zone zu. Läufer haben zwei Aktionen, dadurch können sie sich zweimal bewegen, zweimal angreifen, angreifen und bewegen oder bewegen und angreifen.

Nachdem alle Zombies aktiviert wurden, erscheinen neue Zombies in allen aktiven Brut-Zonen des Spielplans.

END-PHASE

Alle Lärm-Marker werden vom Spielplan entfernt und der Startspieler gibt das Startspieler-Plättchen dem Spieler zu seiner Linken. Nun beginnt eine neue Spielrunde.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Das Spiel ist verloren, wenn alle Überlebenden grausam getötet und aus dem Spiel entfernt wurden.

Das Spiel ist augenblicklich gewonnen, wenn alle Missionsziele erfüllt wurden. ZOMBICIDE: PRISON OUTBREAK ist ein kooperatives Spiel, so dass alle Spieler gewinnen, wenn die Missionsziele erfüllt wurden.

Die Spieler-Phase und die Zombie-Phase werden näher in den Kapiteln #6 und #7 erklärt.

#5 DIE GRUNDLAGEN

SICHTLINIE

Woher weiß ich, ob ich Sichtkontakt zu einem Zombie habe?
Auf den Straßen (und in Gängen in Gebäuden) sehen Akteure in geraden Linien, die parallel zu den Kanten des Spielplans verlaufen. Akteure können nicht diagonal sehen. Ihre Sichtlinie deckt alle Zonen in einer geraden Linie ab, bis sie auf eine Wand oder die Kante des Spielplans trifft.

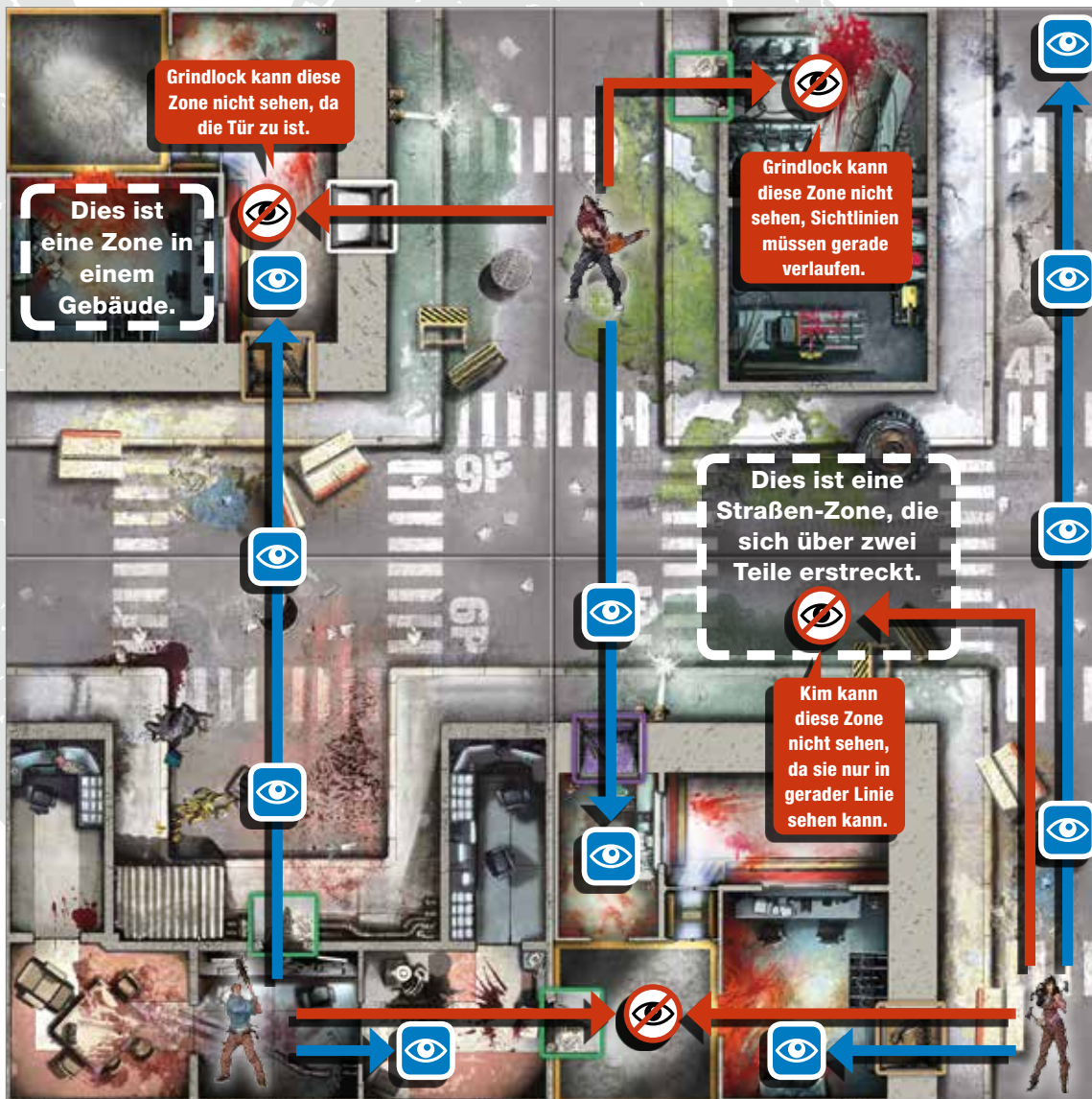
In einem Gebäude sieht der Akteur alle Zonen, die einen Durchgang zu der Zone haben, in der er sich gerade aufhält. Gibt es einen Durchgang, verhindern die Wände keine Sichtlinie zwischen zwei Zonen. Die Sichtlinie eines Akteurs ist dennoch auf die Distanz von einer Zone beschränkt.

NÜTZLICHE DEFINITIONEN

Akteur: Ein Überlebender, Überzombie oder Zombie.

Zone: In einem Gebäude kann eine Zone entweder ein Raum sein oder, wenn es sich um breite Gänge handelt, auch ein größeres zusammenhängendes Gebiet. Auf der Straße ist der Bereich zwischen zwei Fußgängerübergängen und den Gebäuden entlang der Straße eine Zone. Eine einzelne Zone kann sich über zwei oder sogar über vier Kartenteile erstrecken.

HINWEIS: Schaut der Überlebende hinaus auf die Straße oder von der Straße in ein Gebäude hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Straßenzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone tief in ein Gebäude hinein. Gänge in Gebäuden werden in Fragen der Sichtlinie wie Straßen behandelt.



BEWEGUNG

Akteure können sich von einer Zone in die nächste bewegen, solange sich die Zielzone eine Kante mit der Startzone teilt. Ecken zählen nicht! Dementsprechend können sich Akteure nicht diagonal bewegen.

Auf den Straßen (und in Gängen in Gebäuden) unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Jedoch muss sich ein Akteur durch eine Tür bewegen, um aus einem Gebäude auf die Straße zu gelangen und umgekehrt. **In einem Gebäude** dürfen sich die Akteure von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind. Die Position der Miniatur in der Zone und die Anordnung der Wände haben keine Auswirkungen, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind.



AUSRÜSTUNGSKARTEN LESEN

TÜREN ÖFFNEN, ZOMBIES TÖTEN, UND LÄRMENDE AUSRÜSTUNG

Viele Ausrüstungskarten, wie der Klauenhammer, die Feuerwehraxt und die Kettensäge ermöglichen es euch, Türen zu öffnen und Zombies zu eliminieren.



Symbol für Ausrüstung, mit der Türen geöffnet werden können.



Symbol für Ausrüstung, mit der Zombies getötet werden können. Die Kampfattribute finden sich am unteren Rand der Ausrüstungskarte.

Ein zweites Symbol zeigt zusätzlich an, ob die damit durchgeführte Aktion Lärm verursacht oder nicht. Lärm lockt Zombies an!



Diese Aktion ist laut und bringt einen Lärm-Marker (siehe LÄRM).



Diese Aktion ist leise und produziert keinen Lärm-Marker.

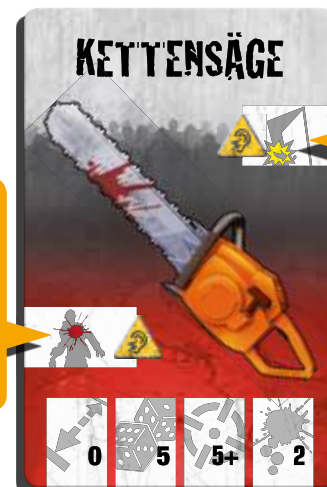
BEISPIEL 1 - DIE FEUERWEHRAXT:



Kann Zombies töten, ist leise und produziert keinen Lärm-Marker.

Kann Türen öffnen und produziert einen Lärm-Marker dabei.

BEISPIEL 2 - DIE KETTENSÄGE:



Kann Zombies töten und produziert dabei einen Lärm-Marker.

Kann Türen öffnen und produziert einen Lärm-Marker dabei.

KAMPFATTRIBUTE

BEIDHÄNDIG: Hast du eine Pistole in jeder Hand, kannst du sie beide mit einer einzigen Aktion abfeuern (auf dieselbe Zone).

LAUT: Erzeugt einen Lärm-Marker bei Gebrauch. Beidhändige Waffen erzeugen nur einen Lärm-Marker pro Aktion.

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, welche die Waffe erreicht. „0“ gilt nur für Nahkampf.

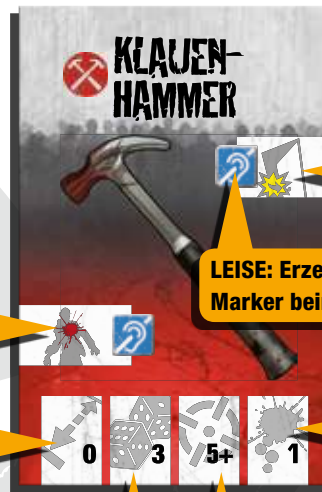
WÜRFEL: Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn du die Waffe benutzt.

GENAUIGKEIT: Jeder Wurf, gleich oder höher diesem Wert, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

LEISE: Erzeugt keinen Lärm-Marker bei Benutzung im Nahkampf.

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, welche die Waffe erreicht. „0“ bedeutet nur Nahkampf.

SCHADEN: Schaden, der bei jedem Erfolg verursacht wird. Ein Wert von „2“ ist zum Töten von Fettbrocken nötig und ein Wert von „3“ für das Monstrum.



ÖFFNET TÜREN: Kann zum Öffnen von Türen benutzt werden.

LEISE: Erzeugt keinen Lärm-Marker beim Öffnen von Türen.

SCHADEN: Schaden, der bei jedem Erfolg verursacht wird. Ein Wert von „2“ ist zum Töten von Fettbrocken nötig und ein Wert von „3“ für das Monstrum.

WÜRFEL: Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn du die Waffe benutzt.

GENAUIGKEIT: Jeder Wurf, gleich oder höher diesem Wert, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.



Eine Waffe abzufeuern oder eine Tür einzuschlagen, macht Lärm und Lärm zieht Zombies an. Jede Aktion, bei der mit einer lauten Waffe angegriffen oder eine Tür geöffnet wird (achte auf das „Lauter Waffe“-Zeichen), erzeugt einen Lärm-Marker.



- Legt den Marker in die Zone, in der die Aktion stattfand.
- Eine einzelne Aktion kann nur einen Lärm-Marker erzeugen, egal wie viele Würfel geworfen, wie viele Treffer ausgeteilt oder ob Beidhand-Waffen benutzt wurden.
- Lärm-Marker werden immer nach der Zombie-Phase vom Spielplan entfernt (siehe Seite 6).

HINWEIS: Jeder Überlebende zählt ebenfalls als ein Lärm-Marker. Ja, anscheinend können sie einfach nicht leise bleiben!

BEISPIEL: Grindlock öffnet eine Tür mit einer Feuerwehrraxt. Dies ist eine laute Art, die Tür zu öffnen. Daher wird ein Lärm-Marker auf dem Spielplan platziert. Danach greift er einen Zombie in seiner Zone an und haut ihn mit ein paar Schlägen um. Die Feuerwehrraxt ist eine leise tötende Waffe, so dass kein weiterer Lärm-Marker benötigt wird. Es liegen trotzdem zwei Lärm-Marker in dieser Zone: vom Öffnen der Tür und Grindlock selbst.

In einer anderen Zone führt Belle drei Fernkampffaktionen mit ihren zwei Maschinenpistolen aus. Obwohl sie sechs Würfel wirft, erhält sie nur drei Lärm-Marker in ihrer Zone, eine für jede Fernkampffaktion. Die Marker bleiben auf dem Feld, in dem sie entstanden sind und folgen Belle nicht, wenn sie sich bewegt.

VERBESSERTE WAFFEN: SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR, NAGELKEULE UND MOLOTOW-COCKTAILS

Spezielle Ausrüstungskarten können kombiniert werden, um verbesserte Waffen zu bauen. Nimm die beiden entsprechenden Karten, die schon im Inventar des Überlebenden sein müssen, und kombiniere sie zu einer neuen Waffe. Dies kostet keine Aktion und die neue Waffe belegt nur einen Platz im Inventar deines Überlebenden. Wird eine verbesserte Waffe gebaut, kann der Überlebende sie sofort und ohne Kosten auf einen Handplatz legen.



Scharfschützengewehr: Kombiniere ein Gewehr und ein Zielfernrohr, um ein Scharfschützengewehr zu erhalten. Lege die Zielfernrohrkarte unter die Gewehrkarte. Nun kannst du deine Ziele auswählen, wenn du mit dem Gewehr schießt.

Nagelkeule: Lege einen Baseballschläger und Nägel ab und gib deinem Überlebenden eine Nagelkeule-Karte. Zeit, das Schlachtfest zu genießen.

Molotow-Cocktail: Lege eine Glasflaschenkarte und eine Benzinkarte ab und gib deinem Überlebenden eine Molotow-Cocktail-Karte. Der Molotow-Cocktail braucht keinen Würfel-, Genauigkeits- oder Schadenswert (trotzdem bedarf es noch einer Fernkampfaction, um ihn zu benutzen). Er vernichtet alles in der Zielzone. Ja, sogar andere Überlebende und das Monstrum. Lege den Molotow-Cocktail nach einmaligem Gebrauch ab und lasse seinen Handplatz leer.

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN

Für jeden Zombie, den ein Überlebender getötet hat, erhält er einen Erfahrungspunkt und seine Gefahrenanzeige erhöht sich um eins. Einige Missionsziele liefern mehr Erfahrung, ebenso wie die Beseitigung von Monstren.

Es gibt vier Gefahrenstufen: Blau, Gelb, Orange und Rot. Diese stehen für alles, von vereinzelt Zombies bis hin zu einer ganzen Zombiefut (ihr wollt wirklich nicht wissen, was auf Stufe Rot passiert ...).

Auf jeder Gefahrenstufe erhält der Überlebende eine neue Fertigkeit, die ihm bei der Mission hilft (siehe Fertigkeiten, Seite 25). Auf jeder Gefahrenstufe kommt eine neue Fertigkeit hinzu: auf Stufe Rot hat dein Überlebender also vier Fertigkeiten.

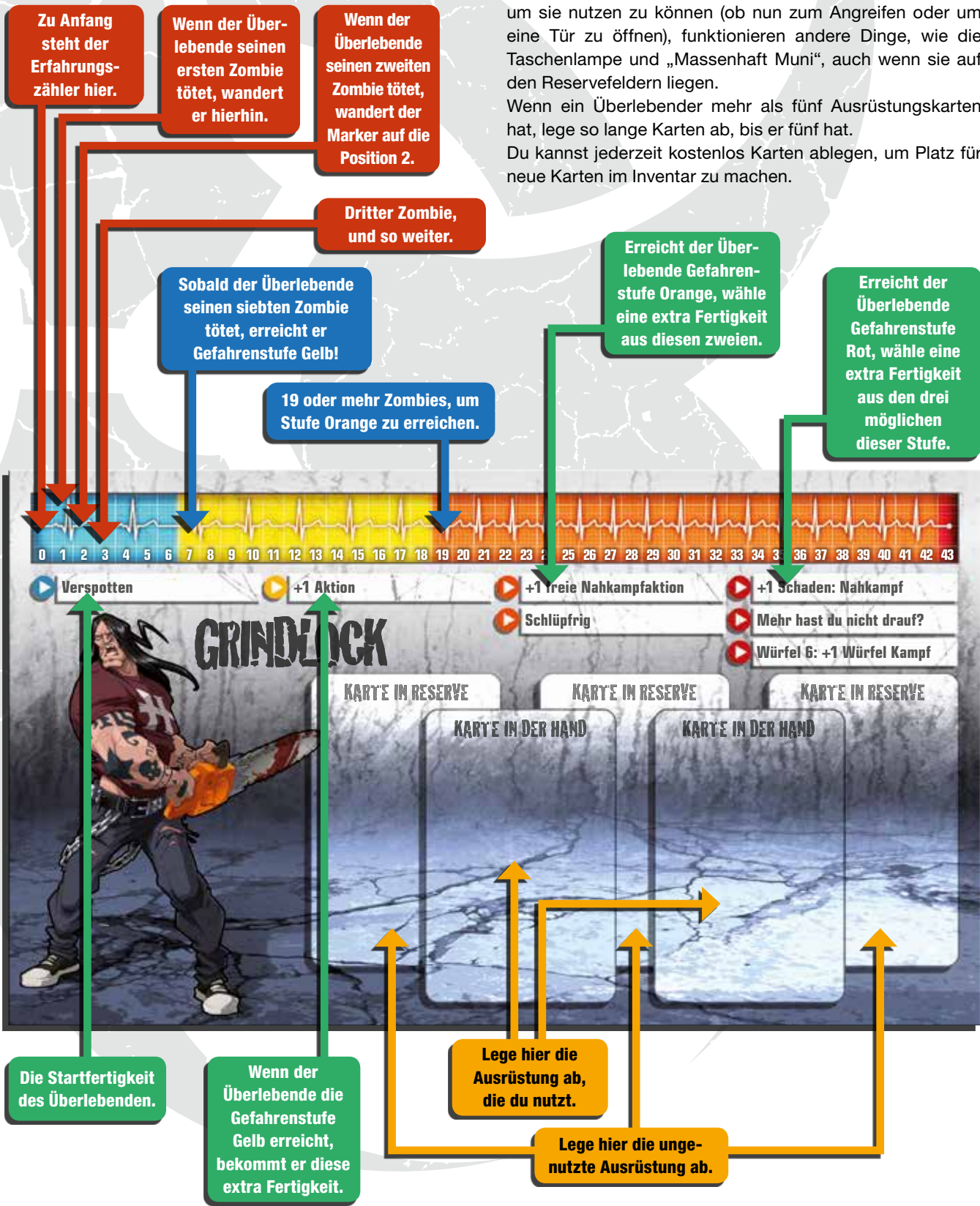
- Wenn dein Überlebender sieben Erfahrungspunkte hat, steigt seine Gefahrenstufe auf Gelb und er erhält eine vierte Aktion. Er kann diese Aktion sofort benutzen und in jedem darauffolgenden Zug. Mit anderen Worten: Er hat jetzt permanent eine Aktion mehr.
- Wenn ein Überlebender 19 Erfahrungspunkte hat, wird Gefahrenstufe Orange aktiv und er kann sich aus den zwei Fertigkeiten, die auf seiner Ausweiskarte stehen, eine auswählen.
- Bei 43 Erfahrungspunkten erreicht der Überlebende Gefahrenstufe Rot und er wählt eine der drei Fertigkeiten dieser Stufe aus.

Allerdings hat diese Erfahrung auch ihre Nebeneffekte. Wenn ihr eine Zombiekarte zieht, um eine Zone zu bestücken, lest die Zeile, die dem Überlebenden mit der höchsten Gefahrenstufe entspricht!

INVENTAR

Jeder Überlebende kann bis zu fünf Ausrüstungsgegenstände tragen, aber er kann zu jeder Zeit nur zwei für den Gebrauch bereithalten (ein Gegenstand in jeder Hand). Während alle Waffen auf einem Hand-Platz liegen müssen, um sie nutzen zu können (ob nun zum Angreifen oder um eine Tür zu öffnen), funktionieren andere Dinge, wie die Taschenlampe und „Massenhaft Muni“, auch wenn sie auf den Reservefeldern liegen.

Wenn ein Überlebender mehr als fünf Ausrüstungskarten hat, lege so lange Karten ab, bis er fünf hat. Du kannst jederzeit kostenlos Karten ablegen, um Platz für neue Karten im Inventar zu machen.



DIE ZOMBIES

Es gibt vier Arten von Zombies:



Schlurfer. Er stinkt, er ist widerlich und er ist langsam. Einen Schlurfer zu töten, gibt einen Erfahrungspunkt.



Fettbrocken. Groß, aufgebläht und hart im Nehmen. Diese Zombies sind schwierig zu töten. Waffen, die nur einen Punkt Schaden verursachen, können sie nicht verletzen ... gar nicht. Du brauchst eine Waffe, die zwei Punkte Schaden verursacht, um sie zu töten. Jeder Fettbrocken erscheint mit zwei Schlurfern an seiner Seite, außer wenn seine Gruppe sich aufteilt (siehe Zombie-Phase, Seite 15). Einen Fettbrocken zu töten, gibt einen Erfahrungspunkt.



Läufer. Aus irgendeinem Grund aufgedreht, bewegen sich diese Typen doppelt so schnell wie Schlurfer. Jeder Läufer hat zwei Aktionen pro Aktivierung, während alle anderen Zombies nur eine Aktion haben. Einen Läufer zu töten, gibt einen Erfahrungspunkt.



Monstrum. Mutiert bis zur Unkenntlichkeit, sind die Monstren der schlimmste Alptraum der Überlebenden. Nur Waffen, die 3 Punkte Schaden oder mehr verursachen, können diese Viecher töten. Ein gut platzierter Molotow-Cocktail kann die Sache abkürzen, da er alles in der Zielzone tötet. Glücklicherweise ist nie mehr als ein Monstrum auf dem Spielbrett. Wird ein zweites Monstrum gezogen,

stelle stattdessen einen Fettbrocken und seine beiden Schlurfer auf. Ein Monstrum erscheint alleine (hat seine Schlurfer-Gefährten wahrscheinlich gefressen). Ein Monstrum zu töten gibt 5 Erfahrungspunkte.



Es gibt verschiedene Arten von Zombies: Standard-, Berserker- und Gift-Zombies.

Standard-Zombies benötigen keine speziellen Regeln.

Gift-Zombies werden in der TOXIC CITY MALL-Erweiterung eingeführt. Sie versprühen giftiges Blut und müssen aus der Entfernung erlegt werden.

Berserker-Zombies treten zum ersten Mal in dieser Staffel auf und werden weiter unten beschrieben.

Seid ihr neu beim Zombizid? Dann könnt ihr erst die Grundregeln im nächsten Kapitel lesen und danach zurückkehren.

In einem Spiel können mehrere Monstren auftreten, wenn ihr die Miniaturen dafür habt. Wenn ein Monstrum entsteht, ihr aber keine Miniatur dafür habt, ersetzt es durch einen Fettbrocken und seine zwei Schlurfer.

BERSERKER-ZOMBIES

Vielleicht ist es eine besondere Mutation oder etwas, das ihre innere Natur widerspiegelt, aber Gefängnisinsassen, die zu Zombies werden, sind alptraumhaft widerspenstig. Sie haben Schuppen auf ihrem gesamten Körper und die wenigen Geschosse, die diese durchschlagen, verursachen wenig bis gar keinen Schaden. Sie können gar ein bis zwei Gliedmaßen unter heftigem Beschuss verlieren und rennen trotzdem weiter auf euch zu. Wir nennen sie Berserker.

Der beste Weg, mit diesen Alptraumkreaturen fertig zu werden, ist im direkten Nahkampf. Es gibt gute Möglichkeiten, sie zwischen den Schuppen, an verletzlichen Stellen zu treffen. Aber, ein Berserker stirbt nicht so ohne Weiteres. Der Todesstoß muss am Kopf angesetzt werden. Nur das Zertrümmern des Schädels oder die Enthauptung beendet die Geschichte für immer.

1) Berserker-Zombies sind immun gegen Fernwaffen-Schaden. **Ausnahmen sind Waffen, die alles in der Zielzone zerstören (wie beispielsweise der Molotow-Cocktail).** Wenn nicht anders beschrieben, ist Nahkampf der einzige Weg, einen Berserker-Zombie auszuschalten.

2) Es gibt unterschiedliche Berserker-Zombies: Schlurfer, Fettbrocken, Läufer etc. Sie verfügen über die gleichen Attribute und Zielprioritäten wie ihr Standard-Gegenpart (siehe Seite 20), **aber im Fernkampf oder bei einem Auto-Angriff, wird ein Berserker-Zombie immer nach Standard- und Gift-Zombies desselben Typs angegriffen.** Die Spieler bestimmen jedoch selbst ihre Nahkampf-Gegner.

#6 SPIELER-PHASE



Beginnend mit dem Spieler, der das Startspieler-Plättchen hat, aktiviert jeder Spieler seine Überlebenden in der Reihenfolge seiner Wahl. Auf der Gefahrenstufe Blau kann jeder Überlebende drei Aktionen ausführen. Diese erhöhen sich auf vier, sobald der Überlebende Gefahrenstufe Gelb erreicht. Einige Überlebende haben eine freie Aktion auf Gefahrenstufe Blau. Jede freie Aktion wird nicht zu der Gesamtzahl der Aktionen gezählt.

BEISPIEL: In ihrem Zug benutzt Belle ihre freie Bewegungsaktion. Sie hat immer noch ihre drei Aktionen für ihren Zug übrig.



BEISPIEL: Watts feuert eine Ladung Schrot in eine Zone, in der ein Schlurfer, ein Berserker-Schlurfer, ein Fettbrocken und ein Läufer stehen. Er erzielt zwei Erfolge mit seiner Fernkampfaktion. Der Schlurfer wird entfernt, der Berserker-Schlurfer ist jedoch immun. Jeder weitere Schuss ist überflüssig, da er von dem Berserker absorbiert würde. So schützt der Berserker-Schlurfer den Fettbrocken und den Läufer!

Mit seiner zweiten Aktion geht Watts in den Nahkampf. Mit seiner dritten Aktion schwingt er die Kettensäge und erzielt zwei Treffer. Beim Nahkampf gibt es die Möglichkeit, Ziele zu wählen und Berserker zu töten, daher entfernt Watts den Berserker und den Läufer. Damit bleibt noch ein Fettbrocken übrig, den Watts' Truppe eliminieren muss.

- 3) Berserker-Fettbrocken werden bei der Brut von zwei Berserker-Schlurfern begleitet..
- 4) Berserker-Zombies profitieren nicht von den Extra-Aktivierungskarten anderer Zombie-Arten.
- 5) Auto-Angriffe töten auch Berserker-Zombies.
- 6) Das Berserker-Monstrum ist mit einem zusätzlichen Effekt ausgestattet: Es bewegt sich bis zu zwei Zonen.

Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

Der Überlebende kann sich von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Gebäudewände oder durch geschlossene Türen. Sind Zombies in der Zone, die der Überlebende zu verlassen versucht, muss er für jeden Zombie eine zusätzliche Aktion aufwenden. Betritt der Überlebende eine Zone mit Zombies, endet seine Bewegungsaktion, auch wenn er eine Fertigkeit besitzt, die es ihm erlaubt, sich pro Bewegungsaktion mehrere Zonen weit zu bewegen.

BEISPIEL 1: Shannon ist in einer Zone mit zwei Schlurfern. Um diese Zone zu verlassen, wendet sie eine Bewegungsaktion und zwei zusätzliche Aktionen (eine pro Schlurfer), insgesamt also drei Aktionen, auf. Wären drei Zombies in der Zone gewesen, hätte Shannon vier Aktionen gebraucht, um sich zu bewegen!

BEISPIEL 2: Auf Stufe Rot hält sich Watts neben einer Zone auf, in der sich ein Zombie befindet, als er sich in diese bewegt. Seine Bewegungsaktion endet in der Zone mit dem Zombie, obwohl seine Fertigkeit „2 Zonen pro Bewegungsaktion“ es ihm erlaubt hätte, sich noch eine Zone weiter zu bewegen.

Berserker-Zombies werden durch das Gift-Monstrum nicht in Gift-Zombies verwandelt (siehe *Toxic City Mall-Erweiterung*).

SUCHEN

Du kannst nur Zonen in einem Gebäude (außer Gängen) durchsuchen und das auch nur, wenn sich keine Zombies in dieser Zone aufhalten. Der Spieler zieht eine Karte vom Ausrüstungsstapel. Er kann sie entweder im Inventar des Überlebenden platzieren oder sofort ablegen. **Ein Überlebender kann pro Zug nur eine Suchaktion durchführen, auch wenn es eine zusätzliche freie Aktion ist.** Nach dem Suchen kann der Überlebende sein Inventar kostenlos neu ordnen. Der Überlebende kann jedoch nicht mit anderen Überlebenden tauschen, dies ist eine andere Aktion.

Du kannst jederzeit kostenlos Karten ablegen, um Platz im Inventar für neue Karten zu machen.

Ist der Ausrüstungsstapel aufgebraucht, mische alle abgelegten Karten, mit Ausnahme der Wunden-, Schlagstock-, Molotow-Cocktail- und Angeberkarren-Karten (Bajonette) zu einem neuen Stapel.



EINE TÜR ÖFFNEN

Ein Überlebender kann eine Tür nicht öffnen, wenn er keine Nahkampfwaffe in der Hand hat, die ein „Öffnet Tür“-Symbol hat.



Denke daran, einen Lärm-Marker in die Zone zu legen, falls der Überlebende eine laute Waffe benutzt (siehe Ausrüstungskarten lesen, Seite 8). Doppeltüren werden auf die gleiche Art und Weise geöffnet wie normale Türen. Autos können durch Doppeltüren hindurchfahren, wenn sie in Gänge führen (siehe Seite 23).

Das erste Öffnen eines Gebäudes enthüllt alle Zombies in den zugänglichen Räumen des Gebäudes. (Ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die ggf. mit Durchgängen oder über Gänge miteinander verbunden sind, auch über mehrere Kartenteile hinweg. In den Teile eines Gebäudes, die noch durch Türen abgetrennt sind, werden aber noch keine Zombies enthüllt.). Zeige in einer Reihenfolge deiner Wahl auf jede Zone des Gebäudes und ziehe für jede Zone eine Zombiekarte. Platziere die entsprechende Anzahl und Art der Zombies auf der entsprechenden Zone (siehe Zombie-Phase – Brut, Seite 17). Ziehst du eine zusätzliche Aktivierungs- oder Gullykarte, führe sofort die auf der Karte angezeigte Aktion aus und platziere keine Zombies in dieser Zone. Wenn es keine Zombiekarten mehr gibt, mische alle abgelegten Karten erneut und bilde daraus den neuen Zugstapel.

Einige Spieleffekte, wie z. B. die Verriegeln-Fertigkeit, ermöglichen das Verschließen einer offenen Tür. Sollte diese anschließend wieder geöffnet werden, löst dies keine erneute Zombie-Brut aus.

INVENTAR NEU ORDNEN UND MIT ANDEREN ÜBERLEBENDEN TAUSCHEN

Für eine Aktion kann der Überlebende die Karten in seinem Inventar nach seinen Wünschen neu anordnen. Der Überlebende kann gleichzeitig mit nur einem anderen Überlebenden in der gleichen Zone so viele Karten austauschen, wie er möchte. Dieser Überlebende kann sein eigenes Inventar kostenlos neu ordnen.

FERNKAMPF

Der Überlebende kann eine Fernkampfwaffe, die er in den Händen hält, dazu benutzen, um in eine einzelne Zone zu schießen, welche innerhalb der Reichweite liegt, die auf der Waffenkarte angegeben ist (siehe Kampf, Seite 19).

NAHKAMPF

Der Überlebende kann eine Nahkampfwaffe, die er in den Händen hält, dazu benutzen, um in seiner Zone einen Zombie anzugreifen (siehe Kampf, Seite 19).

IN EIN AUTO EIN- ODER AUSSTIEGEN

Der Überlebende steigt in seiner Zone in ein Auto oder heraus. Um in ein Auto einzusteigen, müssen der Fahrersitz oder einer der drei anderen Plätze frei sein und es dürfen sich keine Zombies in der Zone befinden. Es gibt keine Beschränkungen beim Aussteigen.

PLATZE IM AUTO WECHSELN

Der Überlebende verlässt den Platz, den er belegte und wechselt im selben Auto auf einen anderen freien Platz. Gibt es keine freien Plätze im Auto, können die Überlebenden keine Plätze wechseln.

EIN AUTO FAHREN

Autos können nur in Missionen gefahren werden, in denen es erlaubt ist. Der Überlebende auf dem Fahrersitz kann pro aufgewendeter Aktion das Auto eine oder zwei Straßen-Zonen weit bewegen (Autos können nicht in Gebäude gefahren werden, außer in Gänge). Diese Aktion ist keine Bewegung und sie wird nicht von Bewegungsmodifikatoren, wie z. B. freie Bewegungsaktionen oder erhöhte Bewegung betroffen. Nachteile, die Bewegungsaktionen betreffen, wirken ebenfalls nicht (Autos können Zonen mit Zombies, ohne das Aufwenden einer zusätzlichen Aktion, verlassen). Ein Auto attackiert alle Akteure in den Zonen, durch die es sich bewegt (siehe Kampf: Auto-Angriff, Seite 20).

EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN

Der Überlebende sammelt einen Ziel-Marker auf oder aktiviert ein Ziel in seiner Zone. Die Auswirkungen im Spiel werden in der Missionsbeschreibung erklärt.

EINEN SCHALTER UMLEGEN

Der Überlebende legt in derselben Zone einen Schalter um, öffnet eine Tür, ein drehbares Sicherheitstor etc. Die Spieleffekte stehen in der entsprechenden Missionsbeschreibung. Schalter können genutzt werden, um Türen zu öffnen und zu schließen. Wenn die Türen erneut geöffnet werden, kommt es nicht zu einer erneuten Zombie-Brut.

Schalter sind oft mit Zielen derselben Farbe in ihrer Nähe verbunden. Der erste Überlebende, der den Schalter umlegt, nimmt den verknüpften Ziel-Marker und erhält die damit verbundenen Vorteile. Dies ist die einzige Möglichkeit, ein Ziel zu bekommen, welches mit einem Schalter verbunden ist.

MACH MAL ETWAS LÄRM!

Der Überlebende macht Lärm und versucht so, Zombies anzulocken. Platziere einen Lärm-Marker in seiner Zone.

NICHTS TUN

Der Überlebende macht nichts und beendet frühzeitig seinen Zug. Seine verbleibenden Aktionen gehen verloren.

#7 ZOMBIE-PHASE

Nachdem alle Spieler ihre Überlebenden aktiviert haben, sind die Zombies an der Reihe. Niemand übernimmt ihre Rolle, sie handeln selbstständig, dabei führen sie die folgenden Schritte der Reihenfolge nach aus:

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG

Jeder Zombie wird aktiviert und benutzt – abhängig von seiner Situation – seine Aktion, um anzugreifen oder sich zu bewegen. Erledige erst alle Angriffe, danach dann alle Bewegungen, jedoch führt ein Zombie pro Aktion nur das eine oder das andere aus.

ANGRIFF

Jeder Zombie, der sich in der gleichen Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff durch. Ein Zombie-Angriff ist immer erfolgreich und benötigt keinen Würfelwurf. Wenn möglich, greift er sich eine Ausrüstungskarte, die der Überlebende trägt. Der Spieler, der den Überlebenden kontrolliert, wählt ein Ausrüstungsstück aus und legt es ab. Der Überlebende erhält eine Wundenkarte, welche das Ausrüstungsstück ersetzt. Wenn der Überlebende sein Inventar neu ordnet, kann er die Wunde wie Ausrüstung umplatzieren, jedoch nicht ablegen oder tauschen. Die Wunde verringert somit die Anzahl der Ausrüstung, die der Überlebende tragen kann. Erhält ein Überlebender eine zweite Wundenkarte, ist er ausgeschaltet und seine Ausrüstung wird abgelegt. Sind mehrere Überlebende in der gleichen Zone, teilen die Spieler die Wundenkarten nach Belieben unter diesen auf. Kooperation bedeutet auch den Schmerz und das Leid zu teilen!

BEISPIEL: Ein Schlurfer in derselben Zone wie zwei Überlebende verursacht eine Wunde während seiner Aktivierung. Die Spieler entscheiden, welcher Überlebende die Wundenkarte bekommt und die Ausrüstung verliert. Sie können z. B. entscheiden, sie einem Überlebenden zu geben, der keine Ausrüstung hat. Sie könnten sich auch entscheiden, sie einem Überlebenden zu geben, der schon verwundet wurde und damit seinem Elend ein Ende setzen!



Fressrausch! Zombies kämpfen in Gruppen. Alle Zombies, die in einer Zone mit einem Überlebenden aktiviert werden, beteiligen sich an dem Angriff auf ihn, auch wenn es unnötig wäre.

BEISPIEL: Eine Gruppe von sieben Schlurfern ist in der selben Zone wie zwei Überlebende. Die ersten vier Schlurfer reichen aus, um die unglückseligen Opfer zu töten, aber alle sieben verwenden ihre Aktion, um anzugreifen. Futterzeit!

BEWEGUNG

Die Zombies, die nicht angegriffen haben, benutzen ihre Aktion, um sich nach folgenden Vorgaben eine Zone auf ihr Ziel zuzubewegen:

- Wenn sie einen Überlebenden sehen, bewegen sie sich auf ihn zu.
- Wenn sie Überlebende in verschiedenen Zonen sehen, bewegen sie sich unabhängig von der Entfernung auf die lauteste Gruppe zu (DENKE DARAN: Jeder Überlebende zählt als ein Lärm-Marker).
- Wenn sie niemanden sehen, bewegen sie sich in Richtung der Zone mit den meisten Lärm-Markern und zu der es einen freien Weg gibt.
- Wenn sie niemanden sehen und es keinen freien Weg zu den Überlebenden gibt, bewegen sie sich auf die lauteste Zone zu, als ob alle Türen offen wären. Verschlussene Türen halten sie trotzdem auf.

Zombies nehmen immer den kürzestmöglichen Weg zu ihrer Zielzone. Gib es mehr als einen Weg mit der gleichen Länge, teilen sich die Zombies in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Sie teilen sich auch auf, wenn verschiedene Zonen dieselbe Anzahl an Lärm-Markern enthalten. **Wenn nötig, füge allen durch das Aufteilen neu entstandenen Gruppen Zombies hinzu, so dass alle die gleiche Anzahl jeder Art von Zombies enthalten.**

Sonderfälle beim Aufteilen:

- Das Monstrum teilt sich niemals auf, die Spieler entscheiden, welche Richtung es einschlägt.
- Gibt es nicht genug Zombies einer Art für eine Aufteilung, bekommt jeder Zombie dieser Art eine extra Aktivierung (siehe „Die Miniaturen gehen zur Neige“, Seite 18).
- Fettbrocken bekommen keine zusätzliche Schlurfer-Eskorte beim Aufteilen.

LÄUFER

Läufer sind eine Ausnahme, da sie zwei Aktionen pro Zug haben. Nachdem alle Zombies (inklusive der Läufer) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion ausgeführt haben, führen die Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal durch. Sie benutzen ihre zweite Aktion dazu, einen Überlebenden in ihrer Zone anzugreifen oder um sich zu bewegen, wenn niemand zum Angreifen vorhanden ist.

BEISPIEL 1: Zu Beginn der Zombie-Phase befindet sich eine Gruppe von drei Läufern und einem Fettbrocken eine Zone entfernt von einem Überlebenden. Da niemand in ihrer Zone ist, den sie angreifen können, benutzen die Zombies ihre erste Aktion, um sich in die Zone mit dem Überlebenden zu bewegen. Die Läufer führen dann ihre zweite Aktion durch. Sie greifen nun an, da sie in der gleichen Zone sind wie ein Überlebender. Jeder der Läufer verursacht eine Wunde, wodurch sie den Überlebenden töten.

BEISPIEL 2: Ein Läufer befindet sich in derselben Zone wie ein Überlebender und ein Schlurfer ist in der angrenzenden Zone. Der Läufer greift den Überlebenden an und verursacht mit seiner ersten Aktion eine Wunde und der Schlurfer bewegt sich in ihre Zone, da er den Überlebenden sieht. Dann führt der Läufer seine zweite Aktion durch. Er greift den Überlebenden noch einmal an und tötet ihn.

BEISPIEL 3: Ein Überlebender steht in derselben Zone wie drei Schlurfer, zwei Fettbrocken und zwei Läufer. Alle Zombies greifen an und verursachen sieben Wunden (zwei Wunden reichen aus, um den Überlebenden zu töten; die fünf verbleibenden Wunden werden mit angerechnet, haben aber keine weiteren Konsequenzen). Keiner der Zombies bewegt sich, da sie alle angegriffen haben. Dann führen die Läufer ihre zweite Aktion durch. Da sie niemanden angreifen können, bewegen sie sich eine Zone weiter in Richtung der lautesten Zone.

BEISPIEL: Eine Gruppe aus vier Schlurfern, einem Fettbrocken und drei Läufern bewegt sich auf eine Gruppe Überlebender zu. Die Zombies können zwei Wege nehmen, welche die gleiche Länge haben, also teilen sie sich auf. Zwei Schlurfer nehmen den einen Weg, die anderen zwei den anderen. Der Fettbrocken schließt sich der einen Gruppe an und ein zweiter Fettbrocken wird der anderen Gruppe angefügt (er erscheint nicht mit zwei zusätzlichen Schlurfern). Die drei Läufer teilen sich auch auf. Zwei gehen mit der ersten, der dritte schließt sich der zweiten Gruppe an. Ein weiterer Läufer wird der zweiten Gruppe angefügt, damit die Gruppen identisch sind. Die Dinge werden um einiges härter für die Überlebenden ...

SCHRITT 2 - BRUT

Die Missionskarte zeigt, wo am Ende jedes Zuges Zombies auftauchen. Dies sind die Brut-Zonen. Zeige auf eine Brut-Zone und ziehe eine Zombie-Karte. Lies die Zeile auf der Karte, die der Farbe der Gefahrenstufe (Blau, Gelb, Orange, Rot) des Überlebenden mit der meisten Erfahrung entspricht. Platziere die Anzahl und die Art der Zombies, die abgebildet ist. Wiederhole dies für jede Brut-Zone. Beginne jedes Mal mit derselben Zone und gehe im Uhrzeigersinn weiter.

ACHTUNG: Jeder Fettbrocken hat zwei Schlurfer als Eskorte, wenn er erscheint, jedoch nicht, wenn er zum Ausgleich einer sich teilenden Zombie-Gruppe hinzugefügt wird.

Wenn der Zombie-Kartenstapel leer ist, mische alle abgelegten Zombie-Karten zu einem neuen Stapel.

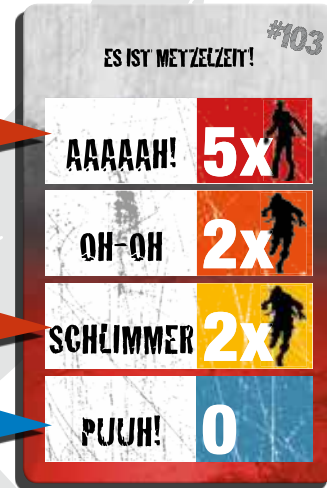


BEISPIEL: Kim hat 5 Erfahrungspunkte und ist dadurch in Gefahrenstufe Blau. Watts hat 12 und ist dadurch in Stufe Gelb. Um zu bestimmen, wieviele Zombies jeden Zug erscheinen, lies die gelbe Zeile, welche Watts, dem erfahrensten Überlebenden, entspricht.

Wenn ein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht hat, lest dies: fünf Schlurfer! Geehiirn ...

Ist der erfahrenste Überlebende in Stufe Gelb, erscheinen zwei Läufer, wenn du diese Karte ziehst.

Sind alle Überlebenden noch in Stufe Blau, lies diese Zeile. Puh ... nichts.



Es gibt zwei Sonderfälle: Die Extra-Aktivierungskarte und die Gullykarte. In beiden Fällen erscheinen keine Zombies in der angezeigten Zone.

Auf Stufe Rot, Orange und Gelb, werden alle Schlurfer sofort aktiviert. Sie erhalten zwei Aktionen, wie bei jeder normalen Aktivierung.

Auf Stufe Blau passiert nichts.



Wenn du eine Extra-Aktivierungskarte ziehst, erscheinen keine Zombies in der angezeigten Zone. Stattdessen bekommen alle Zombies des abgebildeten Typs einen weiteren Zug (siehe „Aktivierungsschritt“ vorherige Seite). Beachte, dass diese Karten keine Auswirkungen auf der Gefahrenstufe Blau haben!



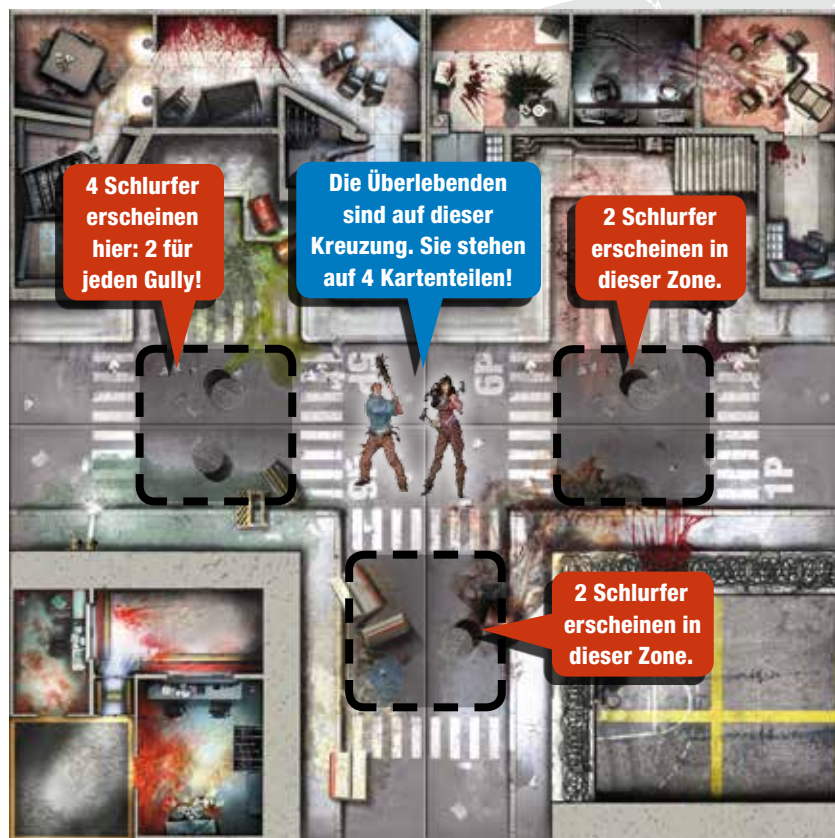
Der erfahrenste Überlebende hat die Gefahrenstufe Gelb: Platziere zwei Schlurfer pro Gully.

Wenn du eine Gullykarte ziehst, erscheinen in der angezeigten Zone keine Zombies. Stattdessen platziere die abgebildete Art und Anzahl der Zombies auf den Gullydeckeln der Kartenteile, auf denen mindestens ein Überlebender steht. Gully-Invasionen finden niemals auf Kartenteilen ohne Überlebende statt.

ACHTUNG: Die Gefahrenstufe, die für das Entstehen der Zombies genutzt wird, ist die Gefahrenstufe des Überlebenden mit der höchsten Erfahrung, der noch im Spiel ist. Wird dieser Überlebende ausgeschaltet, gilt die Gefahrenstufe des Überlebenden mit der nächsthöheren Erfahrung.

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

ZOMBICIDE SEASON 2: PRISON OUT-BREAK enthält genug Zombies, um eine Stadt zu überrennen. Dennoch kann es vorkommen, dass Spieler keine Miniaturen des abgebildeten Typs mehr haben, um die benötigten Zombies auf das Spielbrett zu stellen (bei der Brut, Bestücken eines Gebäudes oder beim Aufteilen). In diesem Fall werden alle noch verfügbaren Zombies der benötigten Art platziert (falls denn welche übrig sind) und alle Zombies dieses Typs bekommen sofort eine Extra-Aktivierung. Multiple Aktivierungen können unter unglücklichen Umständen passieren. Habt also immer ein wachsames Auge auf die Zombie-Population auf dem Brett oder ihr riskiert einen unerwarteten Zombie-Aufstand!



4 Schlurfer erscheinen hier: 2 für jeden Gully!

Die Überlebenden sind auf dieser Kreuzung. Sie stehen auf 4 Kartenteilen!

2 Schlurfer erscheinen in dieser Zone.

2 Schlurfer erscheinen in dieser Zone.



Aus diesem Gully taucht kein Zombie auf, da kein Überlebender auf diesem Kartenteil ist.

Hier erscheint kein Zombie, da kein Überlebender auf diesem Kartenteil ist.

Die Überlebenden sind in dieser Straße. Sie sind auf 2 verschiedenen Kartenteilen!

2 Schlurfer erscheinen in dieser Zone, da ein Überlebender auf diesem Kartenteil ist.


2 Schlurfer erscheinen in dieser Zone, da ein Überlebender auf diesem Kartenteil ist.

#8 KAMPF

Wenn ein Überlebender eine Kampffraktion ausführt, wirft die Anzahl Würfel, die auf der Karte der ausgerüsteten Waffe angegeben ist.



Würfel-Symbol

Hat der aktive Überlebende zwei identische Waffen mit einem Beidhand-Symbol  in den Händen, kann er beide Waffen zur gleichen Zeit abfeuern und braucht dafür nur eine einzelne Aktion. Beide Waffen müssen auf dieselbe Zone feuern.

BEISPIEL 1: Joshua hat zwei Maschinenpistolen in seinen Händen. Die MP hat das Beidhand-Symbol, so dass Joshua beide mit einer einzelnen Aktion abfeuern kann. Dies erlaubt ihm, sechs Würfel mit einem einzigen Wurf zu werfen, da die MP eine Würfelanzahl von drei hat!

BEISPIEL 2: Shannon trägt zwei Kukris. Sie kann mit beiden gleichzeitig zuschlagen, so dass sie für jede Aktion, die sie zum Angreifen nutzt, zwei Würfel werfen darf.

Jedes Ergebnis, das gleich dem Genauigkeitswert der Waffe oder größer ist, verursacht einen Treffer.



Genauigkeits-Symbol

Jeder Treffer verursacht bei einem Ziel die Menge an Schaden, die dem Schadenswert der Waffe entspricht.



Schadenssymbol

- Schlurfer und Läufer werden mit einem Treffer, der einen Punkt Schaden (oder mehr) verursacht, getötet.
- Fettbrocken werden mit einem Treffer von mindestens zwei Punkten Schaden getötet.
- Monstren werden bei mindestens drei Punkten Schaden ausgeschaltet (oder mit Waffen, die alles innerhalb einer Zone vernichten, wie z. B. einem Molotow-Cocktail). Es ist egal, wie oft du einen Fettbrocken oder das Monstrum mit einer Waffe triffst, die nur einen Punkt Schaden verursacht, sie werden die Treffer wegstecken ohne zu zucken. Denkt immer daran, Berserker-Zombies können nur im Nahkampf ausgeschaltet werden!

BEISPIEL: Joshua entlädt seine beiden Maschinenpistolen auf drei Schlurfer, die einen Fettbrocken umgeben, und erzielt fünf Treffer. Die ersten drei Schüsse



pusten die Schlurfer mit Leichtigkeit weg. Der Fettbrocken jedoch nimmt die anderen beiden Treffer ohne Konsequenzen hin, da die MP nur einen Punkt Schaden verursacht.

Shannon kommt mit ihrem Kukri dazu, um den Job zu beenden. Sie trifft einmal, jedoch verursacht das Kukri zwei Punkte Schaden, was ausreicht um den Fettbrocken niederzuhacken!

Wären es statt dem Fettbrocken zwei Läufer gewesen, hätte ein Treffer des Kukris nicht beide getötet. Jeder erfolgreiche Treffer kann nur ein Ziel ausschalten und der überschüssige Schaden ist vergeudet.

NAHKAMPF

Ein Überlebender, der mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist (eine Waffe mit max. Reichweite von „0“), kann einen Zombie in seiner Zone angreifen. Jeder Wurf, der gleich oder höher ist als der Genauigkeitswert auf der Waffenkarte, ist ein erfolgreicher Treffer. Der Spieler teilt seine Treffer, wie er wünscht, unter den möglichen Zielen auf.

BEISPIEL: Shannon greift einen Schlurfer, einen Läufer und einen Fettbrocken mit ihren beiden Kukris an. Sie wirft eine  und eine , was zwei Treffer bedeutet. Sie entscheidet sich dafür, den Läufer zu köpfen und den Fettbrocken zu schlachten. Den Schlurfer, der am ungefährlichsten von allen dreien ist, hebt sie sich für ihre nächste Aktion auf. Obwohl in derselben Zone, ist Grindlock sicher vor Shannons Hieben.

FERNKAMPF

Ein Überlebender mit einer Fernkampfwaffe (einer Waffe mit der maximalen Reichweite von „1“ oder höher) kann auf Ziele in einer Zone schießen, die er sieht (siehe Sichtlinie, Seite 7) und die in der Reichweite der Waffe liegen.



Reichweiten-Symbol

ACHTUNG: In Gebäuden ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen beschränkt, zu denen ein offener Durchgang existiert. Gänge sind eine Ausnahme, sie werden wie Straßen-Zonen behandelt.

Die Reichweite einer Waffe wird durch den Reichweitenwert auf der entsprechenden Karte angegeben. Dieser zeigt an, über wie viele Zonen die Waffe schießen kann. Der erste der zwei Werte gibt die Minimalreichweite an. Die Waffe kann auf keine Zonen schießen, die näher sind als die Minimalreichweite. In den meisten Fällen ist das 0, was bedeutet, dass der Überlebende auf Ziele schießen kann, die in derselben Zone sind wie er selbst. Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite der Waffe an. Eine Waffe kann nicht in Zonen schießen, die hinter ihrer Maximalreichweite liegen.






BEISPIEL: Das Gewehr hat eine Reichweite von 1-3. Das bedeutet, es kann bis zu drei Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in welcher der Überlebende steht, der den Abzug zieht. Die Maschinenpistole hat eine Reichweite von 0-1, das bedeutet, sie kann in dieselbe Zone schießen, in der ihr Besitzer steht, oder in eine angrenzende Zone.

Wenn eine Zone für einen Fernangriff gewählt wurde, werden alle Akteure in den Zonen zwischen dem Schützen und dem Ziel ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Zombies durch besetzte Zonen hindurch schießen können.

Wenn ein Überlebender eine Fernkampf-Waffe abfeuert, darf er nicht auswählen, welche Ziele bei einem erfolgreichen Wurf getroffen werden. Treffer werden den Akteuren in der Zielzone nach folgender Zielprioritäten-Rangliste zugeteilt:






- 1 – Überlebender (Ausnahme: der Schütze)
- 2 – Schlurfer
- 3 – Fettbrocken oder Monstren (Wahl des Schützen)
- 4 – Läufer

Die Treffer werden so lange den Zielen mit der niedrigsten Priorität zugeteilt, bis alle tot sind. Danach denen mit der nächsthöheren Priorität, bis diese alle tot sind und so weiter.

BEISPIEL: In Joshuas Zone befinden sich der andere Überlebende Grindlock, vier Schlurfer, ein Fettbrocken und zwei Läufer. Da Joshua weiß, dass er Zombiefutter ist, probiert er, so viele von ihnen mit sich zu nehmen wie er kann! Er wirft sechs Würfel (drei für jede Maschinenpistole). Er würfelt , , ,  und . Die Maschinenpistole trifft bei 5 oder 6, das bedeutet fünf Treffer. Grindlock erhält zwei Treffer, die ihn töten (wer solche Freunde hat ...), und die restlichen Treffer töten Schlurfer.

NACHLADEN!

Während die meisten Waffen durchgängig benutzt werden können, benötigen einige eine Aktion, um sie zwischen zwei Schüssen nachzuladen, wenn du sie mehrmals pro Zug abfeuern möchtest. In der Endphase jeder Runde werden alle diese Waffen kostenlos nachgeladen, so dass sie immer zum Start einer Runde feuerbereit sind. Wird solch eine Waffe abgefeuert und dann einem anderen Überlebenden weitergegeben ohne nachgeladen worden zu sein, so muss sie weiterhin erst geladen werden, bevor der neue Besitzer sie in diesem Zug abfeuern kann. Wenn man mit zwei identischen Beidhand-Waffen ausgerüstet ist, die das Nachladen erfordern, lädt eine Aktion beide Waffen nach. Eine einzelne Beidhand-Waffe in eine Zone abzufeuern, und danach mit der anderen Waffe in eine andere Zone zu schießen, ist erlaubt.

Joshua schießt wieder und würfelt , , ,  und , drei weitere Treffer. Der letzte Schlurfer geht zu Boden, aber die beiden verbleibenden Treffer fügen dem Fettbrocken, der die Läufer abschirmt, keinen Schaden zu. Der einzige Weg, die Läufer zuerst zu treffen, wäre eine Nahkampf-Waffe oder ein Scharfschützengewehr gewesen, da man mit diesen Waffen seine Treffer selbst zuteilen kann.




HINWEIS: Erhält ein Überlebender einen Treffer von einer Waffe, die zwei Punkte Schaden verursacht, erleidet er zwei Wunden, die ihn töten.

ZIELPRIORITÄTEN-RANGLISTE

ZIEL-PRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	MIN SCHADEN ZUR ZERSTÖRUG.	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	ÜBERLEBENDER (NICHT SCHÜTZE)	-	-	-
2	GIFT-SCHLURFER (1)	1	1	1
3	SCHLURFER	1	1	1
4	BERSERKER-SCHLURFER	1	1	1
5	GIFT-FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	GIFT-MONSTRUM (3)	1	3	5
6	FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	MONSTRUM	1	3	5
7	BERSERKER-FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	BERSERKER-MONSTRUM (4)	1	3	5
8	GIFT-LÄUFER	2	1	1
9	LÄUFER	2	1	1
10	BERSERKER-LÄUFER	2	1	1

- (1) Regeln für Gift-Zombies findet ihr in der *Toxic City Mall*-Erweiterung.
- (2) Jeder Fettbrocken kommt bei der Brut mit zwei Schlurfern seiner Art (Standard-, Gift- oder Berserker-).
- (3) Gift-Monstrum: Alle Zombies in seiner Zone verwandeln sich am Ende der Zombi-Phase in Gift-Zombies. Berserker-Zombies sind gegen diesen Effekt immun.
- (4) Berserker-Monstrum: Bewegt sich bis zu zwei Zonen.

AUTO-ANGRIFF

Wenn ein Überlebender auf dem Fahrersitz eine Aktion benutzt, um das Auto zu bewegen, überfährt es jeden Akteur in der Zone, in der es startet, und in jeder Zone, in die es hineinfährt. Der Spieler, der den Fahrer kontrolliert, wirft einen Würfel für jeden Akteur in der Zone, in der das Auto startet, durch die es durchfährt und in der es anhält (außer für die Überlebenden im Auto). Jede ,  oder  ist ein erfolgreicher Treffer, der einen Punkt Schaden verursacht (nur 1; es ist unmöglich, einen Fettbrocken oder ein Monstrum zu überfahren). Teile diese Treffer wie bei Fernangriffen nach der Zielprioritäten-Rangliste zu (siehe oben): Zuerst Überlebende

(außer die im angreifenden Auto oder in anderen Autos), dann Schlurfer, dann Fettbrocken, Monstren und zum Schluss Läufer. Alle Überlebenden in den Zielzonen müssen getötet werden, bevor Treffer irgendeinem Schlurfer zugeteilt werden dürfen. Der Fahrer erhält alle Erfahrungspunkte für die getöteten Zombies.

Überlebende können aus dem Auto heraus Nah- und Fernkampfangriffe durchführen, ohne dass die Kampfregeln in irgendeiner Weise geändert werden. Autos schützen ihre Insassen nicht vor normalen Zombie-Angriffen oder denen anderer Überlebender.

BEISPIEL: Watts fährt das Polizeiauto mit Belle auf dem Beifahrersitz. Dieselbe Zone (Zone 1) beinhaltet einen Schlurfer, drei Läufer und einen unverletzten Joshua, der wegen der Zombies in dieser Zone nicht einsteigen kann. In der nächsten Zone (Zone 2) sind ein Schlurfer, ein Fettbrocken und zwei Läufer. In der Zone danach (Zone 3) lauern sechs Schlurfer. Watts wendet eine Aktion auf, um das Auto aus Zone 1 durch Zone 2 in Zone 3 zu bewegen.

Für Zone 1 wirft er fünf Würfel und erzielt 4 Treffer. Josh steckt zwei Treffer ein und stirbt. Ein Schlurfer und ein Läufer werden getötet.

Für Zone 2 wirft er vier Würfel und erzielt drei Treffer. Der Schlurfer wird getötet, aber der Fettbrocken absorbiert die verbleibenden Treffer.

Für Zone 3 wirft er sechs Würfel und erzielt 3 Treffer. Drei Schlurfer werden getötet.

Watts wendet dann eine weitere Aktion auf, um das Auto zwischen Zone 2 und 3 vor und zurück zu bewegen.

Für Zone 3 wirft er drei Würfel, erzielt zwei Treffer und tötet die beiden Schlurfer.

Für Zone 2 würde er drei Würfel werfen, aber es wäre sinnlos, da der Fettbrocken alle Treffer absorbieren würde und die Läufer damit schützt.

Für Zone 3 wirft er einen weiteren Würfel, erzielt einen Treffer und säubert die Zone.

Es scheint eine gute Idee zu sein, im Auto rumzurasen und alle Zombies niederzumähen, um große Straßen zu säubern, es kann aber Konsequenzen haben. Zunächst bekommt der Fahrer viel schneller Erfahrungspunkte als die befreundeten Überlebenden. Der schnelle Anstieg der Gefahrenstufe ist ein großes Risiko für das Team. Außerdem können nach einer Autofahrt die Mitglieder eines Teams aufgesplittet, in verschiedenen Zonen des Spielplans sein und jeder Teenie-Horrorfilm zeigt uns, wie es oft endet, wenn man sich trennt!

SPEZIALREGELN FÜR AUTOS

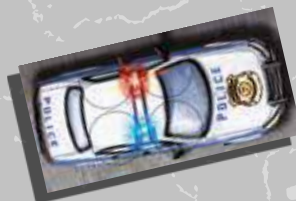
SUCHEN IN AUTOS

Du kannst ein Auto durchsuchen, wenn du in derselben Zone stehst und sich dort keine Zombies befinden.

AUTOS AUSTAUSCHEN

Ihr möchtet vielleicht ein Auto austauschen, um es eurem Spielgefühl oder der Szenario-Atmosphäre anzupassen, oder weil ihr ältere Missionen ausprobieren wollt. Denkt daran, dass die Substitution in beide Richtungen funktioniert.

- Polizeiwagen können durch Taxis ersetzt werden.
- Angeberkarren können durch Muscle Cars oder Hippie-Mobile ersetzt werden.



POLIZEIWAGEN

Man kann einen Polizeiwagen mehrmals im Spiel durchsuchen. Zieht solange Karten, bis ihr eine Waffenkarte findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch das Auftauchen eines Schlurfers.

ANGEBERKARRE

Eine Angeberkarre kann nur einmal pro Spiel durchsucht werden.

Es befindet sich ein Bajonett darin.

Wenn die Mission es nicht anders

vorsieht, könnt ihr auch andere

Angeberkarren-Waffen aus anderen ZOMBICIDE-Spielen und

-Erweiterungen hinzufügen (z. B. Mamas Schrotflinte, Böse

Zwillinge, Papas Pistole etc.) und zieht eine davon zufällig.

Manche Missionen können mehrere Angeberkarren enthalten.

In diesem Fall können sich in den weiteren Autos nur die Waffen

finden, die noch nicht gefunden wurden. Wenn dann keine

mehr übrig sind ... sind keine mehr übrig.



HIPPIE-MOBILE

• Hippie-Mobile können auf die gleiche Art und Weise durchsucht werden wie Angeberkarren.

• Angriffe von Hippie-Mobilen werden ignoriert. Sie sind harmlos.

MUSCLE CARS

• Muscle Cars können nicht durchsucht werden.

• Sie können drei Zonen gefahren werden.



TAXI

Taxis können mehr als einmal pro Spiel durchsucht werden. Sie werden durchsucht wie eine Zone in einem Gebäude, Taschenlampen-Karten

haben jedoch keinen Effekt. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch das Auftauchen eines Schlurfers.

#9 ÜBERZOMBIES

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.



Der Tod und die Zombie-Infektion können einen echten Helden nicht in ein Monster verwandeln. Die Überlebenden können zurück ins Spiel kommen, als Zombie-Helden, Überzombies genannt! Wenn dein Überlebender von Zombies eliminiert wurde, kannst du ihn in einen Überzombie verwandeln: dreh die Ausweiskarte um und genieße die blutige Rache.

Der Status des Überzombies ist 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!

Im Wiederbelebungsmodus startet ihr mit den Standard-Überlebenden, und verwandelt diese gegebenenfalls in Überzombies, wenn die Dinge schief gehen. Richtig gelesen, wenn dein Überlebender stirbt, kommt er als Zombie wieder! Der Wiederbelebungsmodus ist perfekt geeignet für Anfänger, Kampagnenspieler und heroische Missionen. Erfahrene Spieler können das Spiel direkt mit Überzombies anstelle der 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 einer folgenden Runde, bevor der erste Spieler wieder an der Reihe ist, wird der Überlebende wiederbelebt. Legt all seine Wundenkarten ab und ersetzt die umgefallene Miniatur durch seine 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 es anders beschrieben wird), werden Überzombies genauso behandelt wie Standard-Überlebende.

BEISPIEL: Belle und Grindlock stehen in einer Zone mit vier Schlurfern. Belle ist unverletzt, hat 21 Erfahrungspunkte und zwei Ausrüstungskarten: ein Kukri und eine Schrotflinte. Durch Joshua hat sie gerade eine zusätzliche Aktion bekommen, aufgrund seiner "Geborener Anführer"-Fertigkeit.

Grindlock hat eine einzelne Wunde, 27 Erfahrungspunkte und vier Ausrüstungskarten: ein Katana, Massenhaft Muni, ein Gewehr und Wasser.

Eine unerwartete Extra-Aktivierung gibt den vier Schlurfern die Möglichkeit anzugreifen, was vier Punkte Schaden bedeutet, die auf Belle und Grindlock aufzuteilen sind. Die erste und die zweite Wunde gehen an Belle. Der Spieler legt das Kukri und die Schrotflinte ab. Belle ist eliminiert, ihre Miniatur wird in der Zone hingelegt. Sie hat keine Ausrüstung übrig. Die dritte Wunde ist für Grindlock. Der Spieler legt das Wasser ab, und, da Grindlock nun zwei Wunden hat, ist er ebenfalls ausgeschaltet, die Miniatur wird ebenfalls umgelegt. Grindlock behält seine übrigen Ausrüstungskarten. Die vierte Wunde wird ignoriert, da niemand mehr da ist, der verletzt werden könnte.

Zu Beginn der nächsten Runde entscheiden sich Belles und Grindlocks Spieler dafür, ihre gefallenen Helden wiederzubeleben. Überzombie Belle und Überzombie Grindlock ersetzen die umgelegten Miniaturen.

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

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

#10 GEFÄNGNISSE UND SPEZIELLE ORTE

GÄNGE

Wir öffneten ganz vorsichtig die Gefängnistür; wir hatten keinerlei Idee, was uns erwartet. Überraschenderweise fanden wir alles, außer Zombies: Dreck, ein fauliger Gestank, und über allem eine düstere Stille, die sich über die Gefängnisflure legte. Nach ein paar Schritten machten wir unsere Lampen an und Belle fragte, welchen Weg wir einschlagen müssen, um zum Generator zu kommen. Zu unserer Überraschung hallten ihre geflüsterten Worte durch die Dunkelheit ... und die Dunkelheit antwortete mit einem schaurigen Wehklagen, welches das Blut zum Gefrieren brachte.

Die Kartenteile "Gefängnis" zeigen Gänge in Gebäuden. Gänge werden wie Straßen-Zonen behandelt. Autos können in solche Gänge hineingefahren werden, wenn durch eine offene Doppeltür hindurch gefahren werden kann. Ja, Autos können ins Gefängnis kommen!

Dies beeinflusst:

- 1) **Sichtlinien:** Die Sichtlinie erstreckt sich über mehrere Zonen, bis zu einer Wand oder zum Rand des Spielplans.
- 2) **Suchen:** Gänge können nicht durchsucht werden.

ZELLEN

Überlaufende Gefängnisse waren für eine lange Zeit ein großes Problem, bevor die Zombie-Apokalypse kam, doch niemand hat jemals darüber nachgedacht. Schlussendlich hatten sich das die Gefangenen selbst zuzuschreiben, oder? Nun, wir zahlen jetzt für unsere Ignoranz.

Zombies schlagen gegen die Zellentüren. Sie können uns hören, sie können uns sehen, durch die Gitter und sie verfallen in Raserei, durch die Aussicht auf Frischfleisch. Mir wird ganz anders, wenn ich darüber nachdenke, was passiert, wenn sich die Türen öffnen, oder Schlimmeres. Ich stelle mir vor, wie ihre letzten menschlichen Momente waren. Ich stelle mir vor, in einer Zelle eingesperrt zu sein, während sich dein Zellengenosse in einen Zombie verwandelt.



Zellen werden durch Wände getrennt. Dies beeinflusst:

1) Bewegung: Ihr könnt eine Zelle nur durch eine offene Tür betreten.

2) Sichtlinien: Zellen sind Gebäude-Zonen.

3) Suchen: Zellen können nicht durchsucht werden.

4) Zombie-Brut: Das Öffnen einer Zellentür löst eine Zombie-Brut aus. Das passiert auch, sollte die Zellentür fehlen, wenn der Gang zu einer Zelle geöffnet wird. Öffnet man eine geschlossene Tür erneut, kommt es nicht zu einer Zombie-Brut.

STACHELDRAHTZÄUNE

Stacheldrahtzäune wurden für Rinderfarmen entwickelt, aber sie schützen die Welt auch schon seit Jahrzehnten vor Gefängnisinsassen. Nun schützen sie uns vor der Außenwelt. Warte. Genau, wie Vieh.

Das Beste ist, die Zombies werden bei den Zäunen stehen bleiben und stöhnen, bis wir sie erschießen. Zu blöd, dass die meisten von ihnen Berserker sind, die gegen Schusswaffen immun sind. Als hätten sie sich weiterentwickelt oder wären mutiert, um vor diesem grausamen Schicksal geschützt zu sein. Seltsam, oder?



“ZERRISSENER STACHELDRAHT”-
PLÄTTCHEN

1) Stacheldrahtzäune können nicht durchschritten werden, blockieren aber nicht die Sichtlinie. Man kann durch Stacheldraht durchschießen.

2) Stacheldrahtzäune wirken sich ganz besonders auf die Zombie-Bewegung aus. Zombies nehmen weiterhin den kürzesten Weg zur lautesten Zone oder zu sichtbaren Überlebenden, als wäre dort kein Stacheldraht. Sie versammeln sich dann am Stacheldrahtzaun, bis sich ein kürzerer Weg zeigt oder der Zaun zerstört wird.

3) Monstren sind stark genug, um Stacheldrahtzäune zu ignorieren, sie können sich hindurch bewegen und zerstören ihn dabei. Wenn ein Monstrum durch einen Stacheldrahtzaun gehen muss, platziert zunächst ein "Zerrissener Stacheldraht"-Plättchen, um seine Anfangs- und Zielzone miteinander zu verbinden. Überlebende und Zombies können nun die Zonen durchqueren. Bewegt dann alle Zombies (der Weg der Zombies mag nun neu definiert sein, durch die Zerstörung des Zauns).

WACHTÜRME / SPEZIALZONEN

WACHTÜRME

Wir waren glücklich, als wir an diesem Morgen einen Wachturm im hinteren Hofbereich des Gefängnisses entdeckten. Nachdem wir ein paar Zombies eliminiert hatten, konnten wir uns wenigstens mal die Umgebung anschauen, einige einsame Zombies abknipsen und uns die infizierte Horde betrachten, wie sie sich langsam näherte. Ganz oben wartete jedoch eine unangenehme Überraschung auf uns. Eine Gefängniswache war hier gestorben. Eine Notiz in seiner Hand erklärte, er hätte nicht genug Munition gehabt, um sich den Weg ins Freie zu schießen. Er hatte sich nicht mal eine Kugel für sich selbst aufgehoben. Ich denke, er ist an Hunger gestorben. Wir haben ihn gerächt. Wir werden ihn bald wieder rächen.

Wachturm-Plättchen ermöglichen den Überlebenden aus der Reichweite normaler Zombies zu klettern und die Masse der Infizierten durch Schüsse in alle Richtungen zu reduzieren. Doch passt auf, dass ihr nicht umzingelt werdet!

1) Wachtürme können nur mit Leitern erklommen werden. Eine Leiter zu besteigen, ist wie durch eine offene Tür zu gehen. In einem Wachturm kommt es nie zur Zombie-Brut.

2) Wachturm-Zonen können ganz normal beschossen werden. Sie haben keine Mauern.

3) Überlebende bekommen einen Fernkampf-Bonus von +1 solange sie auf einem Wachturm stehen.

4) Ein Wachturm kann nicht durchsucht werden.

SPEZIALZONEN

Auf der Rückseite der Wachtürme gibt es Spezialzonen, die überall platziert werden können, wo man sie braucht: in einer großen Zone, an einer Kreuzung, in einem Innenhof, außerhalb des Spielplans, als Dach oder als Geheimzone.

Sie bringen mehr Flexibilität ins Spiel und werden regeltechnisch genau wie Gebäude-Zonen behandelt.

“WACHTURM”- PLÄTTCHEN

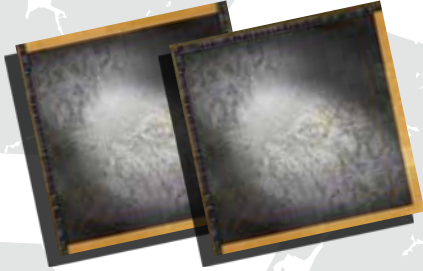


“SPEZIALZONEN” PLÄTTCHEN



DREHENDES SICHERHEITSTOR

Schwerverbrecher und der Versorgungsnachschub mussten durch diese Türen gehen, bevor sie in die Gefängnisse hinein- oder wieder hinaus kamen. Das ist die ausgeklügeltste und vielleicht auch effizienteste Tür, die es gibt. Das Ding ist nur, jemand hat diese Tür verschlossen, mit einem Monstrum darin gefangen. Es ist eine kluge Falle, sicher, aber jetzt ... naja, jetzt haben wir ein Problem. Zumindest haben wir Zeit, eine Lösung zu finden. Wo hatte ich nochmal die Betonsäge gesehen?



„DREHENDES SICHERHEITSTOR“-PLÄTTCHEN

Das beidseitige "Drehendes Sicherheitstor"-Kartenteil erlaubt es euch, einen Weg zu öffnen, zu blocken oder zu verändern, und das mit einem ganz einfachen Schalter. Mit einer Aktion kann der Spieler den Schalter betätigen um das "Drehendes Sicherheitstor"-Kartenteil einmal in eine Richtung seiner Wahl zu drehen.

- Eine Zombie-Brut findet in einem Drehenden Sicherheitstor nicht statt.
- Ein Drehendes Sicherheitstor kann nicht durchsucht werden.

SICHERHEITZONEN

Eine andere effektive Möglichkeit, Gefangene festzuhalten. Sicherheitszonen bieten billige und verlässliche Möglichkeiten, einen Gang in einem Notfall zu blockieren. Diese drehenden Stahlstäbe ermöglichen immer nur einer Person hindurchzugehen und sind massiv genug, um Schlimmes abzuwenden. Einfach, aber gefährlich: Läufer laufen durch, ohne dass du sie zu fassen bekommst. Schlurfer hingegen sind verpeilt genug, dass sie sich darin versammeln, bis der gesamte Gang blockiert ist. Ich weiß nicht, was schlimmer ist.

- 1) Sicherheitszonen sind Gebäude-Zonen. Dies hat besonders auf die Sichtlinie Auswirkungen.
- 2) Bewegung ist die einzig mögliche Aktion in einer Sicherheitszone.
- 3) Überlebende und Zombies können ihre Aktivierung nicht in einer Sicherheitszone beenden. Sollte dies geschehen, werden sie in die Zone zurückgedrängt, aus der sie gekommen sind.
- 4) Zombie-Brut findet in einer Sicherheitszone nicht statt.
- 5) Autos können Sicherheitszonen nicht durchqueren.

BEISPIEL 1: In einer Zombie-Phase stehen ein Fettbrocken, ein Schlurfer, ein Läufer und ein Berserker-Monstrum vor einer Sicherheitszone. Der Fettbrocken und der Schlurfer gehen in die Sicherheitszone und werden zurückgedrängt, da ihre Aktivierung endet. Der Läufer betritt ebenfalls die Sicherheitszone, wird jedoch nicht zurückgedrängt, da seine Aktivierung noch nicht endet. Das Berserker-Monstrum durchschreitet die Sicherheitszone in einem Zug und beendet die Aktivierung auf der anderen Seite. Der Läufer macht seine zweite Aktion und steht danach ebenfalls hinter der Sicherheitszone.



BEISPIEL 2: Belle startet ihren Zug vor einer Sicherheitszone. Auf der anderen Seite stehen Zombies. Sie bewegt sich mit der ersten Aktion in die Sicherheitszone, nun hat sie keine andere Möglichkeit, als sich erneut zu bewegen, obwohl sie eine Maschinenpistole in der Hand hält. In der anderen hält sie ein Katana. Mit ihrer zweiten Aktion durchschreitet sie die Sicherheitszone, um die Zombies zu schnetzeln – in guter Samurai-Manier.

#11 FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in ZOMBICIDE SEASON 2: PRISON OUTBREAK hat bestimmte Fertigkeiten, deren Auswirkungen in diesem Abschnitt beschrieben werden. Im Fall eines Widerspruchs zu den Grundregeln, haben die Fertigkeitenregeln Vorrang. Einige der folgenden Fertigkeiten sind nicht den Überlebenden in diesem Spiel zugeordnet. Sie werden bei anderen Überlebenden in der Zukunft verwendet. Probiere sie doch mal mit Überlebenden aus, die du selber erstellst! Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Boni können umgehend in dem Zug angewandt werden, in dem sie erworben werden. Dies bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass ein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann diese sofort eingesetzt werden, sofern der Überlebende noch eine Aktion übrig hat (oder er kann die Zusatzaktionen nutzen, die die Fertigkeit ermöglicht).

+1 Aktion – Der Überlebende hat eine weitere Aktion, die er nutzen kann, wie er möchte.

+1 freie Bewegungsaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Bewegungsaktion. Diese Aktion darf nur als Bewegungsaktion genutzt werden.

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

+1 freie Kampfaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Kampfaktion. Diese Aktion kann nur für Nah- oder Fernkampfaktionen genutzt werden.

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

+1 freie Suchaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Suchaktion. Diese Aktion kann nur zum Suchen benutzt werden und der Überlebende kann trotzdem nur einmal pro Zug suchen.

+1 max. Reichweite – Die Maximalreichweite der Fernkampfwaffen des Überlebenden erhöht sich um 1.

+1 Neuwurf pro Zug – Einmal pro Zug kannst du alle Würfel einer Aktion neu würfeln. Das neue Ergebnis gilt. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

+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).

+1 Würfel: Fernkampf – Die Fernkampfwaffen des Überlebenden erhalten einen zusätzlichen Würfel im Kampf. Beidhand-Fernkampfwaffen bekommen je einen Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Fernkampfaktion.

+1 Würfel: Kampf – Die Waffen des Überlebenden erhalten einen zusätzlichen Würfel im Kampf (Nah- und Fernkampf). Beidhand-Waffen bekommen je einen Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Kampfaktion.


+1 Würfel: Nahkampf – Die Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten einen zusätzlichen Würfel im Kampf. Beidhand-Nahkampfwaffen bekommen je einen Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Nahkampfaktion.

+1 Zone pro Bewegungsaktion – Der Überlebende kann sich durch eine zusätzliche Zone bewegen. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Auswirkungen, die die Bewegungsaktion betreffen.

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

2 Zonen pro Bewegungsaktion – Wenn der Überlebende eine Aktion zum Bewegen benutzt, kann er sich eine oder zwei Zonen weit bewegen statt einer.

Beginnt mit [Ausrüstung] – Der Überlebende beginnt das Spiel mit der angegebenen Ausrüstung. Die Karte wird ihm vor dem Spiel automatisch zugeteilt.

Beidhändig – Der Überlebende behandelt alle Nah- & Fernkampfwaffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol:


Blitzschnell – Immer wenn der Überlebende einen Zombie tötet, bekommt er sofort eine freie Bewegungsaktion.

Blutrausch: Fernkampf – Für eine Aktion kann sich der Überlebende bis zu zwei Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone ein Zombie befindet. Er bekommt dann sofort eine freie Fernkampfaktion.

Blutrausch: Kampf – Für eine Aktion kann sich der Überlebende bis zu zwei Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone ein Zombie befindet. Er bekommt sofort eine freie Kampfaktion.

Blutrausch: Nahkampf – Für eine Aktion kann sich der Überlebende bis zu zwei Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone ein Zombie befindet. Er bekommt dann sofort eine freie Nahkampfaktion.

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. das vorherige 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 TOXIC CITY MALL).

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

Geborener Anführer – Der Überlebende kann in seinem Zug einem anderen Überlebenden eine freie Aktion geben, die er nutzen kann, wie er möchte. Diese Aktion muss während des nächsten Zuges des Empfängers benutzt werden oder sie verfällt.

Glückspilz – Der Überlebende kann für jede Aktion, die er durchführt, einmal den Würfelwurf wiederholen. Das neue Ergebnis ersetzt das vorangegangene. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Fer-

tigkeiten (z. B. „+1 Neuwurf pro Zug“) und Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

Halt die Nase zu – Diese Fähigkeit kann einmal pro Zug benutzt werden. Der Überlebende bekommt im selben Zug in der Zone (sogar außerhalb von Gebäuden), in der er einen Zombie getötet hat, eine freie Suchaktion. Diese Aktion kann nur zum Suchen benutzt werden und er kann trotzdem nur einmal suchen.

Hamstern – Der Überlebende kann eine zusätzliche Ausrüstungskarte auf ein Reservefeld legen.

Immun gegen Gift – Der Überlebende ist immun gegen Gift-Blut-Spray (siehe TOXIC CITY MALL).

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

Kernschuss – Wenn ein Überlebender auf Ziele schießt, die sich innerhalb Entfernung null befinden, kann er seine Ziele frei auswählen und jegliche Art von Zombies töten (selbst Berserker-Zombies). Die Waffen müssen natürlich ausreichend Schaden machen.

Kunstschuss – Wenn der Überlebende mit Beidhand-Schusswaffen ausgestattet ist, kann er mit je einer Waffe in der gleichen Aktion Ziele in unterschiedlichen Zonen angreifen.


Lautstark – Einmal pro Zug kann der Überlebende eine riesige Menge Lärm machen! Bis zum nächsten Zug dieses Überlebenden wird die Zone, in der er diese Fertigkeit benutzt, als die gewertet, die am meisten Lärm-Marker enthält. Wenn verschiedene Überlebende diese Fertigkeit haben, verursacht nur der Letzte, der sie benutzt, die Auswirkungen.

Lebensretter – Der Überlebende kann einmal in seinem Zug diese Fertigkeit als freie Aktion anwenden. Such dir eine Zone aus, in der sich mindestens ein Zombie befindet, in einer Entfernung von eins. Alle befreundeten Überlebenden dieser Zone können ohne Einschränkungen in die Zone deines Überlebenden gezogen werden. Dies ist keine Bewegung. Ein Überlebender kann die Hilfe ablehnen und in seiner Zone verbleiben. Beide Zonen müssen durch einen freien Weg verbunden sein: Ein Überlebender kann keine Barrikaden, Zäune und Mauern überwinden. Lebensretter kann nicht von Überlebenden in Autos und Wachtürmen benutzt werden, auch können Überlebende nicht aus Autos oder Wachtürmen gezogen werden.

Mehr hast du nicht drauf? – Du kannst diese Fähigkeit jederzeit benutzen, wenn der Überlebende eine Wundenkarte bekommen würde. Lege für jede Wunde, die er erhalten würde, eine Ausrüstungskarte aus dem Inventar deines Überlebenden ab. Negiere eine Wundenkarte pro abgelegter Ausrüstungskarte.

Ninja – Der Überlebende macht keine Geräusche. Gar keine. Seine Miniatur zählt nicht als Lärm-Marker, auch nicht, wenn er laute Ausrüstung oder Waffen einsetzt. Der Überlebende kann zu jeder Zeit entscheiden, die Fähigkeit nicht zu benutzen.

Panzer gegen [Zombie-Art] – Der Überlebende ignoriert alle zugefügten Wunden von Standard-Zombies der genannten Art.


Passendes Pärchen! – Wenn ein Überlebender eine Suchaktion durchführt und eine Waffenkarte mit dem Beidhändig-Symbol:  zieht, kann er sich sofort eine zweite Karte dieser Waffe aus dem Ausrüstungsstapel nehmen. Mische den Stapel anschließend.

Raserei: Fernkampf – Alle Fernkampfwaffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende erleidet. Bei Beidhandwaffen gibt es einen Würfel pro Waffe, sprich +2 Würfel pro Beidhand-Aktion.

Raserei: Kampf – Alle Waffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende erleidet. Bei Beidhandwaffen gibt es einen Würfel pro Waffe, sprich +2 Würfel pro Beidhand-Aktion.

Raserei: Nahkampf – Alle Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende erleidet. Bei Beidhandwaffen gibt es einen Würfel pro Waffe, sprich +2 Würfel pro Beidhand-Aktion.

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

Revolverheld – Der Überlebende behandelt alle Fernkampfwaffen wie Beidhandwaffen: .

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

Sanitäter – Einmal pro Zug kann der Überlebende kostenlos eine Wundenkarte eines Überlebenden in derselben Zone entfernen. Er kann sich auch selbst heilen.

Scharfschütze – Der Überlebende kann sich die Ziele seiner Fernkampfactionen frei auswählen.

Schicksal – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug anwenden, wenn er eine Ausrüstungskarte aufdeckt. Werft diese Karte ab und zieht eine neue Ausrüstungskarte.

Schlüpfriß – Der Überlebende braucht keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, wenn er eine Bewegungsaktion durchführt, um sich durch eine Zone, in der Zombies sind, zu bewegen.

Schnitter: Fernkampf – Nutze diese Fertigkeit, während du Treffer nach einer Fernkampfaction verteilst. Einer der Treffer kann einen zusätzlichen identischen Zombie in der gleichen Zone eliminieren. Nur ein zusätzlicher Zombie kann pro Aktion getötet werden.


Schnitter: Kampf – Nutze diese Fertigkeit, während du Treffer nach einer Kampfaction verteilst. Einer der Treffer kann einen zusätzlichen

identischen Zombie in der gleichen Zone eliminieren. Nur ein zusätzlicher Zombie kann pro Aktion getötet werden.

BEISPIEL: Mit einer Automatik-Schrotflinte ausgerüstet, schießt Überzombie Kim in eine Zone, in der zwei Standard-Fettbrocken und ein Berserker-Fettbrocken stehen. Sie erzielt einen Erfolg, was einen Fettbrocken tötet. Ihre Schnitter: Kampf-Fertigkeit ermöglicht es, auch den anderen Fettbrocken zu töten (identischer Zombie), aber nicht den Berserker-Fettbrocken (eine andere Zombie-Art und immun gegen Fernkampf-Schaden).

Schnitter: Nahkampf – Nutze diese Fertigkeit, während du Treffer nach einer Nahkampffaktion verteilst. Einer der Treffer kann einen zusätzlichen identischen Zombie in der gleichen Zone eliminieren. Nur ein zusätzlicher Zombie kann pro Aktion getötet werden.

Schubsen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit als freie Aktion einmal in seinem Zug nutzen. Wähle eine Zone in Entfernung eins aus. Alle Zombies in deiner Zone werden in die ausgewählte Zone geschoben. Dies ist keine Bewegung. Beide Zonen müssen mit einem freien Weg verbunden sein, Zombies können keine Barrikaden, Zäune oder Mauern überwinden. Schubsen kann nicht von Überlebenden in Autos genutzt werden.

Schwertmeister – Der Überlebende behandelt alle Nahkampfwaffen als hätten sie das Beidhändig-Symbol: .

Taktiker – Die Aktionen des Überlebenden können irgendwann während der Spieler-Phase durchgeführt werden, vor oder nach dem Zug eines beliebigen anderen Überlebenden.

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.

Verriegeln – Für eine Aktion kann der Überlebende eine offene Tür schließen. Wird sie später wieder geöffnet, löst dies keine neue Zombie-Brut aus.

Verrottet – Am Ende eines Zuges, wenn der Überlebende keine Kampffaktion gemacht hat, kein Auto gefahren hat und keinen Lärm-Marker produziert hat, platziere einen "Verrottet"-Marker an seiner Basis. Solange dieser Marker dort liegt, wird er komplett ignoriert von jeglicher Art Zombies (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.

Verspotten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit als freie Aktion in seinem Zug benutzen. Such dir eine Zone aus, die dein Über-

lebender sehen kann. Alle Zombies in dieser Zone bekommen sofort eine zusätzliche Aktivierung: Sie versuchen um jeden Preis den Überlebenden zu erreichen, der sie verspottet. Verspottete Zombies ignorieren alle anderen Überlebenden, sie attackieren sie nicht und durchqueren deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

Verteiler – Der Einsatz dieser Fertigkeit verändert die Brut in der Zombie-Phase. Wenn ihr die Zombie-Brut durchführt, zieht so viele Zombie-Karten, wie es Brut-Zonen gibt. Verteilt je eine auf jede Brut-Zone, die Zombies entstehen dann, wie angegeben.

Würfel 6: +1 Würfel 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.

Würfelergebnis +1: Kampf – Der Überlebende addiert 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den er in einer Kampffaktion wirft (Nah- oder Fernkampf). Das höchste Ergebnis ist immer 6.

Würfelergebnis +1: Nahkampf – Der Überlebende addiert 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den er in einem Nahkampf wirft. Das höchste Ergebnis ist immer 6.

Würfelergebnis +1: Fernkampf – Der Überlebende addiert 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den er in einem Fernkampf wirft. Das höchste Ergebnis ist immer 6.

Zäh – Der Überlebende ignoriert in jeder Zombie-Phase den ersten Angriff eines einzelnen Zombies auf ihn.

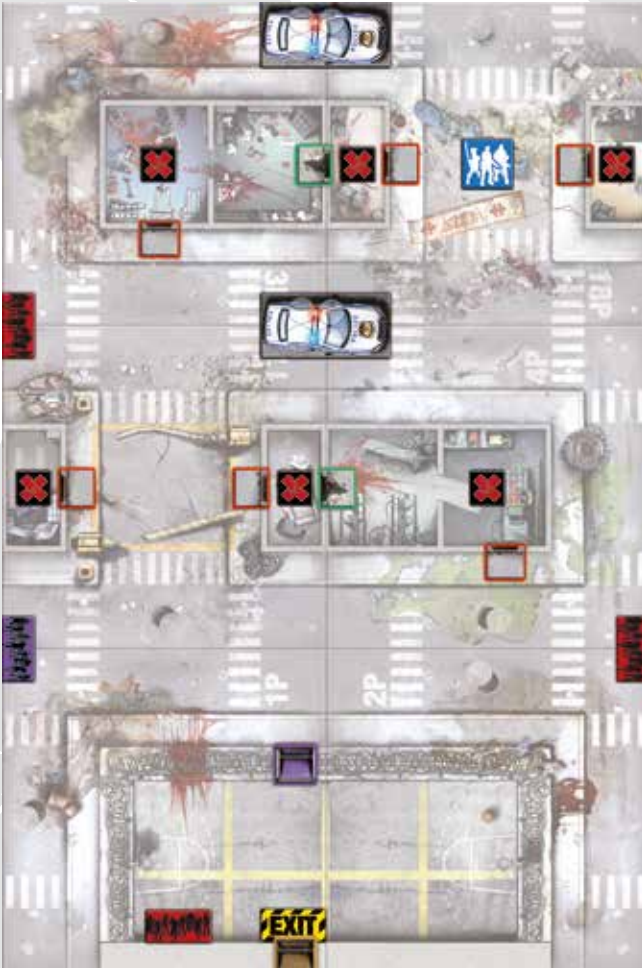
Zielsicher – Verbündete Miniaturen werden ignoriert, wenn der Überlebende einen Fernkampfangriff macht oder ein Auto durch eine Zone fährt. Die Fertigkeit findet keine Anwendung, wenn es um eine Waffe geht, die alles in einer Zone vernichtet (z. B. Molotow-Cocktail).

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

#12 MISSIONEN

MOO EINFÜHRUNG: DER EINBRUCH

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN



Wir hatten ein Gefängnis gefunden. Niemand von uns wäre glücklich gewesen, hierher zu kommen, bevor die Zombies kamen, aber nun erscheint dieser Ort wie ein kleines Paradies. Die sicheren Türen, welche die Insassen festhielten, werden nun gut geeignet sein, Zombies draußen zu halten. Gefängnisse hatten damals auch große Essensvorräte, Notstromaggregate, Waffen, Munition ... was auch immer. Wenn wir diesen Platz säubern können, werden wir hier sicher sein. Jedenfalls, bis uns das Essen ausgeht.

Benötigte Kartenteile: 1P, 2P, 3P, 4P, 17P & 18P.

ZIELE

Brecht *in* das Gefängnis ein ... Ihr braucht einen guten Plan, wie diesen hier. Führt ihn folgendermaßen aus:

- 1) Findet den violetten Schlüssel.** Die violette Haupteingangstür kann nur mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden, welcher sich in einem der angrenzenden Gebäude befindet. Ein rotes "X" wurde in jedem Gebäude platziert, wo sich der Schlüssel befinden könnte. Nehmt das violette Ziel. Hütet euch vor dem grünen Ziel, denn es erweckt ein Monstrum!
- 2) Betretet das Gefängnis.** Öffnet die neutrale Haupteingangstür und erreicht den Ausgang 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

- **Methodische Untersuchungen.** Jeder Ziel-Marker bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der ihn aufnimmt.
- **Ich habe etwas ... Großes gefunden.** Mischt das grüne Ziel verdeckt zufällig unter die roten Ziele. Wenn dieses Ziel genommen wird, erscheint sofort ein Monstrum, wo dieses Ziel lag. Wenn das Monstrum bereits im Spiel ist, ersetzt es durch einen Fettbrocken und zwei Schlurfer.
- **Ist dies der violette Schlüssel?** Mischt das violette Ziel verdeckt zufällig unter die roten Ziele. Sobald dieses Ziel genommen wurde, kann die violette Gefängnistür geöffnet werden.
- **Weißt du, was ein stiller Alarm ist?** Das ist etwas, das ihr nicht hören könnt, sehr wohl aber Zombies in der Nähe. Er schützt wichtige Dinge, wie z. B. den violetten Schlüssel. Die violette Brut-Zone wird aktiviert, wenn das violette Ziel genommen wird.
- **Ihr könnt Autos benutzen.**
- **Nett, ein Polizeiwagen!** Polizeiwagen sind Waffenkammern. Ihr könnt Polizeiwagen mehrmals durchsuchen. Zieht Karten, bis ihr eine Waffe findet. Werft die anderen ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch das Auftauchen eines Schlurfers.

MO1 DIE BLAUPAUSEN

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

Ein Gefängnis, überlaufen von Zombies, ohne Karte zu untersuchen, sollte unser letzter Fehler sein. Wir hatten alle Fernsehsendungen gesehen, über Insassen, die das gesamte Gefängnis kartographieren, um einen Fluchtweg zu finden. Wir wollen reingehen, nicht raus, aber die Idee ist trotzdem gut. Aber wer lässt komplette Karten einfach so liegen? Nach einigen Überlegungen machen wir uns dann in Richtung der Werkstätten auf. Alles, was repariert werden musste, wurde dort repariert. So haben wir eine gute Chance dort Lagepläne zu finden oder - noch besser - Blaupausen.

Benötigte Kartenteile: 1P, 2P, 3P, 5P, 6P, 9P, 11P, 16P & 18P.



ZIELE

Der Plan ist, den gesamten Bereich methodisch zu durchsuchen und dann wieder zurückzukehren.

1) Findet die Karten, Blaupausen und alles was hilfreich sein kann. Nach einer gewissen Zeit aufmerksamer Beobachtung, sind die wichtigsten Ziele ausgemacht. Sie sind auf der Karte mit einem roten X versehen. Holt alle roten Ziele.

2) Rückzug hinter das Sicherheitstor. Zieht euch mit den verbliebenen Überlebenden in das Gefängnis zurück, verschließt das violette Tor und die weißen Türen. Tötet alle Zombies, die hineingekommen sind, bis die übrigen Zombies keinen freien Weg mehr zu den Überlebenden haben. Mindestens ein Überlebender muss innerhalb des Gefängnisses sein, im sicheren Sektor.

SONDERREGELN

- **Methodische Untersuchungen.** Jeder Ziel-Marker bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der ihn aufnimmt.
- **Observationsausrüstung.** Legt eine Zielfernrohr-Karte und eine Gewehrkarte in den Wachturm auf dem Spielplan. Ein Überlebender kann eine Aktion aufwenden, um beide Karten zu nehmen.
- **Das Drehende Sicherheitstor.** Dieses Drehende Sicherheitstor ist das erste Hindernis zwischen euch und einem möglichen Weg nach draußen. Wenn der gelbe Schalter betätigt wird, dreht sich das Sicherheitstor-Plättchen eine Vierteldrehung nach links oder rechts (wählt die Richtung jedes Mal, wenn der Schalter betätigt wird). Der Überlebende, der zuerst den gelben Schalter betätigt, nimmt auch das gelbe Ziel und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.
- **Der violette Schalter.** Die violette Tür ist das zweite Hindernis zwischen euch und dem Weg nach draußen. 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.
- **Oh-oh.** Der violette Schalter öffnet auch eine andere Tür. Zombies kommen nun aus dem Inneren des Gefängnisses! Die violette Brut-Zone wird aktiviert, wenn der violette Schalter aktiviert wird. Diese Brut-Zone produziert keine Zombies mehr, wenn der violette Schalter zurückgesetzt wird.
- **Die weißen Zellen wurden bereits durchsucht.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet die weißen Zellentüren. Der Überlebende, der zuerst den weißen Schalter betätigt, nimmt auch das weiße Ziel und erhält 5 Erfahrungspunkte. Wenn sich die weißen Zellentüren zum ersten Mal öffnen, kommt es zur Zombie-Brut, auch in dem kleinen Raum, am unteren rechten Rand des Spielplans. Die weißen Zellentüren schließen sich wieder, wenn der weiße Schalter zurückgesetzt wird.
- **Der Berserker-Wächter.** Ein pffiger Typ schaffte es, einige Blaupausen zu finden, wurde jedoch von einem Monstrum im Wachturm festgesetzt. Wir kommen zu spät, um ihn zu retten. Zu Beginn des Spiels, platziert ein Berserker-Monstrum in der markierten Zone auf dem Spielplan.
- **Ihr könnt Autos benutzen.**
- **Es ist 'ne Angeberkarre!** Ihr könnt jede Angeberkarre nur einmal pro Spiel durchsuchen. Jede beinhaltet ein Bajonett.
- **Polizeiwagen!** Polizeiwagen sind Waffenkammern. 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 Auftauchen eines Schlurfers.



Spieler-Startzone	Drehendes Sicherheitstor	Wachturm	Gefängnis-Haupteingangstür	Violette Gefängnis-Haupteingangstür	1 Berserker-Monstrum	Brut-Zonen
Angeberkarre	Polizeiwagen	Gewehr + Zielfernrohr	Tür	Offene Tür	Weißer Zellentür	
						Ziele (5 EP)

MO2 FINDET DIE SCHLÜSSEL

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Durch die Blaupausen wissen wir, welche Türen verschlossen sind und wo die Türen sind. Die Hälfte sind irgendwo im Gefängnis, hängen an den Gürteln der Wächter, die zu Zombies wurden. Glücklicherweise gibt es Nachschlüssel im Verwaltungstrakt. Wir müssen alle Schlüssel einsammeln, bevor wir uns dran machen, die anderen Teile des Gefängnisses zu sichern. Es wird einfacher sein, und wir müssen nicht alle Türen zerstören.

Benötigte Kartenteile: 1P, 2P, 4P, 9P, 10P & 17P.

ZIELE

Findet zunächst die Schlüssel und macht euch dann auf den Weg, das Gefängnis zu erforschen:

1) Findet die Schlüssel. Die Gefängnis-schlüssel werden in der Administration verwahrt. Nehmt alle Ziele.

2) Im Gefängnis geht es weiter. Erreicht das Ausgangsplättchen mit **allen** Überlebenden. Ihr werdet alle gebraucht, um das Gefängnis zu durchsuchen. Jeder Überlebende kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, wenn sich dort keine Zombies befinden.

SONDERREGELN

• **Findet die Schlüssel.** Jeder Ziel-Marker bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der ihn aufnimmt.

• **Schlimme Überraschung.** Mischt das grüne Ziel verdeckt und zufällig unter eines der roten Ziele. Der Überlebende, der es nimmt, bekommt 5 Erfahrungspunkte. Wenn dieses Ziel genommen wurde, erscheint sofort ein Monstrum in dieser Zone. Wenn das Monstrum bereits im Spiel ist, ersetze es durch einen Fettbrocken und zwei Schlurfer.

• **Schlimmes wird noch schlimmer.** Mischt das blaue Ziel verdeckt und zufällig unter die roten Ziele. Der Überlebende, der es zuerst nimmt, bekommt 5 Erfahrungspunkte. Wenn dieses Ziel genommen wurde, erscheint sofort ein Berserker-Monstrum in dieser Zone. Wenn das Berserker-Monstrum bereits im Spiel ist, ersetze es durch einen Berserker-Fettbrocken und zwei Berserker-Schlurfer.

• **Ja, es könnte schlimmer sein.** Das Berserker-Monstrum beginnt zu heulen. Muss dieses Viech nun nach Verstärkung rufen? Die blaue Brut-Zone wird aktiviert, sobald das blaue Ziel genommen wird.



MO3 BETON-SÄGE

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Der Haupteingang lässt sich nicht mit einem Schlüssel öffnen. Da gibt es möglicherweise einen Schalter, den man nur von Innen bedienen kann. Wir werden das Ding nicht öffnen können, wenn wir nicht das richtige Werkzeug finden. Glücklicherweise hat Belle eine Baustelle unweit des Gefängnisses entdeckt. Da wurden Fenster in ein Gebäude eingefügt, mit Hilfe einer Betonsäge. Belle sagt, selbst wenn wir nicht durch die Stahltüren kommen, so können wir uns durch den Beton neben den Scharnieren schneiden. Ich kann mir Belle nicht mit einer Betonsäge vorstellen, aber sie scheint zu wissen, wovon sie redet. Hey! Das Ding kann man sicherlich auch für Zombies gebrauchen. Lasst uns dieses neue Spielzeug ausprobieren!

Benötigte Kartenteile: 3P, 4P, 5P, 7P, 8P, 9P, 10P, 15P & 17P.



ZIELE

Dinge in der richtigen Reihenfolge zu tun, ist der Schlüssel zum Erfolg:

- 1) **Holt die Betonsäge.** Schaut unter Sonderregeln.
- 2) **Öffnet die grüne Tür.** Sie kann nur mit einer Betonsäge geöffnet werden.
- 3) **Säubert diesen Gefängnissektor.** Dieser Gefängnisabschnitt teilt sich in drei Sektoren, die es zu säubern gilt: der zentrale Korridor, der weiße Sektor und der violette Sektor. Sammelt alle Ziele ein und eliminiert alle Zombies in diesen drei Sektoren, um das Spiel zu gewinnen.

SONDERREGELN

- **Brauchbares Zeug!** Jeder Ziel-Marker bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der ihn aufnimmt.
- **Suche nach der Betonsäge.** Sie ist auf dem Spielplan mit einem grünem "X" markiert. Der Überlebende, der das grüne Ziel als Erster erreicht, bekommt 5 Erfahrungspunkte, eine Betonsäge, und er kann sein Inventar als freie Aktion neu ordnen.
- **Diese Tür wird sich nicht so leicht öffnen.** Die grüne Tür kann nur mit einer Betonsäge geöffnet werden.
- **Zellen: Sektor Violett.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren. Der Überlebende, der den violetten Schalter als Erster erreicht, bekommt das violette Ziel und erhält 5 Erfahrungspunkte. Die Türen schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.
- **Zellen: Sektor Weiß.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren. Der Überlebende, der den weißen Schalter als Erster erreicht, bekommt das weiße Ziel und erhält 5 Erfahrungspunkte. Die Türen schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.
- **Das Drehende Sicherheitstor.** Dieses Drehende Sicherheitstor muss aktiviert werden, um die eine Hälfte des Gebäudes zu betreten. Wenn der gelbe Schalter betätigt wird, dreht sich das Sicherheitstor-Plättchen eine Vierteldrehung nach links oder rechts (wählt die Richtung jedes Mal, wenn der Schalter betätigt wird). Der Überlebende, der zuerst den gelben Schalter betätigt, nimmt auch das gelbe Ziel und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.

M04 DAS SCHWEISSGERÄT

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Ein Gefängnis kann wirklich eine ganz großartige Oase sein. Es hat ganz viele stabile Metalltüren, um Zombies draußen zu halten. Wir haben uns dazu entschlossen, die Türen zu versiegeln, die wir nicht brauchen, aber dazu brauchen wir ein Schweißgerät. Es gibt eins im Gefängnis. Das einzige Problem ist der vormalige Besitzer: Er war ein richtig großer Kerl und nun ist er ein richtig fettes Monstrum.

Benötigte Kartenteile: 1P, 6P, 9P & 12P.



ZIELE

Lasst uns das in der richtigen Reihenfolge angehen:

- 1) Öffnet die violette Tür.** Das erste Hindernis, das es zu entfernen gilt, ist ein Sicherheitstor. Der Schalter, um es zu öffnen, ist im Sicherheitsraum.
- 2) Jemand muss das Sicherheitstor überwachen.** Jemand muss das Sicherheitstor von Innen aktivieren. Diejenigen, die den gelben Schalter betätigen, werden für einige Zeit abgeschnitten sein.
- 3) Findet das Schweißgerät.** Nehmt das Ziel.
- 4) Geht zurück und schließt alles ab.** Ihr werdet alle brauchen, um das Gefängnis zu durchsuchen. Bringt alle Überlebenden zurück ins Gefängnis. Dann verschließt die violette Tür und das Sicherheitstor.

SONDERREGELN

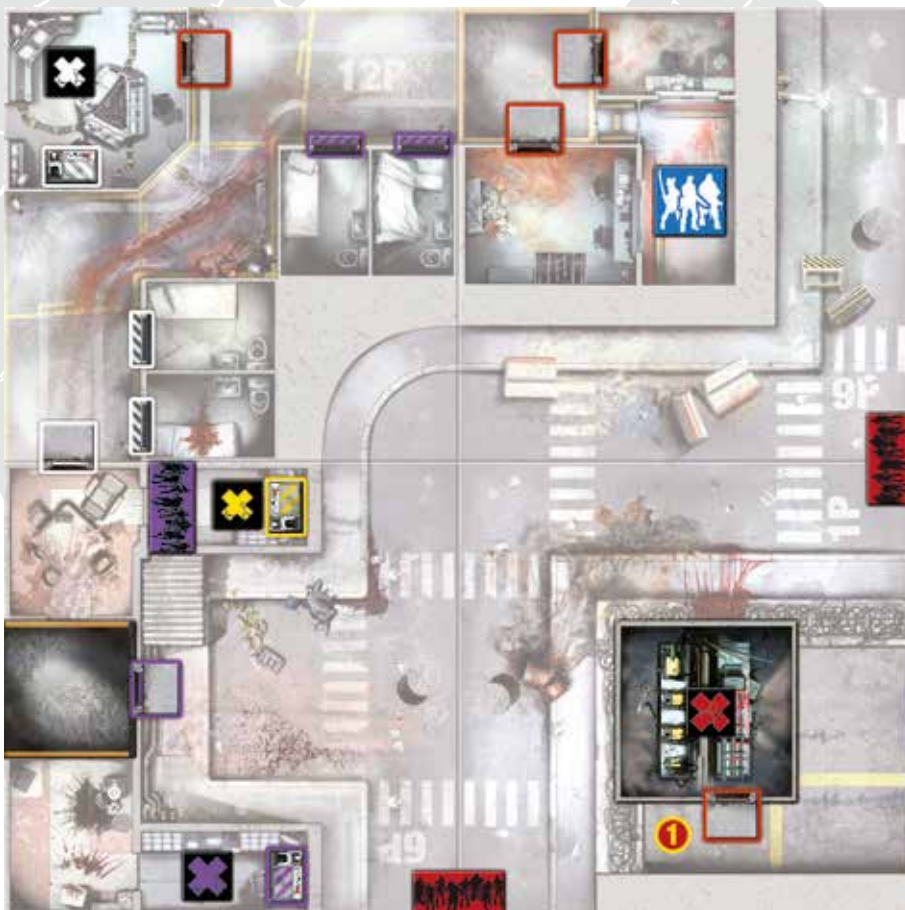
- **Ein schönes Schweißgerät.** Das Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Spieler, der es aufnimmt.
- **Der violette Schalter.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren und die violette Tür. Der Überlebende, der den violetten Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die violetten Türen schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.

- **Der weiße Schalter.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren und die weiße Tür. Der Überlebende, der den weißen Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das weiße Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die weißen Türen schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.

- **Wo kommen sie her?** Die violette Zombie-Brut-Zone ist aktiviert, wenn der violette Schalter betätigt wird. Wird der Schalter zurückgesetzt, endet die Zombie-Brut.

- **Der gelbe Schalter für das Drehende Sicherheitstor.** Wenn der gelbe Schalter betätigt wird, dreht sich das Sicherheitstor-Plättchen eine Vierteldrehung nach links oder rechts (wählt die Richtung aus, jedes Mal, wenn der Schalter betätigt wird). Der Überlebende, der zuerst den gelben Schalter betätigt, nimmt auch das gelbe Ziel und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.

- **Der Ex-Besitzer des Schweißgeräts.** Dieser Kerl war riesig, bevor er zum Zombie wurde. Nun ist er gar noch größer und viel hässlicher. Stellt zu Beginn des Spiels ein Monstrum in die markierte Zone auf dem Spielplan. Aber wo Schatten ist, ist auch Licht: Es wird durch den Stacheldrahtzaun gehen und einen Weg zum Schweißgerät bahnen.



M05 EINE EINFACHE MISSION

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

Es ist eine einfache Mission. Wir wollen einfach nur diesen Trakt mittlerer Sicherheitsstufe säubern. Es gibt da eine Menge Zellen, voll mit Zombies. Wir öffnen einfach nur die Zellen und killen dann alle Zombies. Was kann da schon schiefgehen?

Unsere größte Sorge ist der Hauptspeisesaal. Er ist mit einer dieser Sicherheitstüren verschlossen, die man nur mit dem richtigen Schalter öffnen kann - und den haben wir noch nicht gefunden. Wir müssen wahrscheinlich die Tür mit dem Schweißgerät auf-trennen. Während wir den Trakt säubern, können wir in Ruhe hierüber nachdenken.

Benötigte Kartenteile: 7P, 8P, 12P & 15P.

ZIELE

Suchen und zerstören!

- 1) **Öffnet die violetten und weißen Zellen.** Ihr braucht nur die violetten und weißen Schalter umzulegen, um die Türen zu öffnen.
- 2) **Kommt zurück.** Erreicht das Ausgangsplättchen mit den verbliebenen Überlebenden. Jeder Überlebende kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, wenn sich dort keine Zombies befinden.



SONDERREGELN

- **Kontrollpunkte.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Das ist keine reguläre Wachrüstung.** Jemand hat ein Bajonett und einen taktischen Einsatzschild im Wachraum liegen lassen. Das ist definitiv keine Standardausrüstung für Wachpersonal. Was macht das ganze Zeug hier? Ein Überlebender kann mit einer Aktion die Ausrüstung aufnehmen.
- **Der violette Schalter.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren. Der Überlebende, der den violetten Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Dieser Schalter kann nur einmal aktiviert werden.
- **Der weiße Schalter.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren. Der Überlebende, der den weißen Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das weiße Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Dieser Schalter kann nur einmal aktiviert werden.
- **Da war er. Ich meine, der Schalter der Kantine.** Die Türen der Kantine wurden aus einem guten Grund geschlossen. Jede Menge Zombies wurden dort eingesperrt! Die violette Zombie-Brut-Zone wird aktiv, wenn der violette Schalter aktiviert wird.



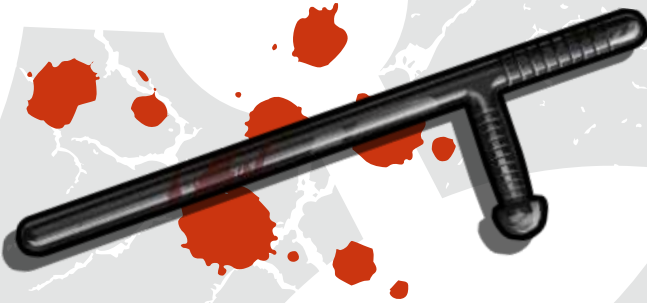
M06 RETTUNGS- MISSION

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

Kürzlich öffneten wir die Kartine, Zombies strömten ins Gefängnis, und davon viele. Wie waren dumm genug, zu glauben, sie aufhalten zu können. Wir haben den Kampf verloren, schafften es aber, vor der Horde zu fliehen. Unglücklicherweise wurden wir getrennt, und einige von uns sind gefangen in einem Sicherheitstrakt, den man nicht von Innen öffnen kann. Sie sind umstellt von Zombies.

Auf der anderen Seite mag es auch Glück sein, dass wir getrennt wurden. Die anderen von uns haben einen Sektor erreicht, in dem sie Ausrüstung finden, die Türen öffnen und die anderen retten können.

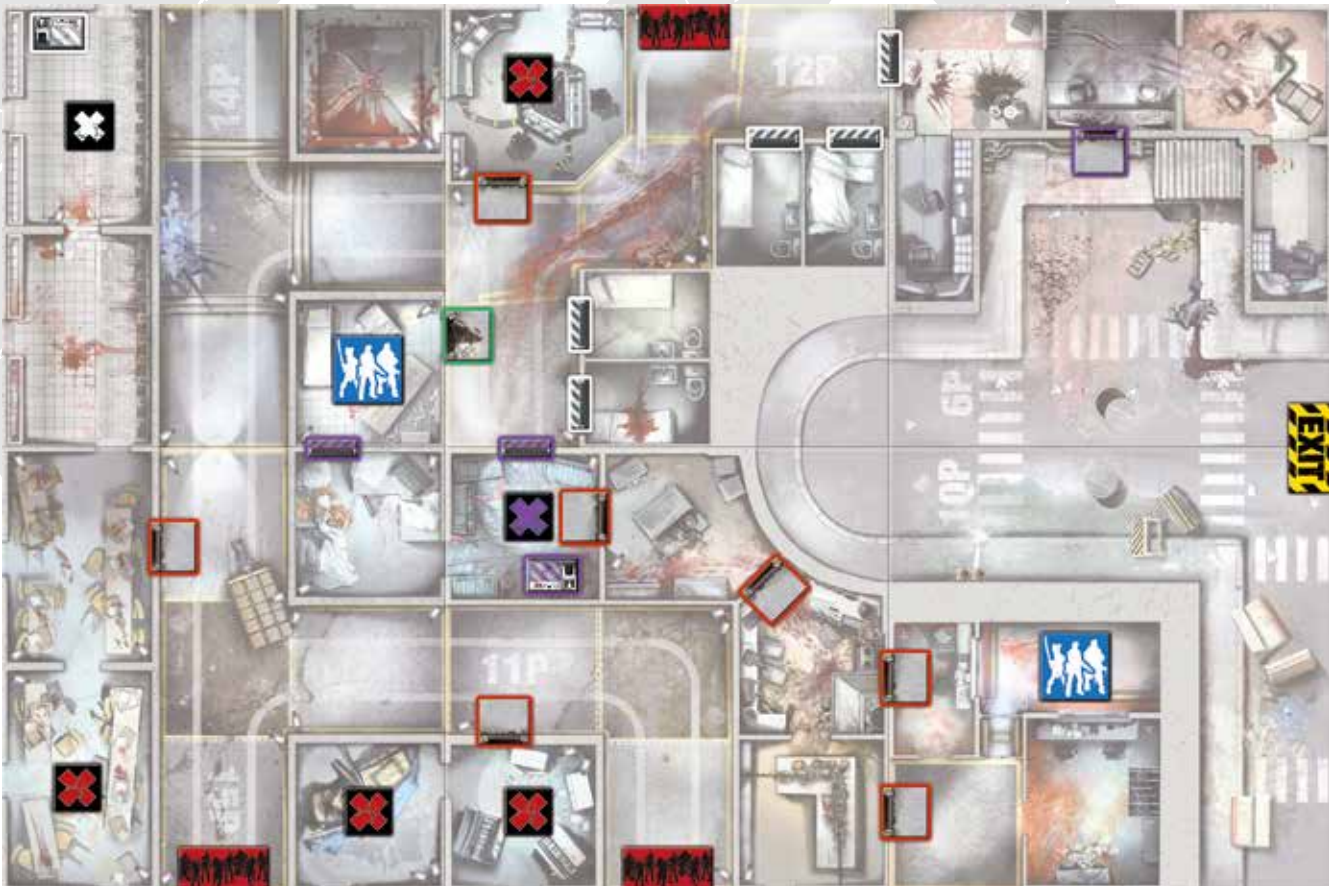
Benötigte Kartenteile: 6P, 10P, 11P, 12P, 14P & 15P.



ZIELE

Hier ist der Rettungsplan.

- 1) **Öffnet die violetten Türen.** Dadurch wird das Team wieder zusammengeführt. Aktiviert den violetten Schalter, um die Tür zu öffnen.
- 2) **Öffnet die weißen Türen.** Die weißen Türen sind das Einzige zwischen euch und dem Ausgang. Aktiviert den weißen Schalter, um diese Türen zu öffnen.
- 3) **Niemand wird zurückgelassen.** Erreicht das Ausgangsplättchen mit **allen** Überlebenden. Jeder Überlebende kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, wenn sich dort keine Zombies befinden.



SONDERREGELN

- **Sehr vorsichtig untersuchen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Getrenntes Team.** Die Hälfte des Teams ist im Gefängnis gefangen. Es gibt zwei Startzonen. Teilt das Team in zwei gleich große Gruppen (wenn es eine ungerade Zahl ist, entscheidet selbst, wo sich der zusätzliche Überlebende befindet), nachdem ihr die Startausrüstung verteilt habt. Die erste Gruppe beginnt in der einen, die zweite Gruppe in der anderen Startzone.
- **Der violette Schalter.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren und alle violetten Türen. Der Überlebende, der den violetten Schalter aktiviert, erhält das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Dieser Schalter kann nur einmal aktiviert werden.
- **Der weiße Schalter.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren. Der Überlebende, der den weißen Schalter aktiviert, erhält das weiße Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Dieser Schalter kann nur einmal aktiviert werden.



MO7 ZUFLUCHTSORT

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wir haben den perfekten Zufluchtsort gefunden. Alle Türen werden elektrisch geöffnet, bis auf eine, die man ganz einfach aufschweißen kann. Es gibt jede Menge Platz, und sogar eine kleine Küche, wahrscheinlich für das Wachpersonal. Es gibt nur ein kleines Problem: Die vormaligen Bewohner, gefangene infizierte Insassen, im nahen Gefängnishof. Die Menge der Zombies ist so groß, dass nun sowohl der Hof als auch das angrenzende Gebäude voll sind. Niemand möchte neben einer Gruppe heulender, kratzender und schlurfender Zombies leben, so werden wir nun also die Türen zum Hof öffnen, und den wohl größten Zombizid des Monats durchführen!

Benötigte Kartenteile: 1P, 2P, 5P, 6P, 7P & 12P.

ZIELE

Methodisch arbeiten ist der Kern zu einem gelungenen Zombizid. Befolgt einfach nur die einzelnen Schritte:

- 1) **Öffnet die violetten Türen.** Dies ist das erste Hindernis zwischen euch und dem Gemetzel. Aktiviert den violetten Schalter.
- 2) **Öffnet die weißen Türen.** Dann lasst den Zombizid beginnen! Aktiviert den weißen Schalter.
- 3) **Opferzahlen!** Die Mission ist erfolgreich, sobald irgendwann, nach dem Erreichen der ersten beiden Ziele, keine Zombies mehr auf dem Brett sind.

SONDERREGELN

- **König des Hofes.** Einer der Infizierten war ein richtig großer Kerl. Er verwandelte sich nicht in einen normalen Schlurfer, sondern in ein riesiges Monstrum. Zu Beginn des Spiels stellt ein Monstrum in die markierte Zone auf dem Spielplan.
- **Der violette Schalter.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren und alle violetten Türen. Der Überlebende, der den violetten Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die violetten Türen schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.
- **Eine entfernte Tür, verbunden mit dem violetten Schalter.** Die violette Zombie-Brut-Zone wird aktiv, wenn der violette Schalter aktiviert wird. Die Zombie-Brut endet dort, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.
- **Der weiße Schalter.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren. Der Überlebende, der den weißen Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das weiße Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die weißen Türen schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.



- **Der gelbe Schalter für das Drehende Sicherheitstor.** Wenn der gelbe Schalter betätigt wird, dreht sich das Sicherheitstor-Plättchen eine Vierteldrehung nach links oder rechts (wählt die Richtung jedes Mal, wenn der Schalter betätigt wird). Der Überlebende, der zuerst den gelben Schalter betätigt, nimmt auch das gelbe Ziel und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.

- **Ihr könnt Autos benutzen.**

- **Zwei Polizeiwagen!** Man kann einen Polizeiwagen mehrmals im Spiel durchsuchen. Zieht solange Karten, bis ihr eine Waffenkarte findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch das Auftauchen eines Schlurfers.

		
Spieler-Startzone	Brut-Zonen	
	 	 
Türen	Haupteingangstüren	Zellentüren
		 
 	Schalter	Ziele (5 EP)
		
Drehendes Sicherheitstor	Monstrum	Polizei-wagen

MO8 FUTTERRR!

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Nun wissen wir, was mit den ehemaligen Bewohnern unserer neuen Zuflucht passiert ist. Sie hungerten sich zu Tode. Sie hielten Zombies zwischen sich und den Speisekammern gefangen. Glücklicherweise haben wir das Areal gerade gesäubert, und dennoch kommen immer mal wieder Zombies von überall zu uns geschlurft. Wir haben beschlossen, soviel Futter wie wir tragen können, zu unserem Zufluchtsort zu schleppen. Das wird nicht einfach, aber wir wollen nicht den gleichen Fehler machen wie unsere Vorgänger.

Benötigte Kartenteile: 1P, 2P, 5P, 6P, 9P, 10P, 11P & 12P.

ZIELE

Es ist ein zweistufiger Plan:

- 1) Futter einsammeln.** Die Stellen, wo Verpflegung verstaut ist, sind mit einem "X" auf dem Spielplan markiert. Sammelt alle Ziele ein.
- 2) Geht zurück zum Hof.** Geht zurück zur Startzone, mit mindestens acht Futterkarten, die ihr bei den Zielen erhaltet. Wenn ein Überlebender eliminiert wird, während er eine solche Karte bei sich hat, ist das Spiel verloren.

SONDERREGELN

- **Tut, was getan werden muss.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Futterrr!** Zu Beginn des Spiels packt alle Konserven-, Reis- und Wasser-Karten beiseite. Jedes Mal, wenn ein rotes Ziel genommen wird, bekommt der Überlebende, der es genommen hat, eine dieser Karten zufällig und kann als freie Aktion sein Inventar umsortieren.

- **Was zur Hölle haben diese Zombies gegessen?** Wir wissen es nicht genau, aber nun rennen sie die ganze Zeit wie aufgedreht. Stellt zu Beginn des Spiels einen Läufer in jede markierte Zone auf dem Spielplan.

- **Der violette Schalter.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren und alle violetten Türen. Der Überlebende, der den violetten Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die violette Haupteingangstür und die violetten Zellentüren schließen, wenn der Schalter wieder zurückgesetzt wird.

- **Der weiße Schalter.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren. Der Überlebende, der den weißen Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das weiße Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die weißen Zellentüren schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.





- **Der gelbe Schalter für das Drehende Sicherheitstor.** Wenn der gelbe Schalter betätigt wird, dreht sich das Sicherheitstor-Plättchen eine Vierteldrehung nach links oder rechts (wählt die Richtung jedes Mal, wenn der Schalter betätigt wird). Der Überlebende, der zuerst den gelben Schalter betätigt, nimmt auch das gelbe Ziel und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.

- **Ihr könnt Autos benutzen.**

- **Polizeiwagen!** Polizisten sind dazu da, Waffen in ihren Fahrzeugen zurückzulassen und sind jetzt wohl Zombies. Das ist eine Lehre. Lasst nie eine Waffe im Auto! Ein Polizeiwagen kann mehrmals im Spiel durchsucht werden. Zieht solange Karten, bis ihr eine Waffenkarte findet. Legt die anderen ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch das Auftauchen eines Schlurfers.





M09 ENDLOSE SÄUBERUNG (EIN MÖGLICHES ENDE)

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wir haben ein anderes Zombie-verseuchtes Areal im Gefängnis gefunden. Als wir herkamen, sah es so aus, als könnten wir den ganzen Platz säubern, aber das Gefängnis ist ein endloses Zombielager. Wir glauben nicht, dass wir es in einen sicheren Ort verwandeln können. Wir sind einfach zu wenige; vielleicht mit Verstärkung, aber nicht wir alleine.

Benötigte Kartenteile: 7P, 8P, 9P, 10P, 12P & 16P.

ZIELE

Lasst uns versuchen, diesen Ort für immer und ewig zu säubern:

- 1) Findet den grünen Generalschlüssel.** Der weiße Schalter ist hinter einer grünen Tür! Es gibt aber einen Schlüssel, der diese Tür öffnet. Er kann nur in einem der Wachräume sein. Die Stellen, wo sich der grüne Schlüssel befinden könnte, sind mit einem "X" auf dem Spielplan markiert. Sammelt Ziele ein, bis ihr ihn findet.
- 2) Öffnet die violetten und weißen Zellen.** Ihr seht ja, wie

viele dort sind und wie viele wohl noch in den anderen Gängen des Gefängnisses sind.

3) Wir müssen abhauen. Es sind einfach zu viele. Erreicht das Ausgangsplättchen mit **allen** Überlebenden. Jeder Überlebende kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, wenn sich dort keine Zombies befinden.

Und die Zukunft? Das ist eine andere Geschichte. Vielleicht werdet ihr zurückkommen, mit weiteren Überlebenden, um die Arbeit zu beenden. Oder vielleicht ist es auch Zeit, sich nach einem zombiefreien Platz umzuschauen. Wenn es den denn gibt.

SONDERREGELN

- **Der letzte Versuch, aber Kopf hoch!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Der grüne Generalschlüssel!** Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele. Sobald dieses gefunden wird, kann die grüne Tür geöffnet werden. Der Überlebende, der es genommen hat, bekommt 5 Erfahrungspunkte.
- **Stiller Alarm!** Mischt die blauen Ziele zufällig und verdeckt unter die roten Ziele. Die blaue Zombie-Brut-Zone wird aktiv, wenn das erste blaue Ziel aufgedeckt wird. Der Überlebende, der es nimmt, bekommt 5 Erfahrungspunkte.
- **Der violette Schalter.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren und den violetten Haupteingang. Der Überlebende, der den violetten Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die violette Haupteingangstür und die violetten Zellentüren schließen, wenn der Schalter wieder zurückgesetzt wird.



- **Der weiße Schalter.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren und den weißen Haupteingang. Der Überlebende, der den weißen Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das weiße Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die weißen Zellentüren und die weiße Haupteingangstür schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.

- **Der gelbe Schalter für das Drehende Sicherheitstor.** Wenn der gelbe Schalter betätigt wird, dreht sich das Sicherheitstor-Plättchen eine Vierteldrehung nach links oder rechts (wählt die Richtung jedes Mal, wenn der Schalter betätigt wird). Der Überlebende, der zuerst den gelben Schalter betätigt, nimmt auch das gelbe Ziel und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.



	
Drehendes Sicherheitstor	Türen
	
Spieler-Startzone	Zellentüren
	
Ausgangsplättchen	Haupteingangstüren
	
Brut-Zonen	Schalter
	
	Ziele (5 EP)

M10 GEFÄNGNIS IST HÖLLE (EIN ALTERNATIVES ENDE)

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Jede Zelle ist eine neue Herausforderung. Nun stellt euch die Herausforderung eines kompletten Gefängnisflügels mit dutzenden Zellen vor, jede voll mit Zombies.

Das Gefängnis ist ein riesiges Verlies, gefüllt mit wabernden Zombiemassen. Wir werden es schwer haben, sie alle zu töten. Am Ende des Tages, werden wir wissen, ob wir es packen, oder ob wir uns zurückziehen müssen. Letztere Option gefällt mir gar nicht. Es gibt hier nur Platz für eine herrschende Art - und ich bin Teil von ihr.

Benötigte Kartenteile: 5P, 6P, 7P, 8P, 9P, 12P, 17P & 18P.



ZIELE

Um sich dieser Herausforderung zu stellen, müsst ihr einen guten Plan haben.

- 1) **Findet den blauen Generalschlüssel.** Der Haupteingang des Gefängnisses ist verschlossen, und ihr braucht den Generalschlüssel, um aufzuschließen. Der Schlüssel kann nur in einem der Wachräume sein. Die Orte, wo er sein kann, sind mit einem roten "X" auf dem Spielplan markiert. Nehmt sie alle auf und findet das Blaue unter ihnen.
- 2) **Öffnet die violetten und weißen Zellen.** Wenn der Haupteingang geöffnet ist, springt hinein und tötet alle Zombies, die euch in den Weg kommen. Wenn ihr sie vernichtet, bedeutet das, dass ihr in der Lage seid, das gesamte Gefängnis zu säubern.
- 3) **Untersucht alle Orte von Interesse.** Sammelt alle Ziele ein, um die Mission zu beenden.

SONDERREGELN

- **Checkliste!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Der blaue Generalschlüssel!** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die fünf speziell markierten roten Ziele außerhalb des Hauptgebäudes. Wenn dieses gefunden wurde, kann der Haupteingang zum Gefängnisflügel geöffnet werden.



Wachturm



Drehendes Sicherheitstor



Gefängnis-Haupteingangstür



Türen



Spieler-Startzone



Polizeiwagen



Brut-Zonen



Schalter



Angeberkarre



Ziele (5 EP)



- **Der violette Schalter.** Die Aktivierung des violetten Schalters öffnet alle violetten Zellentüren. Der Überlebende, der den violetten Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das violette Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die violette Haupteingangstür und die violetten Zellentüren schließen, wenn der Schalter wieder zurückgesetzt wird.

- **Der weiße Schalter.** Die Aktivierung des weißen Schalters öffnet alle weißen Zellentüren. Der Überlebende, der den weißen Schalter zum ersten Mal aktiviert, erhält das weiße Ziel und 5 Erfahrungspunkte. Die weißen Zellentüren und die weiße Haupteingangstür schließen wieder, wenn der Schalter zurückgesetzt wird.

- **Der gelbe Schalter für das Drehende Sicherheitstor.** Wenn der gelbe Schalter betätigt wird, dreht sich das Sicherheitstor-Plättchen eine Vierteldrehung nach links oder rechts (wählt die Richtung jedes Mal, wenn der Schalter betätigt wird). Der Überlebende, der zuerst den gelben Schalter betätigt, nimmt auch das gelbe Ziel und erhält dafür 5 Erfahrungspunkte.

- **Ihr könnt Autos benutzen.**

- **Angeberkarren.** Ihr könnt jede Angeberkarre einmal pro Spiel untersuchen. Jede Karre enthält ein Bajonett.

- **Polizeiwagen.** Polizisten sind dazu da, Waffen in ihren Fahrzeugen zurückzulassen und sind jetzt wohl Zombies. Das ist eine Lehre. Lasst nie eine Waffe im Auto! Man kann einen Polizeiwagen mehrmals im Spiel durchsuchen. Zieht solange Karten, bis ihr eine Waffenkarte findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte unterbricht die Suche durch das Auftauchen eines Schlurfers.

#13 INDEX

Akteur	7
Aktionen	13
Ausrüstung	8, 9, 11
Ausrüstung tauschen	14
Ausweis	6, 11
Auto-Angriff	20-21
Auto, ein- und aussteigen	15
Auto fahren	15
Auto, Plätze tauschen	15
Basisregeln	7-12
Beidhandwaffen	9, 19
Berserker-Zombies	12
Bewegung	8, 13, 16
Bewegungsaktion	13
Drehendes Sicherheitstor	25
End-Phase	6
Erfahrung	10-11
Extra-Aktivierungskarte	17
Fernkampf	19
Fertigkeiten	25-28
Fettbrocken	12
Gänge	23

Gefahrenstufe	10-11
Genauigkeit	9, 19
Gewinnen und Verlieren	6
Gift-Monstrum (und Berserker)	13
Gift-Zombies	12
Gully-Karte	18
Inventar	11
Inventar umorganisieren	14
Kampf	19
Karten kombinieren	10
Lärm	9
Lärm machen	15
Läufer	12, 16
Missionen	29
Molotow-Cocktail	10
Monstrum	12
Nachladen	20
Nahkampf	19
Nichts tun	15
Raum	7
Reichweite	9, 19
Schaden	9, 19
Schalter umlegen	15
Scharfschützengewehr	10
Schießen	14, 19
Schlagstöcke und Pfannen	6
Schlurfer	12
Sicherheitszonen	25
Sichtlinie	7
Spezial-Zonen	24
Spielaufbau	6
Spieleranzahl	6
Spieler-Phase	13
Spielmaterial	3
Spielübersicht	6
Stacheldrahtzaun	24
Start-Ausrüstung	6
Startspieler	6, 13



Straße.....	7
Suchen.....	14
Treffer.....	9, 19
Treffer zuordnen.....	19-21
Türen aufbrechen.....	8
Türen öffnen.....	14
Überlebender.....	7
Überzombies.....	22
Verbesserte Waffen.....	10
Wachtürme.....	24
Waffen.....	9
Waffen, laute.....	8
Würfel.....	9, 19
Wunden.....	15
Zellen.....	23
Ziele.....	5, 15
Ziel einsammeln.....	15
Zielprioritäten.....	20
Zombie-Brut.....	14, 17
Zombies aktivieren.....	15
Zombies, Angriff.....	15
Zombies, Bewegung.....	16
Zombies, Aufteilung.....	16
Zombies, keine Minis mehr.....	18
Zombie-Phase.....	15
Zombies, Typen.....	12-13
Zone.....	7



MITWIRKENDE

SPIEL-DESIGNER:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDE PRODUZENT:

Percy DE MONTBLANC

ILLUSTRATION:

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

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT

MODELLIERER:

Juan NAVARRO PEREZ, 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, Thaissa 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 GuillotineGames-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.

Zombicide Season 2: Prison Outbreak
Erste Auflage: Mai 2014

DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG.

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

EIN SPIELZUG IM ÜBERBLICK

**SPIELREGELN
HABEN VORRANG VOR
DIESER REGEL-
ZUSAMMEN-
FASSUNG.**

1 SCHRITT EINS

Bestimmt einen Startspieler (er erhält das Startspieler-Plättchen).

**JEDER ZUG BE-
GINNT MIT DER:**

2 SPIELER- PHASE

Der erste Spieler aktiviert seine Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn er fertig ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers. Spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Überlebende hat anfänglich drei Aktionen, die er aus der folgenden Liste auswählen kann. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Aktion mehrmals pro Zug ausführen.

- ✘ **BEWEGEN:** Eine Zone weit bewegen.
- ✘ **SUCHEN:** Nur in Räumen. Ziehe eine Karte vom Ausrüstungsstapel (nur einmal Suchen pro Zug pro Überlebendem).
- ✘ **EINE TÜR ÖFFNEN:** Spezielle Ausrüstung oder Fertigkeit benötigt. Zombies erscheinen, wenn die erste Tür eines Gebäudes geöffnet wird.
- ✘ **INVENTAR NEU ORDNET:** Ausrüstungsaustausch mit anderen Überlebenden (in derselben Zone) ist möglich.
- ✘ **FERNKAMPF:** Ausgerüstete Fernkampf-Waffe erforderlich.
- ✘ **NAHKAMPF:** Ausgerüstete Nahkampf-Waffe erforderlich.
- ✘ **IN EIN AUTO EIN- ODER AUSSTEIGEN:** Kein Einsteigen, wenn Zombies da sind.
- ✘ **PLÄTZE WECHSELN IM AUTO:** Bewege dich auf einen anderen freien Platz.
- ✘ **AUTOFAHREN:** Wenn die Mission es erlaubt. Man muss auf dem Fahrersitz sitzen. Attackiert alle Akteure in den befahrenen Zonen.
- ✘ **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER EIN ZIEL AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).
- ✘ **LÄRM MACHEN.** Wenn es nicht anders geht, muss man es riskieren.
- ✘ **NICHTS TUN** (und damit leben).

**WENN ALLE SPIELER
FERTIG SIND:**

3 ZOMBIE- PHASE

1. AKTIVIERUNG Alle Zombies verwenden eine Aktion darauf, eine der zwei folgenden Aktionen zu machen:

- ▶ **ANGRIFF** • Zombies in der gleichen Zone mit Überlebenden, greifen diese an.
- ▶ **BEWEGUNG** • Die Zombies, die nicht angreifen, bewegen sich. Die anderen haben einen Brunch.
- Jeder Zombie zieht sichtbare Überlebende dem Lärm vor.
- Wählt den kürzesten Weg. Wenn nötig, teilt die Gruppe auf und fügt Zombies hinzu, um die Anzahl auszugleichen.

HINWEIS: Läufer haben zwei Aktionen pro Zug. Nachdem alle Zombies ihre erste Aktion hatten, führen Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal für ihre zweite Aktion durch.

2. BRUT

- Zieht die Zombie-Karten für die Brut-Zonen immer in der gleichen Reihenfolge.
- Benutzte Gefahrenstufe = höchste Gefahrenstufe der aktiven Überlebenden.
- Fettbrocken entstehen mit zwei Schlurfern.
- Keine Miniaturen eines bestimmten Typs mehr? Alle Zombies dieser Art erhalten eine zusätzliche Aktivierung!

4 END- PHASE

- Entfernt alle Lärm-Marker vom Spielplan.
- Der nächste Spieler erhält das Startspieler-Plättchen (im Uhrzeigersinn).

ZIEL- PRIORITY

- (1) Regeln für Gift-Zombies findet ihr in der Toxic City Mall-Erweiterung.
- (2) Jeder Fettbrocken kommt bei der Brut mit zwei Schlurfern seiner Art (Standard-, Gift- oder Berserker-).
- (3) Gift-Monstrum: Alle Zombies in seiner Zone verwandeln sich am Ende der Zombie-Phase in Gift-Zombies. Berserker-Zombies sind gegen diesen Effekt immun.
- (4) Berserker-Monstrum: Bewegt sich bis zu zwei Zonen.

ZIEL-PRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	MIN. SCHADEN ZUR VERNICHTUNG	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	ÜBERLEBENDER	-	-	-
2	GIFT-SCHLURFER (1)	1	1	1
3	SCHLURFER	1	1	1
4	BERSERKER-SCHLURFER	1	1	1
5	GIFT-FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	GIFT-MONSTRUM (3)	1	3	5
6	FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	MONSTRUM	1	3	5
7	BERSERKER-FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	BERSERKER-MONSTRUM (4)	1	3	5
8	GIFT-LÄUFER	2	1	1
9	LÄUFER	2	1	1
10	BERSERKER-LÄUFER	2	1	1