



ZOMBICIDE

DARK SIDE



REGELN UND MISSIONEN

01 KAPITEL

02 SPIELMATERIAL	3
03 DIE DUNKELHEIT STARRT ZURÜCK	5
> ZOMBICIDE IM LAUFE DER ZEIT	5
04 SPIELVORBEREITUNG	6
05 SPIELÜBERSICHT	9
SPIELERPHASE	9
XENO-PHASE	9
ENDPHASE	9
GEWINNEN UND VERLIEREN	9
06 DIE GRUNDLAGEN	10
WICHTIGE DEFINITIONEN	10
SICHTLINIE	11
DUNKLE ZONEN	12
BEWEGUNG	13
AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL	14
> NAH- UND FERNKAMPFWAFFEN	14
> MUNITIONSARTEN	14
> LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG	15
> KAMPFATTRIBUTE	16
> LÄRM	17
ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN	17
07 INVENTAR	18
08 DIE XENOS	19
MINEN-ARBEITER	19
MINEN-BERSERKER	19
MINEN-JÄGER	19
MINEN-MONSTRUM	20
SCHÄCHTE	20
> SCHÄCHTE UND FÄULNIS	20
> OFFENE SCHACHT-PLÄTTCHEN	20
> GESCHLOSSENE SCHACHT-PLÄTTCHEN	21
09 SPIELERPHASE	22
BEWEGEN	22
SUCHEN	22
EINE TÜR BENUTZEN	23
> FARBIGE TÜRPLÄTTCHEN	23
UMSORTIEREN/TAUSCHEN	23
> AUSRÜSTUNG MONTIEREN UND ABMONTIEREN	23
KAMPFAKTIONEN	24
> NAHKAMPFAKTIONEN	24
> FERNKAMPFAKTIONEN	24
EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN	25
MACH ETWAS LÄRM!	25
NICHTS TUN	25
MASCHINENAKTION	25
> AKTIONEN MIT DEM VERFECHTER-BOT	26
> AKTIONEN MIT DEM DEMOLIER-GESCHÜTZ	26
> BOTS UND GESCHÜTZE AUSTAUSCHEN	26
10 XENO-PHASE	27
SCHRIITT 1 – AKTIVIERUNG	27
> ANGRIFF	27
> BEWEGUNG	27
> MINEN-JÄGER AKTIVIEREN	28
SCHRIITT 2 – BRUT	29
> FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN	29
> KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“	30
> KARTEN „MINEN-MONSTRUM!“	30
> KARTEN „SCHACHT-BRUT“	30
> DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE	30
11 KAMPF	31
NAHKAMPFAKTION	31
FERNKAMPFAKTION	32
> ZIELPRIORITÄTEN	33
> ALLGEMEINGÜLTIGE ZIELPRIORITÄT	33
> EIGENBESCHUSS	34
GEZIELTER ANGRIFF	34
SEISMISCHE GRANATEN	35
12 BESONDERER RAUM: SICHERHEITSRAUM	36
13 ULTRAROT-MODUS	36
14 DAS SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN	37
15 DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN	37
16 MISSIONEN	38
M0 TUTORIAL: SIE KAMEN VON UNTEN	38
M1 EINE HEIKLE RETTUNGSMISSION	39
M2 SCHRITTE IN DER DUNKELHEIT	40
M3 SCHACHTKÄMPFER	41
M4 NEUSTART	42
M5 GALLANTS BUCH	44
M6 PFADE IN DIE DUNKELHEIT	45
M7 KILLER-BOT	46
M8 UNTER DRUCK	47
M9 MACHTDEMONSTRATION	49
M10 ABRISSEKOMMANDO	50
17 FERTIGKEITEN	52
18 INDEX	55
> CREDITS	55

02 SPIELMATERIAL

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



6 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND -CHARAKTERBÖGEN



Miranda



Drake



Reese



Miles



Umkos



Radka



64 XENO-MINIATUREN



1 Minen-Monstrum



14 Minen-Jäger



14 Minen-Berserker



35 Minen-Arbeiter

2 MASCHINEN-MINIATUREN



Verfechter-Bot



Demolier-Geschütz

48 MARKIERUNGSSTIFTE



6 FARBIGE MINIATURENBASEN



6 ÜBERLEBENDEN-TABLEAUS



6 WÜRFEL



71 PLÄTTCHEN

Türen

Neutral	x5
Grün	x1
Lila	x1
Pink	x1
Gelb	x1



Ausgang x1



Startspieler..... x1



Maschinenaktivierung x2



Lärm x18



Ziele

Rot/Rot	x10
Rot/Pink	x1
Rot/Grün – Bot-Fernsteuerung	x1
Rot/Lila – Geschütz-Fernsteuerung	x1
Rot/Gelb	x1



Prototyp-Waffe..... x4



Fertigkeit: Tarnung x1



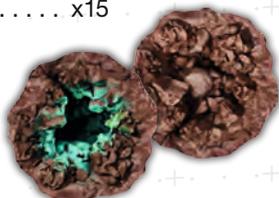
Xeno-Brut

Rot/Rot	x2
Rot/Gelb	x1
Rot/Grün	x1
Rot/Pink	x1
Rot/Lila	x1



Schacht

Offen/Geschlossen x15



128 KARTEN

74 Ausrüstungskarten

Deflektor-Rüstung	x4
Einmannpackung	x3
Energiezelle	x6
Golden-Dragon-Zwillingspistolen	x1
Kettensäge	x2
Kettenschwert	x3
Leichtes Maschinengewehr	x2
Leichtes Maschinengewehr (Prototyp)	x1
Massenhaft Patronen	x3
Minigun	x2
Pistole	x2
Pistole (Startausrüstung)	x6
Schnitter-Schwert	x1
Schacht-Brut: 1 Minen-Arbeiter!	x2
Schacht-Brut: 1 Minen-Berserker!	x2
Schacht-Brut: 1 Minen-Jäger!	x2
Schachtsäge	x1
Scharfschützengewehr (Prototyp)	x1
Schwere Schrotflinte	x3
Schwere Schrotflinte (Prototyp)	x1
Seismische Granate	x6
Sturmgewehr	x3
Sturmgewehr (Prototyp)	x1
Sturmgewehrsäge (Prototyp)	x1
Suchdrohne (Startausrüstung)	x2
Suchscheinwerfer	x2
Vihtreiber (Startausrüstung)	x6
Vorschlaghammer	x3
Demolier-Geschütz	x1
Verfechter-Bot	x1



54 Xeno-Karten



03 DIE DUNKELHEIT STARTT ZURÜCK

Ehrgeiz, Neugier und Eroberungsdrang mögen kein reines Vergnügen sein, aber sie sind Teil des menschlichen Wesens. Von Beginn an waren wir dazu erschaffen, neue Welten zu entdecken. Und genau da kam die Technik ins Spiel: Fortbewegungsmittel mussten her. Das Rad? Boote? Flugzeuge? Raumschiffe? Alles, was nötig war. Doch als wir die Erde verließen, wurde Zeit zum Problem. Monate wurden zu Jahren, Jahre wurden zu Jahrhunderten. Wir benötigten eine neue Energiequelle und die passenden Antriebssysteme.

Der Durchbruch gelang uns auf dem weit abgelegenen Planeten PK-L7. Pioniere entdeckten Xenium, ein dunkles und organisches Material, der perfekte Treibstoff für die intergalaktische Eroberung. Es dauerte nicht lange, bis die Regierungen der Erde Zivilisten sandten, um dort zu arbeiten, und Soldaten zum „Schutz“ ihres Investments. Aber wir waren nicht die einzigen: andere fremdartige Spezies, mit denen wir bereits vorher Kontakt hatten, kamen ebenfalls. Es war ein neuer Goldrausch. Wir errichteten eine Abbauanlage auf PK-L7 mit Laboren auf der Oberfläche und Minenanlagen darunter.

Unerwartete Dinge passieren überall, doch darauf waren wir nicht vorbereitet. Die Xenos, eine fremdartige Spezies, mit denen wir kaum kommunizieren konnten, wurden mit ... irgendetwas ... infiziert. Und das in kürzester Zeit. Sie gruben Schächte, durch die sie unsere Tunnelsysteme mit ihren verbänden und töteten jeden, der ihnen über den Weg lief. Sie haben uns überrascht ... da unten in der Dunkelheit.

Während ich diese Zeilen schreibe, metzeln sich die Xenos so schnell ihren Weg an die Oberfläche, dass das Militär kaum reagieren kann. Doch ich bin Teil des Green Squads. Wir sind die letzte verbleibende Militäreinheit tief unter der Oberfläche von PK-L7. Wir erhalten noch immer Anweisungen aus dem Hauptquartier. Wir sind Überlebende und wir haben noch viel zu tun. Los geht's!



ZOMBICIDE IM LAUFE DER ZEIT

Die Zombicide-Reihe bietet die Möglichkeit für actionreiches Zombie-Gemetzel in verschiedenen Zeitaltern, die alle ihre eigenen Überlebenden, Zombies sowie Mechanismen haben und für ein eigenständiges Flair sorgen. Alle Spiele nutzen die gleichen zentralen Mechanismen und alle Grundspiele bieten einen einfachen Einstieg in die Zombicide-Reihe. Die Grundspiele und Erweiterungen eines Zeitalters (Modern/Mittelalter/Sci-Fi) sind vollständig miteinander kompatibel.



Das klassische Zombicide besteht aus 3 Seasons, die zusammen ca. ein Jahr einer Zombie-Apokalypse in unserer modernen Zeit abdecken.



Das mittelalterliche Zombicide schickt euch zurück in das dunkle Zeitalter, wo Totenbeschwörer mit ihren Zombiarmeen ihre bösen Pläne verwirklichen wollen. Du und deine Mitstreiter kämpfen für eine bessere Zukunft!



Zombicide im Sci-Fi-Setting schickt euch auf den fernen, ressourcenreichen Planeten PK-L7, auf dem die Xenos, eine Alienrasse, die von einem unbekanntem Widersacher infiziert wurde, jeden in Sichtweite angreifen.

Zombicide: Dark Side ist ein kooperatives Spiel, in dem 1 bis 6 Spieler unter die Oberfläche eines fremden Planeten vorstoßen und sich gegen die Xenos stellen, einen unerforschten Schwarm verseuchter Aliens, der vom Spiel kontrolliert wird. Jeder von euch übernimmt dabei 1 bis 6 Überlebende in einer unterirdischen Abbauanlage, die von Minen-Xenos überrannt wird, einer Unterart der Xenos, die auf den Abbau von Mineralien spezialisiert ist. Es ist ganz einfach: Erfüllt die Missionsziele, bleibt am Leben und tötet so viele Xenos wie möglich!

Minen-Xenos sind meistens zwar berechenbar, aber es gibt so viele von ihnen, dass ihr nicht alle kommen sehen könnt. Das Minen-Monstrum gräbt zum Beispiel Schächte, aus denen seine Mitstreiter unerwartet hervorbrecen können. Die Gefahr wird immer größer, je mehr die Minen-Xenos unsere Abbauanlage zerstören.

Eure Überlebenden des Green Squads nutzen alles, was sie in die Finger bekommen, um die Minen-Xenos zu töten und ihre Ziele zu erreichen. Doch je mehr Minen-Xenos ihr tötet, desto mehr kommen nach, angezogen vom Gemetzel!

Jeder Überlebende des Green Squads hat seine eigenen Fertigkeiten. Ihr könnt Ausrüstung tauschen und über eure Strategie beratschlagen. Denn nur wenn ihr zusammenarbeitet, könnt ihr eure Missionsziele erfüllen und überleben. Kämpft gegen die Minen-Xenos, holt euch neue Prototyp-Waffen und vieles mehr!

04 SPIEL-VORBEREITUNG

- 1> Wählt eine Mission.
- 2> Legt die Kartenteile aus.
- 3> Platziert die Ziele, Brutplättchen, weiteren Plättchen und Figuren wie in der Missionsbeschreibung angegeben.
- 4> Wählt 6 Überlebende aus und verteilt sie untereinander, wie es euch gefällt. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.

Normalerweise wird *Zombicide: Dark Side* mit 6 Überlebenden gespielt, die ihr beliebig unter den teilnehmenden Spielern aufteilen könnt. Wir empfehlen, 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 alleine auf Xenos-Jagd begeben!



Beispielhafter Missionsaufbau

5 > Nehmt euch für jeden eurer Überlebenden ein Tableau, auf das ihr den zugehörigen Charakterbogen legt, sowie die passende Miniatur, die ihr in eine farbige Miniaturenbasis stellt. Nehmt dann jeweils die 5 Markierungsstifte der passenden Farbe. Die Farben helfen euch, die Überlebenden voneinander zu unterscheiden.

6 > Legt vorerst die folgenden Ausrüstungskarten beiseite:

• Startausrüstung: 6 Viehtreiber, 6 Pistolen und 2 Suchdrohnen. Ihr erkennt diese Karten an der grauen Rückseite.



Das ist die Standardausrüstung des Green Squads. Sucht möglichst schnell bessere Waffen!

• Prototypen: Sturmgewehr (Prototyp), Schwere Schrotflinte (Prototyp), Leichtes Maschinengewehr (Prototyp), Sturmgewehrsäge (Prototyp) und Scharfschützengewehr (Prototyp). Ihr erkennt diese Karten an der roten Rückseite.



Die Entwicklung der Prototyp-Waffen war in der letzten Phase, als die Xenos infiziert wurden. Sucht diese Waffen, wenn ihr sie mal ausprobieren möchtet.

In *Zombicide: Dark Side* sind alle 6 Mitglieder des Green Squads enthalten. Ihr könnt einzelne von ihnen oder alle durch andere Überlebende aus der *Zombicide*-Serie im Sci-Fi-Zeitalter ersetzen (dadurch kann sich jedoch die Startausrüstung ändern)!



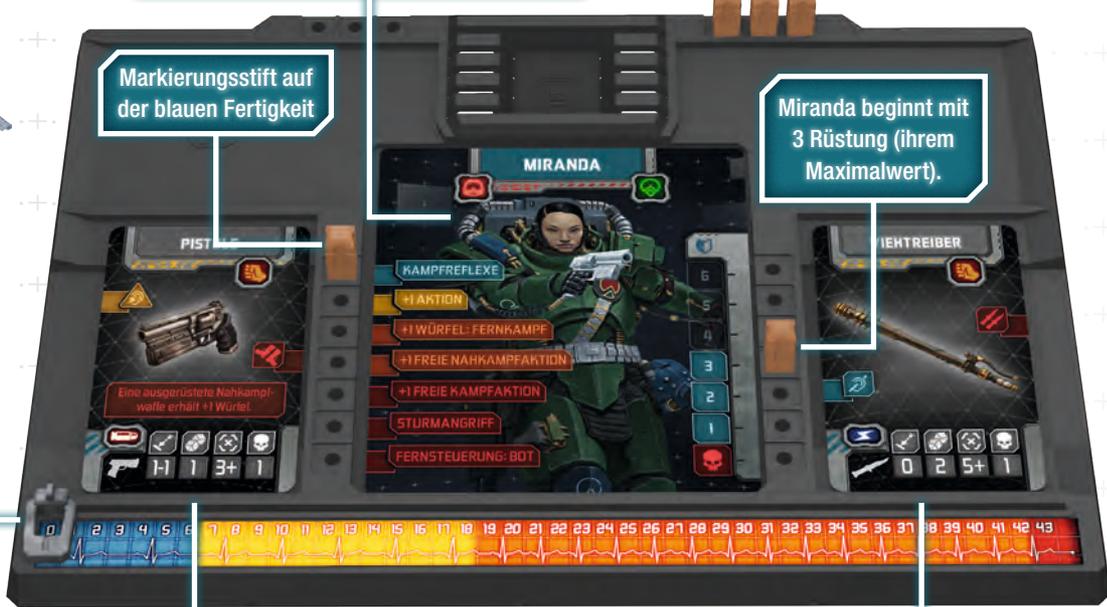
 Miranda ist eine Soldatin: Sie darf daher nur in Sicherheitsräumen suchen (siehe Seite 36).

3 Markierungsstifte in der Reserve

Markierungsstift auf der blauen Fertigkeit

Miranda beginnt mit 3 Rüstung (ihrem Maximalwert).

Anzeigemarker auf Feld „0“ der Gefahrenanzeige



Als Überlebende des Green Squads hat Miranda mindestens 2 Startausrüstungskarten: Eine Pistole und einen Viehtreiber.

- Legt die Übersichtskarten vom Demolier-Geschütz und dem Verfechter-Bot aus, sodass sie jeder sehen kann. Auf ihnen sind die jeweiligen Regeln und Werte zusammengefasst. Sie gehören keinem Spieler im Speziellen.



Das Demolier-Geschütz und der Verfechter-Bot bieten Feuerunterstützung, um Xenos auf Abstand zu halten.

- 7 > Jeder Überlebende aus dem Green Squad erhält von den Startausrüstungskarten 1 Viehtreiber **UND** 1 Pistole. Verteilt dann unter den Mitgliedern des Green Squads 2 Suchdrohnen, wie ihr es für sinnvoll erachtet. Ein Überlebender des Green Squads kann so jedoch nur maximal 1 Suchdrohne erhalten.



Überlebende des Green Squads sind durch dieses Symbol auf ihrem Charakterbogen gekennzeichnet.

Wenn nicht anders angegeben, erhalten andere Überlebende entweder 1 Viehtreiber **ODER** 1 Pistole von den Startausrüstungskarten. *Zombicide: Dark Side* ist ein kooperatives Spiel, trifft diese Entscheidung also gemeinsam. Jeder Überlebende muss das Spiel mit mindestens 1 Karte beginnen.



COLE

MIRANDA

*Cole, aus Zombicide: Invader, ist ein Zivilist.
Miranda ist eine Soldatin.*

In *Zombicide* gibt es zwei Arten von Überlebenden: Zivilisten und Soldaten. Das Symbol auf einem Charakterbogen zeigt an, zu welcher Art der Überlebende gehört. **Alle Überlebenden des Green Squads sind Soldaten.**

Zivilisten können in jedem Raum suchen, haben aber eher wenig Rüstung (normalerweise 2).

Soldaten können nur in Sicherheitsräumen suchen, haben dafür aber mehr Rüstung (normalerweise 3).

Wenn die Startfertigkeit eines Überlebenden eine Waffe benennt, erhält er diese vorher, sodass ihr das in eure Überlegungen mit einbeziehen könnt.

- 8 > Mischt die Xeno-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Mischt die restlichen Ausrüstungskarten und legt diese ebenfalls als verdeckten Stapel bereit.
- 9 > Stellt die gewählten Überlebenden-Miniaturen in die Startzone(n), wie in der Missionsbeschreibung angegeben.
- 10 > Die maximale Rüstung eines Überlebenden ist auf seinem Charakterbogen durch die hervorgehobenen Zahlen auf der Rüstungsanzeige angegeben. Steckt einen Markierungsstift neben die höchste hervorgehobene Zahl.
- 11 > Der bewegliche Anzeigemarker muss auf das Feld „0“ der Gefahrenanzeige zeigen. Steckt dann einen Markierungsstift in die Position neben der ersten (blauen) Fertigkeit. Die drei übrigen Markierungsstifte steckt ihr in die Reserve oben auf dem Tableau.
- 12 > Bestimmt einen Startspieler und gibt ihm das Startspielerplättchen.

05 SPIELÜBERSICHT

„Nun ja, theoretisch sind wir umzingelt. Die Xenos sind an uns vorbei an die Oberfläche gekommen.“

„Sie denken nicht wie wir, falls die Infektion sie überhaupt noch denken lässt. Du musst das große Ganze betrachten: Sie sind wie eine gigantische Bestie und wir sind auf ihrem Rücken. Gib mir einen Moment, um ihr Genick zu finden.“

– Radka und Drake



Zombicide: Dark Side 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 Mission erhöhen, wenn ein Überlebender neue Fertigkeiten erlangt. Mit seinen Aktionen kann ein Überlebender Xenos töten, sich auf dem Spielplan bewegen und andere Aufgaben erledigen, um die verschiedenen Ziele der Mission zu erfüllen. Einige dieser Aktionen verursachen Lärm – und Lärm lockt Xenos an!

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 22 erläutert.

XENO-PHASE

Jeder Xenos 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 oder auf die Zone mit dem meisten Lärm. Einige Xenos, die Minen-Jäger, erhalten sogar 2 Aktionen. Mit diesen greifen sie entweder zweimal an, greifen an und bewegen sich, bewegen

sich und greifen an oder bewegen sich zweimal. Sobald alle Xenos ihre Aktionen ausgeführt haben, erscheinen neue Xenos in allen aktiven Brutzonen auf dem Spielplan. Die Xenos-Phase wird detailliert ab Seite 27 erläutert.

ENDPHASE

Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan. Der Startspieler gibt das Startspielerplättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dann beginnt eine neue Spielrunde.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr verliert die Mission, sobald irgendein Überlebender getötet wurde oder sobald ein Missionsziel nicht mehr erfüllt werden kann.

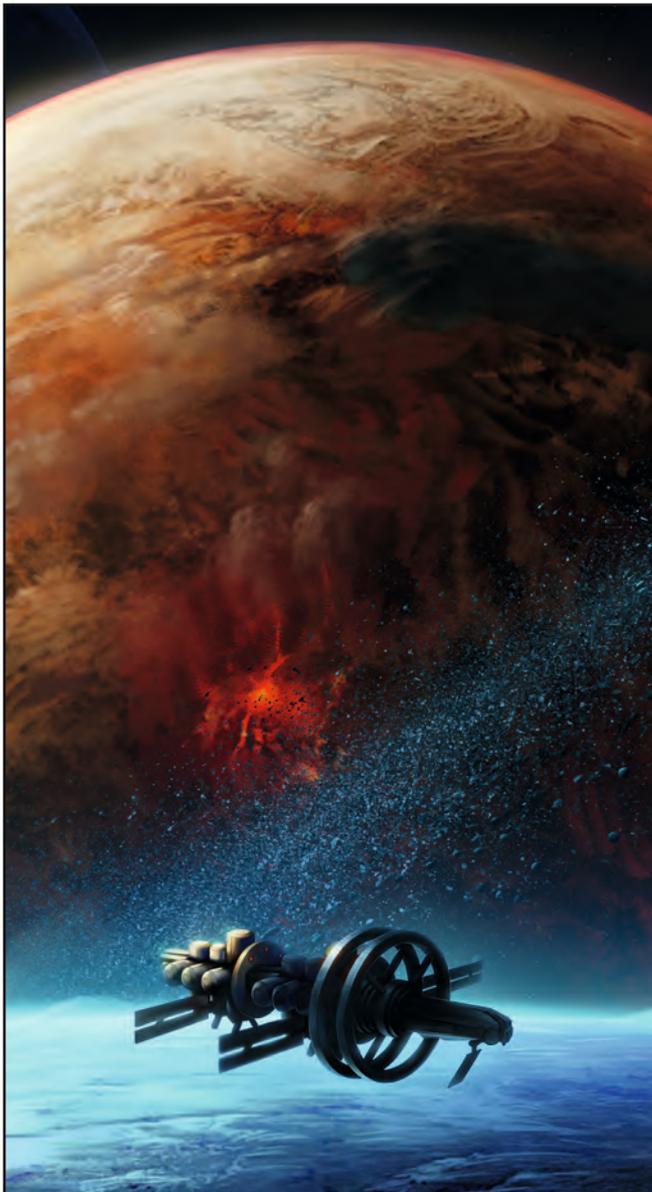
Ihr gewinnt die Mission in dem Moment, in dem ihr alle eure Ziele erfüllt habt. Da *Zombicide: Invader* ein kooperatives Spiel ist, gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam.



06 DIE GRUNDLAGEN

Ich habe mir einen Überblick verschafft. Die hochgeladene Karte ist immer noch aktuell, abgesehen von den Schächten in diesen beiden Zonen. Ich habe auch eine verschlossene Türe gefunden, für die wir eine Schlüsselkarte brauchen. Unsere Gegner werden vermutlich aus diesen drei Richtungen kommen. Die gute Nachricht ist, dass die Prototyp-Waffen immer noch dort sind und... habt ihr das gehört? Sie kommen. Bereit machen!

- Miles



WICHTIGE DEFINITIONEN

Figur: Ein Überlebender, ein Xeno oder eine aktivierte Maschine.
Zone: Ein Raum im Inneren eines Gebäudes entspricht genau einer Zone. Andere Zonen (Korridor-/Tunnelzonen) werden durch zwei gestrichelte gerade Linien (oder eine gerade Linie und den Rand des Spielplans) und die Wände der Gebäude entlang der Station voneinander abgegrenzt.



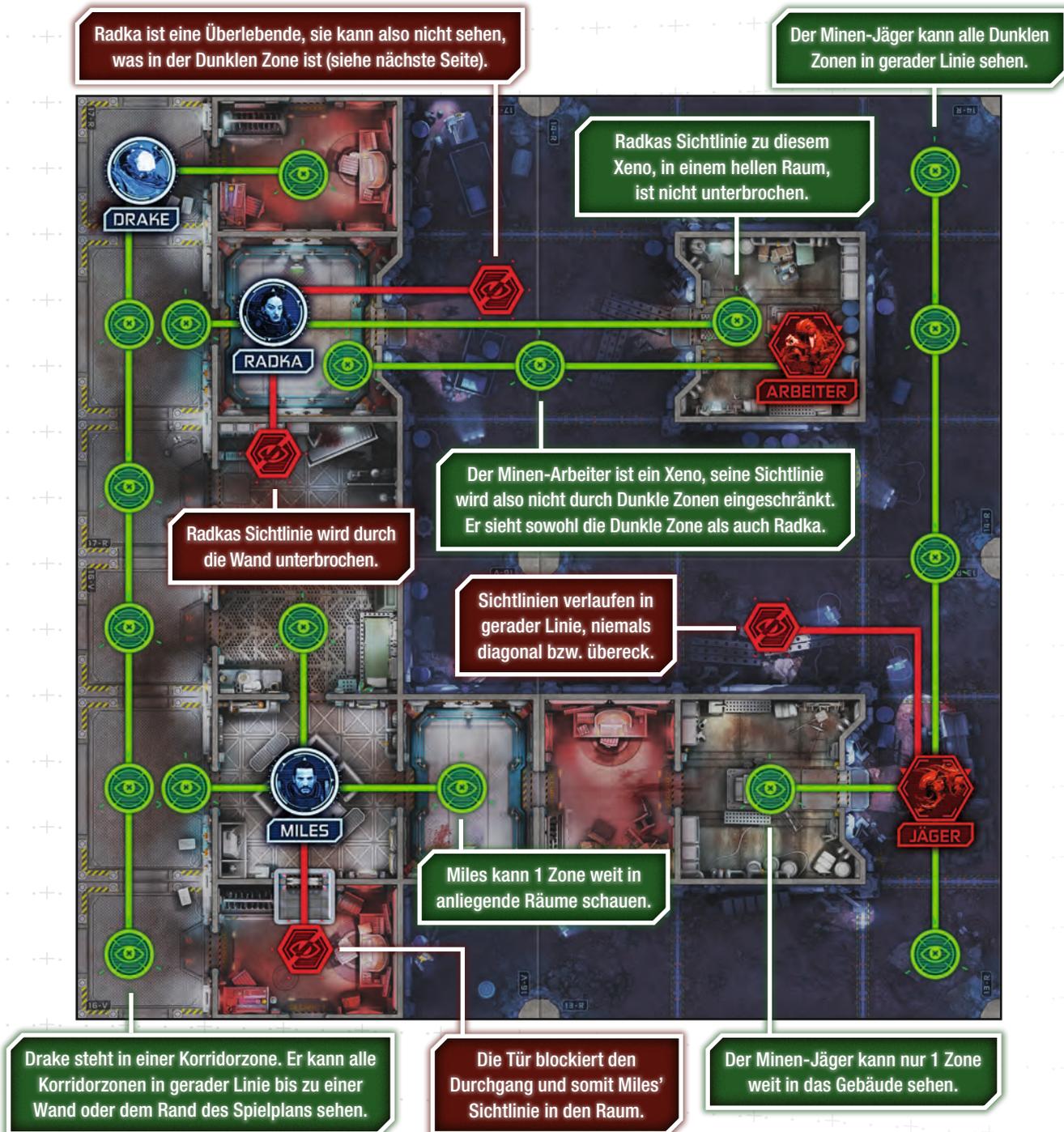
SICHTLINIE

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

In Korridor- und Tunnelzonen 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.

HINWEIS: In *Zombicide: Dark Side* gibt es Dunkle Zonen mit besonderen Regeln für die Sichtlinie (siehe nächste Seite).

In einem Raum 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, blockiert diese Wand nicht die Sichtlinie zwischen beiden Zonen. Schaut eine Figur hinaus in einen Korridor oder von einem Korridor in einen Raum hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Korridorzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone weit ins Innere des Raumes hinein.



DUNKLE ZONEN

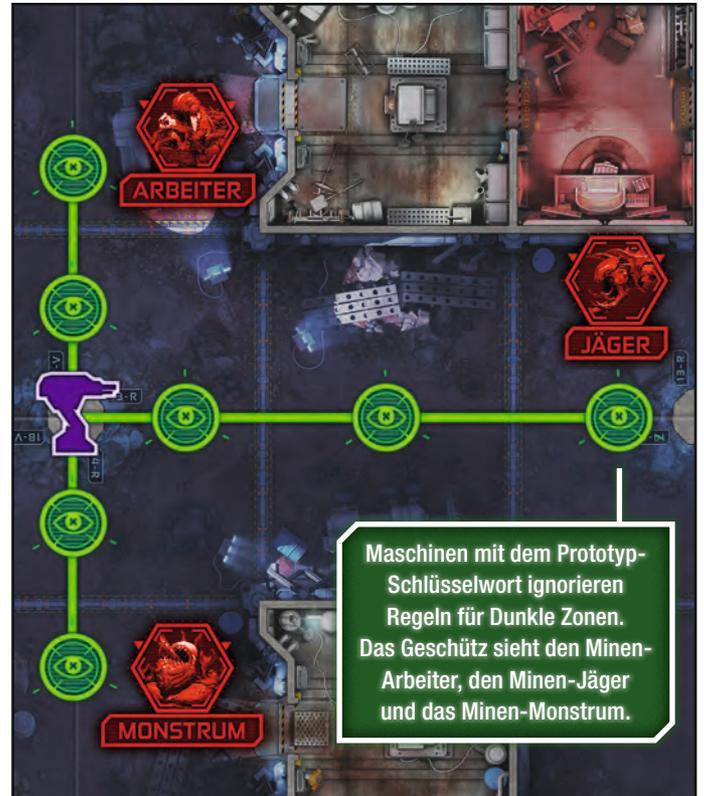
„Sei nicht dumm. In der Dunkelheit gibt es nichts, vor dem du dich fürchten musst, außer vor deiner Vorstellungskraft.“
- Berühmte letzte Worte.

Überlebende können keine Sichtlinie in Dunkle Zonen hinein ziehen, außer in Reichweite 0 (also ins eigene Feld). Eine Sichtlinie über Dunkle Zonen hinaus ist jedoch möglich.



Das ist eine Dunkle Zone. Überlebende können von außerhalb nicht hineinsehen, außer sie befinden sich darin. Xenos unterliegen dieser Einschränkung nicht!

Die Sichtlinie von Xenos wird nicht eingeschränkt. Überlebende, die eine Fernkampfaktion mit einer Prototyp-Waffe oder eine Maschinenaktion mit einer Maschine mit dem Prototyp-Schlüsselwort ausführen, ziehen ihre Sichtlinie ebenfalls wie gewohnt ohne Einschränkung.



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.

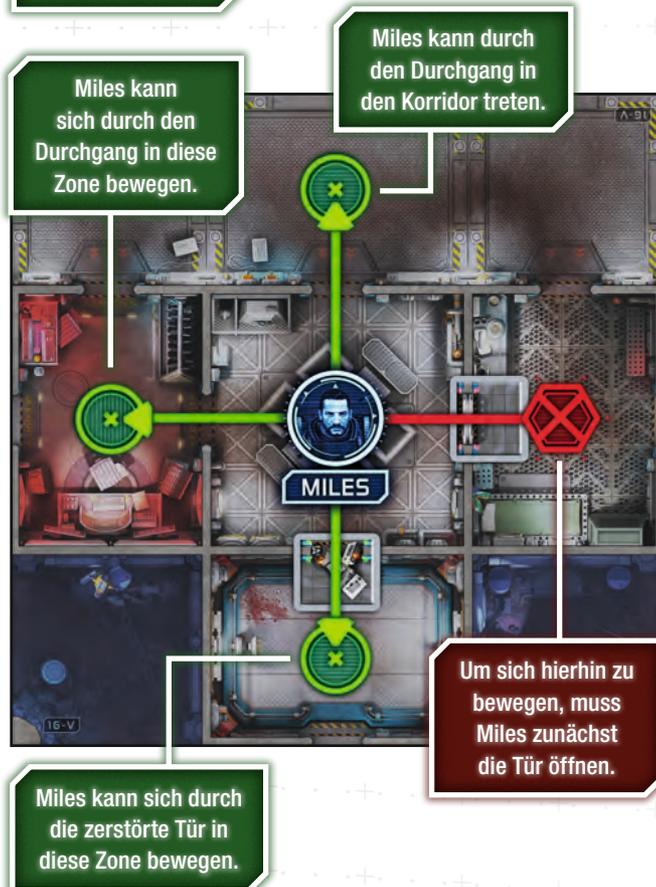
In Korridor- und Tunnelzonen unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch eine Tür (oder einen Durchgang) bewegen, um aus einem Raum in einen Korridor oder aus einem Raum in einen Tunnel zu gelangen und umgekehrt.

In einem Raum dürfen sich Figuren von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind. Die Position der Figur innerhalb der Zone und die Anordnung der Wände sind hierbei ohne Bedeutung, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind.



Wenn Reese um die Ecke möchte, muss sie sich zuerst hierhin bewegen ...

... und danach hierhin.



AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL

NAH- UND FERNKAMPFWAFFEN



Willst du ein Geheimnis wissen? Mit dem Ding habe ich damals schon in meinem Garten geschossen. Gute alte Kindheit.

- Reese

In *Zombicide: Dark Side* gibt es viele Ausrüstungskarten. Diejenigen, mit denen eure Überlebenden Xenos 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 S. 31).



Viehtreiber und Kettensägen sind Nahkampfwaffen.



Fernkampfwaffen sind mit dem Fernkampfsymbol gekennzeichnet. Sie haben eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr Einsatz erfordert Fernkampfaktionen (siehe Seite 32). Ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe in die gleiche Zone (also Reichweite 0) gilt dennoch als Fernkampfangriff.



Pistolen und Sturmgewehre sind Fernkampfwaffen.

MUNITIONSARTEN

Die meisten Waffen verwenden feste Munition oder eine Energiequelle, um die Xenos zu töten. Die Munition ist unbegrenzt (viel Spaß damit!). Allerdings beeinflusst die Art der Munition verschiedene Spieleffekte.



Waffen mit dem **Patronensymbol** verwenden feste Munition (das Kaliber ist egal).



Pistolen und Schwere Schrotflinten verwenden feste Munition.



Waffen mit dem **Energiesymbol** verwenden Energie (jedweder Art) als Munition.

HINWEIS: Prototyp-Waffen haben keine eigene Energiequelle. Sie können nur verwendet werden, wenn eine Ausrüstungskarte „Energiezelle“ daran montiert ist (siehe Seite 23).



Viehtreiber und Kettenschwerter verwenden Energie und benötigen keine zusätzliche Energiequelle. Prototyp-Waffen, wie das Leichte Maschinengewehr (Prototyp), benötigen hingegen eine montierte Energiezelle.

An Waffen mit mehreren Munitionsarten können verschiedene passende Munitionskarten montiert werden. Der Spieleffekt betrifft aber nur einen Angriff dieser Art.



LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG

Irgendwann dachte ich, dass wir Zweifel in ihren Augen sehen würden, als wir mit automatischen Waffen ihre Reihen ausdünnten. Doch dann verstand ich, dass es keine Hoffnung für sie gibt. Zombies kennen keine Angst.

- Radka

Manche Ausrüstungsgegenstände sind laut und verursachen Lärm, wenn sie verwendet werden. Lärm zieht die Xenos an!



Ausrüstung mit diesem Symbol erzeugt ein Lärmplättchen, wenn eine Aktion aufgewendet wird, um diese Ausrüstung zu verwenden. Legt ein Lärmplättchen in die Zone des Überlebenden (siehe *Lärm* auf Seite 17.)



Ausrüstung mit diesem Symbol ist nicht laut und erzeugt kein Lärmplättchen, wenn eine Aktion aufgewendet wird, um diese Ausrüstung zu verwenden.



Viehtreiber töten lautlos. Pistolen verursachen Lärm, wenn sie abgefeuert werden. Die Prototyp-Waffe Sturmgewehrsäge ist ebenfalls lautlos!

KAMPFATTRIBUTE

Alle Waffen zeigen unten auf der Karte Kampfattribute, mit denen ihr die Xenos auf kreative Weise eliminieren könnt.

LEISE
Erzeugt kein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diese Waffe im Nahkampf einsetzt.

MUNITIONSART
Diese Waffe benötigt Energie.

WAFFENART
Dieser Gegenstand ist eine Nahkampf-Waffe.



VIEHTREIBER

0 2 5+ 1

HAND
Der Überlebende muss diesen Gegenstand in der Hand halten, um ihn einsetzen zu können.

BEIDHÄNDIG
Hat der Überlebende in beiden Händen 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.

SCHADEN
So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Schaden wird bei mehreren Treffern nicht addiert, außer es ist ein gezielter Angriff (siehe Seite 34).

REICHWEITE
Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Steht hier nur eine „0“, kann sie nur in der Zone mit dem Überlebenden eingesetzt werden.

WÜRFELANZAHL
Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Nahkampfaktion nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

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

LAUT
Erzeugt ein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diese Waffe im Fernkampf einsetzt.

MUNITIONSART
Diese Waffe benötigt Patronen.

WAFFENART
Dieser Gegenstand ist eine Fernkampf-Waffe.



PISTOLE

Eine ausgerüstete Nahkampf-Waffe erhält +1 Würfel.

1-1 1 3+ 1

HAND
Der Überlebende muss diesen Gegenstand in der Hand halten, um ihn einsetzen zu können.

BEIDHÄNDIG
Hat der Überlebende in beiden Händen 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.

SCHADEN
So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Schaden wird bei mehreren Treffern nicht addiert, außer es ist ein gezielter Angriff (siehe Seite 34).

REICHWEITE
Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Die Reichweite „1-1“ bedeutet, dass sie eine Zone weit, also in die nächstgelegene Zone, schießen kann. Nicht mehr, nicht weniger und in Sichtlinie.

WÜRFELANZAHL
Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Fernkampfaktion nutzt, um diese Waffe einzusetzen.

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

LÄRM

„Die Xenos haben sich in den Schächten verschanzt. Wir müssen jetzt etwas tun, sonst zerstören sie das Ziel. Frag Drake, ob er seine Popmusik abspielen kann, dann kommen sie schon raus.“

„Was ist mit mir? Woher weißt du, dass ich... Ach, verdamm!“



Mit einem Maschinengewehr zu schießen oder eine Seismische Granate zu werfen, verursacht Lärm. Und Lärm zieht Xenos an. Jede Aktion, bei der ihr mit lärmverursachender Ausrüstung angreift, erzeugt ein Lärmplättchen.

- Legt das Plättchen in die Zone, in welcher der Überlebende die Aktion ausgeführt hat. Das Plättchen bleibt in dieser Zone liegen, auch wenn der Überlebende die Zone verlässt.
- Eine einzelne Aktion erzeugt nur ein Lärmplättchen, egal wie viele Würfel ihr geworfen, wie viele Treffer ihr ausgeteilt oder ob ihr beidhändig geführte Waffen eingesetzt habt.
- Alle Lärmplättchen werden in der Endphase jeder Runde vom Spielplan entfernt (siehe Seite 9).

HINWEIS: Jeder Überlebende gilt ebenfalls als 1 Lärmplättchen. Maschinen gelten ebenfalls als 1 Lärmplättchen, wenn sie ein Maschinen-Aktivierungsplättchen haben (siehe Seite 26). Das Gehör der Xenos ist unnatürlich gut und die Überlebenden können einfach nicht völlig still sein!

BEISPIEL: Drake nutzt seine erste Aktion, um mit seinem Vorschlaghammer einen Xeno in seiner Zone zu töten. Seine Waffe tötet leise, sodass kein Lärmplättchen erzeugt wird.

Mit seiner zweiten Aktion schießt er mit seinem Sturmgewehr in eine benachbarte Zone. Das ist eine laute Waffe. Obwohl er für diese Aktion mehrere Würfel wirft, ist dies nur eine Aktion. Es wird also nur 1 Lärmplättchen erzeugt. Drake nutzt seine dritte Aktion, um aus der Zone zu verschwinden. Das Lärmplättchen bleibt in der Zone liegen und folgt ihm nicht in die Zielzone.

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN

Man muss sich nur an das Training erinnern. Pures Adrenalin, das Vertrauen zu den Kameraden und das Aufspüren verborgener Kräfte. Das macht einen Überlebenden aus. Das passiert, wenn du dem Tod ins Gesicht lachst.

- Drake

Für jeden Xeno, den dein Überlebender tötet, erhält er 1 Erfahrungspunkt (EP). Bewege den Anzeigemarker seiner Gefahrenanzeige um eine Position nach rechts. Mehr Erfahrungspunkte gibt es, wenn dein Überlebender ein Missionsziel erfüllt oder ein Monstrum tötet.

Es gibt 4 Gefahrenstufen auf der Gefahrenleiste: Blau, Gelb, Orange und Rot. Auf jeder neuen Gefahrenstufe erhält dein Überlebender eine neue Fertigkeit (siehe S. 52), die ihm im weiteren

Missionsverlauf nutzen wird. Jede neue Fertigkeit gilt zusätzlich zu denen, die dein Überlebender schon besitzt. Auf Stufe Rot hat dein Überlebender also 4 Fertigkeiten. Immer wenn dein Überlebender eine neue Fertigkeit erhält, nimmst du einen Stift aus deiner Reserve und markierst damit die gewählte Fertigkeit.

- Wenn dein Überlebender **7 Erfahrungspunkte** hat, erreicht er Gefahrenstufe Gelb und erhält eine vierte Aktion.
- Wenn dein Überlebender **19 Erfahrungspunkte** hat, wird Gefahrenstufe Orange aktiv und du darfst eine der beiden Fertigkeiten auswählen, die auf seinem Charakterbogen stehen.
- Bei **43 Erfahrungspunkten** erreicht dein Überlebender Gefahrenstufe Rot und du wählst eine der drei Fertigkeiten dieser Stufe aus.

0 BIS 6 EP, STUFE BLAU:
Du hast eine Startfertigkeit.

7 BIS 18 EP, STUFE GELB:
Du bekommst eine vierte Aktion.

19 BIS 42 EP, STUFE ORANGE:
Wähle 1 von 2 Fertigkeiten.

43 EP, STUFE ROT:
Wähle 1 von 3 Fertigkeiten.

UMKOS

VERBESSERTER SINNE

+1 AKTION

+1 FREIE KAMPFAKTION

FERNSTEUERUNG: BOT

+1 FREIE NAHKAMPFAKTION

+1 FREIE FERNKAMPFAKTION

FERNSTEUERUNG: GESCHÜTZ

Diese Erfahrung hat jedoch einen Nebeneffekt. Wenn ihr eine Xeno-Karte für die Xeno-Brut zieht, **lest ihr den Effekt, der mit der höchsten Gefahrenstufe eines Überlebenden übereinstimmt** (siehe Schritt 2 – Brut auf Seite 29). Je stärker eure Überlebenden sind, desto mehr Xenos erscheinen.

XENO-BRUT: MINEN-ARBEITER

61

x8

x6

x4

x2

STUFE ROT:
8 Minen-Arbeiter

STUFE ORANGE:
6 Minen-Arbeiter

STUFE GELB:
4 Minen-Arbeiter

STUFE BLAU:
2 Minen-Arbeiter

07 INVENTAR

So etwas wie eine „angemessene Reaktion“ gibt es nicht. Ganz oder gar nicht! Also alles raus, was keine Miete zahlt!

- Miranda

Jeder Überlebende kann bis zu 9 Ausrüstungsgegenstände tragen, verteilt auf 3 verschiedene Ablagen auf seinem Tableau: 2 kann er in den Händen halten, 2 am Körper tragen und 5 im Rucksack mit sich führen (montierte Karten zählen nicht zu diesem Limit). 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.

In beiden Hand- und beiden Körper-Ablagen kann sich ausschließlich Ausrüstung befinden, die das entsprechende Symbol zeigt (Hand-Ausrüstung auf Hand-Ablagen, Körper-Ausrüstung auf Körper-Ablagen).



Das **Hand-Symbol** kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur nutzen kann, wenn er sie in der Hand hat.



Das **Körper-Symbol** kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur nutzen kann, wenn er sie am Körper trägt.

Im **Rucksack** haben bis zu 5 Ausrüstungskarten beliebiger Art Platz (Hand-, Körper- oder gar kein Symbol). Jedweder Text auf einer Karte mit Hand- oder Körper-Symbol wird nicht berücksichtigt, bis sie vom Rucksack auf eine der passenden Ablagen verschoben wurde.

RUCKSACK
In den Rucksack-Schlitzen kannst du Waffen und sonstige Ausrüstung lagern, die du gerade nicht nutzen kannst oder willst. Außerdem bieten sie Platz für unterstützende Karten wie die Einmannpackung.

KÖRPER-ABLAGEN
Hier wird hauptsächlich besondere Ausrüstung aufbewahrt (wie z. B. eine Suchdrohne). Du darfst nur Ausrüstungskarten mit dem Körper-Symbol hierhinlegen.

HAND-ABLAGEN
Die zwei Hand-Ablagen brauchst du hauptsächlich für den Kampf. Du darfst nur Ausrüstungskarten mit dem Hand-Symbol hierhinlegen, z. B. Waffen.

08 DIE XENOS

„Du musst das positiv sehen: Seit wir den Xenos begegnet sind, vermisse ich fast schon meine Schwiegermutter. Oh ... hab ich das gerade laut gesagt?“

- Drake

In *Zombicide: Dark Side* gibt es eine neue Unterspezies der Xenos, die als Minen-Xenos bekannt sind. Sie leben unterirdisch und haben besondere Körpermerkmale, durch die sie in industrieller Geschwindigkeit Stollen graben und wertvolle Materialien aus Minenadern sammeln können. Bei *Zombicide* sind sie die ersten Xenos, die infiziert werden, und somit auch diejenigen, die mit dem Gemetzel anfangen. Sie graben sich von unten in die Stationen der Menschen, wodurch ihre gesamte Spezies jederzeit aus dem Untergrund zuschlagen kann!

Im Spiel gibt es 4 Arten von Minen-Xenos. Die meisten haben nur 1 Aktion, wenn sie aktiviert werden; nur die Minen-Jäger haben 2. Um einen Minen-Xeno zu töten, muss ein Überlebender einen Treffer mit so viel Schaden erzielen, wie beim Xeno angegeben. Der Überlebende erhält sofort die angegebenen Erfahrungspunkte.

WICHTIG: Minen-Xenos, die in einer offenen Schacht-Zone (siehe Seite 20) stehen, sind widerstandsfähiger gegen Angriffe aus größerer Reichweite als 0; ihr benötigt 1 zusätzlichen Schaden, um einen zu töten.

MINEN-ARBEITER



Minen-Arbeiter sind die meistverbreiteten Xenos dieser Untergrundspezies. Sie können mühelos für mehrere Tage arbeiten, ohne sich ausruhen zu müssen. Durch die Infektion wurden sie zu einer Horde geistloser Killer, die mit ihren gewaltigen Krallen alles zerfetzen.

Verursachter Schaden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

(falls er in einer offenen Schacht-Zone in Reichweite 1+ zum Angreifer steht: 2)

Erfahrungspunkte: 1

MINEN-BERSERKER



Minen-Berserker waren die Schwerlast-Arbeiter ihrer Spezies. Seit der Infektion führen sie als Frontkämpfer ihren Schwarm an. Sie sind wie ein gepanzertes Fahrzeug immun gegen schwächere Waffen und teilen fatale Treffer aus. Andere Xenos verstecken sich hinter ihnen, also packt besser die großen Kaliber aus!

Verursachter Schaden bei Angriff: 2

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 2

(falls er in einer offenen Schacht-Zone in Reichweite 1+ zum Angreifer steht: 3)

Erfahrungspunkte: 1

MINEN-JÄGER



Die furchteinflößenden Xenos sahen bereits vor der Infektion gefährlich aus. Sie erlegen ihre Ziele schnell und brutal. Doch da die Xenos weitestgehend friedlich waren, traf man die Jäger nur selten. Die Infektion hat etwas in ihnen geweckt und jetzt sind sie hinter uns her.

Verursachter Schaden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

(falls er in einer offenen Schacht-Zone in Reichweite 1+ zum Angreifer steht: 2)

Erfahrungspunkte: 1

Sonderregel: Jeder Minen-Jäger hat pro Aktivierung 2 Aktionen (siehe Seite 27).



MINEN-MONSTRUM



Diese monströsen Kriegsmaschinen graben in atemberaubender Geschwindigkeit gewaltige Tunnel. Sie stießen als Erste in unsere Abbauanlagen vor und führten ihre infizierten Mitstreiter direkt zu uns. Ihr braucht maximale Feuerkraft, um sie loszuwerden. Ach ja, stellt euch darauf ein, dass euer Gebiet wie ein Schweizer Käse durchlöchert wird, wenn sich überall Schächte auftun, die Xenos ausspucken.

Verursachter Schaden bei Angriff: 3

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 3 (falls er in einer offenen Schacht-Zone in Reichweite 1+ zum Angreifer steht: 4).

Erfahrungspunkte: 5

Sonderregeln:

- Ihr könnt ein Minen-Monstrum nur mit einer Waffe töten, die mindestens 3 Schaden verursacht. Ihr könnt auch eine Seismische Granate verwenden (siehe Seite 35) oder einen gezielten Angriff ausführen (siehe Seite 34).
- Minen-Monstren graben Schächte durch Zonen. Wenn ein Minen-Monstrum in einer Zone ohne offenen Schacht steht und eine Extra-Aktivierung erhält, legt ein offenes Schacht-Plättchen in die Zone. Liegt in dieser Zone bereits ein geschlossenes Schacht-Plättchen, dreht es stattdessen

SCHÄCHTE UND FÄULNIS

Zombicide: Dark Side und *Zombicide: Invader* sind vollständig kompatibel, wodurch ihr euch der Gefahr beider Xenos-Arten zeitgleich stellen könnt, indem ihr Schächte und Fäulnis kombiniert. Schächte haben folgende Sonderregeln, wenn ihr sie mit *Zombicide: Invader* kombiniert:

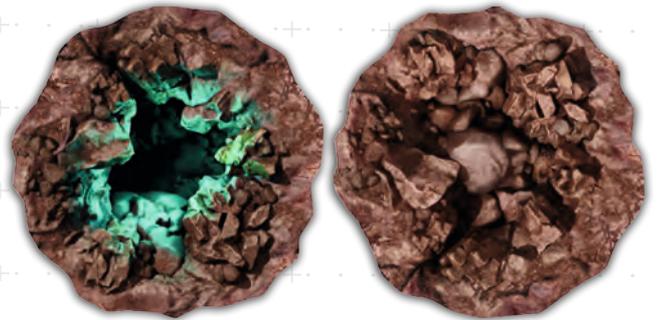
- In einer Zone dürfen Fäulnis- und Schacht-Plättchen gleichzeitig liegen.
- Schächte haben keinen Einfluss auf Luftschleusen.
- Nur Minen-Xenos profitieren von offenen Schächten und sind dort widerstandsfähiger.
- Höllenfeuer tötet alle Figuren in einer Schacht-Zone. Das Schacht-Plättchen wird dabei nicht umgedreht.
- Seismische Explosionen tötet alle Figuren in einer Fäulnis-Zone. Das Fäulnis-Plättchen wird dabei nicht umgedreht.

auf die offene Seite. Sie ist von nun an eine **Schacht-Zone**. Das Graben eines Schachtes ersetzt die Extra-Aktivierung des Minen-Monstrums. Liegt in der Zone bereits ein offenes Schachtplättchen, führt das Minen-Monstrum seine Extra-Aktivierung wie gewohnt aus.

SCHÄCHTE

Vor einigen Tagen war noch alles friedlich. Die Xenos kümmerten sich um ihren Kram, während der Rest einem Goldrausch verfiel. Dann drehten die Xenos durch, gruben Schächte in unsere Minen und überfluteten alles infizierten Krieger. Und wenn du in einen Schacht blickst, denk daran, dass etwas zurück blicken könnte.

– Radka



Schacht-Plättchen sind offen (links) oder geschlossen (rechts).

Führt diese Spieleffekte immer dann aus, wenn ein Schacht-Plättchen (offen oder geschlossen) in eine Zone gelegt wird, wodurch sie zu einer **Schacht-Zone** wird.

- In Schacht-Zonen kann nicht gesucht werden. Beim Ziehen einer Sichtlinie gilt eine Zone mit einem Schachtplättchen als Korridorzone.
- Eine Schacht-Zone verliert ihre besonderen Eigenschaften, die sie vorher hatte.
- Eine Dunkle Zone behält ihre besonderen Eigenschaften und gilt außerdem als Schacht-Zone.

HINWEIS: Luftschleusen aus *Zombicide: Invader* könnt ihr in Schacht-Zonen weiterhin wie gewohnt benutzen.

OFFENE SCHACHT-PLÄTTCHEN

- Wenn eine Seismische Granate in einen offenen Schacht geworfen wird (siehe Seite 35), wird das Plättchen auf die geschlossene Seite gedreht.
 - Minen-Xenos, die in einem offenen Schacht stehen, sind widerstandsfähiger gegen Fernkampfangriffe aus anderen Zonen. Ihr benötigt 1 zusätzlichen Schaden, um verschanzte Minen-Xenos zu töten:
 - Minen-Arbeiter und Minen-Jäger benötigen 2 Schaden.
 - Minen-Berserker benötigen 3 Schaden.
 - Minen-Monstren benötigen 4 Schaden.
- Nah- und Fernkampfangriffe in Reichweite 0 (in derselben Zone) sind davon nicht betroffen.

GESCHLOSSENE SCHACHT-PLÄTTCHEN

Ein Minen-Monstrum, das sich in einer geschlossenen Schacht-Zone befindet und eine Extra-Aktivierung erhält, dreht das Schachtplättchen auf die offene Seite.



Der Schacht blockiert nicht Mirandas Sichtlinie. Das Schachtplättchen gilt für die Bestimmung der Sichtlinie als Korridorzone. Sie kann also bis zum Ende des Korridors sehen.



Der Minen-Arbeiter ist widerstandsfähiger, solange er in einem offenen Schacht steht. Radka benötigt eine Waffe, die 1 Schaden mehr als üblich verursacht (2 Schaden statt 1), um ihn mit einer Fernkampf-Waffe zu töten. Wenn sie sich in die Zone des Minen-Arbeiters bewegt, um einen Nahkampfgriff auszuführen, benötigt sie keinen zusätzlichen Schaden.

In diesen Schacht wurde eine Seismische Granate geworfen, wodurch er geschlossen wurde. Hier erscheinen keine Xenos mehr, doch die Zone verliert trotzdem ihre Eigenschaften und kann nicht durchsucht werden.

Durch den Schacht verliert die Zone ihre besonderen Eigenschaften. In der Zone kann nicht mehr gesucht werden.



Eine Minen-Monstrum-Karte wird gezogen, während das Minen-Monstrum bereits auf dem Spielplan ist. Es erhält keine Extra-Aktivierung, sondern gräbt stattdessen einen Schacht. Würde es auf einem geschlossenen Schacht stehen, würde das Plättchen auf die offene Seite gedreht werden. Läge dort bereits ein offenes Schacht-Plättchen, würde das Minen-Monstrum wie gewohnt eine Extra-Aktivierung erhalten.

09 SPIELERPHASE

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 von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Gebäudewände oder geschlossene Türen hindurch.

- Sind Xenos in der Zone, die der Überlebende verlassen möchte, muss er für jeden Xeno 1 zusätzliche Aktion aufwenden.
- Betritt der Überlebende eine Zone mit Xenos, 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 **UNAUFHALTSAM** (siehe Seite 54).

BEISPIEL: *Miranda befindet sich in einer Zone mit zwei Minen-Arbeitern. Um diese Zone zu verlassen, muss sie 3 Aktionen aufwenden: 1 Bewegungsaktion und 2 zusätzliche Aktionen wegen der beiden Arbeiter. Wären 3 Xenos in der Zone gewesen, würde Miranda 4 Aktionen benötigen, um sich zu bewegen.*



SUCHEN

Die Invasion passierte so schnell, dass die Minenarbeiter und Wissenschaftler ihre Waffen überall verteilt. Ohne eine Suchdrohne sind sie jedoch schwer zu finden. Gelobet sei der Offizier, der jeden davon überzeugen konnte, in jedem Sektor einen kleinen Sicherheitsraum zu bauen!

Soldaten, wie die Überlebenden des Green Squads, können nur in Sicherheitsräumen suchen (siehe Seite 36) und auch nur dann, wenn dort keine Xenos sind.

Die Ausrüstungskarte „Suchdrohne“ erlaubt Soldaten, in jeder Zone zu suchen. Deshalb sind sie für den Green Squads sehr wertvoll!



Zivilisten können in allen Raumzonen suchen (auch in Sicherheitsräumen), aber nur, wenn dort keine Xenos 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.

Manche Karten, wie die Karten „Schacht-Brut“, werden nach dem Abhandeln abgelegt, weshalb du eine weitere Karte ziehen darfst.



Bist du ein Soldat? Falls ja, darfst du nur in Sicherheitsräumen suchen. Zivilisten dürfen hier ebenfalls suchen.

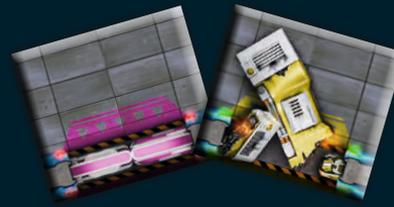
EINE TÜR BENUTZEN

Das ist eine freie Aktion, die von jedem Überlebenden einmal pro Zug ausgeführt werden kann. Platziere eine geschlossene Tür auf eine Türöffnung (markiert durch gelb-schwarz-gestreifte Linien) oder entferne eine solche. Die Aktion kann ausgeführt werden, falls auf der anderen Seite eine Schacht-Zone ist. Zerstörte Türen können auf diese Weise nicht entfernt werden (siehe Seite 27).

Die neutralen Türplättchen sind auf 5 begrenzt. Sobald sie auf dem Spielplan liegen, müsst ihr erst wieder ein Türplättchen entfernen, bevor ihr neue platzieren könnt.



FARBIGE TÜRPLÄTTCHEN



In einigen Missionen gibt es farbige Türen. Diese werden in den Sonderregeln der jeweiligen Missionsbeschreibung erläutert.

UMSORTIEREN/TAUSCHEN

Für 1 Aktion kannst du die Karten im Inventar deines Überlebenden nach Belieben umsordieren. Dieser Überlebende darf außerdem mit genau einem anderen Überlebenden in derselben Zone so viele Karten und Fernsteuerungsplättchen tauschen, wie beide möchten. Auch der andere Überlebende darf dabei sein Inventar kostenlos umsordieren. Ihr müsst nicht „fair“ tauschen, solange beide einverstanden sind. Ihr dürft zum Beispiel auch „alles“ gegen „nichts“ tauschen.

HINWEIS: Durch das Umsortieren des Inventars darfst du auch montierte Ausrüstung verändern (siehe unten).

AUSRÜSTUNG MONTIEREN UND ABMONTIEREN



Die Ausrüstungskarten „Energiezelle“ und „Massenhaft Patronen“ können an entsprechenden Waffen montiert werden, um zusätzliche Neuwürfe zu gewähren. Eine Munitionskarte darf immer an einer Waffe montiert werden, wenn der Überlebende sein Inventar umsordiert (Suchen, Umsortieren/Tauschen, etc.). Schiebe dazu die Munitionskarte einfach in die horizontale Ablage unter der Waffe. Beide Karten gelten ab sofort als eine einzelne Ausrüstungskarte. Die Karten werden automatisch voneinander getrennt, wenn du sie in den Rucksack packst.

- Eine Munitionskarte kann nur an genau einer Waffe gleichzeitig montiert sein, allerdings kann eine Waffe mehrere Munitionskarten haben.
- Waffen mit mehreren Munitionsarten können mit verschiedenen passenden Munitionskarten kombiniert werden. Der Spieleffekt kann aber nur bei einem Angriff der entsprechenden Art genutzt werden.
- Eine Munitionskarte ist genug, um zwei Waffen zu versorgen, die beidhändig genutzt werden (montiere die Munitionskarte einfach an einer der beiden Waffen).
- Prototyp-Waffen können nur verwendet werden, wenn eine Energiezellen-Karte daran montiert ist.



KAMPFAKTIONEN

In Kampfaktionen nutzt ihr Nah- und Fernkampfwaffen, um Xenos zu erledigen.

NAHKAMPFAKTIONEN



Dein Überlebender nutzt eine Nahkampfwaffe, die er in der Hand hält, um Xenos in seiner Zone anzugreifen (siehe Kampf auf Seite 31).

FERNKAMPFAKTIONEN



Dein Überlebender nutzt eine Fernkampfwaffe, 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 31). Ihr schießt immer in eine Zone, nicht auf einzelne Figuren. Dies ist besonders wichtig für die Zielpriorität (siehe Seite 33). Manche Fernkampfwaffen 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 Ziellplättchen auf oder aktiviert es. Die daraus resultierenden Effekte werden in der jeweiligen Missionsbeschreibung erläutert.



In *Zombicide: Dark Side* gibt es Prototyp-Waffen-Plättchen, durch die Zonen markiert werden, in denen es Prototyp-Waffen gibt. Sie können genau wie Ziele aufgenommen werden. Der Überlebende erhält eine verfügbare, zufällige Prototyp-Waffe und darf sein Inventar kostenlos umsortieren.



ZUR ERINNERUNG: Prototyp-Waffen können nur mit einer daran montierten Energiezelle verwendet werden (siehe links).

MACH ETWAS LÄRM!

Dein Überlebender macht Lärm und versucht so, Xenos anzulocken. Lege ein Lärmplättchen in deine Zone.

NICHTS TUN

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

MASCHINENAKTION

„Freunde, der Bot zeigt eine anstürmende Xeno-Horde.“

„Wir haben es gleich. Umkos, könntest du uns etwas Zeit ...“

„Na klar. Die Maschinen feuern bereits.“

„Alter ... Ist das etwa ein Lachen auf deinem Gesicht?!“



Maschinen können aus sicherer Entfernung ferngesteuert werden, damit sie tödliche Aktionen verrichten können. Sie können für die Gruppe genutzt und sogar geopfert werden.

In *Zombicide: Dark Side* sind zwei todbringende Maschinen enthalten: ein Demolier-Geschütz und ein Verfechter-Bot. Ihre Fähigkeiten, Ausrüstung und Fertigkeiten sind auf den Übersichtskarten angegeben.

Dein Überlebender kann eine Maschine kontrollieren, wenn er das passende Fernsteuerungsplättchen, das ihr als Ziel einer Mission erhalten könnt, oder die Fertigkeit **FERNSTEUERUNG** besitzt (siehe Seite 53). Für 1 Aktion kann dein Überlebender eine der auf der nächsten Seite aufgelisteten Aktionen mit einer von ihm kontrollierten Maschine ausführen. Die Fertigkeiten des Überlebenden gelten nicht für die Maschine, außer sie sind auf diese Maschine bezogen. Der Überlebende erhält sämtliche Erfahrungspunkte durch die Aktionen der Maschine.

Dein Überlebender kann in seinem Zug mehrere Maschinen unter seiner Kontrolle in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Maschinen können niemals Ausrüstung tauschen.



Ein Aktivierungsplättchen

Jede Maschine, die mindestens 1 Aktion ausführt, erhält ein Aktivierungsplättchen. Eine Maschine mit einem Aktivierungsplättchen gilt als Überlebender. Alle Aktivierungsplättchen werden in der Endphase jeder Runde vom Spielplan entfernt. Maschinen ohne Aktivierungsplättchen werden von Xenos ignoriert.

Eine Maschine wird bereits durch 1 Schaden oder durch die Explosion einer Seismischen Granate zerstört (siehe Seite 35). **Wenn nicht anders angegeben, verliert ihr dadurch nicht die Mission.**



AKTIONEN MIT DEM VERFECHTER-BOT

- Bewegen
- Fernkampfaktion (mit seiner Fernkampf-Waffe; wegen des Prototyp-Schlüsselworts ignoriert er „Dunkle Zonen“-Regeln)
- Wenn sich der kontrollierende Überlebende und der Verfechter-Bot in der gleichen Zone befinden und der Überlebende eine Bewegungsaktion ausführt, darf der Verfechter-Bot eine freie Bewegungsaktion ausführen. In diesem Fall wird die Bewegung des Verfechter-Bots nicht durch Xenos beeinflusst. Beide müssen danach in der gleichen Zielzone stehen. Der Überlebende darf dabei keine Bewegungsfertigkeiten benutzen (wie z. B. SCHWERE-LOSER SPRINT).

AKTIONEN MIT DEM DEMOLIER-GESCHÜTZ

- Fernkampfaktion (mit seiner Fernkampf-Waffe; wegen des Prototyp-Schlüsselworts ignoriert es „Dunkle Zonen“-Regeln)

HINWEIS: Ein Überlebender kann ein Demolier-Geschütz in seiner Zone so kontrollieren, als hätte er das Fernsteuerungsplättchen oder die Fertigkeit FERNSTEUERUNG.

BOTS UND GESCHÜTZE AUSTAUSCHEN

In *Zombicide: Dark Side* kann es durch Erweiterungen verschiedene Bots und Geschütze geben. Wenn nicht anders in der Missionsbeschreibung angegeben, dürfen Bots und Geschütze durch andere Maschinen der gleichen Art ausgetauscht werden.

Spieleffekte, die sich allgemein auf „Bot“ oder „Geschütz“ beziehen, ohne einen bestimmten Namen zu nennen, gelten für alle Maschinen dieser Art. Beispiel: Die Fertigkeit FERNSTEUERUNG: BOT-FERTIGKEIT gilt für jeden Bot, unabhängig vom Namen.

10 XENO-PHASE

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

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG

„Wir sollten die Infektion erforschen. Der Planet bleibt unter Quarantäne, bis wir wissen, dass nur Xenos betroffen sind.“

„Ich werde nicht der erste Snack für sie sein. Sie jagen uns, aber sie wurden von irgendwas weiter unten infiziert, oder?“

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

ANGRIFF

Jeder Xeno, der sich in derselben Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff aus. Ein Xeno-Angriff ist immer erfolgreich (ohne irgendwelche Würfelwürfe). Die unterschiedlichen Xenos verursachen pro Angriff verschieden viel Schaden:

- Minen-Arbeiter: 1 Schaden
- Minen-Berserker: 2 Schaden
- Minen-Jäger: 1 Schaden
- Minen-Monster: 3 Schaden

Sind mehrere Überlebende in derselben Zone, könnt ihr die Angriffe (nicht den Schaden!) beliebig unter den anwesenden Überlebenden (und Maschinen mit Aktivierungsplättchen) aufteilen. Hier muss nicht „fair“ verteilt werden, ein Überlebender kann durchaus alle Angriffe abbekommen.

Ein angegriffener Überlebender verliert Rüstungspunkte. Dazu wird der Rüstungsanzeiger für jeden erhaltenen Schaden um eine Position nach unten verschoben. **Sobald der Anzeiger die 0 erreicht, stirbt der Überlebende.**



ZUR ERINNERUNG: Ihr verliert die Mission, sobald einer der Start-Überlebenden stirbt (Maschinen zählen nicht dazu).

Xenos kämpfen in Gruppen. Alle Xenos, 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.

HINWEIS: Ihr verliert die Mission nicht, wenn eine Maschine zerstört wird. Deshalb kann es sinnvoll für euch sein, eine Maschine einer Horde Xenos zu opfern.

BEISPIEL: 2 Minen-Arbeiter (je 1 Schaden) stehen mit 2 unverletzten Überlebenden in einer Zone; einem Zivilisten (mit 2 Rüstung) und einem Soldaten (mit 3 Rüstung). Die Xenos verursachen 2 Schaden, der auf drei Arten zugewiesen werden kann:

- 2 Schaden für den Zivilisten, was ihn tötet und die Mission beenden würde.
- 2 Schaden für den Soldaten, was ihn schwer verletzt würde.
- Je 1 Schaden für beide.

BEWEGUNG

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

1. Xenos wählen ihre Zielzone.

- Die oberste Priorität hat die Zone mit Überlebenden in Sichtlinie und den meisten Lärmplättchen. Zur Erinnerung: Jeder Überlebende zählt als 1 Lärmplättchen.
- Wenn sie keinen Überlebenden sehen, wählen sie die Zone mit den meisten Lärmplättchen.

In beiden Fällen ist die Entfernung egal. Ein Xeno bewegt sich immer auf die lauteste Zone zu, die er sehen bzw. hören kann.

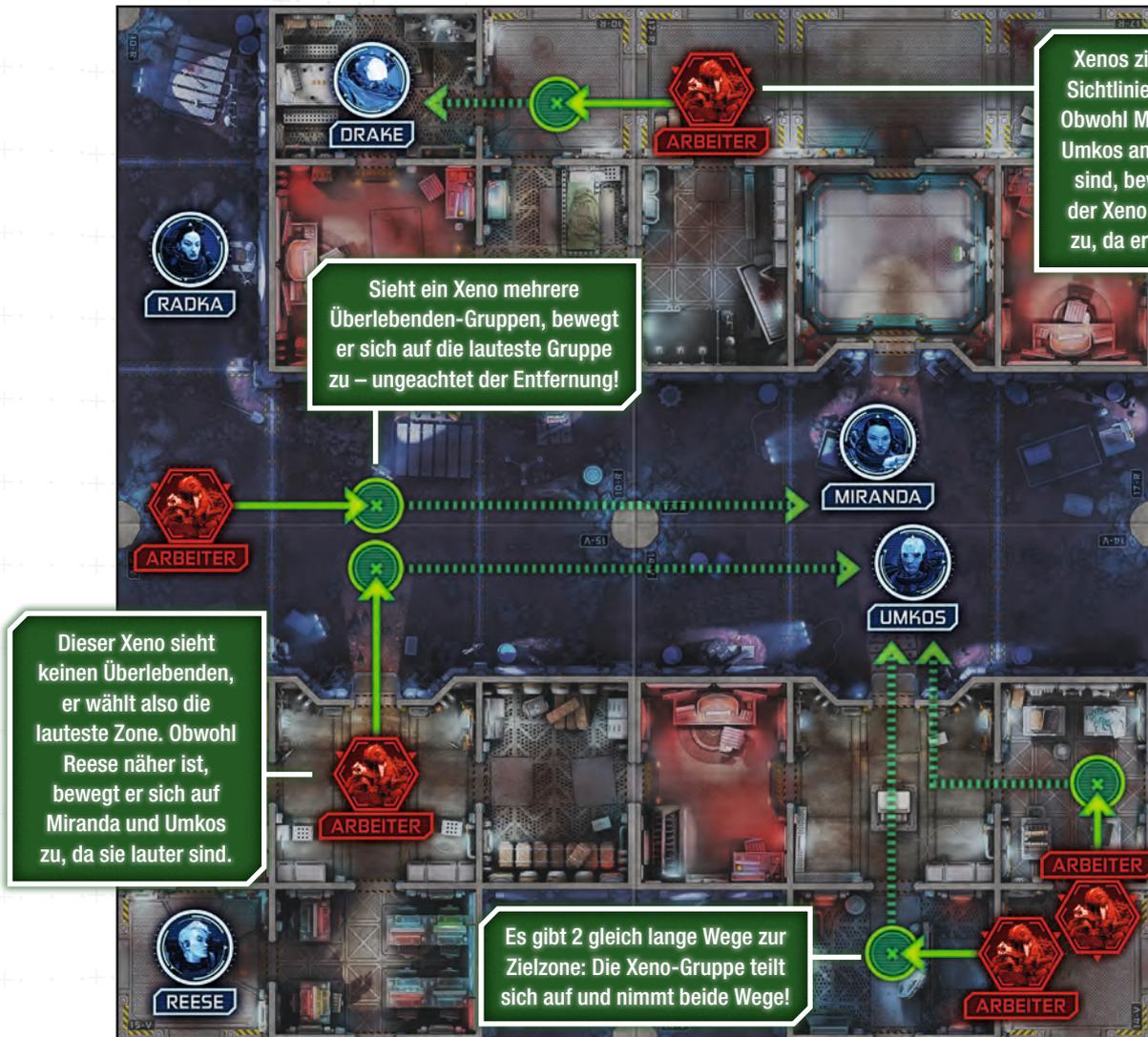
2. Xenos bewegen sich 1 Zone auf ihre gewählte Zielzone zu und nehmen dabei den kürzesten möglichen Weg. WICHTIG: Geschlossene Türen werden bei der Bestimmung des Weges nicht berücksichtigt. Versperrt eine geschlossene Tür den kürzesten Weg zu ihrer Zielzone, nutzen alle Xenos in dieser Zone ihre gesamte Aktivierung, um die Tür zu zerstören, anstatt sich zu bewegen. Dreht dann das Türplättchen auf die zerstörte Seite. Sie kann nicht mehr geschlossen werden. Der Weg ist ab jetzt frei.



Xenos zerstören Türen auf dem Weg zu den Überlebenden.

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

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



MINEN-JÄGER AKTIVIEREN

Minen-Jäger haben 2 Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Xenos (inklusive derminen-Jäger) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion ausgeführt haben, führen die Jäger den Aktivierungsschritt noch einmal aus. Sie nutzen ihre zweite Aktion, um einen Überlebenden in ihrer Zone anzugreifen oder sich zu bewegen, wenn niemand anwesend ist, den sie angreifen können.

BEISPIEL 1: Zu Beginn der Xeno-Phase befindet sich 1 Minen-Jäger in derselben Zone wie ein Überlebender. Der Jäger greift den Überlebenden an und fügt diesem mit seiner ersten Aktion 1 Schaden zu. Dann führt der Jäger seine zweite Aktion aus und fügt erneut 1 Schaden zu.

BEISPIEL 2: Zu Beginn der Xeno-Phase sind 2 Jäger und 1 Berserker eine Zone von einem Überlebenden entfernt. Da niemand in ihrer Zone ist, den sie angreifen können, nutzen die Xenos ihre erste Aktion, um sich in die Zone des Überlebenden zu bewegen. Die Jäger führen dann ihre zweite Aktion aus. Sie greifen an, da sie zusammen mit einem Überlebenden in derselben Zone sind. Jeder von ihnen verursacht 1 Schaden.

BEISPIEL 3: Ein Überlebender steht in derselben Zone wie 3 Arbeiter, 1 Berserker und 2 Jäger. Alle greifen an und verursachen 7 Schaden (3 Schaden reichen aus, um ihn zu töten, der Rest verfällt). Keiner der Xenos bewegt sich, da sie alle angegriffen haben. Dann führen die Jäger ihre zweite Aktion aus. Da sie niemanden angreifen können, bewegen sie sich eine Zone weiter in Richtung der lautesten Zone. Allerdings ist ein Überlebender gestorben und die Partie somit verloren.



FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN



SCHRITT 2 - BRUT

Bei jeder Mission ist angegeben, wohin ihr die Xeno-Brutplättchen legen müsst und wo somit am Ende jeder Xeno-Phase neue Xenos erscheinen. Das sind die Brutzonen.



Xeno-Brutplättchen kennzeichnen die Brutzonen.

Zeigt auf ein Brutplättchen und zieht eine Xeno-Karte. 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 Xenos in die Zone. Wiederholt das für jedes Brutplättchen.

Bestimmt zu Beginn der Mission nach Belieben das erste Brutplättchen und geht immer von diesem im Uhrzeigersinn die weiteren Brutplättchen durch. Wenn der Xeno-Karten-Stapel leer ist, mischt alle abgelegten Xeno-Karten zu einem neuen Stapel.

Durch diese Karte erscheinen Minen-Jäger.

Gefahrenstufe	Anzahl Minen-Jäger
STUFE ROT	8
STUFE ORANGE	6
STUFE GELB	2
STUFE BLAU	2

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

In einigen Missionen gibt es lila und/oder grüne Brutplättchen. Wenn nicht anders angegeben, findet für diese Plättchen keine Xeno-Brut statt, bis ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist und diese aktiviert. (Ein solches Ereignis kann z. B. das Aufnehmen eines Ziels der entsprechenden Farbe sein.)



KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“



Wenn ihr eine Karte „Extra-Aktivierung“ zieht, erscheinen für dieses Brutplättchen keine Xenos. Stattdessen erhalten alle Xenos der angegebenen Art sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe *Aktivierung* auf Seite 27). Diese Karten haben auf Gefahrenstufe Blau keine Auswirkung!

KARTEN „MINEN-MONSTRUM!“

Wie ein Kind im Sandkasten. Ein schreckliches, monströses, blutdürstiges Kind. In UNSEREM Sandkasten.

- Miranda



Durch die Karten „Minen-Monstrum!“ erscheinen Minen-Monstren, sie graben Schächte und alle Monstren auf dem Spielplan erhalten eine Extra-Aktivierung.

Handelt die folgenden Effekte in dieser Reihenfolge ab:

1. Alle Monstren auf dem Spielplan erhalten sofort eine zusätzliche Aktivierung. Ein Minen-Monstrum, das in einer Zone ohne offenen Schacht steht, gräbt stattdessen einen Schacht (siehe Seite 20). Falls in der Zone bereits ein offener Schacht ist, führt das Minen-Monstrum wie gewohnt seine Extra-Aktivierung durch.
2. Stellt ein Minen-Monstrum in die Brutzone, falls noch eines verfügbar ist. Falls nicht, überspringt diesen Schritt.

KARTEN „SCHACHT-BRUT“

Ich würde ja gerne behaupten, dass wir fertig sind, aber hier tut sich einiges um uns herum. Sie kommen von überall her.
- Umkos



Wenn ihr eine Karte „Schacht-Brut“ zieht, stellt die auf ihr angegebene Anzahl und Art der Xenos in **jede** offene Schacht-Zone (siehe Seite 20).

Habt ihr dafür nicht mehr genügend Miniaturen der geforderten Art, stellt zunächst alle noch verfügbaren Xenos dieser Art auf offene Schacht-Zonen, auf die noch keine Xenos gestellt wurden, und handelt dann folgende Effekte in dieser Reihenfolge ab:

1. Alle Monstren auf dem Spielplan erhalten sofort eine zusätzliche Aktivierung. Ein Minen-Monstrum, das in einer Zone ohne offenen Schacht steht, gräbt stattdessen einen Schacht.
2. Stellt ein Minen-Monstrum (falls verfügbar) in eine der offenen Schacht-Zonen, in die kein Minen-Xeno der angegebenen Art gestellt werden konnte (ihr entscheidet bei mehreren möglichen Zonen). Ist kein Minen-Monstrum übrig, überspringt diesen Schritt. Minen-Monstren erhalten keine Extra-Aktivierung, wenn ihre Miniaturen ausgehen.

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

Zombiecide: Dark Side enthält genügend Minen-Xenos, um einen Bergbaubetrieb zu überrennen. Dennoch kann es 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 Xenos dieser Art auf den Spielplan. Handelt dann folgende Effekte in dieser Reihenfolge ab:

1. Alle Monstren auf dem Spielplan erhalten sofort eine Extra-Aktivierung. Ein Minen-Monstrum, das in einer Zone ohne offenen Schacht steht, gräbt stattdessen einen Schacht.
2. Stellt ein Monstrum (beliebiger Art) in die Brutzone, falls noch eines verfügbar ist. Falls nicht, überspringt diesen Schritt. Wenn die Miniaturen der Monstren ausgehen, erhalten sie keine Extra-Aktivierung.

Habt also immer ein wachsames Auge auf die Xenomassen auf dem Spielplan oder ihr lauft Gefahr, von Monstren überrannt zu werden (die alles untergraben).

11 KAMPF



Wenn dein Überlebender eine Nahkampf-, Fernkampf- oder Maschinenaktion ausführt, um Xenos anzugreifen, wirf so viele Würfel, wie auf der Karte der Waffe oder der Maschine 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: Radka hat zwei Pistolen in den Händen. Da die Pistolen das Beidhändig-Symbol haben, darf sie mit beiden gleichzeitig schießen. Sie wirft daher für eine Fernkampfaktion 2 Würfel, da jede Pistole eine Würfelanzahl von 1 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.

- Minen-Arbeiter und Minen-Jäger werden bereits durch einen Treffer mit 1 (oder mehr) Schaden getötet.
- Minen-Berserker werden durch einen Treffer mit 2 (oder mehr) Schaden getötet. Es ist völlig egal, wie viele Treffer mit 1 Schaden ihr einem Minen-Berserker zufügt – die steckt er alle weg (außer bei einem gezielten Angriff, siehe Seite 34).
- Minen-Monstren werden durch einen Treffer mit 3 (oder mehr) Schaden getötet. Waffen, die 3 Schaden verursachen, sind selten, aber ihr könnt ein Monstrum auch mit einer Seismischen Granate (siehe Seite 35) oder durch einen gezielten Angriff (siehe Seite 34) erledigen.

BEISPIEL: Drake befindet sich mit 3 Minen-Arbeitern in derselben Zone und greift mit seinem Viehtreiber im Nahkampf an: 2 Treffer! Er teilt beide Treffer verschiedenen Minen-Arbeitern zu und verursacht jeweils 1 Schaden, wodurch beide erledigt werden. Drake nutzt seine zweite Aktion für einen erneuten Nahkampfangriff und erzielt erneut 2 Treffer. Einer genügt bereits, um den letzten Minen-Arbeiter zu erledigen. Der übrige Treffer verfällt.

NAHKAMPFAKTION



Nahkampfwaffen sind mit dem Nahkampfsymbol markiert.

Ein Überlebender, der eine Nahkampfwaffe in der Hand hält, kann Xenos 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 34).

BEISPIEL: Miles und Umkos sind in der gleichen Zone wie 1 Minen-Berserker, 1 Minen-Jäger und 1 Minen-Arbeiter. Jared greift mit seinem Vorschlaghammer an. Er wirft eine 0, 3 und 3+, also 2 Treffer. Der Hammer verursacht 1 Schaden, kann also dem Berserker nichts anhaben. Miles teilt seinen ersten Treffer dem Jäger zu und den zweiten dem Arbeiter, wodurch er beide erledigt. Obwohl ein Fehlschlag dabei war, ist Umkos in Sicherheit, da es eine Nahkampfaction war.



FERNKAMPFAKTION



Fernkampfwaffen sind mit dem Fernkampfsymbol markiert.

Ein Überlebender, der eine Fernkampfwaffe in der Hand hält, kann in eine beliebige Zone schießen, die in Sichtlinie (siehe Seite 11) und Reichweite seiner Waffe liegt.

Zur Erinnerung:

- In Räumen ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen mit einem offenen Durchgang beschränkt.
- In Korridor- und Tunnelzonen 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. **Dunkle Zonen beeinflussen die Sichtlinie der Überlebenden (siehe S. 12).**
- Fehlschüsse können Eigenbeschuss verursachen (siehe Seite 34), 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 Pistole hat eine Reichweite von 1-1, sie kann also 1 Zone weit schießen. Nicht mehr, nicht weniger.

BEISPIEL 2: Das Leichte Maschinengewehr hat eine Reichweite von 1-3, es kann also bis zu 3 Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in welcher der Schütze steht.

Wenn eine Zone für einen Fernangriff gewählt wurde, werden alle Figuren in den Zonen bis zum Ziel ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Xenos durch besetzte Zonen hindurchschießen können! Ein Überlebender kann sogar in eine andere Zone schießen, wenn sich Xenos 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. Minen-Berserker oder -Monstrum (Wahl des Schützen)
2. Minen-Arbeiter
3. Minen-Jäger

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 und so weiter. Haben mehrere Ziele dieselbe Zielpriorität, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

ZUR ERINNERUNG: Bei Nahkampfangriffen ist die Zielpriorität irrelevant.



BEISPIEL: Miles ist mit einer Schwere Schrotflinte (2 Schaden) bewaffnet. Er schießt auf eine Zone mit 1 Minen-Berserker, 2 Minen-Arbeitern und 2 Minen-Jägern.

- Er würfelt mit seiner ersten Aktion d6 und d6 . Die Schwere Schrotflinte trifft bei 4 oder höher. Daher erzielt Miles 2 Treffer. Da der Minen-Berserker die höchste Zielpriorität hat, trifft ihn der erste Treffer, welcher ihn tötet (2 Schaden). Der zweite Treffer trifft einen Minen-Arbeiter und tötet ihn ebenfalls (1 Treffer = 1 Ziel).
- Mit seiner zweiten Aktion würfelt er d6 und d6 : 2 Treffer. Die Zielpriorität gibt an, dass der Minen-Arbeiter das erste Ziel sein muss, welcher dadurch erledigt wird. Den zweiten Treffer kann er einem der beiden Jäger zufügen und diesen damit ebenfalls erledigen. Es bleibt 1 Minen-Jäger übrig.

HINWEIS: Minen-Berserker stehen bei der Zielpriorität an erster Stelle und ignorieren Waffen mit 1 Schaden. Das bedeutet, dass sie Minen-Arbeiter und Minen-Jäger vor allen Fernkampfangriffen mit 1 Schaden beschützen, da sie zuerst besiegt werden müssen, bevor die Minen-Arbeiter und Minen-Jäger angreifbar werden.

Das gleiche gilt für Minen-Monstren, die 3 Schaden benötigen, um getötet zu werden.



ALLGEMEINGÜLTIGE ZIELPRIORITÄT

Bei der Zielpriorität ist die Subspezies der Xenos egal. Normale Xenos aus *Zombicide: Invader* und Minen-Xenos haben pro Typ die gleiche Zielpriorität (Arbeiter, Berserker, Jäger und Monstren). Bei gleicher Zielpriorität habt ihr die Wahl!

ZIELPRIORITÄT	XENO-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	BERSERKER/ MONSTRUM	1	2/3	1/5
2	ARBEITER	1	1	1
3	JÄGER	2	1	1

EIGENBESCHUSS

Ja, ich weiß, dass du keine Wahl hattest. Ist nur ein Kratzer und du hast dadurch mein Leben gerettet. Aber falls du das noch mal machst ... bitte mit offenen Augen!

- Drake

Ein Überlebender kann sich bei einem Angriff nicht selbst verletzen. Aber es kann Notsituationen geben, die es erfordern, eine Fernkampf- oder Maschinenaktionen gegen eine Zone zu richten, in der ein Gruppenmitglied festsetzt. In einem solchen Fall trifft jeder Fehlschlag bzw. missglückte Angriff automatisch Überlebende in der Zielzone. Verteilt die Treffer dieses Eigenbeschusses nach Belieben (Schaden wird wie gewohnt angewendet).

ZUR ERINNERUNG: Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss.



BEISPIEL: Miranda schießt mit ihrem Sturmgewehr in eine Zone mit Drake und 2 Minen-Arbeitern. Sie würfelt , und : 2 Treffer und ... 1 Fehlschlag. Jeder Treffer tötet einen Minen-Arbeiter. Der Fehlschlag trifft Drake und verursacht 1 Schaden. Drake verliert 1 Rüstungspunkt.

GEZIELTER ANGRIFF

Mmmmmh, eine vollautomatische Waffe. Du, mein Freund, wirst gleich an einer akuten Bleivergiftung sterben.

- Reese

Wenn ein Überlebender eine Nah- oder Fernkampfaktion ausführt (entweder er selbst oder mit einer Maschine), kann er ein Ziel ganz gezielt angreifen, um die Chance zu erhöhen, seine Verteidigung zu durchschlagen und es zu töten. Bestimme vor dem Würfelwurf ein einzelnes der möglichen Ziele, um einen gezielten Angriff auszuführen. Multipliziere dann den Schaden der Waffe mit der Anzahl der Treffer (1 Treffer = Schaden x1; 2 Treffer = Schaden x2 usw.). Es kann nur das gewählte Ziel getroffen werden. Übriger Schaden geht verloren.

Bei einem gezielten Fernkampfangriff gilt weiterhin die Zielpriorität. Fehlschläge werden anderen Überlebenden in dieser Zone als Eigenbeschuss zugefügt, allerdings nur mit dem einfachen Waffenschaden (unabhängig vom berechneten Schaden).



BEISPIEL 1: Umkos ist mit einem Leichtem Maschinengewehr (1 Schaden) bewaffnet und schießt in eine Zone mit 2 Minen-Berserkern und 3 Minen-Arbeitern. Die Zielpriorität gibt vor, dass die Minen-Berserker zuerst getroffen werden, und der Waffenschaden ist nicht hoch genug, um irgendeinen davon zu töten. Umkos entscheidet sich für einen gezielten Angriff auf einen von ihnen und wirft 5 Würfel. Er erhält , , , , und : 3 Treffer. Das ergibt 3 Schaden (Waffenschaden 1 x 3 Treffer). Das ist mehr als genug, um den Minen-Berserker zu töten (auch wenn der andere Berserker und der Minen-Arbeiter unversehrt bleiben).



BEISPIEL 2: Miles ist mit zwei Viehtreibern bewaffnet und steht in einer Zone mit einem Minen-Monstrum. Egal wie viele Würfel er wirft (beidhändige Viehtreiber geben ihm 4 Würfel), der Schaden bleibt bei 1 und ist somit nicht genug, um das Minen-Monstrum zu töten (mindestens 3 Schaden). Also entscheidet er sich für einen gezielten Angriff und wirft 4 Würfel. , , und : 3 Treffer! Der Schaden steigt also auf 3 (Waffenschaden 1 x 3 Treffer), das ist genug, um das Minen-Monstrum zu töten.

SEISMISCHE GRANATEN



Ein Überlebender, der eine Seismische Granate in der Hand hält, kann eine Fernkampfaktion ausführen und die Granate ablegen, um eine Explosion in einer Zone zu verursachen, die in Reichweite 1 und in Sichtlinie des Überlebenden liegt. In der Zielzone entsteht eine Seismische Explosion:

- Jede Figur und jede Maschine in der Zone des Seismischen Explosion wird getötet bzw. zerstört. Der Überlebende erhält dafür alle damit verbundenen Erfahrungspunkte.
- Entfernt alle Zielplättchen aus dieser Zone.
- Falls ein offenes Schacht-Plättchen (siehe Seite 20) in dieser Zone liegt, wird es auf die geschlossene Seite gedreht.
- Legt ein Lärmplättchen in die Zielzone der Explosion.

HINWEIS: Seismische Granaten können auch in Außenzonen geworfen werden, die es bei *Zombicide: Invader* gibt.

Seismische Granaten sind perfekt geeignet, um alles in einer Zone zu vernichten und Schächte einstürzen zu lassen.



12 BESONDERER RAUM: SICHERHEITSRAUM

Check das Lager nach schweren Waffen. Kein Lager? Check das Log. Kein Computer? Oh, Mann. Dann nimm 'ne Waffe aus der Spielzeugkiste und baller los!



Der Green Squad kann nur in Sicherheitsräumen suchen.

Alle Mitglieder des Green Squads sind Soldaten. Deshalb können sie die Suchaktion nur in Sicherheitsräumen ausführen. Durch Ausrüstungskarten wie die Suchdrohne oder Fertigkeiten können sie auch in anderen Räumen suchen. Zivilisten dürfen ebenfalls in Sicherheitsräumen suchen!

Sicherheitsräume verlieren ihre besonderen Eigenschaften, sobald ein Schacht-Plättchen darin liegt.



13 ULTRAROT- MODUS

Das ist eine ganz schöne Herausforderung. Aber bin ich der Einzige, der langsam Gefallen daran findet? Keine Berichte, keine Geheimhaltung. Wir haben absolute Freiheit und die Entscheidung über Leben und Tod, der an jeder Ecke lauert. Das klingt doch nach 'ner Menge Spaß!

- Miles

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 Xeno-Berge aufzutürmen und um besonders große Szenarios 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 in *Zombicide: Dark Side* aufgeführte Fertigkeit aus (mit Ausnahme der „BEGINNT MIT [AUSRÜSTUNG]“-Fertigkeiten).

BEISPIEL: Reese hat gerade ihren 43. Erfahrungspunkt bekommen und damit Gefahrenstufe Rot erreicht. Sie hat die folgenden Fertigkeiten: **KERNSCHUSS** (Blau), **+1 AKTION** (Gelb), **+1 FREIE FERNKAMPFAKTION** (Orange) und **WÜRFELERGEBNIS +1: FERNKAMPF** (Rot). Der Spieler setzt den Markierungsstift zurück an den Anfang der Gefahrenanzeige, während die Mission weitergeht. Reese ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und erhält weitere Erfahrungspunkte, wenn sie mehr Xenos tötet.

Reese 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 **SCHUBSEN**, die zweite Fertigkeit dieser Stufe. Beim erneuten Erreichen von Gefahrenstufe Rot erhält sie wieder eine zusätzliche Fertigkeit: Der Spieler entscheidet sich für **+1 FREIE KAMPFAKTION**. Der Markierungsstift wird erneut an den Anfang gesetzt. Im dritten Durchlauf bekommt Reese 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: **ZUSCHLAGEN & ABHAUEN**. Der Anzeigemarker wird wieder auf den Anfang gesetzt. Reese bekommt weiterhin Erfahrungspunkte und erhält jedes Mal, wenn sie die Gefahrenstufen Orange bzw. Rot erreicht, eine frei wählbare Fertigkeit.

14 DAS SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN

Zombicide im Sci-Fi-Setting bietet eine ständig wachsende Auswahl an verschiedenen Überlebenden. Früher oder später habt ihr vielleicht einmal Lust, mit mehr als 6 Überlebenden zu spielen. Dafür braucht ihr zusätzliche Überlebenden-Tableaus, Markierungsstifte, farbige Basen und Startausrüstungskarten. Diese findet ihr in separat erhältlichen Erweiterungen.



Es ist problemlos möglich, mit noch mehr Überlebenden (oder Spielern) zu spielen. Folgt diesen Richtlinien oder passt sie an eure eigenen Vorstellungen an das Spiel an:

- Erhöht bei der Spielvorbereitung die Anzahl der zu verteilenden Startausrüstungskarten für jeden zusätzlichen Überlebenden (nach dem sechsten) um 1 Karte aus einer verfügbaren Erweiterung. Habt ihr keine weitere zur Verfügung, startet der zusätzliche Überlebende ohne Startausrüstung. **Achtung: Manche Ausrüstungskarten können nicht von allen Überlebenden getragen werden.** Überprüft die Sonderregeln für weitere Infos.
- Erhöht die Anzahl der Brutplättchen für je 2 zusätzliche Überlebende nach dem sechsten um 1 (aufgerundet). Legt die zusätzlichen Brutplättchen zu bereits ausliegenden Brutplättchen eurer Wahl. Ja, in solchen Zonen kommt es dann zu doppelter oder ggf. sogar dreifacher Brut!

ANZAHL ÜBERLEBENDER	ZUSÄTZLICHE BRUTPLÄTTCHEN
7-8	1
9-10	2
11-12	3

15 DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN



Die Schwierigkeit von Zombicide: Dark Side kann durch die Auswahl der Kartennummern angepasst werden.

Die Karten von 1 bis 54 findet ihr in Zombicide: Invader.

Die Karten von 55 bis 60 findet ihr in Zombicide: Black Ops.

Xenos sind die perfekten Aliens. Menschliche Konzepte wie Erbarmen, Selbsterhaltungstrieb oder Zurückhaltung sind ihnen völlig fremd. Aber manchmal kann das Spiel für dich und deine Gruppe zu einfach oder zu schwierig sein. In diesem Fall könnt ihr die Xeno-Karten nach Kartennummern sortieren.

- Die Xeno-Karten von 61 bis 85 sind der leichtere Teil der Minen-Xeno-Invasion. Die Minen-Xenos tauchen in begrenzter Anzahl und ohne Extra-Aktivierungen auf. Besondere Minen-Xenos wie Minen-Monstren und Schächte gibt es trotzdem.
- Die Xeno-Karten von 86 bis 110 sind der schwierigere Teil. Minen-Xenos tauchen in größerer Anzahl auf, besonders auf niedrigen Gefahrenstufen. Benutzt diese für erfahrenere Spielergruppen und *Zombicide*-Veteranen.
- Die Xeno-Karten von 111 bis 114 sind Extra-Aktivierungen. Fügt sie als Überraschungselement hinzu und macht die Mission dadurch schwieriger.

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

16 MISSIONEN

MO TUTORIAL: SIE KAMEN VON UNTEN

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 45 MINUTEN

Irgendetwas stimmt hier nicht. Aus allen Richtungen kommen Notfallmeldungen über abtrünnige Xenos, die völlig ausrasten. Einige von ihnen haben sich durch unser Trainingsgelände gegraben, uns blieb nichts anderes übrig, als sie auszuschalten. Zum Glück trugen wir bereits unsere Powerrüstungen. Jetzt müssen wir zurück zur Basis, um einen Überblick über die Situation zu erhalten.

He, he. Da kommen ja noch mehr!

Benötigte Kartenteile: **10-V, 12-R, 13-R & 16-R.**

ZIEL

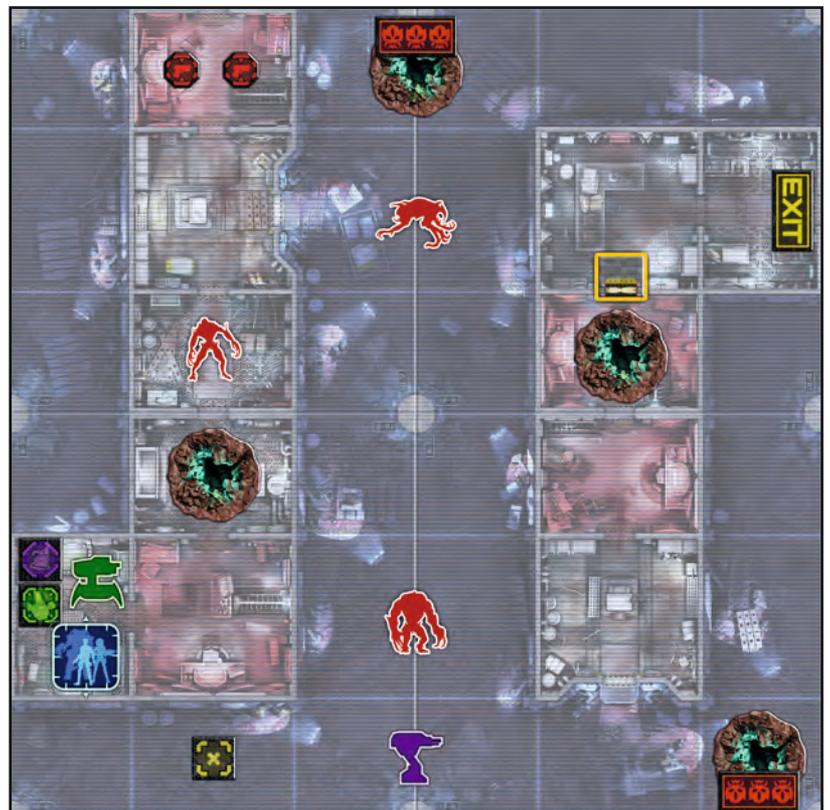
Zurück zur Basis! Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Stellt die Xenos wie angegeben auf den Spielplan.
- **Steigende Flut.** Monstren können erst erscheinen, nachdem der erste Überlebende Gefahrenstufe Gelb erreicht hat. Bis dahin erscheint durch eine Karte „Minen-Monsterrum“ stattdessen 1 Minen-Berserker.
- **Verlorene Schlüsselkarte.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Die gelbe Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das gelbe Ziel aufgenommen habt.
- **Prototyp-Waffen.** Jedes Plättchen „Prototyp-Waffe“ bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.

10-V	12-R
16-R	13-R



M1 EINE HEIKLE RETTUNGSMISSION

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Inmitten des Chaos erhielten wir einen Prioritätsauftrag von der Oberfläche. Der Magenta-Squad, eine Forschungseinheit, die auf wissenschaftliche Einsätze spezialisiert ist, wird von bluthungrigen Xenos überrannt. Wir müssen sie unterstützen, ihre geheime Fracht sicherstellen und ihnen dabei helfen, zurück zu den Aufzügen zu kommen. Jemand will anscheinend seine Spielzeuge zurück, doch wir sind bereits auf dem Weg zu unseren Kameraden!

Wir nähern uns ihrer Position, können sie aber nicht erreichen. Das Ortungsgerät zeigt, dass sie sich nicht bewegen. Sie verhalten sich entweder ruhig ... oder sind tot. Die Xenos hingegen sind bereit für den Kampf!

Benötigte Kartenteile: 12-V, 13-R, 14-R, 15-V, 17-V & 18-V.

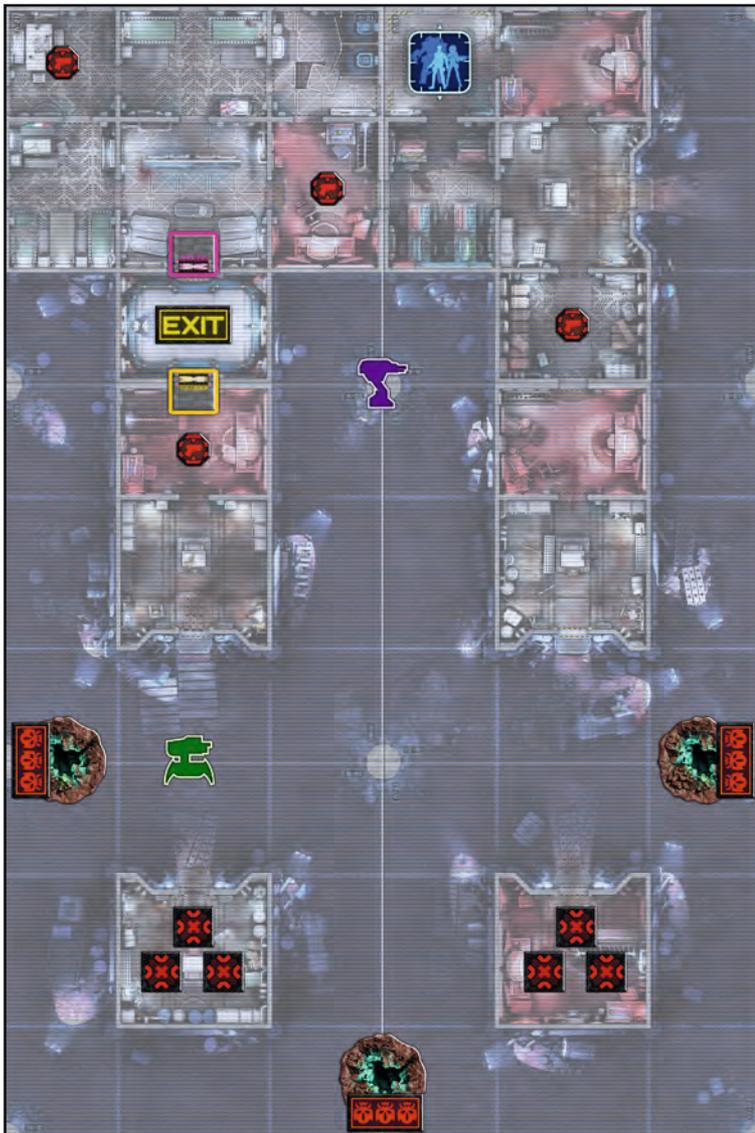
ZIELE

Rettungsmission. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

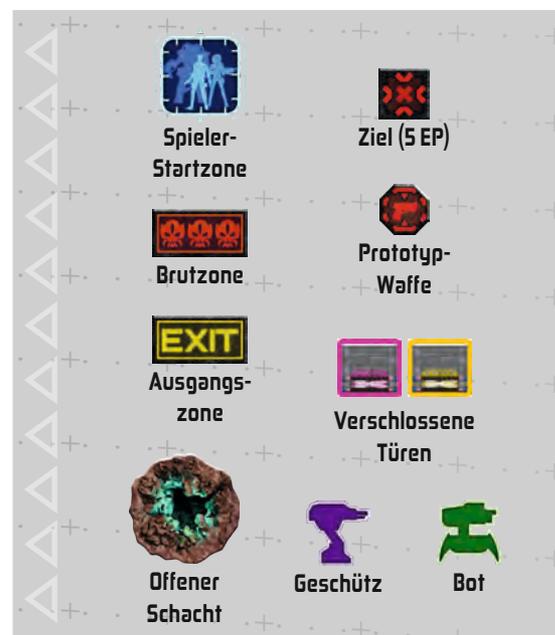
- 1. Sichert die sensiblen Daten.** Nehmt alle Ziele auf.
- 2. Kommt nach Hause (oder stirbt bei dem Versuch).** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das grüne, das pinke, das lila und das gelbe Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Sie haben vor ihrem Tod die Aufzüge verschlossen.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Die pinke Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das pinke Ziel aufgenommen habt. Die gelbe Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das gelbe Ziel aufgenommen habt.
- **Prototyp-Waffen.** Jedes Plättchen „Prototyp-Waffe“ bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.



12-V	15-V
18-V	13-R
14-R	17-V



M2 SCHRITTE IN DER DUNKELHEIT

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Unser Heimatsektor wurde von Xenos gestürmt, als wir nicht dort waren, sodass wir uns zurückziehen mussten. Es waren einfach zu viele. Die gute Nachricht: Wir leben noch und sind bereit, ihnen den Hintern zu versohlen. Die schlechte Nachricht: Wir haben kaum Waffen, sind verstreut und heimatlos.

Wir haben einen Treffpunkt in einer zivilen Einrichtung ausgemacht. Dort herrscht das Chaos, da sie vollständig überrannt wurde. Die Xenos sind immer noch dort und werden bald wissen, dass auch wir hier sind. Wir müssen uns neu formieren, nützliche Sachen finden und zurückschlagen. Das Hauptquartier an der Oberfläche scheint schwer beschäftigt zu sein. Sie klingen irgendwie besorgt.



Benötigte Kartenteile: 10-V, 13-R, 14-R, 15-R, 17-V & 18-V.

ZIELE

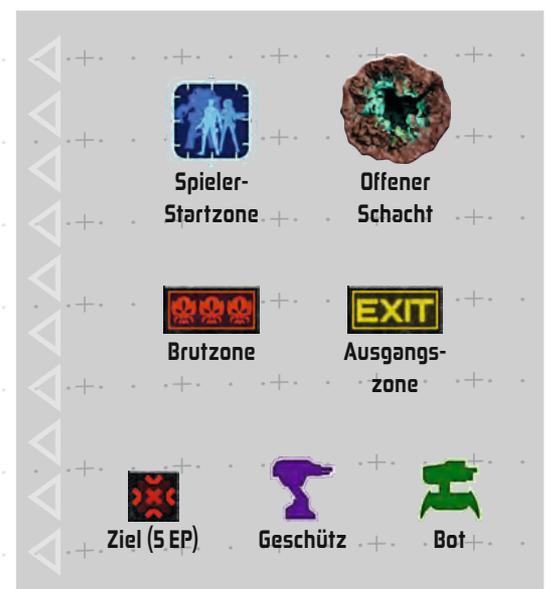
Neu formieren und vorstoßen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Findet bessere Waffen.** Nehmt alle Ziele auf.
- 2. Auf die nächste Ebene.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- Aufbau:**
 - Mischt das grüne und das lila Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Teilt die Überlebenden möglichst gleichmäßig in zwei Gruppen auf und stellt sie jeweils in eine der beiden Spieler-Startzonen. Ihr entscheidet, wer in welcher Zone beginnt.
- Feuerunterstützung.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt außerdem eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.

17-V	10-V
18-V	15-R
14-R	13-R



M3 SCHACHTKÄMPFER

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Die Stimmen über Funk verstummen nach und nach, und wir versuchen, einen Ausgang für uns und die Leute, denen wir begegnen, zu finden.

Gerade kamen neue Befehle. Wir könnten es schaffen, die Xeno-Invasion zu bremsen, wenn wir eine ihrer Haupttrouten zur Oberfläche kappen. Das Labor, auf das wir zusteuern, hat verstärkte Türen, mit denen wir die Xeno-Flut für einige Zeit stoppen könnten. Das würde viele Leben retten.

Die Stimmung ist gedrückt, als wir uns gegenseitig in die Augen sehen. In einer Stunde könnten wir bereits tot sein oder schlimmer noch ... die letzten Überlebenden hier unten sein.

Benötigte Kartenteile: **10-V, 11-V, 14-V, 15-R, 16-R & 18-R.**

11-V	14-V
10-V	16-R
15-R	18-R

ZIELE

Sichert den Sektor. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Zerstört den Laborschacht.** Zerstört das lila Brutplättchen, entweder indem ihr das Ziel in dessen Zone aufnehmt oder indem ihr eine Seismische Granate hineinwerft.
- 2. Schottet die Tunnel ab.** Nehmt das gelbe Ziel auf, um den Zugang zu den Tunneln zu versperren.
- 3. Räumt das Labor.** Tötet alle verbleibenden Xenos im Gebäude, in dem das lila Brutplättchen lag.

SONDERREGELN

- **Die Lunte brennt!** Das lila Brutplättchen ist bereits zu Spielbeginn aktiv. Es wird entfernt, sobald ihr das Ziel in dessen Zone aufnehmt oder eine Seismische Granate hineinwerft.
- **Prototyp-Waffen.** Jedes Plättchen „Prototyp-Waffe“ bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.

- **Taktische Ziele.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Ihr könnt das gelbe Ziel erst aufnehmen, nachdem ihr das lila Brutplättchen zerstört habt. Sobald ihr das gelbe Ziel aufgenommen habt, legt geschlossene Türplättchen auf jeden Durchgang, der nach draußen führt. Diese Türen können weder zerstört noch entfernt werden.



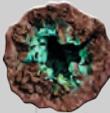
M4 NEUSTART

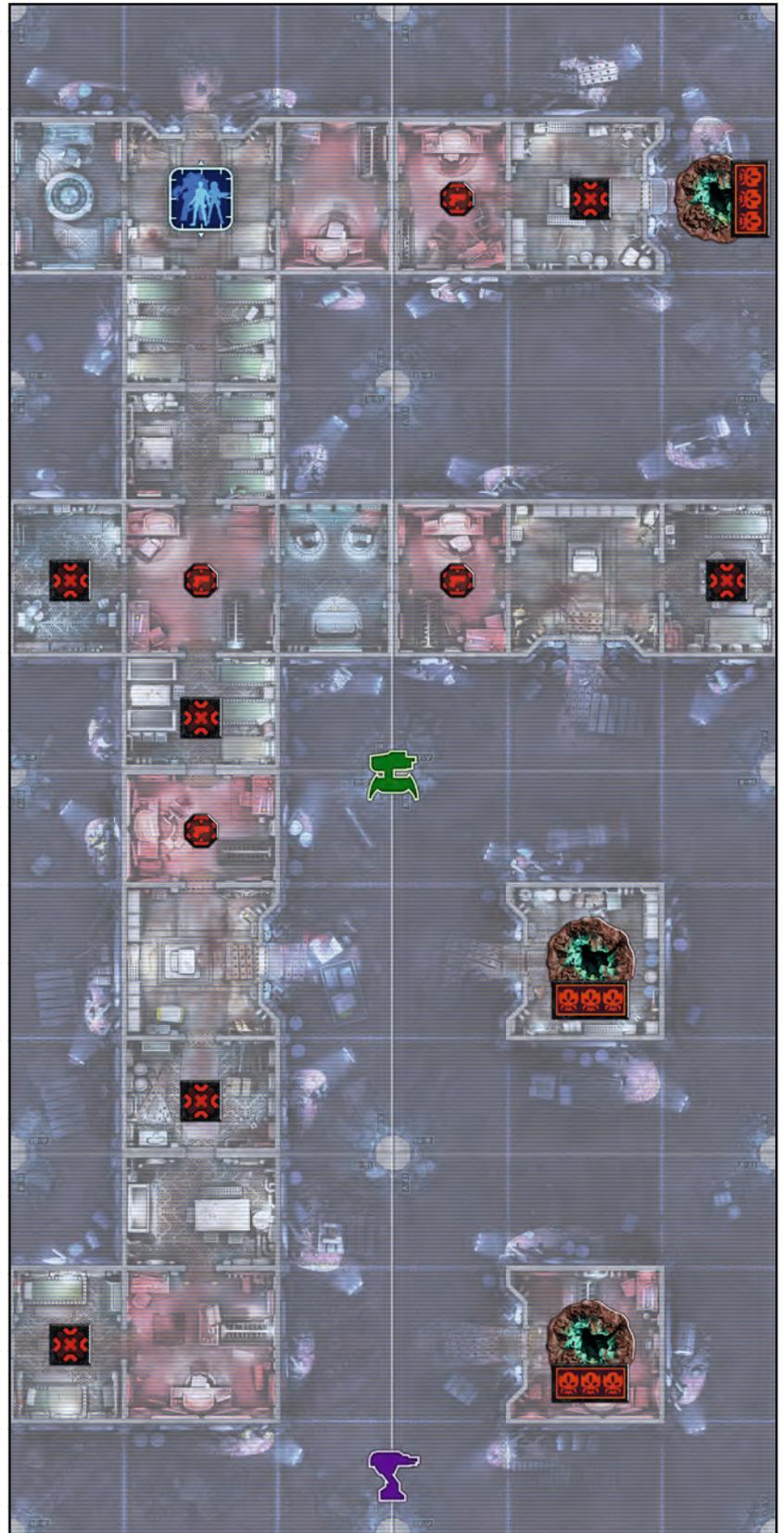
MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir bemerkten merkwürdige Meldungen im Kommunikationsnetz. Etwas scheint die Verteidigungsprotokolle der Bots und der Geschütze in einigen Sektoren geändert zu haben, wodurch sie uns angreifen. Egal, ob es eine Fehlfunktion oder Sabotage ist: Diese fehlerhaften Maschinen reißen Löcher in unsere Reihen, durch welche die Xenos schlüpfen. Wir müssen wieder Kontrolle über unsere Maschinen erlangen, um erneut Fuß fassen zu können.

Benötigte Kartenteile: **10-V, 11-V, 13-R, 14-R, 15-R, 16-R, 17-V & 18-R.**

18-R	13-R
15-R	11-V
10-V	14-R
16-R	17-V

	
Spieler-Startzone	Brutzone
	
Ziel (5 EP)	Prototyp-Waffe
	
Offener Schacht	Bot
	
	Geschütz



ZIELE

Bannt die Gefahr. Erledigt die Aufgaben in **beliebiger Reihenfolge**, um die Mission zu gewinnen:

- **Übernimmt die Maschinen.** Nehmt das lila und das grüne Ziel auf.
- **Schließt die Schächte.** Werft je **2 Seismische Granaten** in die Schächte auf den Kartenteilen 14-R und 17-V. Ihr verliert die Mission, falls der Bot oder das Geschütz zerstört wird.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das grüne und das lila Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Miese Partygäste.** Ein Brutplättchen auf den Kartenteilen 14-R und 17-V wird entfernt, sobald **2 Seismische Granaten** in derselben Spielerphase hineingeworfen wurden.

- **Wo war noch mal die Fernbedienung?** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Der Bot und das Geschütz sind euch feindlich gesinnt. Behandelt sie im Angriffsschritt der Xeno-Phase als Xenos (ihr könnt den Bot nicht bewegen und es hat keinen Effekt, in der Zone mit dem Geschütz zu stehen, bis ihr es kontrolliert). Eine Maschine ist feindlich, bis sie von einem Überlebenden kontrolliert wird (entweder mit einer Fernsteuerung oder durch eine Fertigkeit). Der Bot und das Geschütz greifen die lauteste Zone mit Überlebenden in Reichweite und Sichtlinie an. Werft die Würfel für die Maschinen wie gewohnt, sie erhält dafür keine Aktivierungsplättchen. Beim Angriff einer feindlichen Maschine gelten Überlebende als Ziel mit der höchsten Zielpriorität. Xenos in betroffenen Zonen werden nicht getroffen.
- **Prototyp-Waffen.** Jedes Plättchen „Prototyp-Waffe“ bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.



M5 GALLANTS BUCH

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Die Xenos haben die Oberfläche erreicht und die Gefechte in die Flure der Basis ausgeweitet. Das Kommandozentrum reagierte umgehend auf unsere Berichte über die fehlerhaften Maschinen: Der Fehler hat es auch zu ihnen geschafft. Wir brauchen Zugriff zu den Codes der Eindämmungsprotokolle. Damit könnten wir allen Überlebenden auf PK-L7 helfen, mit den fehlerhaften Maschinen fertigzuwerden. Und ihnen sogar Zugang zu Nahrung und Hilfsmitteln zu verschaffen.

Wir sind die Engel aus der Tiefe.

Benötigte Kartenteile: 10-V, 12-R, 13-V, 14-V, 15-V & 18-R.



ZIELE

Findet die Codes und kommt zurück. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Holt Gallants Buch und seine ID-Karte.** Nehmt das gelbe und das pinke Ziel auf.
- 2. Flieht in die Dunkelheit.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

• Aufbau:

- Legt eine Suchdrohne-Karte aufgedeckt in jede angegebene Zone. Diese Karten sind nicht für die Startausrüstung verfügbar.
- Mischt das grüne, das pinke, das lila und das gelbe Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

- **Ich hab da was gefunden.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

- **Prototyp-Waffen.** Jedes Plättchen „Prototyp-Waffe“ bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.

• Geschlossene Hintertür.

- Das gelbe Brutplättchen wird aktiv, sobald ihr das gelbe Ziel aufnehmt.
- Die pinke Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das pinke Ziel aufgenommen habt.

Sie kann durch Xenos zerstört werden.

15-V	14-V
12-R	13-V
18-R	10-V



MG PFADE IN DIE DUNKELHEIT

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Als das Kommandozentrum angegriffen wurde, war eine Stunde später alles verstummt. Jetzt sind wir auf uns gestellt, doch wir fühlen uns unerwartet frei. Unsere Heimat befindet sich nun tief hinter feindlichen Linien.

Bevor wir uns auf den Weg an die Oberfläche machen, brauchen wir einen Unterschlupf zum Ausruhen. Zuerst müssen wir Kontrolle über die Zugänge erhalten. Dafür müssen wir einige Tunnelzugänge verriegeln und die Flut der Xenos in eine andere Richtung umlenken!

Benötigte Kartenteile: **10-R, 11-V, 12-V, 14-V, 16-V & 18-R.**

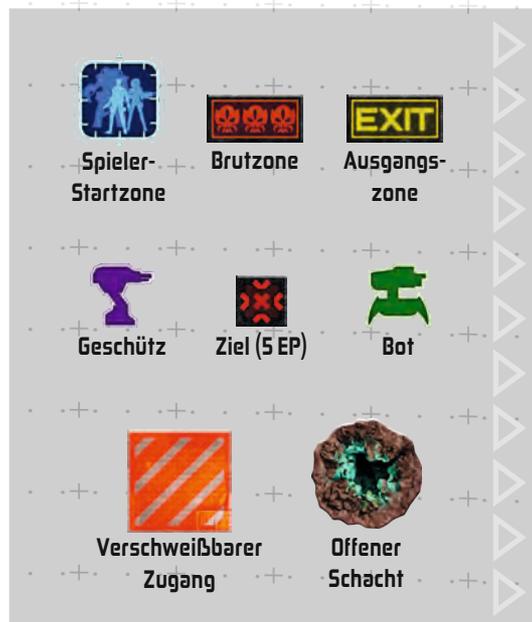
ZIELE

Verschweißt die Zugänge. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Versiegelt die Türen.** Nehmt die Ziele auf und verwendet sie, um die Zugänge auf den Kartenteilen 11-V, 14-V und 18-R zu versiegeln.
- 2. Raus da.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- Aufbau:** Achtet darauf, dass es **keine Fernsteuerungsplättchen** für Maschinen gibt. Sie können nur mit Fertigkeiten gesteuert werden.



- Plasmaschweißgeräte.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Lege das Plättchen auf den Charakterbogen des Überlebenden. Es verbraucht keinen Platz im Inventar und kann wie Ausrüstung getauscht werden.
- Verschließt die Tore.** Ein Überlebender in einer Zone mit einem der drei markierten Durchgängen kann eine Aktion aufwenden und ein Zielplättchen ablegen, um ihn zu verschweißen. Lege ein verschlossenes Türplättchen auf den Durchgang. Diese Tür kann **nicht zerstört oder entfernt** werden. Achtet darauf, euch nicht auszusperrern!

18-R	11-V
16-V	14-V
12-V	10-R



M7 KILLER-BOT

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Viele Bots wurden entweder durch die Xenos oder den Vorfall mit den fehlerhaften Maschinen zerstört. Wir brauchen aber einen Bot, der unseren Unterschlupf beschützt, während wir weg sind, und die Wachen unterstützt, wenn die anderen schlafen. Protokolle zeigen, dass ein Bot mit dem Namen Killer-Bot für Wartungsarbeiten einige Zeit vor der Invasion heruntergefahren wurde. Wir werden ihn finden, zurückholen und reparieren.

Vielleicht werden wir schon bald etwas zu beißen bekommen. Doch ich habe da ein ganz mieses Gefühl!

Benötigte Kartenteile: 12-R, 13-R, 15-R, 16-R, 17-V & 18-R.

ZIELE

Holt Killer-Bot zurück. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

1. **Öffnet die verstärkte Tür.** Nehmt das gelbe Ziel auf.
2. **Holt den Bot da raus.** Erreicht die Ausgangszone mit dem Bot. Der Bot kann am Ende des Zuges des Spielers, der ihn kontrolliert, durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

Ihr verliert die Mission, falls Killer-Bot zerstört wird.

SONDERREGELN

- **Die Maschine gehört mir!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

- **Gehackte Tür.** Die gelbe Tür öffnet sich, sobald ihr das gelbe Ziel aufgenommen habt. Bis dahin kann sie nicht geöffnet oder zerstört werden.
- **Prototyp-Waffen.** Jedes Plättchen „Prototyp-Waffe“ bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.

18-R	12-R
15-R	16-R
13-R	17-V



M8 UNTER DRUCK

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir haben einige unverständliche Nachrichten erhalten. Wir sind also nicht allein! Wir wissen nur nicht, wo diese anderen Überlebenden sind. In der Zwischenzeit müssen wir auch Energie besorgen, um die Verteidigungsanlagen unseres Unterschlupfes und die Lebenserhaltungssysteme zu versorgen. Und damit wir endlich duschen können. Wir haben einige Generatoren in den umliegenden Sektoren entdeckt. Sie sind zwar ausgeschaltet, aber intakt. Wenn wir es schaffen, sie aufzutanken, neu zu starten und lang genug zu beschützen, werden wir genug Energie für die nächsten Wochen haben. Für diesen Zweck haben wir einige Abbaugeräte mitgebracht, die wir „Klopfer“ nennen. Sie könnten durch den Lärm die Xenos anlocken und uns etwas Zeit verschaffen.

15-V	11-V	13-V
12-R	10-V	18-R

Benötigte Kartenteile: 10-V, 11-V, 12-R, 13-V, 15-V & 18-R.

ZIELE

Haltet die Stellung! Erledigt die Aufgaben in **beliebiger Reihenfolge**, um die Mission zu gewinnen:

- **Beschützt die Generatoren.** Erreicht Gefahrenstufe Rot mit allen Überlebenden. Ihr verliert, sobald ein Xeno in einer Zone mit dem gelben oder dem pinken Ziel aktiviert wird.
- **Sammelt die Kanister ein.** Nehmt alle verfügbaren Ziele auf (siehe *Sonderregeln* auf der nächsten Seite).



SONDERREGELN

- **Aufbau:**

- Mischt das grüne und das lila Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Legt je ein beidseitig rotes Ziel mit 2 Lärmplättchen darauf in die angegebenen Zonen des Spielplans. Sie stellen Klopfer dar (siehe rechts).

- **Generatoren.** Das gelbe und das pinke Ziel stellen die Generatoren dar, sie können nicht aufgenommen werden. **Ihr verliert, sobald ein Xeno in einer Zone mit einem Generator aktiviert wird.**

- **Klopfer.** Jedes Ziel mit Lärmplättchen darauf stellt einen Klopfer dar. Das Ziel kann nicht aufgenommen werden und die Lärmplättchen darauf werden in der Endphase nicht entfernt. Entfernt den Klopfer und die Lärmplättchen darauf, sobald ein Xeno in einer solchen Zone aktiviert wird.

- **Bereithalten!** Das grüne und das lila Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, sobald ihr das grüne Ziel aufgenommen habt. Das lila Brutplättchen wird erst aktiv, sobald ihr das lila Ziel aufgenommen habt.

- **Treibstoffkanister.** Beidseitig rote Ziele stellen die Treibstoffkanister dar, die ihr einsammeln sollt. Jedes beidseitig rote Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.



M9 MACHT- DEMONSTRATION

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wir haben es geschafft, die Generatoren zu starten und mit unserem Energienetz zu verbinden. Da wir bereits wissen, dass es noch andere Überlebende gibt, hoffen wir, dass sie in den nächsten Wochen ebenfalls davon profitieren können.

Wir müssen nur sicherstellen, dass der Strom lange genug fließt. Der beste Weg wäre, eine riesige Ablenkung zu kreieren, Chaos zu stiften und so viele Xenos wie möglich zu töten.

Das wird ein Spaß!

Benötigte Kartenteile: 10-R, 12-V, 13-R, 15-V, 16-V & 18-V.

ZIELE

Veranstaltet Chaos und genießt die Show. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Zeigt den Xenos, wer der Boss ist.** Erreicht Gefahrenstufe Rot mit allen Überlebenden UND nimmt alle Ziele auf.
- 2. Verlässt den Sektor.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das grüne und das lila Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Meins!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

15-V	12-V
10-R	16-V
18-V	13-R



M10 ABRISSEKOMMANDO

SCHWIERIG / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Unsere Machtdemonstration hat die Xeno-Flut in diesem Bereich vorerst unterbrochen. Uns ist klar, dass es nur vorübergehend ist, dennoch haben wir es nie für möglich gehalten, unseren neuen Feinden völlig ohne Hilfe einen so schweren Schlag verpassen zu können. Mit dem richtigen Teamgeist könnten Überlebende das richtige, vielleicht auch das einzige Heilmittel für die Xeno-Invasion sein.

Wir haben uns dazu entschieden, anzugreifen und eine Haupt-Invasionsroute zu schließen. Dazu brauchen wir nur ein paar Sprengsätze, um den ganzen Sektor einzustürzen zu lassen, und dann heile davonkommen.

Seid ihr dabei?

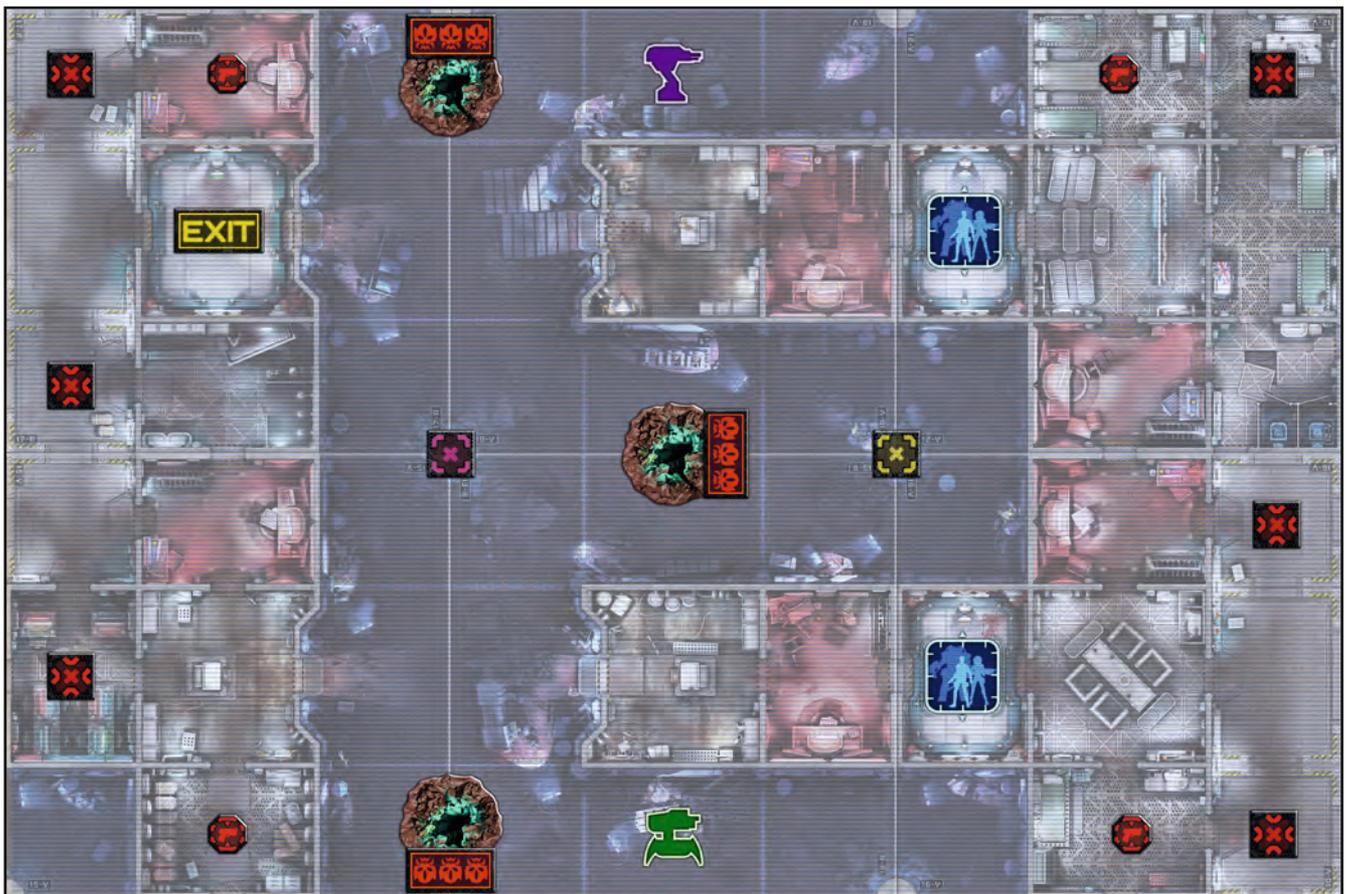
Benötigte Kartenteile: 12-V, 13-R, 15-V, 16-V, 17-R & 18-V.

17-R	18-V	12-V
15-V	13-R	16-V

ZIELE

Reißt das Gebäude ein. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Sprengt den gelben Stützpfeiler.** Ihr werdet Sprengstoff und gutes Timing benötigen (siehe *Sonderregeln* rechts).
- 2. Sprengt den pinken Stützpfeiler.** Auch hier werdet ihr Sprengstoff und gutes Timing benötigen.
- 3. Verschwindet aus dem Chaos.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Xenos befinden.



SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das grüne und das lila Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Teilt die Überlebenden möglichst gleichmäßig in zwei Gruppen auf und stellt sie jeweils in eine der beiden Spieler-Startzonen. Ihr entscheidet, wer in welcher Zone beginnt.

• Hochentzündlich. Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

Beidseitig rote Ziele stellen Sprengladungen dar. Lege das Plättchen auf den Charakterbogen des Überlebenden, der es aufnimmt. Es verbraucht keinen Platz im Inventar und kann wie Ausrüstung getauscht werden.

Das gelbe und das pinke Ziel können nicht aufgenommen werden.

- **Einen Stützpfeiler sprengen.** Das gelbe und das pinke Ziel stellen strukturelle Stützpfeiler der Untergrundeinrichtung dar. Ein Überlebender kann 1 Aktion aufwenden, um eine Sprengladung (beidseitig rotes Ziel), die er in seinem Inventar hat, an einem Stützpfeiler in der gleichen Zone zu platzieren. An jedem Stützpfeiler können 2 Sprengladungen angebracht werden. Sobald 2 Sprengladungen an einem Stützpfeiler platziert wurden, kann er im Spielzug jedes Überlebenden gesprengt werden. Ihr entscheidet gemeinsam!

Sobald der **gelbe** Stützpfeiler gesprengt wurde, entfernt die Kartenteile 12-V und 16-V sowie alles, was sich darauf befindet. Alle Figuren darauf werden getötet. Ihr erhaltet keine EP dafür.

Sobald der **pinke** Stützpfeiler gesprengt wurde, entfernt die Kartenteile 13-R und 18-V mit dem gleichen Effekt wie beim gelben Stützpfeiler. Das Brutplättchen und der offene Schacht, welche zwischen den Kartenteile 17-R und 18-V liegen, werden auf die Seite von Kartenteil 17-R verschoben. Das Brutplättchen und der offene Schacht, welche zwischen den Kartenteil 13-R und 15-V liegen, werden auf die Seite vom Kartenteil 15-V verschoben.

- **Prototyp-Waffen.** Jedes Plättchen „Prototyp-Waffe“ bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt, eine zufällige Prototyp-Waffe. Er darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.



17 FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in *Zombicide: Dark Side* 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 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-, Maschinen-, Nahkampf-, oder Suchaktion). Diese Aktion darf nur als Aktion der angegebenen Art genutzt werden. Freie Maschinenaktionen setzen trotzdem die Kontrolle über eine Maschine voraus, entweder durch eine Fertigkeit oder ein Fernsteuerungsplättchen.

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

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

+1 Schaden: [Aktion] – Der Überlebende erhält einen Bonus von +1 Schaden auf die angegebene Aktion (Kampf, Nah- oder Fernkampf).

+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.

+1 Zone pro Bewegungsaktion – Nutzt der Überlebende eine Aktion zum Bewegen, darf er sich bis zu 2 Zonen weit bewegen (anstatt nur 1 Zone). Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Akribisch suchen – Ziehe 2 Karten, wenn dieser Überlebende eine Suchaktion ausführt.

Beginnt mit [Ausrüstung] – Der Überlebende beginnt die Mission mit der angegebenen Ausrüstung. Er erhält die Karte bei der Spielvorbereitung, bevor die reguläre Startausrüstung verteilt wird.

Beginnt mit [X] Rüstungspunkten – Der Überlebende beginnt die Mission mit der angegebenen Anzahl Rüstungspunkten. Das ist sein neuer Startwert.

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

Beidhändig-Experte – Der Überlebende erhält eine freie Kampfaktion, solange er zwei beidhändige Waffen ausgerüstet hat. Die freie Aktion darf nur mit den beidhändig ausgerüsteten Waffen ausgeführt werden.

Bestie – Führt der Überlebende eine Nahkampfaktion aus, darfst du anstatt der auf seiner Nahkampfwaffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Xenos in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 WÜRFEL: NAHKAMPF), gelten zusätzlich.

Blutrausch: [Aktion] – 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 Xenos befindet. Er darf dann sofort 1 angegebene freie Aktion (Kampf, Nah- oder Fernkampf) ausführen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Eskalation: [Aktion] – Wenn der Überlebende mindestens 1 Xenos mit einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) tötet, erhält er für die direkt darauffolgende Aktion der gleichen Art 1 zusätzlichen Würfel. Der Bonus gilt mehrfach und für den gesamten Zug des Überlebenden. Er geht verloren, sobald der Überlebende eine andere Aktion ausführt.

BEISPIEL: Ein Überlebender mit der Fertigkeit *ESKALATION: FERNKAMPF* führt mit seiner ersten Aktion eine Fernkampfaktion mit einer Pistole aus (1 Würfel). Mit seiner zweiten Aktion führt er diese Aktion erneut aus. Er erhält durch die Fertigkeit einen zusätzlichen Würfel (2 Würfel). Mit seiner dritten Aktion bewegt er sich und der Bonus geht verloren.

Experte für gezielte Angriffe – Immer wenn der Überlebende bei einem gezielten Angriff mit 2 (oder mehr) Würfeln angreift, verursacht die Waffe +1 Schaden und es gibt keinen Eigenbeschuss.

Extrem stark – Jede von diesem Überlebenden geführte Nahkampfwaffe hat einen Schadenswert von 3.

Fernsteuerung: [Maschine] – Der Überlebende kann Maschinenaktionen (siehe Seite 25) mit Maschinen der angegebenen Art ausführen (Bot, Geschütz oder alle).

Geborener Anführer – Der Überlebende darf in seinem Zug einem anderen Überlebenden eine freie Aktion geben, die dieser nutzen kann, wie er möchte. Diese Aktion muss sofort genutzt werden, der geborene Anführer setzt danach seinen Zug fort.

Glückspilz – Der Überlebende darf bei jeder seiner Aktionen einmal den kompletten Würfelwurf wiederholen. Das neue Ergebnis ersetzt das vorangegangene. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Fertigkeiten und mit Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

Immer in Deckung – Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Seismische Explosionen) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn mit einer Fernkampfwaffe in seine Zone geschossen wird.

Kampfrelexe – Immer wenn Xenos durch eine Xeno-Brut in Sichtlinie des Überlebenden erscheinen, darf der Überlebende sofort eine freie Kampfaktion gegen diese ausführen. Durch diese Aktion dürfen mehr Xenos getötet werden, als erschienen sind. Fernkampfangriffe müssen in die Zone gerichtet sein, in der die Xenos erschienen sind. Diese Fertigkeit darf einmal pro gezogener Xeno-Karte genutzt werden.

Kernschuss – Der Überlebende darf Fernkampfaktionen auf seine eigene Zone anwenden, unabhängig von der angegebenen Minimalreichweite. Wenn er auf Ziele schießt, die sich in seiner eigenen Zone befinden, darf er seine Ziele frei auswählen und jegliche Xeno-Art töten. Natürlich muss die Waffe ausreichend Schaden verursachen, um ein Ziel zu erledigen. Es gibt keinen Eigenbeschuss.

Lebensretter – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal in seinem Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, in der sich mindestens 1 Xeno und 1 Überlebender befinden. Zwischen beiden Zonen muss es einen offenen Weg und eine Sichtlinie geben. Aus dieser Zone kann er beliebig viele Überlebende in seine Zone ziehen. Dies gilt nicht als Bewegung und ist daher keinen Bewegungseinschränkungen unterworfen. Ein Überlebender kann die Hilfe ablehnen und in seiner Zone bleiben.

Lumpensammler – Der Überlebende kann in jeder Raum- und Korridorzone suchen. Es gelten weiterhin die normalen Suchregeln (nicht in Schacht-Zonen oder Zonen mit Xenos suchen).

Mehr hast du nicht drauf? – Der Überlebende darf diese Fertigkeit jederzeit nutzen, wenn er Schaden erhalten würde. Anstatt 1 Schaden zu nehmen, darf er 1 Ausrüstungskarte aus seinem Inventar ablegen. Er darf auf diese Art auch mehr Schaden negieren, muss aber für jeden negierten Schaden 1 Ausrüstungskarte ablegen.

Panzer gegen [Xeno-Art] – Der Überlebende ignoriert jeglichen Schaden, der ihm von Xenos der genannten Art zugefügt wird. „Panzer gegen Arbeiter“ gilt beispielsweise für alle Arbeiter-Arten.

Sanitäter – Diese Fertigkeit darf kostenlos in der Endphase ausgeführt werden. Der Überlebende und jeder weitere Überlebende, der sich in der gleichen Zone befindet, darf 1 Rüstungspunkt regenerieren (nicht über den Startwert hinaus).

Scharfschütze – Der Überlebende kann die Ziele seiner Fernkampfaktionen frei auswählen und es gibt keinen Eigenbeschuss.

Schnitter: [Aktion] – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Xeno derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Xeno kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Xeno die Erfahrungspunkte.

Schubsen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, zu der es einen direkten, offenen Weg gibt (keine Sichtlinie notwendig). Alle Xenos in seiner Zone werden in die ausgewählte Zone geschubst. Dies gilt nicht als Bewegung.

Schwerelos Sprint – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Der Überlebende nutzt eine seiner Aktionen, um sich 2 Zonen weit in eine Zone zu bewegen, dabei ignoriert er alles, was sich in der übersprungenen Zone befindet, außer Wänden und geschlossenen Türen. Bewegungsfertigkeiten (wie +1 ZONE PRO BEWEGUNGSAKTION oder UNAUFHALTSAM) gelten hierbei nicht, Bewegungseinschränkungen (wie Xenos in der Startzone) müssen aber beachtet werden.

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

Selbstreparatur – In jeder Endphase werden die Rüstungspunkte des Überlebenden auf den Startwert wiederhergestellt.

Spurten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Mit einer Bewegungsaktion kann er sich 1, 2 oder 3 Zonen weit bewegen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).



Sturmangriff – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er bewegt sich bis zu 2 Zonen weit in eine Zone, in der sich mindestens 1 Xenos befindet. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Xenos die Bewegungsaktion beendet).

Taktiker – Du kannst frei entscheiden, wann dieser Überlebende in der laufenden Spielerphase seinen Zug ausführt. Dies muss aber vor bzw. nach dem Zug eines Überlebenden stattfinden, der Zug eines anderen Überlebenden darf nicht unterbrochen und später fortgesetzt werden. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, wer wann seinen Zug ausführt.

Tarnung – Der Überlebende kann sich ein Tarnungsplättchen zu Beginn seines Zuges nehmen, wenn kein Xenos eine Sichtlinie zu ihm hat. Es wird neben seine Figur gelegt. Der Überlebende kann es so lange behalten (auch über mehrere Runden), bis er irgendeine Kampf- oder Maschinenaktion ausführt oder Lärm verursacht.

Solange er getarnt ist, wird der Überlebende von allen Xenos vollständig ignoriert. Sie greifen ihn nicht an und werden sogar an ihm vorbeigehen.

Auch mit dem Tarnungsplättchen muss der Überlebende zusätzliche Aktionen aufwenden, um eine Zone mit Xenos zu verlassen.



Das ist ein Tarnungsplättchen.

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

Verbesserte Sinne – Die Sichtlinie des Überlebenden geht eine Zone weiter als gewöhnlich in Raumzonen hinein. Außerdem ignoriert er bei der Sichtlinie die Regeln für Dunkle Zonen (siehe Seite 12).

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 Sichtlinie notwendig). Alle Xenos in dieser Zone erhalten sofort eine Extra-Aktivierung: Sie versuchen mit allen Mitteln, zu diesem Überlebenden zu gelangen. Verspottete Xenos ignorieren alle anderen Überlebenden. Sie greifen diese nicht an und verlassen deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

Vollautomatisch – Führt der Überlebende eine Fernkampfaktion aus, darfst du anstatt der auf seiner Fernkampf-Waffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Xenos in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 WÜRFEL: FERNKAMPF), gelten zusätzlich.

Waffenbruder: [Fertigkeit/Effekt] – Der Überlebende kann diese Fertigkeit nutzen, wenn er sich mit mindestens 1 anderen Überlebenden in der gleichen Zone befindet. Solange WAFENBRUDER aktiv ist, profitiert jeder Überlebende (auch derjenige, der die Fertigkeit nutzt) in dieser Zone von der angegebenen Fertigkeit bzw. dem angegebenen Effekt.

Würfel 6: +1 Würfel [Aktion] – Für jede bei einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) gewürfelte  darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du  würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben, müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

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.

Xeno-Kennntnis – Der Überlebende erhält jedes Mal 1 zusätzlichen Zug, wenn eine Karte „Extra-Aktivierung“ gezogen wird (NICHT bei Monstrum-Karten). Er ist vor den Xenos an der Reihe. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, in welcher Reihenfolge sie die zusätzlichen Züge ausführen wollen.

Zäh – Der Überlebende ignoriert den ersten Schadenspunkt, den er in Schritt 1 der Xenos-Phase oder durch Eigenbeschuss (in der Fernkampfaktion eines Überlebenden) erhalten würde.

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

18 INDEX

Aktionen	22
Arbeiter	19
Ausrüstung	14, 15, 18
Ausrüstung montieren und abmontieren	23
Beidhändig	16, 31
Berserker	19
Bewegen	22
Bewegung	13
Bot	8, 25, 26
Brut	29
Dunkle Zone	12
Eigenbeschuss	34
Endphase	9
Energiewaffe	15
Erfahrung	17
Extra-Aktivierung	30
Fernkampfaktion	24, 32
Fernkampf-Waffe	14
Fernsteuerung	25
Fertigkeiten	17, 52

Gebäude	10
Gefahrenstufe	17
Genauigkeit	16, 31
Geschütz	8, 25
Gezielter Angriff	34
Hand-Ablage	16, 18
Inventar	18
Jäger	19, 28
Kampf	16, 24, 31
Körper-Ablage	18
Korridor	10
Lärm	15, 17, 25
Leise	16
Maschinenaktion	25
Minen-Xenos	19
Missionen	38
Monstrum	20, 30
Munition	14, 16
Nahkampfaktion	24, 31
Nahkampf-Waffe	14
Prototyp-Waffe	7, 24
Raum	10
Reichweite	16, 32
Rucksack	18
Schacht	20
Schaden	16, 27, 31

Seismische Explosion	35
Sicherheitsraum	22, 36
Sichtlinie	11
Soldat	8
Spielerphase	9, 22
Spielvorbereitung	6
Startausrüstung	7
Suchen	22
Tunnel-Zone	10
Türen	23, 27
Überlebender	8, 10
Ultrarot-Modus	36
Umsortieren/Tauschen	23
Waffen mit Patronen	14
Würfel	16, 31
Xeno-Aktivierung	27
Xeno-Angriff	27
Xeno-Bewegung	27
Xeno-Phase	9, 27
Xenos	19
Ziele	25
Zielpriorität	33
Zivilist	8
Zone	10

CREDITS

AUTOREN

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDER PRODUZENT

Thiago ARANHA

PRODUKTION

Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Aaron MONTGOMERY, Renato SASDELLI, Bryan STEELE und Safuan TAY

ENTWICKLUNG

Fábio HIRSCH

ILLUSTRATION

Adrian SMITH, Henning LUDVIGSEN, Saeed JALABI, Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO und Alexandre CANO RODRIGUEZ

GRAFISCHE GESTALTUNG (LEITUNG)

Mathieu HARLAUT

GRAFISCHE GESTALTUNG

Louise COMBAL und Marc BROUILLON

KÜNSTLERISCHE LEITUNG VON BIGCHILD

Jose Manuel PALOMARES

MODELLIERUNG (LEITUNG)

Hugo GÓMEZ

MODELLIERUNG

Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Lua GARO, Alex MUÑOZ MARTIN, David ARBERAS RECONDO, Adrián RIO MOURE und Raul FERNANDEZ ROMO

TEXTE

Eric KELLEY

REDAKTION

Hervé DAUBET, Jason KOEPP und Colin YOUNG

HERAUSGEBER

David PRETI

TESTSPIELER

Rod MENDES, João José GOES, Caio QUINTA, Julio CAMPOS, Mario CIOFFI, Ricardo LIMONETE, Flavio OOTA, Rodrigo SONNESSO und Pedro YOUKAI

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Christian KOX

REDAKTION & LEKTORAT

Benjamin FISCHER, Christian KOX und Veronika STALLMANN

SATZ & LAYOUT

Christian KOX

© 2019 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Warenzeichen von Guillotine Games Limited. Zombicide, CMON sowie das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

ÜBERSICHT EINER RUNDE

SPIELREGELN HABEN VORRANG VOR DIESER REGELZUSAMMENFASSUNG.

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 Xeno in Zone).
- **Suchen (1 Mal je Aktivierung und Überlebenden):** Nur in Raumzonen ohne Xenos. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel. Soldaten können nur in Sicherheitsräumen suchen.
- **Eine Tür benutzen (freie Aktion, 1 Mal je Aktivierung und Überlebenden):** Platziere in deiner Zone eine geschlossene Tür auf einer Türöffnung oder entferne sie. Nicht, falls dort eine zerstörte Tür liegt.
- **Umsortieren/Tauschen:**
 - **Ausrüstung (und Fernsteuerungsplättchen) mit anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen.** Tausch alles gegen nichts ist zulässig.
 - **Ausrüstung montieren/abmontieren:** Massenhaft Patronen für Waffen mit Patronen, Energiezellen für Energiewaffen.
- **Kampfaktion:**
 - **Nahkampfaktion:** Ausgerüstete Nahkampfwaffe erforderlich.
 - **Fernkampfaktion:** Ausgerüstete Fernkampfwaffe erforderlich.
- **Ein Ziel aufnehmen oder aktivieren (in der eigenen Zone).**
- **Lärm machen:** Lege 1 Lärmplättchen in deine Zone.
- **Nichts tun:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.
- **Maschinenaktion:** Passendes Fernsteuerungsplättchen oder Fertigkeit notwendig. Ein Geschütz kann von jedem Überlebenden in der gleichen Zone verwendet werden. Fertigkeiten eines Überlebenden gelten nicht für die Maschine.
 - **Bewegen (nur Bot)**
 - **Nahkampfaktion (falls Nahkampfwaffe vorhanden)**
 - **Fernkampfwaffe (falls Fernkampfwaffe vorhanden)**

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

02 - XENO-PHASE

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

Alle Xenos haben 1 Aktion, mit der sie Folgendes tun:

- Xenos, die sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befinden, greifen an.
- Xenos, die nicht angegriffen haben, bewegen sich. Xenos gehen zum lautesten Zielfeld mit Überlebenden in Sichtlinie. Falls keine Sichtlinie, dann zum lautesten Zielfeld. Wählt immer den kürzesten Weg, ignoriert geschlossene Türen. Gibt es mehrere Wege gleicher Länge zum ermittelten Zielfeld, teilt sich die Xeno-Gruppe gleichmäßig auf (überzählige Xenos gehen mit einer beliebigen Gruppe). Ist eine verschlossene Tür im Weg, verwenden alle Xenos in dieser Zone ihre gesamte Aktivierung, um sie zu zerstören.

HINWEIS: Jäger haben 2 Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Xenos ihre erste Aktion durchgeführt haben, führen Jäger den Aktivierungsschritt noch einmal für ihre zweite Aktion durch.

SCHRITT 2 - BRUT

- Zieht die Xeno-Karten für die Brutzonen immer in der gleichen Reihenfolge (im Uhrzeigersinn).
- Gültige Gefahrenstufe: Die höchste Gefahrenstufe eines Überlebenden.
- Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr (außer Monstren)? Stellt alle verfügbaren Miniaturen auf den Spielplan. Dann erhalten alle Monstren eine Extra-Aktivierung (Minen-Monstren graben stattdessen einen Schacht). Stellt dann ein Monstrum (beliebiger Art) in eine Brutzone.

03 - ENDPHASE

- Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- 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	XENO-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	BERSERKER / MONSTRUM	1	2/3 (3/4)*	1/5
2	ARBEITER	1	1 (2)*	1
3	JÄGER	2	1 (2)*	1

* Gilt für Minen-Xenos, die in einer offenen Schacht-Zone in Reichweite 1+ stehen (siehe Seite 20).