



NIGHT OF THE LIVING DEAD™



EIN **ZOMBICIDE** SPIEL

KAPITEL

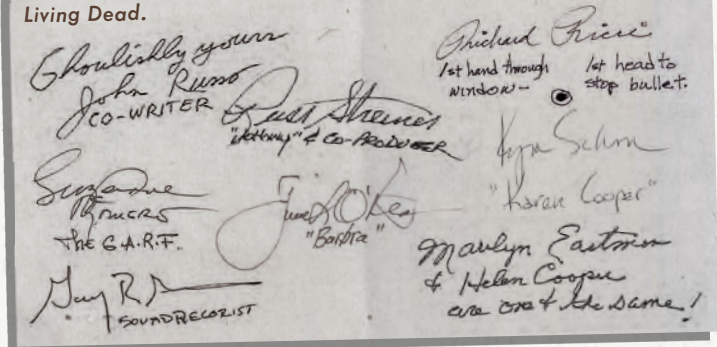
- **01 SPIELMATERIAL** 3
- **02 NIGHT OF THE LIVING DEAD** 5
- **03 SPIELVORBEREITUNG** 6
- **04 SPIELÜBERSICHT** 8
 - SPIELERPHASE 8
 - GHULPHASE 8
 - ENDPHASE 8
 - GEWINNEN UND VERLIEREN 8
- **05 DIE GRUNDLAGEN** 9
 - WICHTIGE DEFINITIONEN 9
 - SICHTLINIE 10
 - BEWEGUNG 11
 - AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL 12
 - MUNITIONSARTEN 12
 - GHULE TÖTEN UND AUSRÜSTUNG ZUM BARRIKADEN ÖFFNEN 13
 - KAMPFATTRIBUTE 13
 - DOPPELSEITIGE CHARAKTERBÖGEN:
DER ROMERO- UND DER ZOMBICIDE-MODUS 14
 - ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN 14
- **06 INVENTAR** 16
- **07 DIE GHULE** 17
 - SCHLURFER 17
 - ZERTRÜMMERER 17
 - FETTBROCKEN 17
 - VERWANDTER 17
- **08 SPIELERPHASE** 18
 - BEWEGEN 18
 - SUCHEN 18
 - TÜRAKTION 18
 - BARRIKADENAKTION 19
 - UMSORTIEREN/TAUSCHEN 19
 - KAMPFSAKTIONEN 20
 - NAHKAMPFSAKTIONEN 20
 - FERNKAMPFSAKTIONEN 20
 - EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN 20
 - NICHTS TUN 20
 - AUTOAKTIONEN 20
 - IN EIN AUTO EIN- ODER AUSSTEIGEN 20
 - PLÄTZE IM AUTO WECHSELN 21
 - EIN AUTO FAHREN 21
- **09 GHULPHASE** 22
 - SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG 22
 - ANGRIFF 22
 - BEWEGUNG 23
 - SCHRITT 2 - BRUT 24
 - KARTEN ZUM ÖFFNEN VON BARRIKADEN UND TÜREN 25
 - DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE 25
- **10 KAMPF** 26
 - NAHKAMPFSAKTION 26

1967 waren wir alle jung, zielstrebig und voller Energie. Filme zu drehen war eine tolle Möglichkeit, Kreativität zum Ausdruck zu bringen, und wir liebten, was wir taten. Es war uns sehr wichtig, dass wir eine Idee und ein Drehbuch verwirklichen und damit eine bedeutsame Botschaft senden, welche die Menschen anspricht und beeinflusst.

Wenn man viel Zeit damit verbracht hat, die Geschichten anderer Leute zu erzählen, entwickelt man den Drang, seine eigene Geschichte zu erzählen. So entstand *Night of the Living Dead*. Es war etwas, was wir wirklich machen wollten, also machten wir es einfach. Allen Widrigkeiten zum Trotz machten wir den Film so, wie wir es für richtig hielten. Der Rest ist Geschichte.

Wir hätten uns nie vorstellen können, welche Auswirkungen der Film haben würde und dass er der Vorläufer des Zombie-Genres und der Zombie-Kultur werden würde. Die Bewegung hat sich weiterentwickelt und die breite Masse „infiziert“. Jetzt, 53 Jahre später, ist aus dem Film ein wunderschön produziertes Brettspiel entstanden. Das macht uns sehr stolz und begeistert uns. Wir heißen alle Spieler herzlich willkommen, die aufgrund dieses Spiels den Film zum ersten Mal sehen. Für alle Fans des Films freuen wir uns, dass ihr die Geschichte erneut erleben könnt.

Vielen Dank von der Besetzung und Crew des Films *Night of the Living Dead*.



- FERNKAMPFSAKTION 27
 - ZIELPRIORITÄTEN 27
 - EIGENBESCHUSS 28
- AUTO-ANGRIFF 28
- **11 WAFFENEIGENSCHAFTEN** 28
 - NACHLADEN 28
 - SCHARFSCHÜTZE 28
- **12 VERBESSERTE AUSRÜSTUNG** 29
 - MAMAS SCHROTFLINTE 29
 - MOLOTOWCOCKTAIL 29
 - WINCHESTER MIT ZIELFERNROHR 29
 - FAKEL 30
- **13 MAISFELDER UND WÄLDER** 31
- **14 WEITERE SPIEL-MODI** 32
 - ULTRAROT-MODUS 32
 - DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN 32
- **15 SZENEN** 33
- **16 FERTIGKEITEN** 46
- **17 INDEX** 47
 - CREDITS 47
 - ÜBERSICHT EINER RUNDE 48

01 SPIELMATERIAL

6 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)

6 CHARAKTERBÖGEN (DOPPELSEITIG)

66 MINIATUREN

12 Überlebende



Barbra
(Romero-Modus)



Ben
(Romero-Modus)



Tom
(Romero-Modus)



Harry
(Romero-Modus)



Helen
(Romero-Modus)



Judy
(Romero-Modus)



Barbra
(Zombicide-Modus)



Ben
(Zombicide-Modus)



Tom
(Zombicide-Modus)



Harry
(Zombicide-Modus)



Helen
(Zombicide-Modus)



Judy
(Zombicide-Modus)

54 Ghule



28 Schlurfer



12 Zertrümmerer



12 Fettbrocken



2 Verwandte
(Karen und Johnny)

REGELN • NIGHT OF THE LIVING DEAD: EIN ZOMBICIDE-SPIEL

111 KARTEN

65 Ausrüstungskarten

7x Startausrüstung

- Brecheisenx1
- Klauenhammer.....x1
- Radschlüssel.....x1
- Tischbein.....x3
- Winchester 94.....x1



11x Fernkampf-ausrüstung

- Abgesägte Flintex4
- Ithaca M37x2
- Smith & Wesson Model 10.....x2
- Uzi.....x2
- Winchester 94.....x1



11x Nahkampf-ausrüstung

- Axtx1
- Baseballschläger.....x2
- Katanax2
- Kettensäge.....x2
- Machetex4



24x Hausausrüstung

- Brennbare Flüssigkeit.....x2
- Bretter.....x6
- Einmachglasx2
- Karen? Liebling, nicht!.....x4
- Massenhaft Patronen.....x3
- Massenhaft Schrot.....x3
- Taschenlampex2
- Zielfernrohr.....x2



11x Verbesserte Ausrüstung

- Fackel.....x3
- Mamas Schrotflinte.....x4
- Molotowcocktail.....x2
- Winchester mit Zielfernrohr.....x2



1 Auto-Übersichtskarte



46 Ghulkarten



25 PLÄTTCHEN

Barrikade (offen/verschlossen)..... x11

Tür (offen/verschlossen).....x5

Treppen (offener Durchgang/Barrikade).x1

Ghul-Brut (Rot/Rot)x3

Ghul-Brut (Rot/Lila).....x1

Ghul-Brut (Rot/Weiß)x1

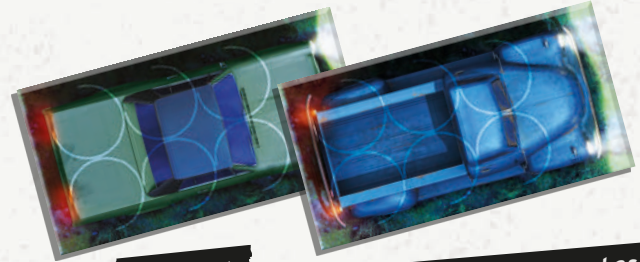
Ghul-Brut (Rot/Gelb).....x1



Startspieler.....x1



Auto (Johnnys Auto / Bens Pick-up)x1



6 Würfel

12 farbige Miniaturenbasen



48 Markierungsstifte



6 Überlebenden-Tableaus



02 NIGHT OF THE LIVING DEAD

Wegen der offensichtlichen Bedrohung, der eine Großzahl unserer Bürger ausgesetzt ist, bringen wir von jetzt ab laufend jede halbe Stunde Sondermeldungen, auch während der ganzen Nacht. Unser Sender und alle anderen Rundfunk- und Fernsehstationen berichten Ihnen in einer Konferenzschaltung über die neusten Entwicklungen.

Der Stand der Ereignisse ist nach unseren Informationen im Augenblick folgender: Eine Welle von Morden wird von einer wahren Armee bisher noch nicht bekannter Täter verursacht. Die Gräueltaten geschehen in Dörfern, Städten, Mädchenschulen und Vorstädten ohne ersichtlichen Zusammenhang oder mit erkennbaren Motiven für die Taten. Es erscheint als eine plötzliche, allgemeine explosionsartige Welle von Morden. Wir verfügen nur über einige ungenaue Beschreibungen der Täter.

Augenzeugen geben an, es handle sich um gewöhnlich aussehende Personen. Im Augenblick können wir Ihnen keine genauen Angaben machen, vor wem oder wovor sie sich schützen sollen. Verbrecher oder missgestaltete Ungeheuer. Die Polizeibehörden stehen vor einem Rätsel und sind bisher machtlos gegen diese Welle von Untaten. Bislang haben wir keinen Bericht darüber vorliegen, ob eine bereits systematische Untersuchung der Gräueltaten stattfindet. Die Stadt- und Landpolizei sowie Kriminalämter, Notärzte und Krankenhäuser ertrinken buchstäblich in einer Flut von Hilferufen. Die Lage kann nur als chaotisch bezeichnet werden. Die Bürgermeister von Pittsburgh, Philadelphia und Miami ebenso die Gouverneure einiger Staaten im Osten und Mittelwesten des Landes haben zu erkennen gegeben, dass die Eingreifreserve der Armee jederzeit mobilisiert werden kann. Das ist aber bislang noch nicht geschehen.

Der einzige Ratschlag von Seiten der Behörden ist zurzeit, dass unter allen Umständen niemand das Haus verlassen soll und es wird dringlichst geraten, Fenster und Türen in den Erdgeschossen mit Balken oder dergleichen zu sichern. Halten Sie sich unbedingt an diese Anweisung, bis die wahre Ursache der Katastrophe erkannt ist und bis wir Mittel und Wege gefunden haben, sie einzudämmen und in den Griff zu bekommen. Verfolgen Sie weiter unsere Meldungen im Hörfunk und Fernsehen, um Aufschluss zu gewinnen, wie sich die Lage entwickelt. Angestellte und Arbeiter in den betroffenen Gebieten werden dringend ermahnt, an ihrem Arbeitsplatz zu bleiben und keinen Versuch zu unternehmen, zu ihren Wohnungen zurückzukehren. Trotz dieser dringenden Warnung sind die Straßen und Autobahnen mit Fahrzeugen verstopft. Überall suchen die Menschen ihr Heil blindlings in der Flucht.

Wir raten Ihnen noch einmal, unseren Anweisungen in jedem Falle Folge zu leisten. Es besteht allerhöchste, akute Gefahr für Ihr Leben.

Night of the Living Dead ist ein kooperatives Spiel, in dem 1 bis 6 Spieler in die Rolle der Überlebenden des Films schlüpfen und gegen Ghule kämpfen, die vom Spiel selbst gesteuert werden. **Doch was wäre, wenn ihr da gewesen wärt? Hättet ihr die Nacht überlebt und wärt als Helden über euch hinausgewachsen?**

Dafür wählt ihr ein Szenario, das Szene genannt wird, und erfüllt alle ihre Ziele. Dabei tötet ihr so viele Ghule wie möglich. Je weiter die Nacht fortschreitet, desto mehr Ghule kommen und stellen sich euch mit gemeinen Taktiken in den Weg. Vertraut nicht zu sehr auf eure Verteidigung – die Barrikaden können jederzeit fallen!

Als Überlebende verwendet ihr alles, was ihr finden könnt, als Waffe, um Ghule zu töten und die Invasion zu verlangsamen. Je besser die Waffe, desto höher die Opferzahl. Allerdings tauchen dadurch auch immer mehr Ghule auf, die von dem Gemetzel angezogen werden!

Eure beste Waffe ist jedoch die Zusammenarbeit. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam und nur im Team werdet ihr das Beste aus euch herausholen und mächtige Fertigkeiten freischalten, sowie Zugang zu den besten Waffen erhalten. Zusammenarbeit ist der Schlüssel zum Überleben und zum Sieg!

WAS WÄRE, WENN ...?

Night of the Living Dead (in der deutschen Synchronisation **Die Nacht der Lebenden Toten**) ist ein klassischer Horrorfilm aus den späten 60ern über Angst und Verfolgungswahn. Vor allen Dingen ist es der erste Film, der die Zombies, wie wir sie heute kennen und lieben, als Hauptdarsteller in einem neuen Genre einführen! Im Film zeigen gewöhnliche Menschen ihre wahren Gesichter und werden so selbst zu Monstern, während sie von fleischfressenden Ghulen umringt werden.

Das Spiel **Night of the Living Dead** ermöglicht es euch, in die Rolle eures liebsten Überlebenden des Films zu schlüpfen. Viele Besonderheiten und Szenen ahmen die Atmosphäre und Situationen des Films nach. Ihr könnt sie auf jede beliebige Art nachspielen, indem ihr euer Augenmerk zum Beispiel eher auf eine furchteinflößende Atmosphäre legt oder eher in einer actiongeladeneren Weise spielt. Was wäre, wenn die Überlebenden zusammengearbeitet und sich von Beginn an vertraut hätten? Was wäre, wenn sie sich darauf konzentriert hätten, wie sie alleine überleben können, anstatt dem Radio und dem Fernsehen zuzuhören? Nun seid ihr an der Reihe, das Drehbuch zu schreiben.

03 SPIELVORBEREITUNG

Bei *Night of the Living Dead* spielt ihr 6 Überlebende, die ihr beliebig unter den Spielern aufteilen könnt. Wir empfehlen jedoch, neuen Spielern nur 1 Überlebenden zu geben, damit sie das Spiel schnell erlernen können. Ein erfahrener Spieler kann aber problemlos eine komplette Gruppe mit 6 Überlebenden kontrollieren und sich seinen Weg durch diese verhängnisvolle Nacht kämpfen!

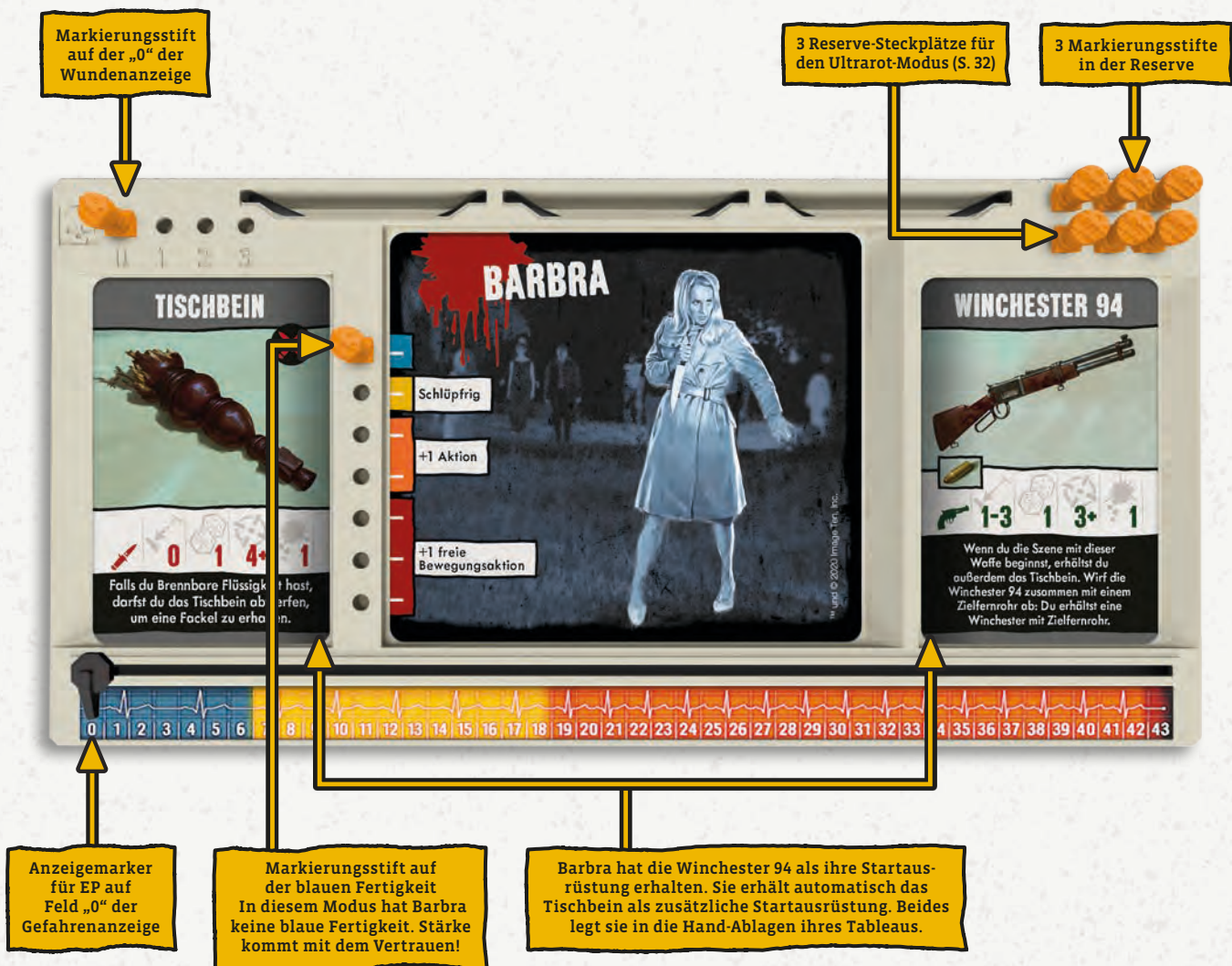
1. Wählt eine Szene.
2. Legt die Kartenteile wie in der Szenenbeschreibung angegeben aus.
3. Platziert die Brutplättchen, weiteren Pättchen und Figuren wie in der Szenenbeschreibung angegeben.
4. Nehmt die 6 Überlebenden und verteilt sie untereinander, wie es euch gefällt. Ihr nehmt euch sowohl die Romero- als auch die Zombicide-Versionen eurer Überlebenden. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.

5. Nehmt euch für jeden eurer Überlebenden ein Tableau, auf das ihr den zugehörigen Charakterbogen legt. Verwendet den **Romero-Modus** (schwarz-weiße Seite), bis euch die Szene etwas anderes mitteilt. Nehmt euch die beiden Miniaturen eures Überlebenden und stellt sie in zwei gleichfarbige Miniaturenbasen. Nehmt dann jeweils die 8 Markierungsstifte der passenden Farbe. Die Farben helfen euch, die Überlebenden voneinander zu unterscheiden.
6. Legt vorerst die folgenden Ausrüstungskarten als separate Stapel beiseite. Ihr könnt sie anhand der Farbe auf den Rückseiten unterscheiden.
 - Startausrüstung (**Grau**)
 - Fernkampfausrüstung (**Grün**)
 - Nahkampfausrüstung (**Rot**)
 - Hausausrüstung (**Braun**)
 - Verbesserte Ausrüstung (**Blau**)• Legt die Auto-Übersichtskarte aus, sodass sie jeder sehen kann. Auf ihr sind die Regeln und Werte von Autos zusammengefasst. Sie gehört keinem Spieler im Speziellen.



Beispielhafter Aufbau von Szene 1

7. Nehmt alle Startausrüstungskarten **außer 1 Tischbein** und verteilt sie zufällig unter den Überlebenden. Jeder Überlebende muss das Spiel mit mindestens 1 Karte beginnen. Der Überlebende, der die Winchester 94 erhält, **erhält ebenfalls das Tischbein**, das nicht verteilt wurde.
8. Mischt die Ghul-, Fernkampf-, Nahkampf- und Hausausrüstungskarten getrennt und legt alle Stapel verdeckt bereit.
9. Stellt eure Überlebenden-Miniaturen in die Startzone(n), wie in der Szenenbeschreibung angegeben.
10. Legt eure Überlebendentableaus vor euch aus. Der bewegliche Anzeigemarker muss auf das Feld „0“ der Gefahrenanzeige zeigen. Steckt dann einen Markierungsstift in Feld „0“ der Wundenanzeige und einen weiteren Markierungsstift in die Position neben der ersten (blauen) Fertigkeit. Die übrigen Markierungsstifte steckt ihr in die Reserve oben auf dem Tableau. Legt eure Startausrüstung auf eine Hand-Ablage auf eurem Tableau (siehe Seite 16).
11. Wer die Winchester 94 hat, ist der Startspieler und nimmt sich das Startspielerplättchen.



04 SPIELÜBERSICHT

Weißt du noch, wie wir einmal im November mit Großvater hier waren? Es war genau an dieser Stelle. Ich habe mich hinter einem Baum versteckt und „Huhu!“ gemacht. Du warst furchtbar erschrocken und Großvater hat gedonnert: „Johnny, du versündigst dich an diesem heiligen Ort!“

Night of the Living Dead wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die folgendermaßen ablaufen:



SPIELERPHASE

Der Startspieler beginnt und führt seinen Zug aus. In diesem aktiviert er nacheinander, in beliebiger Reihenfolge, alle seine Überlebenden. Zu Spielbeginn darf jeder Überlebende 3 Aktionen ausführen. Diese Zahl kann sich im Verlauf einer Szene erhöhen, wenn ein Überlebender neue Fertigkeiten erlangt. Mit seinen Aktionen kann ein Überlebender Ghule töten, sich auf dem Spielplan bewegen und andere Aufgaben erledigen, um die verschiedenen Ziele der Szene zu erfüllen.

Nachdem ein Spieler alle seine Überlebenden aktiviert hat, ist der Spieler zu seiner Linken am Zug und aktiviert (wie eben beschrieben) ebenfalls nacheinander alle seine Überlebenden.

Sobald jeder von euch einmal am Zug gewesen ist, endet die Spielerphase.

Die Spielerphase wird detailliert ab Seite 18 erläutert.

GHULPHASE

Jeder Ghul auf dem Spielplan wird aktiviert und erhält 1 Aktion. Mit dieser greift er einen Überlebenden an, wenn er sich mit einem von ihnen in derselben Zone befindet. Ansonsten bewegt er sich auf den oder die nächststehenden Überlebenden zu.

Einige Ghule, die Zertrümmerer, können zu Beginn der Ghulphase Barrikaden zerstören und so den Weg für die Invasion freimachen.

Sobald alle Ghule ihre Aktionen ausgeführt haben, erscheinen neue Ghule in allen aktiven Brutzonen auf dem Spielplan.

Die Ghulphase wird detailliert ab Seite 22 erläutert.

ENDPHASE

Der Startspieler gibt das Startspielerplättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dann beginnt eine neue Spielrunde.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr verliert die Szene, sobald irgendein Überlebender getötet wurde, sobald ein Ziel der Szene nicht mehr erfüllt werden kann oder sobald eine festgelegte Bedingung eintritt, bei der ihr verliert.

Ihr gewinnt die Szene in dem Moment, in dem ihr alle eure Ziele erfüllt habt.

Da **Night of the Living Dead** ein kooperatives Spiel ist, gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam.



05 DIE GRUNDLAGEN

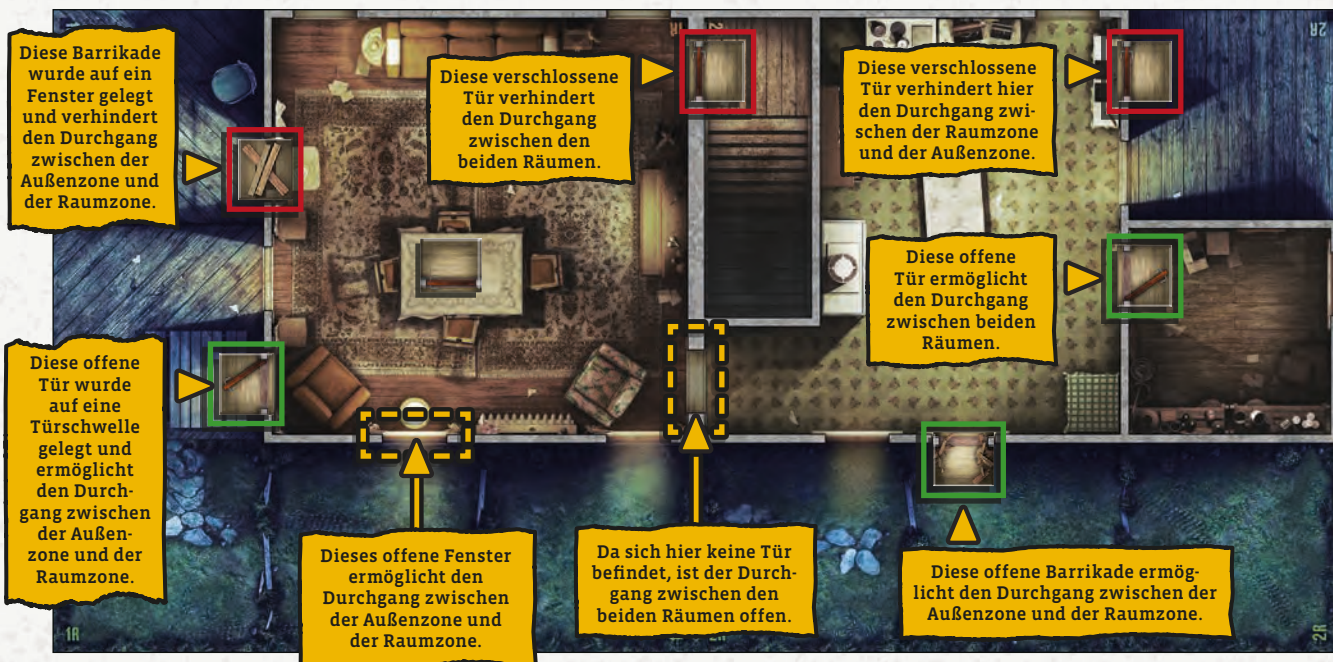
WICHTIGE DEFINITIONEN

- Sie kommen und holen dich, Barbra.
- Hör auf damit. Du bist kindisch.
- Sie kommen und holen dich jetzt, Barbra. Schau! Da kommt schon einer.
- Er kann dich noch hören.
- Jetzt kommt er näher. Ich mach, dass ich weg komme.
- Johnny! Johnny! Hilfe!

Figur: Ein Überlebender oder ein Ghul.

Durchgang: Eine offene Barrikade, eine offene (oder nicht vorhandene) Tür oder ein offenes Fenster, die den Durchgang von einer Zone in die nächste ermöglichen.

Zone: Ein Raum im Inneren eines Gebäudes entspricht genau einer Raumzone (mit Ausnahme der Scheune, hier sind es 4 Raumzonen). Außenzonen werden durch gerade Linien, den Wänden der Gebäude und/oder dem Rand des Spielplans abgegrenzt.



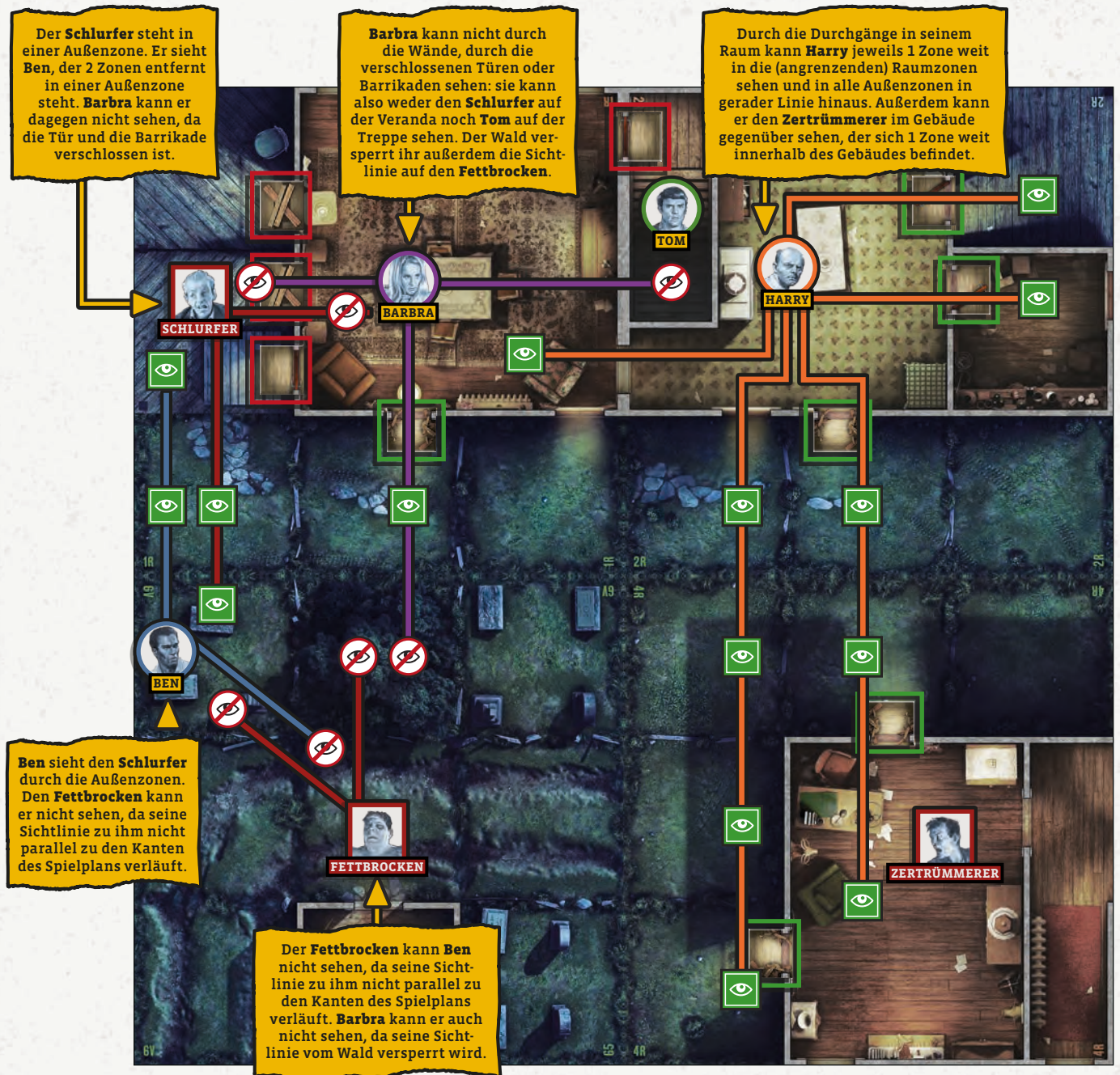
SICHTLINIE

Sichtlinien legen fest, ob Figuren sich sehen können. Dabei ist wichtig, ob sich die beteiligten Figuren in Außenzonen oder in Raumzonen aufhalten.

In Außenzonen sehen Figuren in geraden Linien, die parallel zu den Kanten des Spielplans verlaufen. Figuren können nicht diagonal sehen. Die Sichtlinie reicht dabei unbegrenzt viele Zonen weit, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.

In Raumzonen sehen Figuren in alle Zonen, die mit der Zone, in der sie sich aufhalten, direkt durch einen Durchgang verbunden sind, allerdings immer nur eine Zone weit. Befindet sich in einer Wand ein Durchgang, unterbricht diese Wand nicht die Sichtlinie zwischen beiden Zonen. Schaut eine Figur aus einer Raumzone in eine Außenzone hinaus oder von einer Außenzone in eine Raumzone hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Außenzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone weit ins Innere des Raumes hinein.

HINWEIS: Verschlossene Barrikaden und verschlossene Türen unterbrechen die Sichtlinien. Maisfelder und Wälder haben besondere Regeln für Sichtlinien (siehe Seite 31).



BEWEGUNG

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

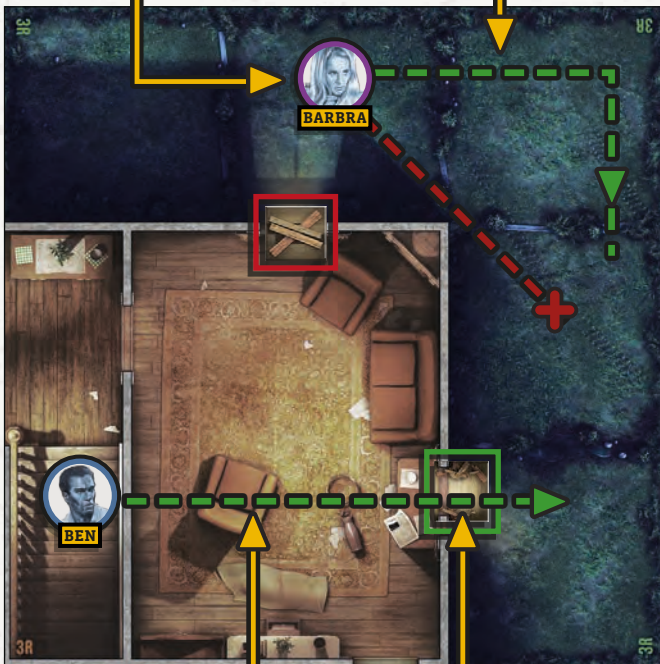
In Außenzonen unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch eine Tür (oder einen Durchgang) bewegen, um aus einem Raum nach draußen zu gelangen und umgekehrt.

In Raumzonen dürfen sich Figuren von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind (wie eine offene Tür oder ein offenes Fenster). Die Position der Figur innerhalb der Zone und die Anordnung der Wände sind hierbei ohne Bedeutung, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind. Eine Ausnahme bildet die Scheune. Diese 4 Zonen gelten, als wären sie durch Durchgänge verbunden.



Figuren können sich von einer Zone in die nächste bewegen, solange die Zonen 1 gemeinsame Kante haben. **Barbra** kann sich nicht direkt in ihre Zielzone bewegen, da sie nicht diagonal gehen kann.

Deshalb bewegt sich **Barbra** zuerst in diese Zone und dann in ihre Zielzone.



Um das Gebäude zu verlassen, bewegt sich **Ben** zuerst durch den Durchgang, um ins Wohnzimmer zu gelangen.

Danach bewegt er sich durch die offene Barrikade, um die Außenzone zu erreichen. Er kann sich nicht durch die verschlossene Barrikade bewegen.

AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL

Ich hab da draußen ein Gewehr und Munition dazu gefunden. Und die hier. *hält getragene Schuhe hoch*

In *Night Of The Living Dead* gibt es viele Ausrüstungskarten. Diejenigen, mit denen eure Überlebenden Ghule töten können, zeigen unten auf der Karte Kampfattribute.



Waffen sind in zwei Kategorien unterteilt: Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen. Sie werden durch entsprechende Symbole unterschieden.



Nahkampfwaffen sind mit dem Nahkampfsymbol gekennzeichnet. Sie haben eine Reichweite von 0 und können daher nur innerhalb der Zone des Überlebenden eingesetzt werden. Ihr Einsatz erfordert Nahkampfaktionen (siehe Seite 20).



Das Tischbein und der Baseballschläger sind Nahkampfwaffen.



Fernkampfwaffen sind mit dem Fernkampfsymbol gekennzeichnet. Sie haben meist eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr Einsatz erfordert Fernkampfaktionen (siehe Seite 20). Ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe in die gleiche Zone (also Reichweite 0) gilt dennoch als Fernkampfangriff.



Die Winchester 94 und die Abgesägte Flinte sind Fernkampfwaffen.



• MUNITIONSARTEN

Fernkampfwaffen verwenden Munition, um Ghule zu töten. Die Munition ist unbegrenzt (viel Spaß damit!). Allerdings verwenden sie nicht dieselbe Art von Munition.



Waffen mit dem **Patronensymbol** feuern Langgeschosse auf die Ghule. Die Karte „Massenhaft Patronen“ versorgt diese Waffen mit nützlichen Neuwürfen.



Waffen mit dem **Schrotsymbol** verwenden Schrotmunition. Die Karte „Massenhaft Schrot“ ermöglicht Neuwürfe, die gegen zähere Ziele helfen.

● **GHULE TÖTEN UND AUSTRÜSTUNG ZUM BARRIKADEN ÖFFNEN**

Dieser Ort ist lächerlich. Schau dir das an. Da oben gibt es tausende Schwachstellen.



Ausrüstung mit diesem Symbol, ermöglicht das Öffnen von Barrikaden (siehe Seite 19).



Der Klauenhammer und der Radschlüssel können Barrikaden öffnen. Behaltet sie für Notsituationen!



● **KAMPFATTRIBUTE**

Alle Waffen zeigen unten auf der Karte Kampfattribute, die allein dem Zweck dienen, Ghule auf unterschiedlichste Art und Weise zu zerstückeln, abzuschießen oder zu verbrennen.

Beidhändig: Hat der Überlebende in beiden Händen (siehe Seite 16) Waffen mit identischem Namen, die dieses Beidhändig-Symbol zeigen, darf er beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen, sie müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.



Waffenart: Dieser Gegenstand ist eine Nahkampfwaffe.

Schaden: So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Schaden wird bei mehreren Treffern nicht addiert.

Reichweite: Minimale und maximale Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Steht hier nur eine „0“, kann sie nur in der Zone des Überlebenden eingesetzt werden.

Würfelanzahl: Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Nahkampfkampfwaffe nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

Genauigkeit: Jeder Würfelwurf, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Treffer. Alles darunter ist ein Fehlschlag.



Munitionsart: Diese Waffe benötigt Patronen.

Waffenart: Dieser Gegenstand ist eine Fernkampfwaffe.

Schaden: So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Schaden wird bei mehreren Treffern nicht addiert.

Reichweite: Minimale und maximale Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. „1-3“ bedeutet, dass sie 1 bis 3 Zonen weit in Sichtlinie schießen kann. Nicht mehr und nicht weniger.

Würfelanzahl: Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Fernkampfwaffe nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

Genauigkeit: Jeder Würfelwurf, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Treffer. Alles darunter ist ein Fehlschlag.

DOPPELSEITIGE CHARAKTERBÖGEN: DER ROMERO- UND DER ZOMBICIDE-MODUS

Wenn wir zusammen helfen, haben wir das Haus schnell ziemlich sicher und hier oben ist auch alles, was wir sonst so brauchen.



Jeder Überlebende hat zwei Modi: Romero, die dramatische und schauerhafte Seite, und Zombicide, die action-orientierte Seite.

Die Charakterbögen der Überlebenden sind doppelseitig. Während des Spiels können sie umgedreht werden, wenn die Überlebenden zueinander Vertrauen aufbauen oder wenn Verwandte (siehe Seite 17) auftauchen. Lest die Beschreibung der gewählten Szene, um herauszufinden, wann die Charakterbögen den Modus wechseln.

Der **Romero-Modus** (die schwarz-weiße Seite) zeigt die Filmversion des Überlebenden. Du spielst einen normalen Bürger, der sich schrecklichen Ereignissen stellen muss und von fleischfressenden Ghulen gejagt wird. Schwerwiegende Entscheidungen müssen getroffen werden, um sein Überleben zu sichern. Wem kannst du vertrauen?

Der **Zombicide-Modus** (die bunte Seite) zeigt einen alternativen und mächtigeren Überlebenden. Du spielst einen teamorientierten Helden, der sich dazu verpflichtet fühlt, rauszugehen und so viele Ghule wie möglich zu töten, einfach weil es Spaß macht! Was wäre passiert, wenn die Überlebenden des Films auf diese Weise reagiert hätten?

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN

- Diese Dinger haben keine Kraft. Ich habe drei von ihnen erschlagen und eigenhändig da rausgeworfen.
- Und ich habe Ihnen doch erzählt, die haben mein Auto umgekippt wie nichts!
- Na und? Dazu braucht man nur fünf Mann.
- Das habe ich gemeint! Nur, dass es nicht bei fünf bleibt, oder zehn. Da kommen zwanzig oder dreißig oder hundert von diesen Dingen und sobald die riechen, dass wir hier drin sind, wimmelt es hier von denen.

Für jeden Ghul, den dein Überlebender tötet, erhält er 1 Erfahrungspunkt (EP). Bewege den Anzeigemarker seiner Gefahrenanzeige um eine Position nach rechts. Zusätzliche Erfahrungspunkte gibt es durch einige Besonderheiten im Spiel, wie das Bauen von Barrikaden.



Es gibt 4 Gefahrenstufen auf der Gefahrenleiste: Blau, Gelb, Orange und Rot. Auf jeder neuen Gefahrenstufe erhält dein Überlebender eine neue Fertigkeit (siehe Seite 46), die ihm im weiteren Szenenverlauf nutzen wird. Jede neue Fertigkeit gilt zusätzlich zu denen, die dein Überlebender schon besitzt.

Im **Romero-Modus** haben die Überlebenden keine Fertigkeit auf Stufe Blau. Sie erhalten je eine auf Stufe Gelb, Orange und Rot.

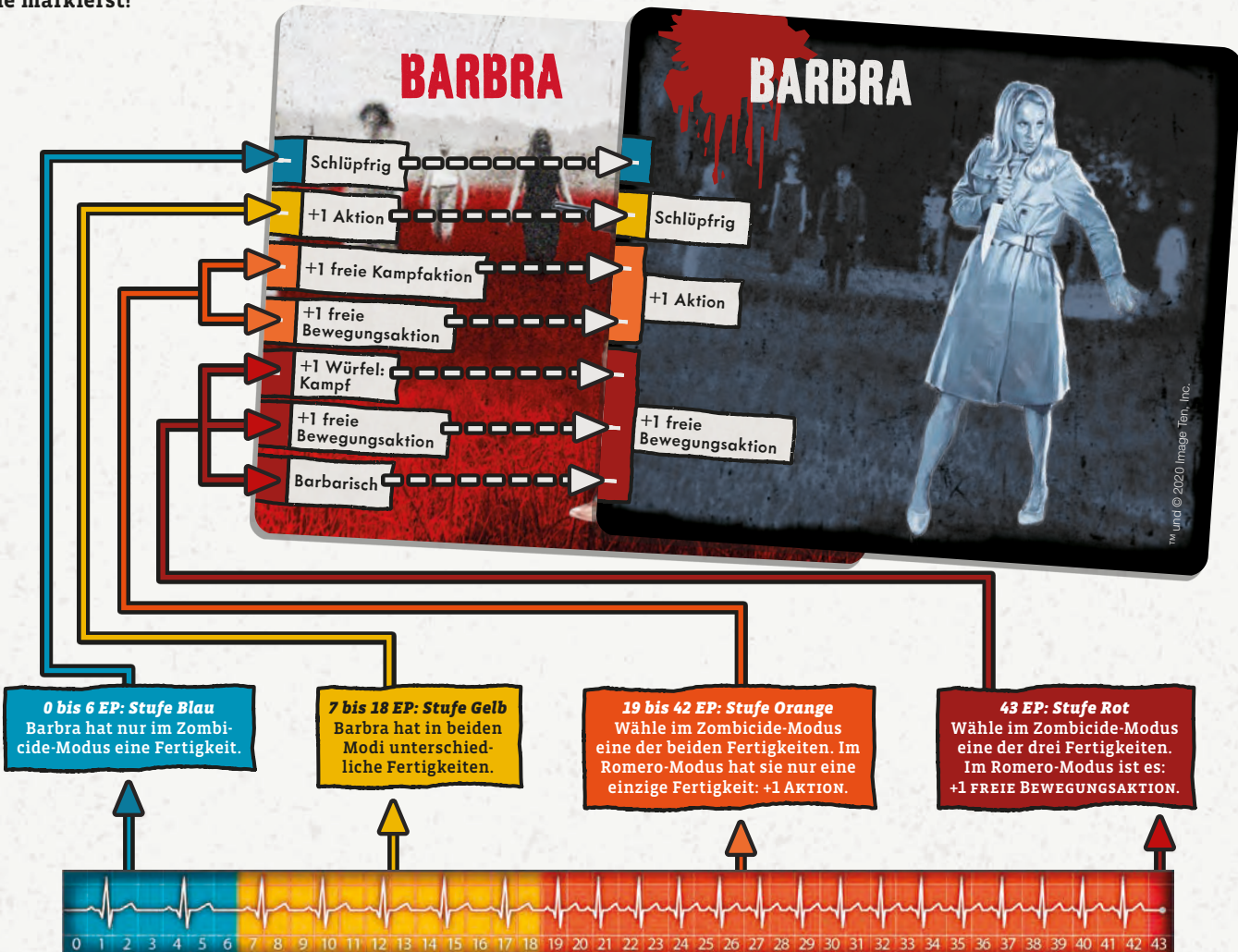
Im **Zombicide-Modus** haben die Überlebenden eine Fertigkeit auf Stufe Blau und erhalten dann eine zusätzliche Aktion auf Stufe Gelb. Wähle beim Erreichen der Stufe Orange eine der beiden beschriebenen Fertigkeiten. Wiederhole das beim Erreichen der Stufe Rot und wähle eine der drei beschriebenen Fertigkeiten dieser Stufe.

Immer wenn dein Überlebender eine neue Fertigkeit erhält, nimmst du einen Stift aus deiner Reserve und markierst damit die gewählte Fertigkeit. **Die Markierungsstifte können nicht versetzt werden, wenn der Charakterbogen zwischen den Modi wechselt. Also überprüfe die Fertigkeiten auf der Zombicide-Seite, die du haben möchtest, bevor du sie markierst!**

Diese Erfahrung hat jedoch einen Nebeneffekt. **Wenn ihr eine Ghulkarte für die Ghul-Brut zieht, lest ihr den Effekt, der mit der höchsten Gefahrenstufe eines Überlebenden übereinstimmt** (siehe Schritt 2 – Brut auf Seite 24). Je stärker eure Überlebenden sind, desto mehr Ghule erscheinen.

SCHLURFER 01

- x7 Stufe Rot: 7 Schlurfer
- x5 Stufe Orange: 5 Schlurfer
- x3 Stufe Gelb: 3 Schlurfer
- x1 Stufe Blau: 1 Schlurfer



06 INVENTAR

Schau mal, ob du ein paar Bretter findest oder irgendwelches Holz, vielleicht am Kamin hier, für die Fenster und Türen.



Jeder Überlebende kann bis zu 5 Ausrüstungsgegenstände tragen, verteilt auf 2 verschiedene Ablagen auf seinem Tableau: 2 kann er in den Händen halten und 3 im Rucksack mit sich führen. Du kannst jederzeit Karten aus dem Inventar ablegen, um Platz für neue Karten zu schaffen. Das kostet dich keine Aktion und du darfst es auch im Zug eines anderen Spielers tun.

Im **Rucksack** haben bis zu 3 Ausrüstungskarten Platz. Jedweder Text auf Ausrüstungskarten wird nicht berücksichtigt, bis sie vom Rucksack in eine Hand-Ablage verschoben wurde. Ausgenommen davon sind Ausrüstungskarten mit dem Text „Darf im Rucksack verwendet werden“. Diese dürfen sowohl in einer Hand-Ablage, als auch im Rucksack verwendet werden.

In jeder **Hand-Ablage** darf 1 Ausrüstungskarte liegen. Waffen und andere Gegenstände, die in Hand-Ablagen liegen, dürfen normal verwendet werden.

In den Rucksack-Schlitzen kannst du Waffen und sonstige Ausrüstung lagern, die du gerade nicht nutzen kannst oder willst. Den Klauenhammer kannst du beispielsweise erst verwenden, wenn du ihn in eine Hand-Ablage verschiebst.

Die Ausrüstungskarte „Massenhaft Schrot“ hat den Text „Darf im Rucksack verwendet werden“. Du kannst sie also jederzeit verwenden.

ITHACA M37

- +1 freie Suchaktion
- +1 Aktion
- +1 freie Nahkampfaktion
- Beidhändig
- +1 Würfel: Kampf
- +1 freie Kampfaktion
- Würfelergebnis +1: Nahkampf

HELEN

KLAUENHAMMER

MASSENHAFT SCHROT

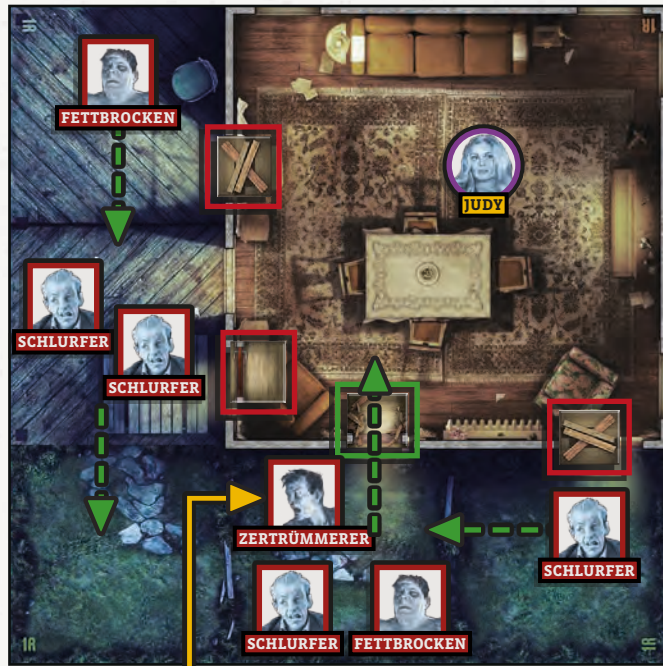
Du darfst jeden Angriff mit -Waffen einmal neu würfeln. Das neue Ergebnis ersetzt den vorigen Wurf. *Darf im Rucksack verwendet werden.*

AXT

Die zwei Hand-Ablagen brauchst du für den Kampf. Mit der Ithaca M37 kann dein Überlebender Fernkampfaktionen ausführen und mit der Axt Nahkampfaktionen.

07 DIE GHULE

Bisher sind die einzigen Hinweise und Beschreibungen der Killer, die wir haben, von verängstigten Zeugen, die einige der Morde beobachtet haben. Diese Augenzeugen beschreiben die Mörder unterschiedlich als „normal aussehende Leute“, „missgestaltete Monster“, „Personen, die wie in Trance wirken“ und „Dinger, die wie Menschen aussehen, sich aber wie Tiere verhalten“. Manche Augenzeugen berichten von Opfern, die aussehen, als wären sie auseinandergerissen worden. Diese entsetzliche Geschichte begann vor zwei Tagen, als von der Ermordung einer siebenköpfigen Familie in ihrem Landhaus nahe Gulfport, Louisiana berichtet wurde. Seitdem häufen sich die Berichte über die ständig wachsende Zahl an Morden, die sich in einem unvorhersehbaren und zusammenhangslosen Muster über den Osten und Mittleren Westen der USA ausbreiten.



Zertrümmerer „zertrümmern“ die verschlossenen Barrikaden und Türen der Überlebenden, um die gesamte Ghul-Horde durchzulassen. Behaltet sie immer im Auge!

In **Night Of the Living Dead** gibt es 4 Arten von Ghulen. Sie alle haben nur 1 Aktion, wenn sie aktiviert werden. Um einen Ghul zu töten, muss ein Überlebender einen Treffer mit so viel Schaden erzielen, wie beim Ghul angegeben. Der Überlebende erhält sofort 1 Erfahrungspunkt.

SCHLURFER

Die sind gar nicht so stark.

Schlurfer sind die meistverbreiteten Ghule. Sie sehen zwar schwach aus, können in großer Zahl aber recht gefährlich werden!



Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

ZERTRÜMMERER

Es wird nicht lange dauern, bis diese Dinger zurückkommen und sich gewaltsam ihren Weg hier rein verschaffen werden.

Ziegel, Keulen, Steine: Zertrümmerer nutzen alles, was sie finden, um Barrikaden zu zerstören und den Weg für die Ghul-Invasion frei zu machen.



Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1
Sonderregel: Zertrümmerer können verschlossene Barrikaden und verschlossene Türen zerstören, die ihnen den Weg zu den Überlebenden versperren (siehe Seite 22).

FETTBROCKEN

Ich sollte dich da raus zerrn und diesen Dingen zum Fraß vorwerfen!



Geboren aus den stärksten (dennoch toten) Bürgern, sind Fettbrocken die Panzer der Ghule. Nur die stärksten Schläge können ihnen etwas anhaben. Mühelos können sie Gliedmaßen auseinanderreißen. Sie beschützen ihre kleinen Brüder durch ihre enorme Körperfülle.

Verursachte Wunden bei Angriff: 2
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 2

VERWANDTER

Nein ... Nein ... Nein! Johnny! Hilf mir!



Verwandte sind geliebte Freunde und Familienmitglieder, die die Überlebenden einst kannten, und sich nun in Ghule verwandelt haben. Ihre Anwesenheit hat starke Auswirkungen auf die Moral der Überlebenden und erfüllt sie mit dem Gefühl des drohenden Verderbens.

Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1
Sonderregel: Solange mindestens 1 Verwandter auf dem Spielplan ist, wechseln alle Überlebende im Zombicide-Modus in den Romero-Modus. **Diese Überlebenden kehren in den Zombicide-Modus zurück, sobald auf dem Spielplan kein Verwandter mehr ist.** Gebt acht, die Fertigkeiten der Überlebenden ändern sich, sobald der Modus wechselt.

08 SPIELERPHASE

Als die ersten Morde bekannt wurden, rieten Ihnen Radio und Fernsehen, die Häuser nicht zu verlassen und die Fenster und Türen abzusichern. Die Situation hat sich inzwischen verändert. Wir können Ihnen nun konkret sagen, wie Sie vorzugehen haben.

Beginnend mit dem Spieler, der das Startspielerplättchen hat, aktiviert jeder von euch reihum seine Überlebenden. Die Reihenfolge bleibt dabei dem jeweiligen Spieler überlassen. Auf Gefahrenstufe Blau kann jeder Überlebende bis zu 3 Aktionen ausführen (ohne Berücksichtigung freier Aktionen durch die Fertigkeiten des Überlebenden). Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

Der Überlebende kann sich für 1 Aktion von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Wände, verschlossene Barrikaden oder verschlossene Türen hindurch.

- Sind Ghule in der Zone, die der Überlebende verlassen möchte, muss er für jeden Ghul 1 zusätzliche Aktion aufwenden.
- Betritt der Überlebende eine Zone mit Ghulen, endet seine Bewegungsaktion. Dies gilt auch dann, wenn er eine Fertigkeit besitzt, die es ihm erlaubt, sich pro Bewegungsaktion mehrere Zonen weit zu bewegen oder für die Fertigkeit SCHLÜPFERIG (siehe Seite 46).

BEISPIEL: Helen befindet sich in einer Zone mit 2 Schlurfern. Um diese Zone zu verlassen, muss sie 3 Aktionen aufwenden: 1 Bewegungsaktion und 2 zusätzliche Aktionen wegen der beiden Schlurfer. Wären 3 Ghule in der Zone gewesen, würde Helen 4 Aktionen benötigen, um sich zu bewegen.

SUCHEN

Die Überlebenden können nur in Raumzonen suchen und auch nur dann, wenn dort keine Ghule sind. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel und platziere sie entweder auf eine passende Ablage im Inventar des Überlebenden und sortiere dein Inventar kostenlos um, oder wirf sie ab (auf den Ablagestapel).

Ein Überlebender darf pro Zug nur 1 Suchaktion ausführen, auch wenn es sich um eine freie, zusätzliche Aktion handelt.

- Überlebende im Romero-Modus können nur Karten vom Hausausrüstungsstapel ziehen.
- Überlebende im Zombicide-Modus können Karten vom Fernkampf-, Nahkampf- und Hausausrüstungsstapel ziehen.

Sobald ein Ausrüstungskartenstapel leer ist, werden alle abgeworfenen Karten gemischt und ein neuer Stapel gebildet.

HINWEIS: Überprüfe die gewählte Szene, da es bei einigen von ihnen besondere Regeln für das Suchen gibt. Zum Beispiel könnte das Suchen nach Nahkampf- oder Fernkampf-ausrüstung nur in bestimmten Zonen erlaubt sein.

TÜRAKTION

Für 1 Aktion kann der Überlebende eine Tür in seiner Zone öffnen oder verschließen. Das ist jedoch nur erlaubt, falls in dieser Zone keine Ghule sind. Drehe dann das Türplättchen entsprechend um.

Das Verschließen oder Öffnen einer Tür kann den Weg der Ghule zu den Überlebenden verändern (siehe Seite 23).



BARRIKADENAKTION

Schau, ich weiß, dass du Angst hast. Ich habe auch Angst. Aber wir müssen gemeinsam die Fenster vernageln. Ich nagel Bretter vor Türen und Fenster, verstehst du das? Wir sind dann hier drin sicher. Wir sind dann sicher, bis uns jemand zur Hilfe kommt. Aber wir müssen das zusammen machen.

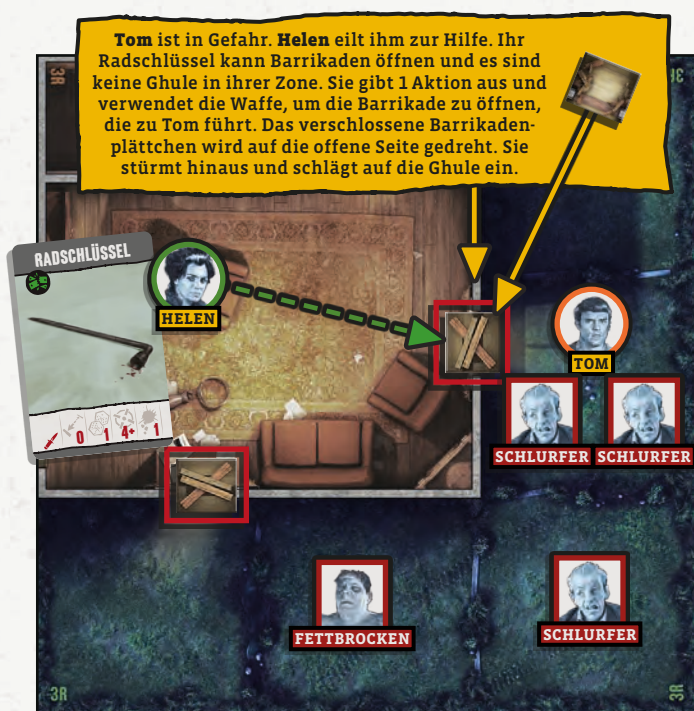


Das Barrikaden-Symbol kennzeichnet Waffen, die Barrikaden öffnen können.

In einer Zone mit einer Barrikade kann dein Überlebender eine der folgenden Aktionen ausführen. Das ist jedoch nur erlaubt, falls in dieser Zone keine Ghule sind.

- **Baue** eine Barrikade, falls die Szene das erlaubt. Beachte die Sonderregeln der Szene.
- **Öffne** eine Barrikade, indem du eine ausgerüstete Waffe mit einem Barrikaden-Symbol verwendest. Drehe das Barrikadenplättchen auf seine offene Seite.
- **Verschließe** eine Barrikade. Drehe das Barrikadenplättchen auf seine verschlossene Seite. Dafür brauchst du keine besondere Ausrüstung.

Das Bauen, Öffnen oder Verschließen einer Barrikade kann den Weg der Ghule zu den Überlebenden verändern (siehe Seite 23).



UMSORTIEREN/TAUSCHEN

Helen, ich muss irgendwie an das Gewehr kommen.

Für 1 Aktion kannst du die Karten im Inventar deines Überlebenden nach Belieben umsortieren.

Dieser Überlebende darf außerdem mit genau einem anderen Überlebenden in derselben Zone so viele Karten tauschen, wie beide möchten. Auch der andere Überlebende darf dabei sein Inventar kostenlos umsortieren.

Ihr müsst nicht „fair“ tauschen, solange beide einverstanden sind. Ihr dürft zum Beispiel auch „alles“ gegen „nichts“ tauschen.

KAMPFAKTIONEN

Wir haben heute allein in dieser Gegend 19 von ihnen getötet. Die letzten drei, als sie gerade dabei waren, in eine einsame Scheune zu schleichen. Die haben sicher gedacht, da gibt es etwas zu beißen für sie, aber da war nichts. Ja, wir haben sie wimmern hören und dann sind wir rüber und meine Jungs haben sie einfach weggepusht.

In Kampfactionen nutzt ihr Nah- und Fernkampfaffen, um Ghule zu erledigen.

• NAHKAMPFAKTIONEN



Dein Überlebender nutzt eine Nahkampfaffe, die er in der Hand hält, um Ghule in seiner Zone anzugreifen (siehe *Kampf* auf Seite 26).

• FERNKAMPFAKTIONEN



Dein Überlebender nutzt eine Fernkampfaffe, die er in der Hand hält, um in eine einzelne Zone zu schießen, die in Sichtlinie und in Reichweite der verwendeten Waffe liegt (siehe *Kampf* auf Seite 26).

Ihr schießt immer in eine Zone, nicht auf einzelne Figuren. Dies ist besonders wichtig für die Zielpriorität (siehe Seite 27). Manche Fernkampfaffen können auch in die eigene Zone schießen (Reichweite 0). Dies gilt trotzdem als Fernkampfangriff.

EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN

Dein Überlebender nimmt in seiner Zone ein Zielplättchen auf oder aktiviert es. Die daraus resultierenden Effekte werden in der jeweiligen Szenenbeschreibung erläutert.

NICHTS TUN

Dein Überlebender macht nichts und beendet seinen Zug. Alle seine noch verfügbaren Aktionen verfallen.

AUTOAKTIONEN



Ein Auto kann in manchen Situationen hilfreich sein.

Ich weiß, wie man den Laster da fährt. Und ich kenn das mit dem Benzin. Ben hat von allem überhaupt keine Ahnung.

In *Night Of The Living Dead* gibt es zwei Autos, die auf einem einzigen, doppelseitigen Plättchen abgebildet sind. In manchen Szenen können die Überlebenden mit einem fahren, um sich schneller auf dem Spielplan zu bewegen und dabei Ghule zu überfahren. Beide Autos funktionieren auf die gleiche Weise. Die Auto-Übersichtskarte beschreibt ihre Fähigkeiten.

Für 1 Aktion darf dein Überlebender eine der unten stehenden Aktionen ausführen. Die Fertigkeiten deines Überlebenden gelten nicht für das Auto selbst oder die Angriffe, die mit dem Auto ausgeführt werden, außer die Fertigkeiten beziehen sich ausdrücklich auf das Auto.

Wenn nicht anders angegeben, kann ein Auto nicht angegriffen oder zerstört werden. Ein Überlebender in einem Auto kann dennoch normal angegriffen werden, als stünde er in der Zone.

Autoaktionen sind keine Bewegungsaktionen und richten sich nicht nach den üblichen Bewegungsregeln.

• IN DAS AUTO EIN- ODER AUSSTEIGEN

Dein Überlebender kann nur in ein Auto in seiner Zone **einsteigen**, falls sich keine Ghule in derselben Zone befinden. Stelle die Miniatur deines Überlebenden entweder auf den Fahrersitz, falls er leer ist, oder woanders als Mitfahrer auf das Auto. In einem Auto können ein Fahrer und **bis zu 5 Mitfahrer** sitzen.

Beim **Aussteigen** gibt es keine Beschränkungen. Stelle deinen Überlebenden einfach in die Zone neben das Auto.

● **PLÄTZE IM AUTO WECHSELN**

Dein Überlebender wird entweder Fahrer oder Mitfahrer. Tausche die Überlebenden-Miniaturen entsprechend.

● **DAS AUTO FAHREN**

Ich fahre auf sie zu ... pflüge durch sie hindurch. Sie bewegen sich nicht von der Stelle. Sie standen da und starrten mich an. Es knirscht, als ich durchfahre. Sie flattern ... durch die Luft ... wie Puppen.

Falls es in der Zone erlaubt ist, darf der Fahrer (und nur er) das Auto fahren. Dein Überlebender kann das Auto 1 oder 2 Außenzonen weit bewegen. **Das Auto kann nicht in Raumzonen, Maisfelder oder Wälder hinein gefahren werden (siehe Seite 31).**

Das ist keine Bewegungsaktion und sie ist nicht von Bewegungsmodifikatoren betroffen. Das Auto kann in Zonen mit Ghulen hinein oder daraus heraus gefahren werden, ohne zusätzliche Aktionen auszugeben oder anhalten zu müssen.

Führe in jeder Zone, in die du das Auto **hineinfährst** (also nicht in der Startzone) und in der Ghule sind, einen Auto-Angriff aus. Es gelten die Zielprioritäten (siehe Seite 27). Der Fahrer erhält für die auf diese Weise getöteten Ghule entsprechende Erfahrungspunkte.

Auto-Angriffe können Eigenbeschuss (siehe Seite 28) verursachen, der Überlebende außerhalb des Autos trifft. Also sei vorsichtig, wenn du durch Zonen mit Ghulen und anderen Überlebenden fährst! Du führst keinen Auto-Angriff aus, falls das Auto eine Zone durchquert, in der nur andere Überlebende sind.



09 GHULPHASE

Bis zu dieser Stunde finden die Strafverfolgungsbehörden keine Erklärung oder auch nur Theorien dafür, was hinter dieser Welle an Morden stecken könnte. Alles, was sie der Öffentlichkeit bislang anbieten können, ähnelt der Antwort von Chief T. K. Dunmore von Camden, North Carolina, der wie folgt zitiert wurde: „Sagt den Leuten, dass sie um Himmels willen von der Straße runter sollen. Sagt ihnen, dass sie nach Hause gehen und ihre Fenster und Türen verschlossen halten sollen. Wir wissen nicht, was für mordfreudige Gestalten hier ihr Unwesen treiben.“

Nachdem jeder von euch seine Überlebenden aktiviert hat, sind die Ghule an der Reihe. Niemand übernimmt ihre Rolle, denn sie handeln selbstständig und führen die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG

Jeder Ghul wird aktiviert und nutzt – je nach Situation – seine Aktion, um anzugreifen oder sich zu bewegen. Handelt zunächst alle Angriffe auf Überlebende (oder verschlossene Barrikaden und Türen) ab, danach dann alle Bewegungen. Jeder Ghul führt pro Aktion entweder einen Angriff aus **ODER** bewegt sich.

- **ANGRIFF**
Die Polizeibehörden in Cumberland haben Reportern gegenüber verlautbart, dass einige der Opfer teilweise verstümmelt aufgefunden wurden und

Bisswunden hatten. Es seien auch Fälle bekannt, in denen die Opfer buchstäblich angefressen waren.

Jeder Ghul, der sich in derselben Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff aus. Ein Ghulangriff ist immer erfolgreich (ohne irgendwelche Würfelwürfe). Die unterschiedlichen Ghule verursachen pro Angriff verschieden viele Wunden:

- **Schlurfer, Zertrümmerer und Verwandte: 1 Wunde**
- **Fettbrocken: 2 Wunden**

Sind mehrere Überlebende in derselben Zone, könnt ihr die Angriffe (nicht die Wunden!) beliebig unter den anwesenden Überlebenden aufteilen. Für jede Wunde wird der Wundenanzeiger 1 nach rechts verschoben. Sobald der Wundenanzeiger 3 erreicht, stirbt der Überlebende und ihr habt augenblicklich verloren.



Jeder erfolgreiche Angriff eines Ghuls fügt dem Überlebenden entsprechend die Gesamtzahl der Wunden zu.

Ghule kämpfen in Gruppen. Alle Ghule, die in einer Zone mit Überlebenden aktiviert werden, stürzen sich auf diese, auch wenn sie den Überlebenden mehr Schaden zufügen können, als diese insgesamt aushalten.

Zertrümmerer, die keine Überlebenden angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um alle verschlossenen Barrikaden oder Türen in dieser Zone anzugreifen. Öffnet alle Barrikaden und Türen in ihrer Zone.

Während seines Angriffs öffnet dieser Zertrümmerer die Barrikade in seiner Zone.

Dieser Zertrümmerer öffnet beide Barrikaden in seiner Zone.

Dieser Zertrümmerer steht mit Judy und einer Barrikade in einer Zone. Das Töten von Überlebenden hat Priorität: der Zertrümmerer fügt Judy 1 Wunde zu.

Ein einziger Zertrümmerer kann mehrere Barrikaden und Türen in seiner Zone öffnen.

Ghule, die nicht angegriffen haben, können nun mit ihrer Bewegungsaktion auch die Durchgänge nutzen, welche die Zertrümmerer gerade geschaffen haben!

• **BEWEGUNG**

Hab keine Angst. Mit dem einen werde ich schon fertig, aber wenn die merken, dass wir hier drin sind, haben wir gleich noch mehr am Hals.

Die Ghule, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone auf die Überlebenden zuzubewegen:

1. Ghule wählen ihre Zielzone.

- Die oberste Priorität hat die Zone mit den meisten Überlebenden in Sichtlinie.
 - Sind keine Überlebenden in ihrer Sichtlinie, wählen sie die Zone mit den meisten Überlebenden.
- In beiden Fällen ist die Entfernung egal.

2. Ghule bewegen sich 1 Zone auf ihre gewählte Zielzone zu und nehmen dabei den kürzesten möglichen Weg.

Falls es keine offenen Durchgänge auf dem Weg zur Zielzone gibt, bewegen sich die Ghule darauf zu, als ob alle Barrikaden und Türen offen wären. Verschlussene Barrikaden und Türen halten sie trotzdem auf.

Gibt es mehrere Wege gleicher Länge, teilen sich die Ghule in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Sie teilen sich auch auf, wenn mehrere Zielzonen dieselbe Anzahl an Überlebenden enthalten.

Ghulgruppen mit ungerader Anzahl werden ebenso aufgeteilt. Ihr entscheidet dabei, welche Gruppe den überzähligen Ghul erhält und in welche Richtung welche Gruppe geht. Sollte ein einzelner Ghul mehrere Wege einschlagen können, entscheidet ihr, in welche Richtung er geht.



Dieser **Fettbrocken** sieht keine Überlebenden, bewegt sich aber 1 Zone auf die Zone mit den meisten Überlebenden (**Barbra** und **Harry**) zu.

Dieser **Fettbrocken** hat eine Sichtlinie zu 3 Zonen mit Überlebenden: **Bens** Zone auf einer Seite, **Barbras** und **Harrys** auf der anderen und **Toms** unterhalb von ihm. Der Ghul bewegt sich 1 Zone in die Richtung der meisten Überlebenden (also zu **Harry** und **Barbra**).

Alle Ghule, die im vorherigen Beispiel einen Angriff ausgeführt haben bewegen sich nicht (in diesem Fall alle Zertrümmerer).

Dieser **Fettbrocken** sieht 2 Zonen mit jeweils 1 Überlebenden. Ihr entscheidet, in welche Richtung der Ghul geht.

SCHRITT 2 - BRUT

Sie wissen jetzt, dass wir hier sind.



Bei jeder Szene ist angegeben, wohin ihr die Ghul-Brutplättchen legen müsst und wo somit am Ende jeder Ghulphase neue Ghule erscheinen. Das sind die Brutzonen.



Ghul-Brutplättchen kennzeichnen die Brutzonen. In der Brutzone mit dem weißen Brutplättchen erscheinen immer als erstes neue Ghule.

Sucht das **weiße** Brutplättchen und zieht eine Ghulkarte. Lest die Zeile der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigsten Überlebenden entspricht (Blau, Gelb, Orange oder Rot). Stellt die dort angegebene Anzahl und Art der Ghule in die Zone des weißen Brutplättchens. Hier erscheinen immer als erstes neue Ghule.

Es ist möglich, dass mehrere Brutplättchen in einer Zone liegen. Zieht für jedes Brutplättchen in dieser Zone eine eigene Ghulkarte.

Wiederholt das nacheinander für jedes Brutplättchen, indem ihr im Uhrzeigersinn vom weißen Brutplättchen ausgeht.

Wenn der Ghulkartenstapel leer ist, mischt alle abgeworfenen Ghulkarten zu einem neuen Stapel.

FETTBROCKEN

← Durch diese Karte erscheinen Fettbrocken.

x7

Stufe Rot: 7 Fettbrocken

x5

Stufe Orange: 5 Fettbrocken

x1

Stufe Gelb: 1 Fettbrocken

x1

Stufe Blau: 1 Fettbrocken

BEISPIEL: Tom hat 5 Erfahrungspunkte und befindet sich auf Gefahrenstufe Blau. Judy befindet sich mit 12 Erfahrungspunkten auf Gefahrenstufe Gelb. Da sie die Überlebende mit der höchsten Stufe ist, müssen die Spieler die gelbe Zeile lesen.

FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN

Während die Standard-Brutplättchen rot sind (bzw. weiß für das Brutplättchen, mit dem ihr beginnt), gibt es außerdem Brutplättchen, die gelb und lila sind. Sie werden nur in bestimmten Szenen verwendet. Wenn nicht anders angegeben, findet für diese Plättchen keine Ghul-Brut statt, bis ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist, das diese aktiviert.



KARTEN ZUM ÖFFNEN VON BARRIKADEN UND TÜREN

Verehrte Zuhörer, aufgrund einer technischen Störung war die Sendung für einige Zeit unterbrochen ...

Im Ghulkartenstapel gibt es Karten zum Öffnen von Barrikaden und Türen. Sobald ihr solch eine Karte zieht, erscheinen für dieses Brutplättchen keine Ghule. Öffnet stattdessen alle Barrikaden und Türen in den Zonen, in denen Ghule der angegebenen Art sind.

Diese Karten haben auf Gefahrenstufe Blau keine Auswirkung!

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

-Sind noch Süßigkeiten übrig?

-Nein.

Es kann vorkommen, dass ihr nicht mehr genügend Miniaturen der geforderten Art habt, um bei der Brut die angegebene Anzahl auf den Spielplan zu stellen. Tritt dieser Fall ein, stellt ihr zunächst alle noch verfügbaren Ghule dieser Art auf den Spielplan. Dann erhalten alle Ghule der angegebenen Art sofort eine Extra-Aktivierung (siehe Aktivierung auf Seite 22). Es können mehrere Extra-Aktivierungen nacheinander folgen. Habt immer ein wachsames Auge auf die Ghulmassen auf dem Spielplan!

1 Handelt den Schritt „Brut“ auf Gefahrenstufe Gelb ab. Beginnt beim Start-Brutplättchen (das weiße Brutplättchen). Zieht eine Ghulkarte und lest die gelbe Gefahrenstufe: 3 Schlurfer. Stellt 3 Schlurfer in die Zone des Brutplättchens.

2 Dann wird das nächste Brutplättchen im Uhrzeigersinn aktiviert. Zieht eine zweite Ghulkarte: 1 Fettbrocken erscheint.

3 Für dieses Brutplättchen wird die dritte und letzte Ghulkarte dieser Runde gezogen. Öffnet alle Barrikaden und Türen in jeder Zone mit Schlurfern! Plötzlich befinden sich die Überlebenden in akuter Gefahr.

10 KAMPF

- Chief, wenn ich von sechs oder acht dieser Dinger umzingelt wäre, hätte ich eine Chance gegen sie?
- Nun, das ist eigentlich kein Problem. Falls du eine Knarre hast, schieß ihnen in den Kopf. Das ist eine sichere Methode, um sie zu töten. Falls du keine hast, versuch an einen Knüppel oder eine Fackel zu kommen. Schlag sie oder verbrenn sie. Die halten nicht viel aus.



Wenn dein Überlebender eine Nahkampf-, Fernkampf- oder Autoaktion ausführt, um Ghule anzugreifen, wirf so viele Würfel, wie auf der entsprechenden Karte angegeben ist.



Hat dein Überlebender zwei identische Waffen mit dem Beidhändig-Symbol in den Händen, darfst du beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen. Beidhändig geführte Waffen müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.



BEISPIEL: Harry hat 2 Uzis in den Händen. Da die Uzis das Beidhändig-Symbol haben, darf er mit beiden gleichzeitig schießen. Er wirft daher für eine Fernkampffaktion 6 Würfel, da jede Uzi eine Würfelanzahl von 3 hat.



Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer.



Jeder Treffer verursacht bei einem Ziel so viel Schaden, wie der Schadenswert der Waffe angibt. Sind alle Ziele getötet, verfallen überzählige Treffer.

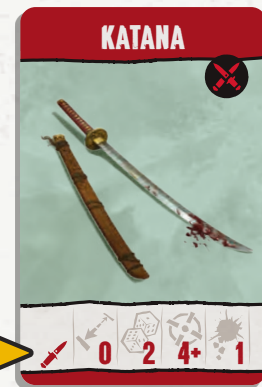
- **Schlurfer**, **Zertrümmerer** und **Verwandte** werden bereits durch einen Treffer mit 1 (oder mehr) Schaden getötet.

- **Fettbrocken** werden durch einen Treffer mit 2 (oder mehr) Schaden getötet. Es ist völlig egal, wie viele Treffer mit 1 Schaden ihr einem Fettbrocken zufügt – die steckt er alle weg.



NAHKAMPFAKTION

Die Kommandozentrale im Pentagon hat mitgeteilt, dass ein Ghul durch einen Schuss in den Kopf oder einen festen Schlag gegen den Schädel getötet werden kann. Die Behörden haben erklärt, dass das Gehirn eines Ghuls durch Strahlung aktiviert wird. Tötet man also das Gehirn, tötet man den Ghul.



Nahkampfwaffen sind mit dem Nahkampfsymbol markiert.

Ein Überlebender, der eine Nahkampfwaffe in der Hand hält, kann Ghule in seiner Zone angreifen. Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer. Der Spieler teilt seine Treffer nach Belieben unter den möglichen Zielen auf. Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss (siehe Seite 28).

BEISPIEL: Barbra und Helen sind in der gleichen Zone wie 1 Fettbrocken, 1 Zertrümmerer und 1 Schlurfer. Helen greift mit ihrem Katana an. Sie wirft eine 2 und eine 4, also 1 Treffer. Das Katana verursacht 1 Schaden, also kann es dem Fettbrocken nichts anhaben. Helen teilt ihren ersten Treffer dem Zertrümmerer zu und tötet ihn damit. Obwohl ein Fehlschlag dabei war, ist Barbra in Sicherheit, da es eine Nahkampffaktion war.

FERNKAMPFAKTION

Ein Überlebender, der eine Fernkampf-Waffe in der Hand hält, kann in eine beliebige Zone schießen, die in Sichtlinie (siehe Seite 10) und Reichweite seiner Waffe liegt.

ZUR ERINNERUNG:

- In Raumzonen ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen mit einem offenen Durchgang beschränkt.
- In Außenzonen reicht die Sichtlinie unbegrenzt viele Zonen weit und parallel zu den Kanten des Spielplans in gerader Linie, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.
- Fehlschüsse können Eigenbeschuss verursachen (siehe Seite 28), also zielt genau!



Die Reichweite einer Waffe wird durch den Reichweitenwert auf ihrer Karte angegeben. Dieser zeigt an, wie viele Zonen weit die Waffe schießen kann.



Der erste der beiden Werte gibt die Minimalreichweite an. Die Waffe kann auf keine Zonen schießen, die näher sind als die Minimalreichweite. In einigen Fällen ist das 0, was bedeutet, dass der Überlebende auf Ziele schießen kann, die in derselben Zone sind wie er selbst. (Das zählt trotzdem als Fernkampfangriff.)

Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite der Waffe an. Eine Waffe kann nicht in Zonen schießen, die jenseits ihrer Maximalreichweite liegen.

BEISPIEL 1: Die Winchester 94 hat eine Reichweite von 1-3. Sie kann also 3 Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in welcher der Schütze steht.

BEISPIEL 2: Die Abgesägte Flinte hat eine Reichweite von 0-1. Sie kann also in die Zone des Überlebenden und 1 Zone weit schießen, nicht weiter.

Wenn eine Zone für einen Fernkampfangriff gewählt wurde, werden alle Figuren in den Zonen bis zum Ziel ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Ghule durch besetzte Zonen hindurchschießen können! Ein Überlebender kann sogar

in eine andere Zone schießen, wenn sich Ghule in seiner eigenen Zone befinden!

• ZIELPRIORITÄTEN

Wenn ein Überlebender mit einer Fernkampf-Waffe schießt (auch in Reichweite 0, also auf seine eigene Zone), darf er nicht auswählen, welche Ziele er mit seinen Treffern erwischt. Treffer werden den Figuren in der Zielzone nach diesen Zielprioritäten zugeteilt:

- 1 - Fettbrocken
- 2 - Schlurfer, Zertrümmerer oder Verwandter (Wahl des Schützen)

Die Treffer werden so lange den Zielen mit der höchsten Priorität (1) zugeteilt, bis alle tot sind. Danach denen mit der nächstniedrigeren Priorität (2), bis diese alle tot sind. Haben mehrere Ziele dieselbe Zielpriorität, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

ZUR ERINNERUNG: Bei Nahkampfangriffen ist die Zielpriorität irrelevant.

BEISPIEL: Ben ist mit einer Ithaca M37 (Schaden 2) bewaffnet. Er schießt auf eine Zone mit 1 Fettbrocken, 1 Verwandten und 2 Schlurfern. Die Anwesenheit eines Verwandten zwingt Ben dazu, im Romero-Modus zu spielen. Ben würfelt eine 4 und eine 6. Die Ithaca M37 trifft bei 4 oder höher. Daher erzielt Ben 2 Treffer. Da der Fettbrocken die höchste Zielpriorität hat, trifft ihn der erste Treffer, welcher ihn tötet (2 Schaden). Der Verwandte und die 2 Schlurfer haben dieselbe Zielpriorität, also kann Ben den zweiten Treffer einem beliebigen davon zufügen. Er wählt den Verwandten und tötet ihn, was ihm erlaubt, zurück in den Zombicide-Modus zu wechseln.

HINWEIS: Fettbrocken stehen bei der Zielpriorität an erster Stelle und ignorieren Waffen mit 1 Schaden. Das bedeutet, dass sie Schlurfer, Zertrümmerer und Verwandte vor allen Fernkampfangriffen mit 1 Schaden beschützen, da sie zuerst besiegt werden müssen, bevor die Schlurfer, Zertrümmerer und Verwandten angreifbar werden.

ZIELPRIORITÄT	GHULART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Fettbrocken	1	2	1
2	Schlurfer Zertrümmerer Verwandter	1	1	1



• **EIGENBESCHUSS**

Ja, da ist einer. Genau zwischen die Augen. Guter Schuss. Okay, der ist tot. Holt den mal da raus. Das ist schon wieder einer für das Feuer.

Ein Überlebender kann sich bei einem Angriff nicht selbst verletzen. Aber es kann Notsituationen geben, die es erfordern, eine Fernkampf- oder Autoaktion gegen eine Zone zu richten, in der ein Gruppenmitglied fest sitzt. In einem solchen Fall trifft jeder Fehlschlag bzw. missglückter Angriff automatisch Überlebende in der Zielzone. Verteilt die Treffer dieses Eigenbeschusses nach Belieben. Schaden wird wie gewohnt angewendet (Waffen mit dem Schaden 2 fügen 2 Wunden zu).
ZUR ERINNERUNG: Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss.

BEISPIEL: Helen schießt mit einer Abgesägten Flinte in eine Zone mit Harry und einem Schlurfer. Sie würfelt eine **1** und **3**: 1 Treffer und ... 1 Fehlschlag. Der Treffer tötet den Schlurfer. Der Fehlschlag trifft Harry und verursacht 1 Schaden. Harry erhält 1 Wunde.

AUTO-ANGRIFF



Der Auto-Angriff wird ausführlich bei der Aktion *Ein Auto fahren* erklärt (siehe Seite 21). Vergesst nicht, dass für Auto-Angriffe die Zielprioritäten gelten und Eigenbeschuss verursachen können. Auto-Angriffe sind **keine** Kampfaktionen.

11 WAFFENEIGENSCHAFTEN

Spielen Sie den Boss da unten und ich bleibe hier der Boss.

NACHLADEN



Nachladbare Waffen haben eine starke Durchschlagskraft, aber müssen immer nachgeladen werden, bevor sie erneut abgefeuert werden können.

Bei Waffen mit der Eigenschaft NACHLADEN musst du eine Aktion ausgeben, um sie zwischen zwei Schüssen nachzuladen, falls du in derselben Runde mehrfach schießen möchtest. Während der Endphase werden diese Waffen umsonst nachgeladen. Du startest also jede Runde mit einer schussbereiten Waffe.

- Falls du eine solche Waffe abfeuerst und sie danach einem anderen Überlebenden gibst, ohne sie nachzuladen, muss die Waffe trotzdem nachgeladen werden, bevor der neue Besitzer sie in derselben Runde verwenden kann.
- Um 2 Waffen nachzuladen, die du beidhändig abfeuern willst, reicht 1 Aktion.
- Es ist erlaubt, mit einer der beiden beidhändigen, nachladbaren Waffen in eine Zone zu schießen und danach mit der anderen der beiden beidhändigen, nachladbaren Waffen in eine andere Zone zu schießen.

SCHARFSCHÜTZE



Der Überlebende kann sich die Fertigkeit SCHARFSCHÜTZE (siehe Seite 46) zunutze machen, wenn er mit einer Waffe, die die Eigenschaft SCHARFSCHÜTZE hat, eine Fernkampfaktion ausführt. Er ignoriert die Zielprioritäten und darf sich seine Ziele selbst aussuchen. Außerdem verursacht ein Scharfschütze keinen Eigenbeschuss!

Dein bester Freund, um die Ghule da draußen loszuwerden.

12 VERBESSERTE AUSRÜSTUNG

Verbesserte Ausrüstung kann nicht durch eine Suchaktion vom Ausrüstungsstapel gezogen werden, aber du kannst sie unter besonderen Umständen finden oder sie durch das Kombinieren von Ausrüstung erhalten. Verbesserte Ausrüstung zählt zu den mächtigsten Waffen im Spiel.

Das Kombinieren von Ausrüstung ist einfach: Wirf die erforderlichen Karten aus dem Inventar deines Überlebenden ab. Das kostet keine Aktion. Nimm dir dann die entsprechende verbesserte Ausrüstung. Du darfst das Inventar deines Überlebenden kostenlos umsortieren.

Das Kombinieren von Ausrüstung ist dauerhaft. Die verbesserte Ausrüstung darf nicht wieder in ihre vorherigen Bestandteile zerlegt werden.

MAMAS SCHROTFLINTE

Wann meine Mutter ihre erste Spezial-Schrotflinte gebaut hat? Ich glaube, es war in den späten 60ern. Allerdings hat sie mir nie etwas über die genaueren Umstände erzählt.

– Ned, Zombicide-Überlebender



MACHETE + ABGESÄGTE FLINTE = MAMAS SCHROTFLINTE

Mamas Schrotflinte erhältst du durch die Kombination von einer Machete mit einer Abgesägten Flinte. Verwende sie, um gewaltige Nah- und Fernkampfaktionen mit einer einzigen Ausrüstungskarte auszuführen.

Mamas Schrotflinte ist eine typische Zombicide-Waffe (und jetzt auch noch beidhändig!). Allerdings können nur Überlebende im Zombicide-Modus Kampfaktionen mit ihr ausführen. Überlebende im Romero-Modus können sie überhaupt nicht verwenden!

HINWEIS: Die Eigenschaft **NACHLADEN** betrifft nur die Fernkampfaktion von Mamas Schrotflinte.

MOLOTOWCOCKTAIL

Die Toten sollten sofort bestattet werden, vorzugsweise durch Verbrennen.



BRENNBARE FLÜSSIGKEIT + EINMACHGLAS = MOLOTOWCOCKTAIL

Einen Molotowcocktail erhältst du durch die Kombination von einem Einmachglas und Brennbaren Flüssigkeit. Es ist eine mächtige Waffe, die nur ein Mal verwendet werden kann. Das Feuer tötet die anvisierten Ghule und hält andere fern. Sehr hilfreich, wenn die Überlebenden etwas Platz brauchen, um das Ziel der Szene zu erreichen!

Der Überlebende darf einen ausgerüsteten Molotowcocktail abwerfen und eine Fernkampfaktion ausführen, die auf eine Außenzone gerichtet ist. (Wir wollen ja nicht, dass euer Zufluchtsort abbrennt, oder?) Dann passiert folgendes:

- Alle Figuren in der Zielzone werden getötet.
- Jedes Brutplättchen in der Zielzone kann in eine andere Brutzone bewegt werden. Das ist nicht möglich, falls es nur noch eine Brutzone gibt.

WINCHESTER MIT ZIELFERNROHR

Wenn du ein Zielfernrohr an einer Winchester 94 befestigst, erhältst du ein tolles Überlebenswerkzeug. Dank ihrer enormen Reichweite und der Eigenschaft **SCHARFSCHÜTZE** (siehe Seite 28) wird die Winchester mit Zielfernrohr Verwandte schnell los und hilft aus sicherer Entfernung anderen Überlebenden, die im Nahkampf verwickelt sind.



WINCHESTER 94 + ZIELFERNROHR = WINCHESTER MIT ZIELFERNROHR



FAKEL

Sie haben jetzt nur noch Angst. Sie haben vor Feuer Angst. Das habe ich herausgefunden.



TISCHBEIN + BRENNBARE FLÜSSIGKEIT = FAKEL + BRENNBARE FLÜSSIGKEIT

Ghule haben wenige Schwachstellen, aber Feuer ist ihre größte. Sie fangen schnell Feuer und haben dementsprechend Angst davor. Daher sind Fackeln wirksame Waffen gegen sie und recht einfach herzustellen: Kombiniere einfach ein Tischbein mit Brennbarer Flüssigkeit.

Die Menge an benötigter Brennbarer Flüssigkeit ist so gering, dass du die Karte „Brennbare Flüssigkeit“ nicht verlierst, nachdem du sie mit dem Tischbein kombiniert hast. Das ist eine Ausnahme der Regel. Suche möglichst viel im Hausausrüstungsstapel, um schnell eine zu finden und das Feuer auszubreiten!



13 MAISFELDER UND WÄLDER



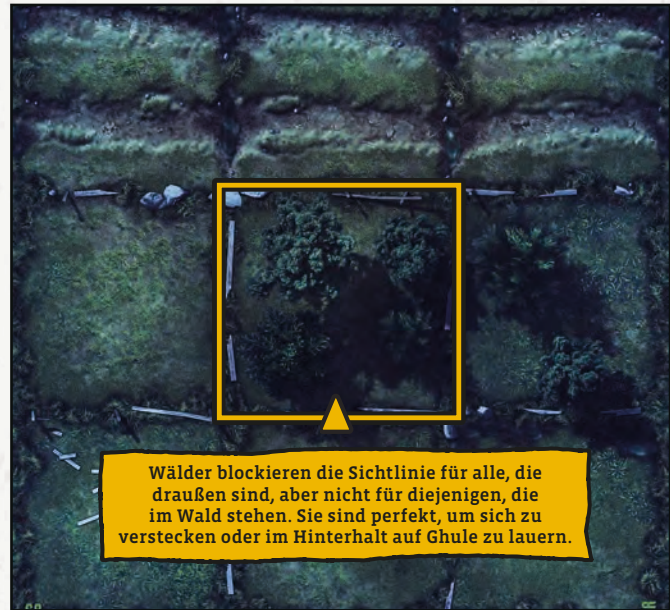
MAISFELDER



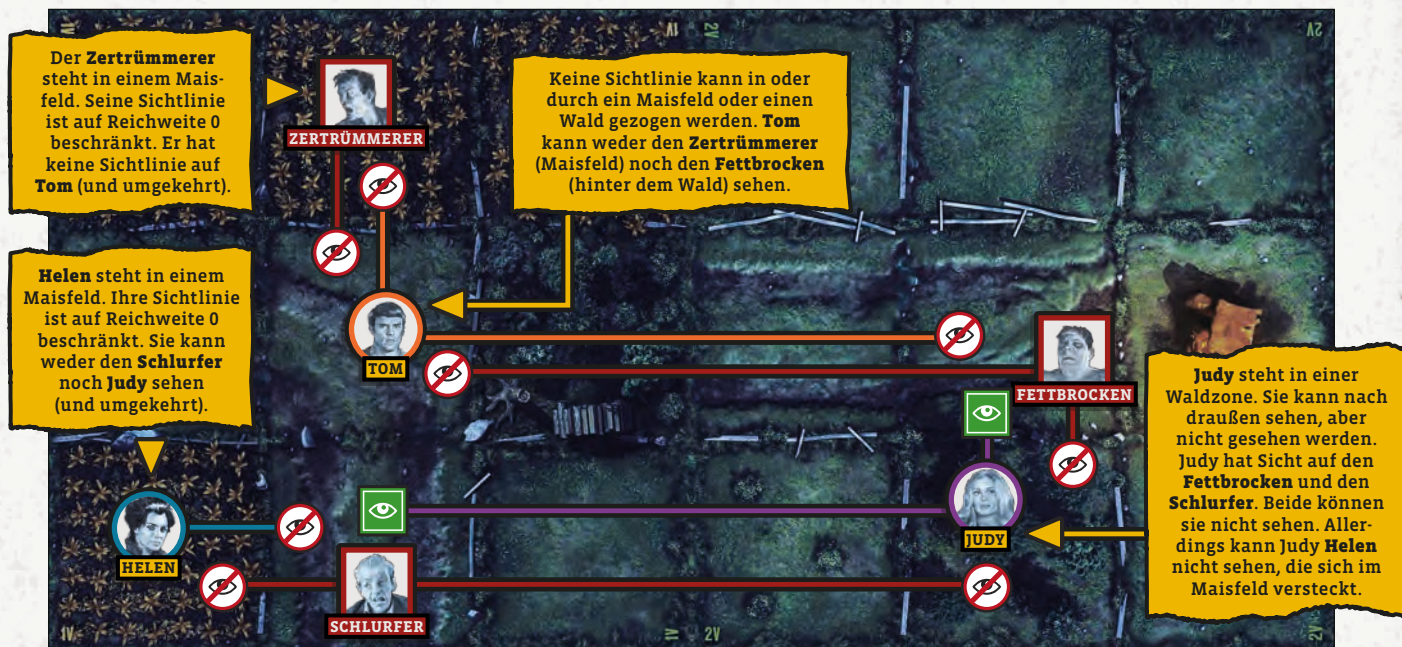
Die Landwirtschaft ist ein bedeutender Wirtschaftszweig in Pennsylvania, wo *Night Of The Living Dead* spielt. Daher gibt es viele Kartenteile, auf denen Maisfelder in den Außenzonen zu sehen sind. **Maisfelder unterbrechen die Sichtlinie.**

- Eine Sichtlinie kann weder in ein Maisfeld hinein noch durch eins hindurch gezogen werden.
- Die Sichtlinie in einem Maisfeld ist auf die Reichweite 0 beschränkt. Aus der Zone eines Maisfeldes kann keine Sichtlinie gezogen werden.
- Alle Figuren können sich normal durch die Maisfelder bewegen. Autos hingegen können nicht in Maisfelder hineinfahren.

WÄLDER



- Wälder unterbrechen die Sichtlinien für alle, die sich außerhalb befinden. Eine Sichtlinie kann weder in einen Wald hinein noch durch einen hindurch gezogen werden.
- Figuren, die innerhalb eines Waldes stehen, können daraus heraus ganz normal ihre Sichtlinie ziehen.
- Alle Figuren können sich normal durch Wälder bewegen. Autos hingegen können nicht in Wälder hineinfahren.



14 WEITERE SPIEL-MODI

ULTRAROT-MODUS

Warum zieht man Raumfahrtspezialisten zurate, wenn es sich um Ereignisse auf der Erde handelt?

Der Ultrarot-Modus ermöglicht es den Überlebenden, Erfahrungspunkte über die Gefahrenstufe Rot hinaus zu sammeln und zusätzliche Fertigkeiten zu erlernen. Dieser Modus ist gut geeignet, um gewaltige Ghulberge aufzutürmen und um besonders schwierige Szenen zu bestehen.

Ultrarot-Modus: Wenn dein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht, setze den Markierungsstift auf der Gefahrenanzeige zurück auf „0“ und addiere die überschüssigen Erfahrungspunkte. Der Überlebende ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und behält seine Fertigkeiten. Addiere zusätzliche Erfahrungspunkte wie üblich und wähle weitere Fertigkeiten, wenn du die entsprechende Gefahrenstufe erneut erreichst.

Wenn du irgendwann alle Fertigkeiten des Überlebenden besitzt, wähle beim erneuten Erreichen der Gefahrenstufen Orange und Rot eine beliebige Fertigkeit aus dieser Liste auf Seite 46 aus.

BEISPIEL: Barbra hat gerade ihren 43. Erfahrungspunkt bekommen und damit Gefahrenstufe Rot erreicht. Sie hat die folgenden Fertigkeiten im Zombicide-Modus: SCHLÜPFRIG (Blau), +1 AKTION (Gelb), +1 FREIE BEWEGUNGS-AKTION (Orange) und BARBARISCH (Rot).

Der Markierungsstift wird zurück an den Anfang der Gefahrenanzeige gesetzt, während die Szene weitergeht. Barbra ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und erhält weitere Erfahrungspunkte, wenn sie mehr Ghule tötet.

Barbra bekommt keine zusätzliche Fertigkeit für das erneute Erreichen der Gefahrenstufen Blau und Gelb, da sie bereits alle Fertigkeiten der entsprechenden Stufen hat. Wenn sie die Gefahrenstufe Orange erneut erreicht, bekommt sie +1 FREIE KAMPAKTION, die zweite Fertigkeit dieser Stufe. Beim erneuten Erreichen von Gefahrenstufe Rot erhält sie wieder eine zusätzliche Fertigkeit: Der Spieler entscheidet sich für +1 WÜRFEL: KAMPF. Der Markierungsstift wird erneut an den Anfang gesetzt.

Im dritten Durchlauf bekommt Barbra keine Fertigkeit auf den Gefahrenstufen Blau, Gelb und Orange, da sie diese bereits alle erworben hat. Auf Gefahrenstufe Rot erhält sie nun die letzte verfügbare Fertigkeit: +1 FREIE BEWEGUNGS-AKTION. Der Markierungsstift wird erneut an den Anfang gesetzt.

Barbra bekommt weiterhin Erfahrungspunkte und erhält jedes Mal, wenn sie die Gefahrenstufen Orange bzw. Rot erreicht, eine frei wählbare Fertigkeit.

DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

- Bill, ich überprüfe das Büro, um zu sehen was dort vor sich geht.
- Alles klar, Steve. Sag ihnen, dass wir dranbleiben und alles unter Kontrolle zu sein scheint.



Die Schwierigkeit von *Night Of The Living Dead* kann durch die Auswahl der Kartennummern angepasst werden.

Ghulhorden sind eine bis jetzt unbekannte Bedrohung, mit der ihr es zu tun bekommt. Sie lassen die Welt um sich zerfallen. Manchmal kann das Spiel für dich und deine Gruppe zu einfach oder zu schwierig sein. In diesem Fall könnt ihr die Ghulkarten nach Kartennummern sortieren.

- Die Ghulkarten von 1 bis 21 sind der leichtere Teil der Ghul-Invasion. Die Ghule tauchen mit einer begrenzten Anzahl von Zertrümmerern und Verwandten auf.
- Die Ghulkarten von 22 bis 42 sind der schwierigere Teil. Ghule tauchen in größerer Anzahl auf, besonders auf niedrigen Gefahrenstufen. Benutzt diese für erfahrenere Spielergruppen und Zombicide-Veteranen.
- Die Ghulkarten von 43 bis 46 sind „Barrikaden & Türen öffnen“-Karten. Bei Szenen, die sich auf Zufluchtsorte konzentrieren, erweisen sie sich als gefährlich. Bei Szenen im Außenbereich verschaffen sie hingegen eine Atempause, da es dort keine Barrikaden oder Türen zum Öffnen gibt. Fügt diese Karten hinzu oder entfernt sie, um die Schwierigkeitsstufe eurer Partie anzupassen.

Ihr könnt die Karten nach Belieben mischen und eure völlig einzigartige Erfahrung kreieren!



15 SZENEN

S1 WAS GEHT HIER VOR?

Einfach / 45 Minuten



Ben wurde von einer Horde Ghule in Beekman's Diner angegriffen und konnte sich gerade noch so in sein Auto retten. Allerdings wird das Benzin langsam knapp. Er schafft es bis zu einer Tankstelle, nur um festzustellen, dass die Tanksäule abgeschlossen ist. Ben bleibt gefasst und bemerkt ein Haus in der Nähe. Er beschließt, dort die Schlüssel zu suchen. Ben findet Barbra, die nach all dem Grauen, das sie mit ansehen musste, unter Schock steht. Im oberen Stockwerk erwartet sie eine böse Überraschung, als sie den Besitzer des Hauses finden, der ein schreckliches Ende gefunden hat.

Nicht viel später stürzen Harry, Helen, Judy und Tom aus dem Keller herauf und es gibt eine kurze Auseinandersetzung, wie man jetzt am besten vorgehen sollte. Alle einigen sich etwas widerstrebend darauf, das Haus gegen die Ghule draußen zu verbarrikadieren.



Benötigte Kartenteile:
1R, 2R, 3R & 4R.

4R	3R
1R	2R

Spieler-Startzone 1 und 2		Offene/ Verschlussene Tür	
Fenster zum verbarrikadieren		Verschlussene Treppe	
Offene Barrikade		Brut-zonen	
Suchzone: Nahkampf		Suchzone: Fernkampf	

• **ZIELE**

Verbarrikadiert das Haus. Ihr gewinnt die Szene, sobald beide Bedingungen zur gleichen Zeit erfüllt sind:

- Alle markierten Fenster sind mit verschlossenen Barrikaden blockiert (siehe Sonderregeln).
- Es sind keine Ghule im Haus.

• **SONDERREGELN**

• **Aufbau:**

- Die Überlebenden beginnen die Szene im Romero-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Romero-Seite nach oben vor sich.
- Stellt Barbra und Ben in die Spieler-Startzone 1. Stellt Harry, Helen, Judy und Tom in die Spieler-Startzone 2.
- Legt offene Barrikadenplättchen auf die angegebenen Stellen. Sie stellen offene Türen (Durchgänge) zwischen 2 Zonen dar.
- Entfernt die Winchester 94 aus der Startausrüstung und fügt stattdessen das übrige Tischbein hinzu. Legt die Winchester 94 in die angegebene Zone. Ein beliebiger Überlebender, der in dieser Zone sucht, darf stattdessen die Winchester 94 nehmen und dann sein Inventar kostenlos umsortieren.

- **Vertrauen aufbauen.** Ein Überlebender, der die Winchester 94 aus der angegebenen Zone mit der Aktion Umsortieren/Tauschen einem anderen Überlebenden gibt, darf in den Zombicide-Modus wechseln.

- **Ausrüstungsversteck.** Ihr könnt nur in den angegebenen Zonen nach Nah- und Fernkampfwaffen suchen (**und nur während sich dein Überlebender im Zombicide-Modus befindet**).

- **Die Leichenlady.** Sobald ein Überlebender die Treppenzone auf dem Kartenteil 3R erreicht hat, wechseln alle Überlebenden in den Romero-Modus. In der Zone liegt eine Leiche. Solange sie dort liegt, kann die Zone dahinter nicht durchsucht werden. Um die Leiche zu entfernen, muss ein Überlebender in dieser Zone 2 Aktionen ausgeben.

- **Provisorische Barrikaden.** Offene Barrikadenplättchen stellen mit Holz verstärkte Durchgänge dar, die verwendet werden können, um Fenster zu verbarrikadieren. Jedes Barrikadenplättchen liegt auf 2 Zonen gleichzeitig und kann von Überlebenden in beiden Zonen aufgenommen werden. Das kostet 1 Aktion. Jeder Überlebende kann mehr als 1 Barrikade gleichzeitig tragen. Sie nehmen keinen Platz im Inventar ein und dürfen wie Ausrüstung getauscht werden. **Ihr dürft die Ausrüstungskarten „Bretter“ abwerfen, um einem Überlebenden ein Barrikadenplättchen aus dem Vorrat zu geben. Dafür erhält er keine EP.** Ein Überlebender, der ein Barrikadenplättchen trägt, darf 1 Aktion ausgeben, um ein Fenster in seiner Zone zu verbarrikadieren. Dafür nimmst du ein Barrikadenplättchen aus dem Inventar des Überlebenden und legst es mit der verschlossenen Seite auf das Fenster. **Der Überlebende erhält 5 EP.**



S2 GIBT ES EINEN SCHLÜSSEL?

Einfach / 45 Minuten

Überall schlechte Neuigkeiten. Die Ghule haben sich in der ganzen Region verbreitet, töten und fressen ihre Opfer. Die Horde Ghule von Beekman's Diner taucht auf und umzingelt das Haus. Trotz ihrer Meinungsverschiedenheiten suchen die Überlebenden nach dem Schlüssel der Tanksäule, während sie die Ghule aufhalten. Das Auto vor dem Haus ist womöglich der einzige Weg, aus diesem Albtraum zu entfliehen.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R & 4R.

• ZIELE

Sucht den Schlüssel der Tanksäule. Ihr gewinnt die Szene, sobald der Hausausrüstungsstapel leer ist. Die Überlebenden haben zum Schluss doch noch den Schlüssel für die Tanksäule gefunden.

Ihr verliert die Szene, sobald mindestens 1 Ghul am Ende der Spielerphase im Haus ist.

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Die Überlebenden beginnen die Szene im Romero-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Romero-Seite nach oben vor sich.
- **Vertrauen aufbauen.** Ein Überlebender, der die Winchester 94 aus der Startausrüstung mit der Aktion Umsortieren/Tauschen einem anderen Überlebenden gibt, darf in den Zombicide-Modus wechseln.
- **Ausrüstungsversteck.** Ihr könnt nur in den angegebenen Zonen nach Nah- und Fernkampfaffen suchen (**und nur während sich dein Überlebender im Zombicide-Modus befindet**).

4R	3R
1R	2R

- Spieler-Startzone
- Verschlussene Barrikade
- Offene/ Verschlussene Tür
- Verschlussene Treppe
- Brutzonen
- Suchzone: Nahkampf
- Suchzone: Fernkampf



S3 SIE HABEN ANGST VOR FEUER

Einfach / 45 Minuten

Die Überlebenden haben den Schlüssel der Tanksäule. Die Ghule versammeln sich allerdings um das Haus und können jederzeit eindringen. Es gibt keine Alternative. Um die Tanksäule zu erreichen und das Auto zu betanken, müssen sich die mutigen Seelen nach draußen wagen und die Belagerung auf irgendeine Weise durchbrechen.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R & 4R.

• ZIELE

Durchbrecht die Belagerung. Ihr gewinnt die Szene, sobald beide Bedingungen zur gleichen Zeit erfüllt sind:

- Es sind keine Ghule mehr auf dem Spielplan.
- Alle Brutplättchen liegen in einer einzigen Brutzone.

Zur Erinnerung: Wenn ihr eine Brutzone mit einem Molotowcocktail trifft, könnt ihr das Brutplättchen in eine andere Brutzone legen. Das geht nicht, wenn es nur eine Brutzone gibt.



Spieler-Startzone




Verschlussene Barrikade Offene Treppe



Offene/
Verschlussene Türen



Suchzone:
Nahkampf



Suchzone:
Fernkampf



Brutzone

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Die Überlebenden beginnen die Szene im Romero-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Romero-Seite nach oben vor sich.
- Teilt die Überlebenden auf die Spieler-Startzonen auf. In jeder Spieler-Startzone muss mindestens 1 Überlebender stehen.

- **Vertrauen aufbauen.** Ein Überlebender, der die Winchester 94 aus der Startausrüstung mit der Aktion Umsortieren/Tauschen einem anderen Überlebenden gibt, darf in den Zombicide-Modus wechseln.

- **Ausrüstungsversteck.** Ihr könnt nur in den angegebenen Zonen nach Nah- und Fernkampfaffen suchen (**und nur während sich dein Überlebender im Zombicide-Modus befindet**).

4R	3R
1R	2R



S4 AUF JETZT!

Mittel / 60 Minuten

Die Überlebenden haben die Belagerung durchbrochen, aber der Krawall hat alle Ghule in der Umgebung angelockt. Die Überlebenden machen sich auf den Weg, das Auto aufzutanken. Der Kampf spitzt sich zu. Achtet auf das Feuer! Wir wollen nicht, dass das Auto und die Tanksäule explodiert.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2V, 3R, 4R, 5R & 6R.



5R	3R
4R	1R
6R	2V

Spieler-Startzone
Suchzone: Nahkampf
Suchzone: Fernkampf
Tanksäulenzzone

Brutzonen
Verschl. Treppe
Verschl. Barrikade
Verschl. Tür
Bens Pick-up

• ZIELE

Betankt den Pick-up. Ihr gewinnt die Szene, sobald beide Bedingungen zur gleichen Zeit erfüllt sind:

- Das Auto ist auf der markierten Tanksäulenzzone.
- Es sind keine Ghule auf dem Kartenteil 5R.

Ihr verliert die Szene, sobald mindestens 1 Ghul am Ende der Spielerphase im Haus ist.

• SONDERREGELN

• **Aufbau:** Die Überlebenden beginnen die Szene im Romero-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Romero-Seite nach oben vor sich.

• **Vertrauen aufbauen.** Ein Überlebender, der die Winchester 94 aus der Startausrüstung mit der Aktion Umsortieren/Tauschen einem anderen Überlebenden gibt, darf in den Zombicide-Modus wechseln.

• **Ausrüstungsversteck.** Ihr könnt nur in den angegebenen Zonen nach Nah- und Fernkampfaffen suchen (**und nur während sich dein Überlebender im Zombicide-Modus befindet**).

• **Nicht auf die Tanksäule!** Die Zonen auf dem Kartenteil 5R können nicht mit Fernkampfangriffen angegriffen werden.

S5 DIE NACHT DER LEBENDEN TOTEN

Mittel / 60 Minuten

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R & 4R.

• ZIELE

Überlebt die Nacht auf eure Weise. Ihr gewinnt die Szene, sobald beide Bedingungen zur gleichen Zeit erfüllt sind:

- Alle Überlebende haben Gefahrenstufe Orange (oder höher) erreicht.
- Jeder Überlebende hat 1 Verwandten (oder mehr) getötet. Ihr verliert die Szene, sobald mindestens 1 Ghul am Ende der Spielerphase im Haus ist.

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Die Überlebenden beginnen die Szene im Romero-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Romero-Seite nach oben vor sich.

Überraschende Wendung Nr. 1

Der Plan ist gescheitert. Das Auto ist explodiert und die Tanksäule kann nicht mehr benutzt werden. Den Überlebenden bleibt keine andere Wahl, als zurück ins Haus zu gehen und sich bis zum Morgengrauen oder bis zum Tod zu verteidigen - was auch immer zuerst eintritt. Ihr Überleben hängt einzig und allein von der Fähigkeit ab, einander zu vertrauen, die besten Waffen zu finden und die schlimmsten Ängste zu überwinden.

- **Vertrauen aufbauen.** Ein Überlebender, der die Winchester94 aus der Startausrüstung mit der Aktion Umsortieren/Tauschen einem anderen Überlebenden gibt, darf in den Zombicide-Modus wechseln.
- **Ausrüstungsversteck.** Ihr könnt nur in den angegebenen Zonen nach Nah- und Fernkampfwaffen suchen (**und nur während sich dein Überlebender im Zombicide-Modus befindet**).

4R	3R
1R	2R

- Spieler-Startzone
- Verschlussene Barrikade
- Offene/Verschlussene Tür
- Offene Treppe
- Brutzonen
- Suchzone: Nahkampf
- Suchzone: Fernkampf



S6 AUF NACH WILLARD

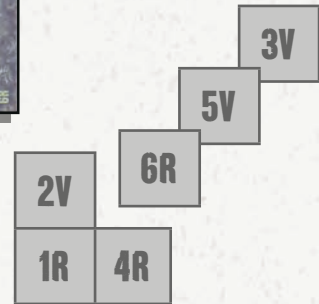
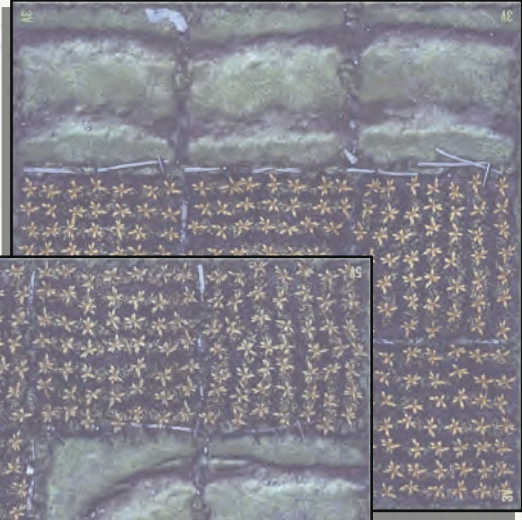
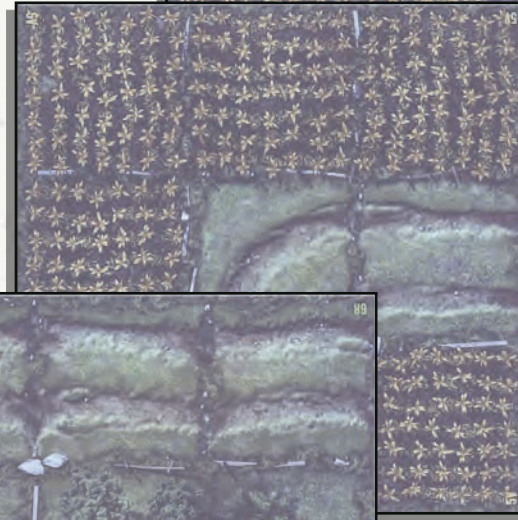
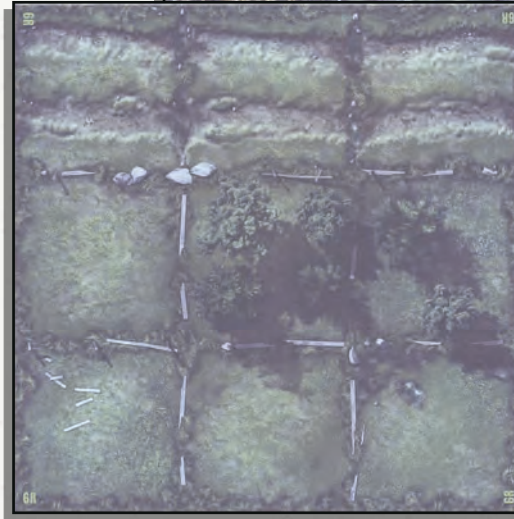
Mittel / 60 Minuten

Überraschende Wendung Nr. 2

Im Fernsehen erwähnen sie eine Rettungsstation in der Nähe von Willard. Die Überlebenden bewaffnen sich und bereiten sich auf einen Marsch nach Willard vor. Sie sind schlauer und schneller als die Ghule. Es wird ein langer, ermüdender und blutiger Fußmarsch, aber sie könnten es schaffen, wenn jeder wachsam bleibt.

Benötigte Kartenteile:

- Startkartenteile: 1R, 2V & 4R.
- Beiseitelegen: 3V, 5V & 6R.



• **ZIELE**

Erreicht Willard. Ihr gewinnt die Szene, sobald alle Überlebenden am Ende der Spielerphase auf dem Kartenteil 2V stehen, nachdem sie die Landschaft durchquert haben (nacheinander die Kartenteile 6R, 5V, 3V, 1V, 4V und schließlich wieder 2V).

• **SONDERREGELN**

• **Aufbau:**

- Die Überlebenden beginnen die Szene im Zombicide-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Zombicide-Seite nach oben vor sich.
- Legt die Kartenteile 3V, 5V und 6R beiseite und bildet daraus den Reisestapel (die Kartenteile 1V, 2V und 4V werden dem Stapel im Lauf des Spiels hinzugefügt).

• **Waffenlager.** Jeder Überlebende, der eine Suchaktion ausführt, zieht wahlweise eine Karte vom Haus-, Nahkampf- oder Fernkampfausrüstungsstapel.

• **O ja, ich würde gerne aufbrechen.** Sobald eine Barrikade oder eine Tür geöffnet wird, kann das Haus nicht mehr durchsucht werden.

• **Durch die Herde kämpfen.** Solange auf einem Kartenteil mindestens 1 Überlebender steht, gelten die **Außenzonen** in den Ecken als Brutzonen. Wählt bei jedem Schritt „Brut“ eine Brutzone, bei der ihr beginnt und fahrt dann im Uhrzeigersinn fort. Das gilt nicht für **Raumzonen**, die sich in Ecken befinden.

• **Reisegruppe.**

- Sobald sich ein Überlebender erstmals auf das Kartenteil 2V bewegt, legt ihr das Kartenteil 6R auf beliebige Weise daneben, um die Straße fortzuführen. Es muss nicht geradlinig anliegen.
- Von nun an entfernt ihr jedes Kartenteil, sobald während der Endphase kein Überlebender mehr darauf steht. Jeder Ghul darauf wird abgelegt. (Dafür erhaltet ihr keine EP.) **Diese Regel gilt nicht, falls durch das Entfernen eines Kartenteils die Überlebenden getrennt würden.**
- Wiederholt diesen Vorgang in der folgenden Reihenfolge: 5V, 3V, 1V, 4V und schließlich 2V.



S7 WIR MÜSSEN NACH JOHNNY SUCHEN

Mittel / 45 Minuten

Überraschende Wendung Nr. 3
(Teil 1)

„Dein Bruder ist tot!“
Barbras Herz mag zwar gebrochen sein, aber sie beschließt, tapfer zu sein und das Richtige zu tun. Sie ist jetzt unsere Freundin und wir werden ihr helfen. Wir müssen die Erinnerung an Johnny würdigen und ihn ein für alle Mal zur letzten Ruhe betten. Er wurde auf dem Friedhof angegriffen und starb dort. Sein früheres Ich streift nun sicher als Ghul umher.

Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 3R, 4V, 5V & 6V.

• ZIELE

Ruhe in Frieden, Johnny. Ihr gewinnt die Szene, sobald ein Verwandter in der Brutzone mit dem weißen Brutplättchen getötet wird. Wenn ihr Molotowcocktails in Brutzonen wirft, wird die Szene einfacher!

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Die Überlebenden beginnen die Szene im Zombicide-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Zombicide-Seite nach oben vor sich.
- **Ausrüstungsversteck.** Ihr könnt nur in den angegebenen Zonen nach Nah- und Fernkampfwaffen suchen).
- **Johnny war hier.** Das weiße Brutplättchen kann nicht bewegt werden.



2R	3R
5V	4V
6V	1V



S8 JOHNNYS AUTO

Schwierig / 60 Minuten

Überraschende Wendung Nr. 3 (Teil 2)

Wir haben den Ghul-Johnny gefunden und ihn endlich beigesetzt. Barbra hat ein letztes Geschenk in seinen Taschen gefunden: seine Autoschlüssel. Sie erinnert sich daran, es gegen einen Baum gefahren zu haben, bevor sie zum Haus gerannt ist. Es besteht die Möglichkeit, dass der Motor noch gestartet werden kann, und Johnnys Mitfahrgelegenheit könnte uns endlich von diesem Grauen fortbringen!

Benötigte Kartenteile:

- Startkartenteil: **5R**.
- Beiseitelegen: **1V, 2V, 3V, 4V & 6V**.

• ZIELE

Holt Johnnys Auto und säubert den Friedhof. Ihr gewinnt die Szene, sobald alle Bedingungen zur gleichen Zeit erfüllt sind:

- Alle Überlebenden stehen am Ende der Spielerphase auf dem Kartenteil 6V.
- Es sind keine Ghule auf dem Kartenteil 6V.
- Ein Fahrer sitzt in Johnnys Auto.

• SONDERREGELN

• Aufbau:

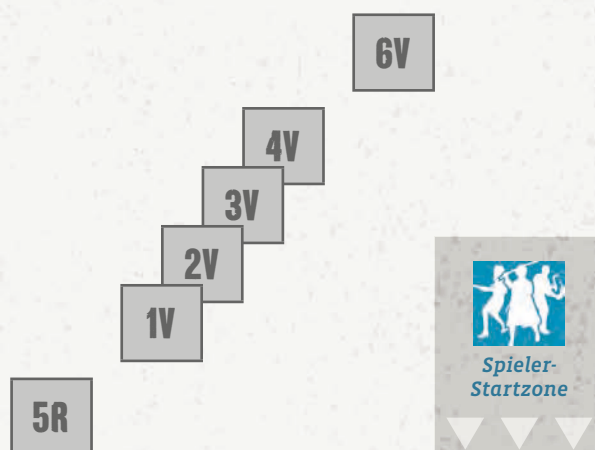
- Die Überlebenden beginnen die Szene im Zombicide-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Zombicide-Seite nach oben vor sich.
- Legt die Kartenteile 1V, 2V, 3V und 4V beiseite und bildet daraus den Reisestapel. Das Kartenteil 6V wird ebenfalls beiseitegelegt, aber nicht dem Reisestapel hinzugefügt.
- Legt am Ende des Aufbaus ein zufälliges Kartenteil vom Reisestapel neben 5R, um die Straße fortzuführen. Ihr müsst nicht jedes Kartenteilen in gerade Linie anlegen.

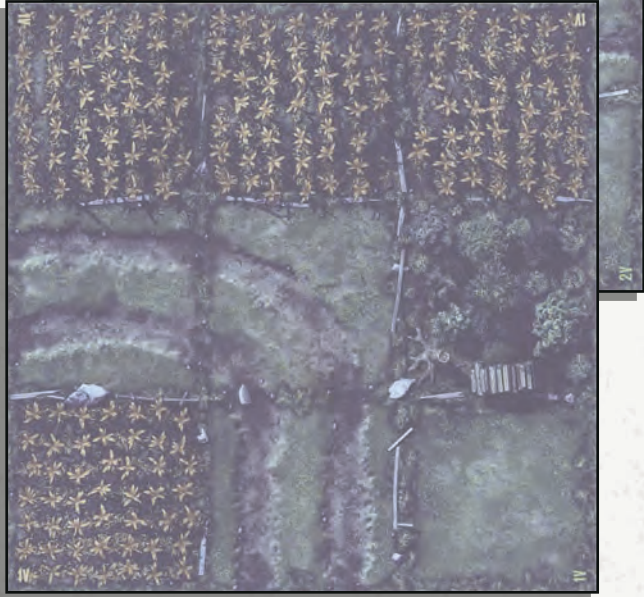
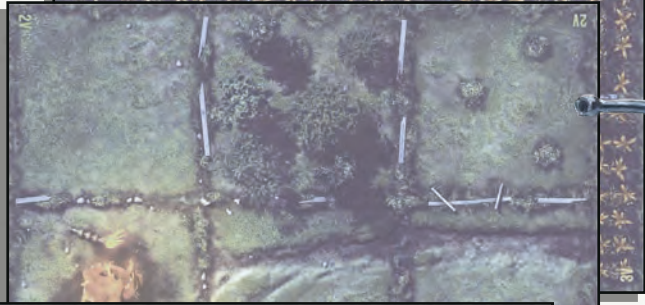
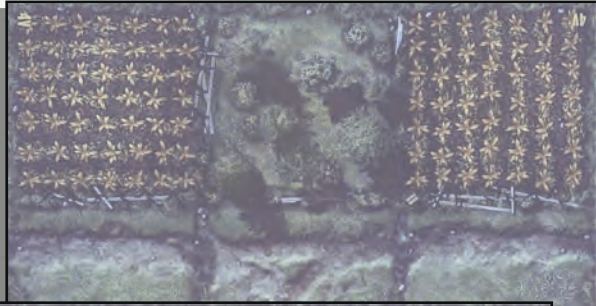
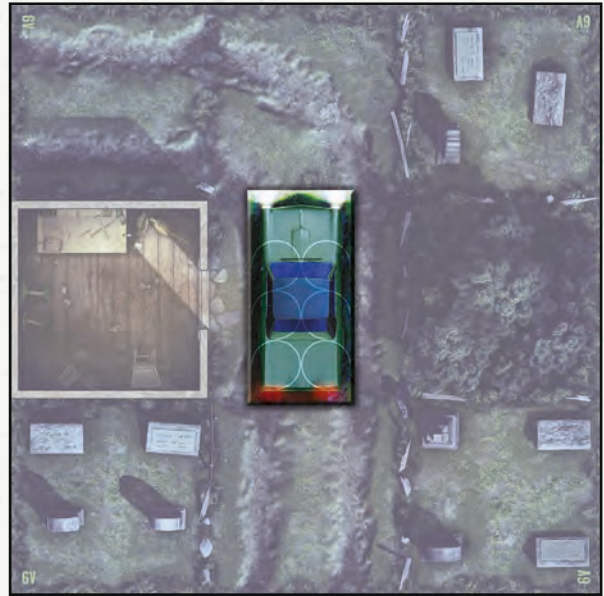
- **Waffenlager.** Jeder Überlebende, der eine Suchaktion ausführt, zieht wahlweise eine Karte vom Haus-, Nahkampf- oder Fernkampfausrüstungsstapel.

- **Durch die Herde kämpfen.** Solange auf einem Kartenteil mindestens 1 Überlebender steht, gelten die Außenzonen in den Ecken als Brutzonen. Wählt bei jedem Schritt „Brut“ eine Brutzone, bei der ihr beginnt und fährt dann im Uhrzeigersinn fort. Das gilt nicht für **Raumzonen**, die sich in Ecken befinden.

• Auf dem Weg zum Friedhof.

- Sobald sich ein Überlebender erstmals auf das erste zufällig angelegte Kartenteil bewegt, legt ihr ein weiteres zufälliges Teil vom Reisestapel auf beliebige Weise daneben, um die Straße fortzuführen. Ihr müsst nicht jedes Kartenteilen in gerade Linie anlegen.
- Von nun an entfernt ihr jedes Kartenteil, sobald während der Endphase kein Überlebender mehr darauf steht. Jeder Ghul darauf wird abgelegt. (Dafür erhaltet ihr keine EP.) **Diese Regel gilt nicht, falls durch das Entfernen eines Kartenteils die Überlebenden getrennt würden.**
- Wiederholt diesen Vorgang, indem ihr den Spielplan jedes Mal erweitert, wenn sich Überlebende auf neue Kartenteile bewegen. Sobald der Reisestapel leer ist, legt das Kartenteil 6V als letztes Kartenteil an. **Legt außerdem Johnnys Auto in die Zone in der Mitte des Kartenteils.** Ihr könnt mit ihm fahren.





SZENEN • NIGHT OF THE LIVING DEAD: EIN ZOMBICIDE-SPIEL

S9 RETTUNGSMANNSCHAFT

Schwierig / 90 Minuten

Überraschende Wendung Nr. 4

Wir sind endlich entkommen. Mit Ghulen hinter jeder Ecke sieht die Lage düster aus. Es wird wahrscheinlich etwas dauern, bis die Regierung die Dinge wieder in Ordnung bringen kann und wir müssen unseren Teil dazu beitragen. Es gibt vielleicht noch andere Leute da draußen, die in ihren Häusern in der Falle sitzen, so wie wir nur einige Minuten zuvor. Wir wissen jetzt, wie man mit den Ghulen umgehen muss, also lasst uns nach anderen Überlebenden suchen und sie retten!

Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 3R, 4R, 5V & 6R.



• ZIELE

Sucht nach anderen Überlebenden. Ihr gewinnt die Szene, sobald alle **Raumzonen** mindestens ein Mal durchsucht wurden.

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Die Überlebenden beginnen die Szene im Zombicide-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Zombicide-Seite nach oben vor sich.
- Die Überlebenden beginnen die Szene im Auto. Wählt einen Fahrer, nachdem ihr die Startausrüstung verteilt habt.

• **Waffenlager.** Jeder Überlebende, der eine Suchaktion ausführt, zieht wahlweise eine Karte vom Haus-, Nahkampf- oder Fernkampfaustrüstungsstapel.

• **Brut in Häusern.** Sobald ihr ein Haus zum ersten Mal öffnet, erscheinen alle Ghule, die sich in allen Räumen des Hauses befinden (ein Haus erstreckt sich auf alle Räume, die mit Durchgängen mit dem geöffneten Raum verbunden sind). Handelt jede Zone des Hauses in einer beliebigen Reihenfolge ab und zieht für jede Zone eine Ghulkarte. Stellt die entsprechende Anzahl und Art der Ghule in die angegebene Zone.

Falls ihr eine Karte „Barrikaden & Türen öffnen“ zieht, handelt sie sofort ab.

2R	6R
1V	5V
3R	4R



S10 EIN WEITERER ERliegt DEM FEUER

Schwierig / 90 Minuten

Ist das das Ende?

Wir haben es nach Willard geschafft. Auf was wir dort getroffen sind, waren wir nicht vorbereitet. Die Ghule haben die Stadt überrannt. Alles ist außer Kontrolle geraten. Die Nacht der lebenden Toten hat uns auch gezeigt, was wirklich in uns steckt. Mit unserer neu entdeckten Stärke werden wir die Stadt retten.

Was wäre, wenn ... sie im ganzen Land eingefallen sind? Oder sogar die ganze Welt betroffen ist?

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R & 6V.

6V	5R	3R
1R	2R	4R

• ZIELE

Säubert den Stadtteil. Ihr gewinnt die Szene, sobald alle Brutplättchen in der weißen Brutzone sind und ihr dann einen Molotowcocktail in diese Zone werft.

Zur Erinnerung: Wenn ihr eine Brutzone mit einem Molotowcocktail trifft, könnt ihr das Brutplättchen in eine andere Brutzone legen. Das geht nicht, wenn es nur eine Brutzone gibt.

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Die Überlebenden beginnen die Szene im Zombicide-Modus und legen ihre Charakterbögen mit der Zombicide-Seite nach oben vor sich.
- Die Überlebenden beginnen die Szene auf der Gefahrenstufe Gelb.
- Die Überlebenden beginnen die Szene im Auto. Wählt einen Fahrer, nachdem ihr die Startausrüstung verteilt habt.

• **Waffenlager.** Jeder Überlebende, der eine Suchaktion ausführt, zieht wahlweise eine Karte vom Haus-, Nahkampf- oder Fernkampfausrüstungsstapel.

• **Infizierter Friedhof.** Das weiße Brutplättchen kann nicht bewegt werden.



16 FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in *Night Of The Living Dead* hat bestimmte Fertigkeiten, deren Auswirkungen in diesem Abschnitt beschrieben werden. Im Fall eines Widerspruchs zu den Grundregeln haben die speziellen Regeln der Fertigkeit Vorrang.

Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Bonusse können umgehend in dem Zug angewandt werden, in dem sie erworben werden. Das bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass dein Überlebender eine Stufe aufsteigt (**oder den Modus wechselt**) und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, wenn er noch eine Aktion übrig hat. Erhält er durch die Fertigkeit eine zusätzliche Aktion, kann er diese natürlich nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erworben hat.

+1 Aktion - Der Überlebende hat 1 zusätzliche Aktion, die er nutzen darf, wie er möchte.

+1 freie [Aktion]-aktion - Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion der angegebenen Art (Bewegungs-, Fernkampf-, Kampf-, Nahkampf-, oder Suchaktion). Diese Aktion darf nur als Aktion der angegebenen Art genutzt werden.

+1 Würfel: [Aktion] - Die Waffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Aktionen der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf). Beidhändig geführte Waffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Aktion der angegebenen Art.

Adleraugen - Die Sichtlinie des Überlebenden geht in die Zone hinter verschlossenen Barrikaden und 1 Feld in Maisfelder hinein bzw. daraus heraus. Dadurch kann er durch Barrikaden, in Maisfelder hinein bzw. aus Maisfelder heraus Fernkampfangriffe ausführen. Dies gilt auch von einem Maisfeld in ein benachbartes Maisfeld.



Barbarisch - Führt der Überlebende eine Nahkampffaktion aus, darfst du anstatt der auf seinen ausgerüsteten Nahkampfwaffen angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Ghule in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 WÜRFEL: NAHKAMPF), gelten zusätzlich.

Beidhändig - Der Überlebende behandelt alle Waffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

Bluttausch: Nahkampf - Diese Fertigkeit kann einmal pro Zug genutzt werden. Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Ghul befindet. Er darf dann sofort 1 freie Nahkampffaktion ausführen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Ghulen die Bewegungsaktion beendet).

Scharfschütze - Der Überlebende kann die Ziele seiner Fernkampffaktionen frei auswählen und es gibt keinen Eigenbeschuss.

Schlüpfrig - Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, wenn er eine Bewegungsaktion ausführt, um sich aus einer Zone mit Ghulen herauszubewegen. Betritt er dabei eine Zone mit Ghulen, muss er die Bewegungsaktion trotzdem sofort beenden.

Schubsen - Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Wähle eine Zone in Reichweite 1 aus, zu der es einen direkten, offenen Weg gibt (keine Sichtlinie notwendig). Alle Ghule in seiner Zone werden in die ausgewählte Zone geschubst. Dies gilt nicht als Bewegung.

Verspotten - Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt 1 Zone, die maximal 2 Zonen entfernt liegt und zu der es einen direkten, offenen Weg gibt (keine Wände, verschlossene Barrikaden oder verschlossene Türen). Alle Ghule in dieser Zone erhalten sofort eine Extra-Aktivierung: Sie versuchen mit allen Mitteln, zu diesem Überlebenden zu gelangen. Verspottete Ghule ignorieren alle anderen Überlebenden. Sie greifen diese nicht an und verlassen deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

Würfelergebnis +1: [Aktion] - Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei der angegebenen Aktion wirfst (Kampf, Nah- oder Fernkampf). Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Zuschlagen & abhauen - Der Überlebende kann diese Fertigkeit kostenlos einsetzen, nachdem er bei einer Nah- oder Fernkampffaktion mindestens 1 Ghul getötet hat. Er darf dann sofort 1 freie Bewegungsaktion ausführen. Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen ausgeben, um hierbei eine Zone zu verlassen, in der sich Ghule befinden.

17 INDEX

Aktionen	18
Ausrüstung	12
Außenzone	9, 31
Auto	20, 28
Barrikaden	19
Barrikaden öffnen	13, 25
Beidhändig (Ausrüstung)	26
Bewegen	18
Bewegung	11
Brut	24
Charakterbögen	14
Eigenbeschuss	28
Endphase	8
Erfahrung	14
Extra-Aktivierung	25
Fernkampfaktion	20, 27
Fernkampfwaffe	12
Fertigkeiten	14, 46
Fettbrocken	17
Figur	9
Gefahrenstufe	14
Genauigkeit	13, 26
Ghulaktivierung	22
Ghulangriff	22
Ghulbewegung	23
Ghule	17
Ghulphase	8, 22
Hand-Ablage	16
Inventar	16
Kampf	20, 26
Maisfelder	31
Munition	12
Nachladen	28
Nahkampfaktion	20, 26
Nahkampfwaffe	12, 26
Reichweite	13
Romero-Modus	14
Rucksack	16
Schaden	13, 26
Scheune	9
Schlurfer	17
Sichtlinie	10
Spielerphase	8, 18
Spielvorbereitung	6
Startausrüstung	7
Suchen	18
Szenen	33
Tableau	7, 16
Türen	18
Überlebender	14
Ultrarot-Modus	32

Umsortieren/Tauschen	19
Verbesserte Ausrüstung	29
Verwandter	17
Wälder	31
Würfel	13
Zertrümmerer	17
Ziele	20
Zielpriorität	27
Zombicide-Modus	14
Zone	

CREDITS

Autoren: Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult und David Preti

Spielentwicklung (Leitung): Eric M. Lang

Covergestaltung: Karl Kopinski

Illustrationen: Karl Kopinski, Henning Ludvigsen und Filipe Pagliuso

Grafische Gestaltung: Louise Combal

Künstlerische Leitung: Mathieu Harlaut

Modellierung: David Camarasa, RN Estudio und Aragorn Marks

Modellierung (technisch): Vincent Fontaine

3D-Rendering: Edgar Ramos

Miniaturen (Leitung): Mike McVey

Ausführender Produzent: Safuan Tay

Produktion: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie und Ana Theodoro

Lizenzierung: Geoff Skinner

Lizenzgeber von ImageTen: Jim Cirronella und Gary Streiner

Lektorat: Alexandru Olteanu und Fábio Cury

Herausgeber: David Preti

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Franziska Wolf

Redaktion & Lektorat: Benjamin Fischer und Christian Kox

Satz & Layout: Max Breidenbach, Vanessa Löhr und Niklas Tessmer

Vielen Dank an alle, die mitgeholfen haben, das Spiel Wirklichkeit werden zu lassen!

©2020 Image Ten, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Night of the Living Dead ist ein Warenzeichen von Image Ten, Inc. Unter Lizenz verwendet. Guillotine Games und das Logo von Guillotine Games sind Warenzeichen von Guillotine Press. CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Warenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Die Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und nicht bemalt. Hergestellt in China.

ÜBERSICHT EINER RUNDE

JEDE RUNDE BEGINNT MIT DER:

01 SPIELERPHASE

Der Startspieler aktiviert alle seine Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn er fertig ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers. Spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Überlebende hat anfänglich 3 Aktionen, die er aus der folgenden Liste auswählen kann. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Aktion mehrmals pro Zug ausführen.

• BEWEGEN:

1 Zone weit bewegen (+1 Aktion pro Ghul in Startzone).

• SUCHEN (1 MAL JE AKTIVIERUNG UND ÜBERLEBENDEN):

Nur in einer Raumzone ohne Ghule. Überlebende im Romero-Modus ziehen eine Karte vom Hausausrüstungsstapel. Überlebende im Zombicide-Modus ziehen eine Karte vom Haus-, Fernkampf- oder Nahkampfausrüstungsstapel (außer in der gewählten Szene ist etwas anderes angegeben).

• TÜRAKTION:

Öffne oder verschließe eine Tür (oder eine Treppe) in einer Zone ohne Ghule.

• BARRIKADENAKTION:

- Baue eine Barrikade (falls die gewählte Szene das erlaubt), indem du 1 verschlossene Barrikade auf einen offenen Durchgang legst.
- Öffne eine Barrikade, indem du eine ausgerüstete Waffe mit einem Barrikaden-Symbol verwendest und das Barrikadenplättchen auf die offene Seite drehst.
- Verschließe eine Barrikade, indem du das Barrikadenplättchen auf die verschlossene Seite drehst.

• UMSORTIEREN/TAUSCHEN:

- Ausrüstung mit anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Tausch alles gegen nichts ist zulässig.

• KAMPFAKTION:

- **Nahkampfaktion:** Eine ausgerüstete Nahkampfwaffe ist erforderlich.
- **Fernkampfaktion:** Eine ausgerüstete Fernkampfwaffe ist erforderlich.

• **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).

• **NICHTS TUN:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.

• **AUTOAKTIONEN:** Ein Auto kann von jedem Überlebenden in derselben Zone gefahren werden. Die Fertigkeiten der Überlebenden gelten nicht für das Auto.

- **In ein Auto ein- oder aussteigen:** Steige in ein Auto ein, wenn sich keine Ghule in dieser Zone befinden. Es gibt keine Beschränkungen für das Aussteigen aus einem Auto.

- **Plätze im Auto wechseln:** Der Überlebende wird entweder Fahrer oder Mitfahrer.

- **Ein Auto fahren:** Bewege das Auto 1 oder 2 Außenzonen weit. Führe in einer Zone mit Ghulen, die das Auto betritt, einen Auto-Angriff aus.

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

02 GHULPHASE

• SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

ALLE GHULE HABEN 1 AKTION, MIT DER SIE FOLGENDES TUN:

- Ghule, die sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befinden, greifen an.
- Zertrümmerer-Ghule, die keinen Überlebenden angegriffen haben, greifen Barrikaden und Türen an. Öffnet alle verschlossenen Barrikaden und Türen in ihrer Zone.
- Ghule, die nicht angegriffen haben, bewegen sich. Jeder Ghul bevorzugt Überlebende in Sichtlinie. Wählt den kürzesten Weg und ignoriert dabei verschlossene Türen. Falls mehrere Wege die gleiche Länge haben, teilt ihr die Ghule in gleichgroße Gruppen und nach Art auf (bei einer ungeraden Anzahl, teilt ihr den übrigen Ghul einer beliebigen Gruppe zu).

• SCHRITT 2 - BRUT

- Zieht die Ghulkarten für die Brutzonen immer in der gleichen Reihenfolge (im Uhrzeigersinn) und beginnt bei dem weißen Brutplättchen.
- Gültige Gefahrenstufe: Verwendet die Gefahrenstufe des höchststufigsten Überlebenden.
- Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr? Stellt alle verfügbaren Ghule auf den Spielplan. Dann erhalten alle Ghule dieser Art eine Extra-Aktivierung.

03 ENDPHASE

• Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler.

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

Wenn mehrere Ziele die gleiche Zielpriorität haben, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst getroffen werden.

ZIELPRIORITÄT	GHULART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Fettbrocken	1	2	1
2	Schlurfer Zertrümmerer Verwandter	1	1	1