



ZOMBICIDE

GREEN HORDE



REGELN UND QUESTS



KAPITEL

- SPIELMATERIAL** 3
- INFIZIERT UND UNERSÄTTLICH** 5
- SPIELVORBEREITUNG** 6
- SPIELÜBERSICHT** 8
 - SPIELERPHASE** 8
 - ZOMBIEPHASE** 8
 - ENDPHASE** 8
 - GEWINNEN UND VERLIEREN** 8
- DIE GRUNDLAGEN** 9
 - WICHTIGE DEFINITIONEN** 9
 - SICHTLINIE** 10
 - BEWEGUNG** 11
 - AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL** 12
 - WAFEN UND KAMPFZAUBER** 12
 - TÜREN ÖFFNEN, ZOMBIES TÖTEN UND LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG** 13
 - KAMPFATTRIBUTE** 14
 - LÄRM** 15
 - ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN** 16
 - INVENTAR** 17
 - HÄNDE** 17
 - KÖRPER** 17
 - RUCKSACK** 17
 - DIE ZOMBIES** 18
 - ORK-SCHLURFER** 18
 - ORK-FETTBROCKEN** 18
 - ORK-LÄUFER** 18
 - ORK-MONSTRUM** 18
 - ORK-TOTENBESCHWÖRER** 18
 - DIE HORDE** 19
- SPIELERPHASE** 21
 - BEWEGEN** 21
 - SUCHEN** 21
 - EINE TÜR ÖFFNEN** 21
 - BRUT IN GEBÄUDEN** 22
 - UMSORTIEREN/TAUSCHEN** 23
 - KAMPFAKTIONEN** 23
 - NAHKAMPFAKTION** 23
 - FERNKAMPFAKTION** 23
 - MAGIEAKTION** 23
 - VERZAUBERUNGSAKTION** 24
 - EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN** 24
 - BELAGERUNGSAKTIONEN - TRIBOK** 24
 - TRIBOK BEWEGEN** 24
 - TRIBOK ABFEUERN** 24
 - MACH ETWAS LÄRM!** 24
 - NICHTS TUN** 24

- ZOMBIEPHASE** 25
 - SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG** 25
 - ANGRIFF** 25
 - RÜSTUNGSWÜRFE/RÜSTUNG UND SCHILDE** 26
 - BEWEGUNG** 26
 - ORK-LÄUFER AKTIVIEREN** 28
 - SCHRITT 2 - BRUT** 28
 - FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN** 29
 - KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“** 29
 - DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE** 29
 - ORK-TOTENBESCHWÖRER** 30
- DAS RITUAL DER ORK-TOTENBESCHWÖRER** 32
 - MIT DIESER VARIANTE SPIELN** 32
- KAMPF** 32
 - NAHKAMPFAKTION** 33
 - FERNKAMPFAKTION** 34
 - ZIELPRIORITÄTEN** 34
 - EIGENBESCHUSS** 35
 - WAFEN NACHLADEN** 35
 - MAGIEAKTION** 35
 - TRIBOK ABFEUERN** 35
 - DRACHENFEUER** 36
- BARRIKADEN, HECKEN & WASSERZONEN** . 37
 - BARRIKADEN** 37
 - HECKEN** 37
 - WASSERZONEN** 37
- ULTRAROT-MODUS** 39
- DAS SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN** 39
- QUESTS** 40
 - QUEST 0 - TUTORIAL: DER DUNKLE SCHREIN** 40
 - QUEST 1: DRACHENGALLE!** 41
 - QUEST 2: ORK-TOTENBESCHWÖRER?** 42
 - QUEST 3: KENNE DEINEN FEIND** 43
 - QUEST 4: DER FLUSS DER TOTEN** 44
 - QUEST 5: DIE REINIGENDE FLUSS** 45
 - QUEST 6: ZIELÜBUNGEN** 46
 - QUEST 7: DIE HORDE BRENNT!** 48
 - QUEST 8: DIE HERDE HÜTEN** 50
 - QUEST 9: GEFALLENE FESTUNG** 51
 - QUEST 10: EIN NEUES ZUHAUSE** 52
- FERTIGKEITEN** 54
- INDEX** 59
- CREDITS** 59
- REGELZUSAMMENFASSUNG** 60



SPIELMATERIAL

65 ORK-ZOMBIE-MINIATUREN



35 Ork-Schlurfer



14 Ork-Läufer



14 Ork-Fettbrocken



1 Ork-Totenbeschwörer



1 Ork-Monstrum

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



6 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND -CHARAKTERBÖGEN



Asim

Berin

Seli



Rolf

Johannes

Megan

1 BELAGERUNGSMASCHINE: TRIBOK



48 MARKIERUNGSSTIFTE



6 FARBIGE MINIATURENBASEN



6 ÜBERLEBENDEN-TABLEAUS



6 WÜRFEL



REGELN - ZOMBICIDE

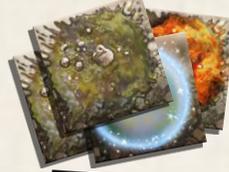
68 PLÄTTCHEN

Türen

- Blau x1
- Grün x1
- Neutral x12



Drachengalle x4



Ausgang x1



Startspieler x1



Lärm x18



Freie Aktion x1



Verrottet x1



Barrikade/Hecke x6



Ziele

- Rot/Blau x1
- Rot/Grün x1
- Rot/Rot x8



Zombie-Brut

- Rot/Blau x1
- Rot/Grün x1
- Rot/Totenbeschwörer grün... x1
- Rot/Totenbeschwörer braun.. x1
- Rot/Totenbeschwörer rot.... x1
- Rot/Totenbeschwörer violett .x1
- Rot/Totenbeschwörer grau .. x1
- Rot/Totenbeschwörer gelb... x1
- Rot/Rot x4



1 Tribok- Übersichtskarte



54 Zombiekarten (167-220)



133 KARTEN

78 Ausrüstungskarten

- Aaahh!! Orks! x4
- Äpfel x2
- Armbrust..... x2
- Axt x2
- Dornenbogen x1
- Dornenbogen (Startausrüstung) x1
- Drachengalle x4
- Erdbeben x1
- Fakel x4
- Falchion..... x2
- Geistsicht x1
- Hand-Armbrust x2
- Heilung x1
- Kettenpanzer x2
- Knochenkukri* x1
- Knochenschwert* x1
- Kriegsschnitter* x1
- Krummdolch..... x4
- Kugelblitz x2
- Kurzschwert x1
- Kurzschwert (Startausrüstung) x3
- Langbogen..... x2
- Lava-Eruption* x1
- Massenhaft Bolzen x3
- Massenhaft Pfeile x3
- Nordischer Schild x2
- Nordisches Schwert..... x1
- Nordisches Schwert
(Startausrüstung) x1
- Plattenrüstung..... x1
- Pökelfleisch..... x2
- Repetier-Armbrust x2
- Schild..... x2
- Schnelligkeit..... x1
- Scimitar..... x2
- Streitaxt x2
- Stählerner Bogen* x1
- Telekinetischer Schlag x1
- Telekinetischer Schlag
(Startausrüstung) x1
- Todessturm x2
- Vertreibung..... x1
- Wasser x2
- Zwergische Axt* x1
- Zwergischer Hammer x2



* Gewölbe-Artefakt



INFIZIERT UND UNERSÄTTLICH

Das ist die westliche Grenze, ein Landstrich in Schwarz und Grün, wo sich Sonne und Regen in einem ewigen Wettstreit um den Himmel befinden. Die Natur breitet sich mit unvergleichlicher Lebenskraft aus. Hier, wo unsere Häuser über Generationen gestanden haben, Wir sind stolze Leute.

Wir haben die Orks bereits zwei Jahre lang bekämpft, als die Zombieinvasion das Königreich überrannt hat. Unsere Widersacher haben unsere Bauernhöfe geplündert, um selbst nicht den Hungertod sterben zu müssen. Sie haben gekämpft wie hungrige Bestien, zu denen sie geworden sind, und wir haben entsprechend „geantwortet“.

Orks sind geborene Kämpfer und von Natur aus unersättlich. Die Zombieseuche hat sie hart getroffen und fast alle Orks wurden binnen kürzester Zeit infiziert. Auch wir hatten mit der Seuche zu kämpfen, und unsere Feindschaft war für fast zwei Wochen vergessen.

Doch als die Orks zurückkehrten, hatten sie sich verändert. Die Horde hatte sich in Zombies verwandelt und war weiterhin entschlossen, unsere Ländereien zu verwüsten. Sie waren stärker und gefräßiger als jemals zuvor, wobei nun anderes auf ihrem Speiseplan stand. Wir haben schnell erkannt, dass die Ork-Totenbeschwörer die Horde in unsere Richtung lenkten, zu uns – den Überlebenden, dem letzten Widerstand zwischen ihnen und der endgültigen Macht.

Diese infizierte Horde ist unserer wilden Entschlossenheit nicht gewachsen. Egal, was sie der Heimat unserer Vorfahren antun, es ist unsere Heimat, unsere allein! Jetzt ist die Zeit für Zombicide!

ZOMBICIDE IM LAUFE DER ZEIT

Die Zombicide-Reihe bietet die Möglichkeit für actionreifes Zombie-Gemetzel in verschiedenen Zeitaltern. Jedes Zeitalter hat seine eigenen Überlebenden, Zombies sowie Mechanismen und sorgt für ein eigenständiges Flair.



Zombicide: Black Plague ist ein weiteres Grundspiel im Mittelalter. Black Plague und Green Horde spielen zur gleichen Zeit im gleichen Universum und können beliebig kombiniert werden.



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

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) sind vollständig miteinander kompatibel.

Zombicide: Green Horde ist ein kooperatives Spiel, in dem sich 1 bis 6 Spieler gegen Horden von Zombies stellen, die vom Spiel kontrolliert werden. Jeder von euch übernimmt dabei 1 bis 6 Überlebende in einer Fantasywelt, die von Zombies angegriffen wird. Es ist ganz einfach: Erfüllt die Questziele, bleibt am Leben und tötet so viele Zombies wie möglich!

Zombies sind langsam und berechenbar. Aber es gibt verdammt viele von ihnen. Hütet euch insbesondere vor den Monstern und Totenbeschwörern. Eure Überlebenden nutzen alles, was sie in die Hände bekommen, um Zombies zu töten. Je besser eure Waffen sind, desto mehr Zombies könnt ihr erledigen – und umso mehr kommen nach, angelockt von dem Gemetzel!

Ihr könnt Ausrüstung tauschen und über eure Strategie beratschlagen. Denn nur wenn ihr zusammenarbeitet, könnt ihr eure Quest erfüllen und überleben. Zombies abzuschlachten macht Spaß, aber ihr müsst auch andere Überlebende retten, Nahrung und Waffen finden, die geheimen Pläne der Totenbeschwörer in Erfahrung bringen und vieles mehr.



SPIEL- VORBEREITUNG

Normalerweise wird *Zombicide: Green Horde* 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 Zombiejagd begeben!

1. Wählt eine Quest.
2. Legt die Kartenteile aus.
3. Platziert die Türen, Ziele und alle Plättchen wie in der Questbeschreibung angegeben.

4. Je nach Aufteilung und Spielerzahl nimmt sich jeder von euch 1 bis 6 Überlebende. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.

5. Nehmt euch für jeden eurer Überlebenden ein Tableau, auf das ihr den zugehörigen Charakterbogen legt, 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 alle Ausrüstungskarten beiseite, die das Schlüsselwort „Startausrüstung“ tragen: 1 Dornenbogen, 1 Nordisches Schwert, 1 Telekinetischer Schlag und 3 Kurzschwerter. Ihr könnt sie anhand der grauen Kartenrückseite erkennen.



Das sind die Startausrüstungskarten eurer Gruppe.

Legt außerdem alle Ausrüstungskarten beiseite, die das Schlüsselwort „Gewölbe“ tragen: Knochenkukri, Knochen Schwert, Lava-Eruption, Kriegsschnitter, Stählerner Bogen und Zwergische Axt. Ihr könnt diese Karten anhand der blauen Kartenrückseite erkennen. Meistens findet ihr diese Gewölbe-Artefakte, wenn ihr Ziele aufnehmt. Die genauen Regeln findet ihr in der Questbeschreibung.



Die mächtigen Gewölbe-Artefakte findet ihr normalerweise, wenn ihr Ziele aufnehmt.

Legt die Tribok-Übersichtskarte aus, sodass sie jeder sehen kann. Auf ihr sind die Tribok-Regeln und -Werte zusammengefasst. Sie gehört keinem Spieler im Speziellen.



Der Tribok ist langsam und schwerfällig, kann aber verheerenden Schaden anrichten!

7. Verteilt die Startausrüstungskarten unter den Überlebenden, wie ihr es für sinnvoll erachtet. Da *Zombicide: Green Horde* ein kooperatives Spiel ist, solltet ihr diese Entscheidung (wie alle anderen auch) im Sinne des gesamten Teams treffen. Jeder Überlebende erhält genau 1 der Startausrüstungskarten (evtl. überzählige Karten kommen zurück in die Spielschachtel). Wenn die Startfertigkeit eines Überlebenden eine Waffe benennt, erhält er diese vor der Verteilung der Startausrüstung, sodass ihr das in eure Überlegungen, wer welche Karten erhält, mit einbeziehen könnt.

8. Mischt die Zombiekarten 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 Questbeschreibung angegeben.

10. Legt die Überlebenden-Tableaus eurer Überlebenden vor euch ab. Der bewegliche Pfeilmarker muss auf das Feld „0“ im blauen Bereich der Gefahrenanzeige zeigen. Steckt dann je einen Markierungsstift in die Position „0“ der Wundenanzeige und der ersten (blauen) Fertigkeit. Die drei übrigen Markierungsstifte steckt ihr in die Reserve oben auf dem Tableau.



11. Bestimmt einen Startspieler und gibt ihm das Startspielerplättchen.



Beispielhafter Aufbau von Quest 1



SPIEL- ÜBERSICHT

Zombicide: Green Horde 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 durchführen. Diese Zahl kann sich im Verlauf einer Partie erhöhen, wenn ein Überlebender neue Fertigkeiten erlangt. Mit seinen Aktionen kann ein Überlebender Zombies töten, sich auf dem Spielplan bewegen und andere Aufgaben erledigen, um die verschiedenen Ziele der Quest zu erfüllen. Einige dieser Aktionen verursachen Lärm – und Lärm lockt Zombies an!

Nachdem ein Spieler alle seinen 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 21 erläutert.

◆ ZOMBIEPHASE

Jeder Zombie 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 Zombies, die Läufer, 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 Zombies ihre Aktionen durchgeführt haben, erscheinen neue Zombies in allen aktiven Brutzonen auf dem Spielplan.

Die Zombiephase wird detailliert ab Seite 25 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 Partie, wenn alle Überlebenden getötet wurden oder wenn zu vielen Totenbeschwörern die Flucht gelingt. Einige Quests haben weitere, zusätzliche Bedingungen, die zur Niederlage führen können (z. B. wenn auch nur ein einziger Überlebender getötet wird).

Ihr gewinnt die Partie in dem Moment, in dem ihr alle Ziele eurer Quest erfüllt habt. Da *Zombicide: Green Horde* ein kooperatives Spiel ist, gewinnt ihr alle gemeinsam.



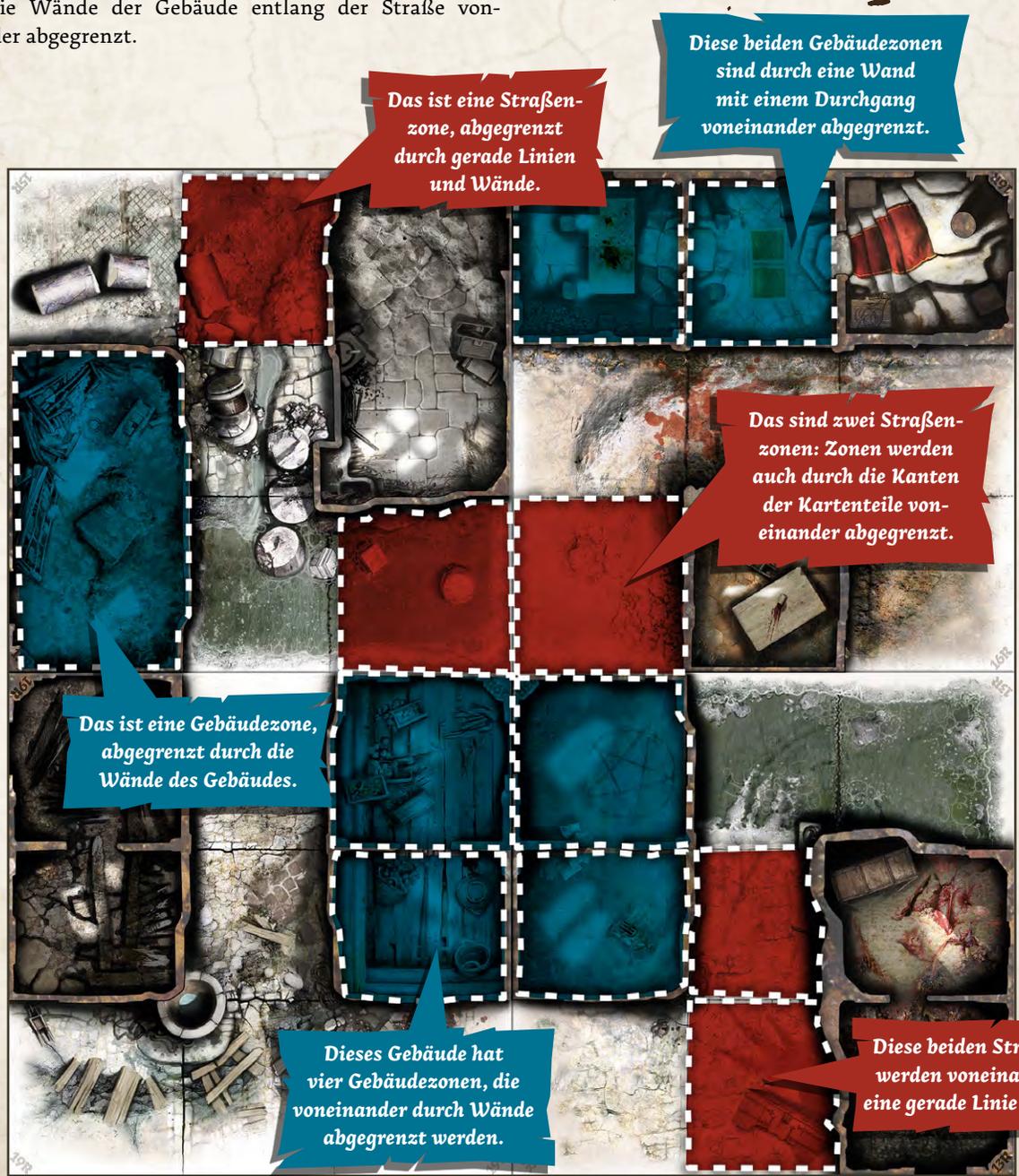


DIE GRUNDLAGEN

WICHTIGE INFORMATIONEN

Figur: Ein Überlebender oder ein Zombie.

Zone: Im Inneren eines Gebäudes entspricht eine Zone genau einem Raum. Auf der Straße werden Zonen durch gerade Linien (oder gerade Linien und die Kante des Kartenteils) und die Wände der Gebäude entlang der Straße voneinander abgegrenzt.



Das ist eine Straßenzone, abgegrenzt durch gerade Linien und Wände.

Diese beiden Gebäudezonen sind durch eine Wand mit einem Durchgang voneinander abgegrenzt.

Das sind zwei Straßenzonen: Zonen werden auch durch die Kanten der Kartenteile voneinander abgegrenzt.

Das ist eine Gebäudezone, abgegrenzt durch die Wände des Gebäudes.

Dieses Gebäude hat vier Gebäudezonen, die voneinander durch Wände abgegrenzt werden.

Diese beiden Straßenzonen werden voneinander durch eine gerade Linie abgegrenzt.

SICHTLINIE

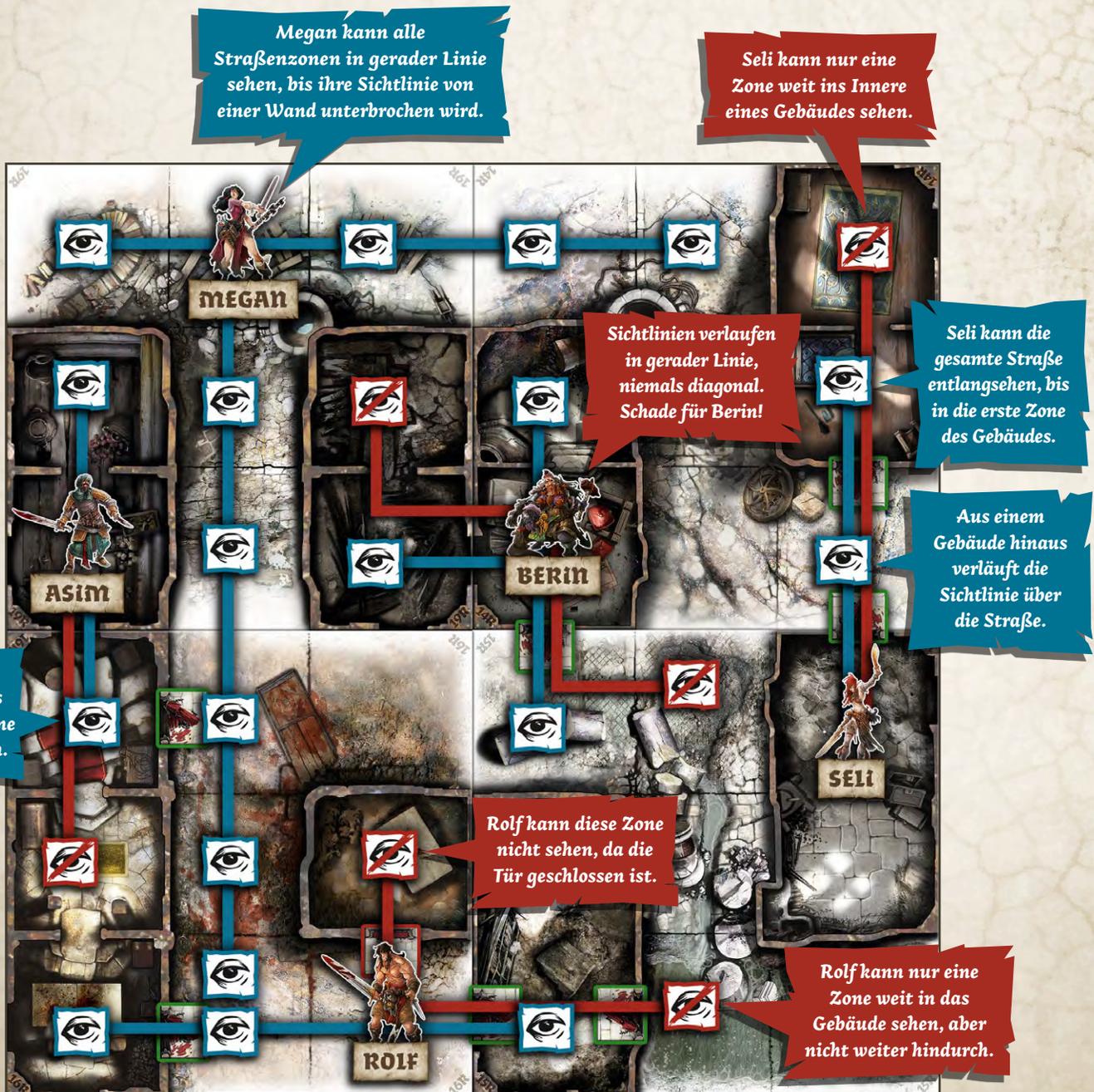
Sichtlinien legen fest, ob Figuren sich sehen können. Dabei ist wichtig, ob sich die beteiligten Figuren auf der Straße oder in Gebäuden aufhalten.

Auf den Straßen 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 einer Kante des Spielplans unterbrochen wird.

Im Inneren eines Gebäudes 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 niemals die Sichtlinie zwischen beiden Zonen.

Schaut eine Figur hinaus auf die Straße oder von der Straße in ein Gebäude hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Straßenzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone weit ins Innere des Gebäudes hinein.

HINWEIS: Hecken blockieren die Sichtlinie (siehe Seite 37).



Johannes kann alle Straßenzonen in gerader Linie sehen. Die Hecke blockiert jedoch seine Sichtlinie.



Rolf kann keine Zone außer seiner eigenen sehen.

Seli kann durch die offene Tür sehen, aber nicht durch die Hecken und Wände.

Megan kann den gesamten Garten überblicken, aber nicht durch die Hecke auf die Straße sehen.

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.

Auf den Straßen unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch eine Tür (oder einen Durchgang) bewegen, um aus einem Gebäude auf die Straße zu gelangen und umgekehrt.

In einem Gebäude dürfen sich die 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.

HINWEIS: Für Wasserzonen gelten gesonderte Bewegungsregeln (siehe Seite 37).



Um die mittlere Zone zu erreichen, muss Asim sich zuerst hierher bewegen ...

Asim darf sich nicht diagonal bewegen.

... und danach hierher.



Seli kann durch die offene Tür auf die Straße treten.

Um sich hierhin zu bewegen, muss Seli zunächst die Tür öffnen.

Seli kann sich durch die Öffnung in diese Zone bewegen.

◆ AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL

Seit zwei Jahren befinden wir uns im Krieg und nun fallen auch noch Zombie-Orks in unser Land ein. Beide Seiten haben unzählige Verluste erlitten, doch solange noch einer von uns steht, ist der Kampf nicht vorüber. Immerhin gibt es überall leerstehende Häuser und haufenweise Waffen!

WAFFEN UND KAMPFZAUBER

In *Zombicide: Green Horde* gibt es viele Ausrüstungskarten. Diejenigen, mit denen eure Überlebenden Zombies niedermachen können, unterteilen sich in drei Kategorien: Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Kampfzauber.

Nahkampfwaffen haben eine Reichweite von 0 und können daher nur innerhalb der Zone des Überlebenden eingesetzt werden. Ihr Einsatz erfordert Nahkampfaktionen (siehe S. 33).



Nahkampfwaffen sind recht häufig zu finden. Mit den meisten von ihnen können Türen geöffnet werden (siehe Seite 13).

Fernkampfwaffen haben eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr Einsatz erfordert Fernkampfaktionen (siehe Seite 34). Ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe in die gleiche Zone (also Reichweite 0) gilt dennoch als Fernkampfangriff.



Fernkampfwaffen eignen sich perfekt, um Zombigruppen aus der Ferne auszuschalten.

Kampfzauber zeigen immer eine Spruchrolle als Abbildung und haben eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr nutzt sie im Zuge von Magieaktionen (siehe Seite 35). Ein Angriff mit einem Kampfzauber in die gleiche Zone (also Reichweite 0) gilt dennoch als Magieaktion.



Kampfzauber sind sowohl auf kurzer als auch auf längerer Distanz hilfreich – und können tödliche Spezialeffekte haben.



Einige Ausrüstungskarten gehören zu mehr als einer Kategorie.



Der Dornenbogen ist sowohl Nah- als auch Fernkampf-Waffe.



TÜREN ÖFFNEN, ZOMBIES TÖTEN UND LÄRMVERURSACHENDE AUSTRÜSTUNG

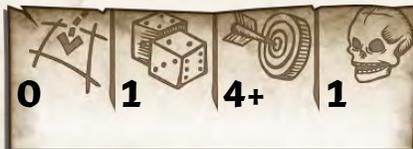


Mit Ausrüstung, die dieses Symbol zeigt, könnt ihr Türen öffnen. Ihr müsst aber würfeln, um zu sehen, ob ihr erfolgreich seid. Die Augenzahl auf dem Würfel gibt an, wie hoch ihr mindestens würfeln müsst.



Ausrüstung, mit der ihr Türen automatisch öffnen könnt, zeigt das Symbol ohne Würfel.

Mit Ausrüstung, die unten auf der Karte Kampfattribute zeigt, könnt ihr Zombies töten.



Neben den eben erläuterten Symbolen zeigt ein zweites Symbol zusätzlich an, ob die damit verbundene Aktion Lärm verursacht oder nicht. Lärm lockt Zombies an!



Diese Aktion ist laut und erzeugt daher ein Lärmplättchen (siehe Lärm auf Seite 15).



Diese Aktion ist nicht laut und erzeugt daher kein Lärmplättchen.

MAGISCHE AUSTRÜSTUNG



Diese Edelsteine zeigen an, ab welcher Gefahrenstufe ein Überlebender eine bestimmte Karte nutzen kann. Die meisten Karten zeigen alle vier Edelsteine, sodass die Überlebenden sie auf jeder Gefahrenstufe nutzen können.

Bei Magischen Ausrüstungskarten fehlen ein oder mehrere dieser Edelsteine. Eure Überlebenden können solche Karten erst nutzen, wenn sie eine entsprechend hohe Gefahrenstufe erreicht haben. (Eure Überlebenden können diese Waffen natürlich dennoch mit sich herumschleppen...)



Das sind alle Magischen Ausrüstungskarten, die in *Zombicide: Green Horde* enthalten sind. Sie alle sind zudem *Gewölbe-Artefakte* (siehe Seite 6).

KAMPFATTRIBUTE

Alle Nah- und Fernkampfwaffen sowie Kampfzauber zeigen unten auf der Karte Kampfattribute, die einzig und allein dem Zweck dienen, Zombies auf unterschiedlichste Art und Weise zu zerstückeln, abzuschießen oder zu verdampfen.

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. Beidhändig geführte Fernkampfwaffen und Kampfzauber müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.

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

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

TÜREN ÖFFNEN: Öffnet Türen, ohne dass du würfeln musst.

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Steht hier nur eine „0“, handelt es sich bei dieser Waffe um eine Nahkampfwaffe.

LAUT: Erzeugt ein Lärmplättchen, wenn der Überlebende mit diesem Gegenstand eine Tür öffnet.

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

GENAUIGKEIT: Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

SCHADEN: So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Um Fettbrocken töten zu können, muss hier ein Wert von „2“ oder mehr stehen.

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

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

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit dieser Waffe erreichen kann. Seine max. Reichweite von „3“ bedeutet, dass es sich beim Langbogen um eine Fernkampfwaffe handelt.

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

GENAUIGKEIT: Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

SCHADEN: So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Um Fettbrocken töten zu können, muss hier ein Wert von „2“ oder mehr stehen.



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. Beidhändig geführte Fernkampfaffen und Kampfzauber müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.

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

ZAUBER: Alle Zauber zeigen immer eine Spruchrolle als Abbildung.

SCHADEN: So viel Schaden verursacht der Überlebende mit jedem Treffer. Um Fettbrocken töten zu können, muss hier ein Wert von „2“ oder mehr stehen.

LAUT: Erzeugt ein Lärmplättchen, wenn der Überlebende diesen Zauber im Kampfeinsatz. Beidhändig geführte Waffen bzw. Zauber erzeugen nur 1 Lärmplättchen pro Aktion.



GENAUIGKEIT: Jeder Würfel, der diesen Wert oder einen höheren zeigt, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, die der Überlebende mit diesem Zauber erreichen kann.

WÜRFELANZAHL: Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn der Überlebende eine Magieaktion nutzt, um diesen Zauber einzusetzen.

LÄRM



Die **Zombieseuche** hat die orkische Horde verstümmeln lassen. Selbst große Zombiegruppen können sich langsam, aber völlig lautlos umherbewegen, außer sie durchqueren Wasser oder stoßen auf ein Hindernis. Doch wenn sie einen Überlebenden hören oder sehen, verfolgen sie ihre Beute gnadenlos und unermüdlich. Es hat sich bewährt, sie mit Lärm abzulenken oder in ihren Untergang zu locken.

Einen Zauber zu wirken oder eine Tür einzuschlagen macht Lärm. Und Lärm zieht Zombies an. Jede Aktion, bei der ihr mit lärmverursachender Ausrüstung angreift oder eine Tür öffnet, erzeugt ein Lärmplättchen.

- Legt das Plättchen in die Zone, in welcher der Überlebende die Aktion durchgeführt 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 8).

HINWEIS: Jeder Überlebende gilt ebenfalls als 1 Lärmplättchen. Zombies können sehr gut hören und die Überlebenden können einfach nicht völlig still sein!

BEISPIEL: Berin nutzt eine Aktion, um eine Tür mit einer Axt zu öffnen. Dies ist eine laute Art, eine Tür zu öffnen, sodass 1 Lärmplättchen in seine Zone gelegt wird. Dann greift er einen Zombie in seiner Zone an und macht ihn mit zwei Nahkampfaktionen nieder. Die Axt tötet leise, sodass kein weiteres Lärmplättchen erzeugt wird. Die Zone hat daher aktuell 2 Lärm: Das Lärmplättchen, das durch das Öffnen der Tür erzeugt wurde, und Berin selbst.

In einer anderen Zone nutzt Megan zwei Magieaktionen mit ihrem Todessturm. Obwohl sie für jede dieser Aktionen drei Würfel wirft, werden in ihrer Zone nur 2 Lärmplättchen erzeugt, eins für jede Magieaktion. Die Lärmplättchen bleiben in dieser Zone liegen; sie folgen Megan nicht, wenn sie sich bewegt.

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN

Für jeden Zombie, den dein Überlebender tötet, erhält er 1 Erfahrungspunkt (EP). Bewege den Markierungsstift seiner Gefahrenanzeige um eine Position nach rechts. Mehr Erfahrungspunkte auf einen Schlag gibt es, wenn dein Überlebender ein Questziel erfüllt oder ein Monstrum erschlägt. Es gibt 4 Gefahrenstufen auf der Gefahrenleiste: Blau, Gelb, Orange und Rot. Diese stehen für die verschiedenen Eskalationsstufen, vom lauen Zombieschauer, bis hin zu einer wahren Zombieflut.

Auf jeder neuen Gefahrenstufe erhält dein Überlebender eine neue Fertigkeit, die ihm im weiteren Questverlauf nutzen wird (siehe *Fertigkeiten* ab Seite 54). 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 Markierungsstift 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 dir 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.

Diese Erfahrung hat jedoch einen Nebeneffekt. Wenn ihr eine Zombiekarte für die Zombie-Brut zieht, lest ihr den Effekt, der mit der höchsten Gefahrenstufe eines Überlebenden im Spiel übereinstimmt (siehe *Zombiephase - Brut* auf Seite 28). **Je stärker eure Überlebenden sind, desto mehr Zombies erscheinen.**

Die Horde sammelt sich!
167

- Ork-Fettbrocken x2
- Ork-Schlurfer x5
- Ork-Läufer x4
- Nichts zu sehen!

Stufe Rot: 2 Ork-Fettbrocken
Stufe Orange: 5 Ork-Schlurfer
Stufe Gelb: 4 Ork-Läufer
Stufe Blau: keine Zombies

Asim

Diese Ablage kann stattdessen einen **Krummdolch** aufnehmen.

Verspotten
+1 Aktion
+1 freie Nahkampfaction
+1 freie Bewegungsaktion

Würfelergebnis +1: Nahkampf
Bluttausch: Nahkampf
Schnitter: Kampf

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.



INVENTAR

Jeder Überlebende kann bis zu 8 Ausrüstungsgegenstände tragen, verteilt auf 3 verschiedene Ablagen auf seinem Tableau: 2 kann er in den Händen halten, 1 am Körper tragen und 5 im Rucksack mit sich führen. Du kannst jederzeit Karten aus dem Inventar abwerfen, um Platz für neue Karten zu schaffen. Das kostet dich nicht einmal eine Aktion und du darfst das auch im Zug eines anderen Spielers machen.

HÄNDE



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

- In den beiden Hand-Ablagen kann sich ausschließlich Ausrüstung befinden, die das Hand-Symbol zeigt.
- Eine Ausrüstungskarte mit Hand-Symbol kann nur genutzt werden, wenn sie sich auf einer der 2 Hand-Ablagen befindet.

KÖRPER



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

- Auf der Körper-Ablage kann sich ausschließlich Ausrüstung befinden, die das Körper-Symbol zeigt.

RUCKSACK



Das Rucksack-Symbol kennzeichnet Ausrüstung, die der Überlebende nur im Rucksack verstauen kann.

- Du kannst bis zu 5 Ausrüstungskarten in die Ablage-schlitze des Rucksacks stecken.
- Du kannst Ausrüstungskarten mit Hand- oder Körper-Symbol in den Rucksack packen, allerdings kann dein Überlebender sie nicht nutzen, solange sie sich im Rucksack befindet. **Jedweder Text auf solchen Karten wird nicht berücksichtigt, bis du sie vom Rucksack auf eine der passenden Ablagen verschoben hast.**
- Eine Ausrüstungskarte mit Rucksack-Symbol kann nur im Rucksack verstaut werden und gilt als ausgerüstet, solange sie sich dort befindet.

Auf die Körper-Ablage darfst du nur eine Ausrüstungskarte mit dem Körper-Symbol legen (z. B. eine Rüstung) oder die angegebene Ausrüstungskarte (bei Johannes ist das eine Armbrust).

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



Die zwei Hand-Ablagen brauchst du hauptsächlich für den Kampf. Du darfst nur Ausrüstungskarten mit dem Hand-Symbol hierhin legen, z. B. Waffen und Zauber.

DIE ZOMBIES

In *Zombicide: Green Horde* gibt es 5 Arten von Zombies. Ihre Stärken und Schwächen zu verstehen, ist der erste Schritt zum Sieg! Die meisten Zombies haben nur 1 Aktion, wenn sie aktiviert werden; nur Läufer haben 2. Um einen Zombie zu töten, muss ein Überlebender einen Treffer mit so viel Schaden erzielen, wie beim Zombie angegeben. Der Überlebende erhält sofort die angegebenen Erfahrungspunkte. Außerdem verursachen die Zombies verschiedene Wunden, wenn sie angreifen.



ORK-SHLURFER

Ork-Schlurfer waren einst die gewöhnlichen Krieger in den Kriegstrupps der Orks. Sie mögen durch die Zombieseuche ihr Hirn verloren haben, aber nichts von ihrer Stärke. Jeder von ihnen ist so stark wie zwei erwachsene Männer. Außerdem gibt es viele von ihnen, verdammt viele ...

Verursachte Wunden bei Angriff: 2

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

Erfahrungspunkte: 1



ORK-FETTBROCKEN

Ork-Fettbrocken waren die Anführer und Stoßtrupps – oder einfach nur brutale Schläger. Nehmt euch vor ihnen in Acht, sie sind stark, selbst für Orks. Ein einzelner Schlag kann schon mal ein Loch in eurer Brust hinterlassen. Falls ihr je einem gegenübersteht, solltet ihr besser eure Rüstung und ein vierblättriges Kleeblatt dabei haben.

Verursachte Wunden bei Angriff: 3

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 2

Erfahrungspunkte: 1



ORK-LÄUFER

Ork-Läufer sind Goblins, kleine und flinke Verwandte der Orks. Lebend waren sie bereits lästig und die Seuche hat es nur noch schlimmer gemacht. Sie sind schnell, zahlreich und unberechenbar. Wie die (ehemals) menschlichen Läufer haben sie einen ausgeprägten Überlebensinstinkt und verstecken sich hinter ihren stärkeren Artgenossen.

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

Erfahrungspunkte: 1



ORK-MONSTRUM

Noch wissen wir nichts über den Ursprung dieses Ork-Monstrums. Wir wissen aber, was es am besten beschreibt: rohe, ungezügelter Kraft. Es kann mühelos einen Soldaten samt Rüstung entzweireißen und nur extreme Maßnahmen können es töten. Haltet in den Reihen der Orks nach ihm Ausschau und überlegt euch zwei Dinge: wie ihr es töten wollt und einen Fluchtplan.

Verursachte Wunden bei Angriff: 3

Benötigter Schaden, um eines zu töten: 3

Erfahrungspunkte: 5

Sonderregeln:

- Treffer eines Monstrums können nicht durch Rüstung abgewehrt werden (und verursachen daher immer Wunden, siehe Seite 26).
- Ihr könnt ein Monstrum nur mit einer Waffe töten, die 3 Schaden verursacht. Leider gibt in *Zombicide: Green Horde* keine solche Waffe. Daher braucht ihr den Tribok (siehe Seite 24) oder müsst ein Drachenfeuer entfachen (siehe Seite 36).



ORK-TOTENBESCHWÖRER

Das Böse ist endlos und kennt keine Grenzen. Kurz nachdem die Zombieseuche ausgebrochen ist, konnten wir beobachten, dass sich manche der Orks nicht in wilde, hirnlose Bestien verwandelt haben. Sie hatten noch immer dieses düstere Grinsen im Gesicht, während ihre eigenen Leute infiziert wurden. Diese dunklen Kreaturen sind die Totenbeschwörer. Sie sind für all das verantwortlich. Die Zombiethorde ist ihre Waffe, um Chaos zu verbreiten und ihre Macht zu stärken. Sobald man sie entdeckt, ergreifen sie die Flucht. Tötet sie, wann immer ihr könnt.

Verursachte Wunden bei Angriff: 2

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

Erfahrungspunkte: 1

Sonderregeln: Die Sonderregeln zu den Totenbeschwörern werden ausführlich ab Seite 30 beschrieben.



Dieses Plättchen markiert die Eintrittszone eines Totenbeschwörers. Es wird Totenbeschwörer-Brutplättchen genannt.

DIE HORDE

Die folgenden Horde-Regeln gelten für alle Zombiekarten mit dem Horde-Symbol.



Die Horde ist eine wachsende Gruppe von Ork-Zombies, die nur darauf wartet, den Spielplan zu stürmen und die Überlebenden brutal aus dem Hinterhalt anzugreifen.

- Jedes Mal, wenn eine Zombiekarte mit Horden-Symbol gezogen wird (um neue Zombies erscheinen zu lassen), stellt ihr **1 zusätzlichen** Zombie der soeben erschienenen Art (Ork-Schlurfer, Ork-Fettbrocken oder Ork-Läufer) neben den Spielplan. Diese beiseitegestellten Zombies stellen die Horde dar und verbleiben dort, bis die Horde erscheint.

ORK-ZOMBIES

Die in *Zombicide: Green Horde* enthaltenen Ork-Zombies haben größtenteils die gleichen Eigenschaften wie die Standard-Zombies aus *Zombicide: Black Plague*. Allerdings sind die meisten von ihnen stärker, sodass sie mit ihren Angriffen mehr Wunden bei den Überlebenden verursachen. Außerdem gelten für sie die Horden-Regeln, wodurch sie unerwartet den Spielplan stürmen können.

Die Inhalte aller *Zombicide*-Boxen, die im Mittelalter spielen, können kombiniert werden. Die Ork-Zombiekarten könnt ihr mit den anderen Zombiekarten so mischen, wie es euch am besten gefällt.

HINWEIS: Dieser Effekt wird nicht ausgeführt, wenn ein Ork-Monstrum oder Ork-Totenbeschwörer erscheint. Die Ausrüstungskarte „Aaahh!! Orks!“ ist davon ebenso nicht betroffen.

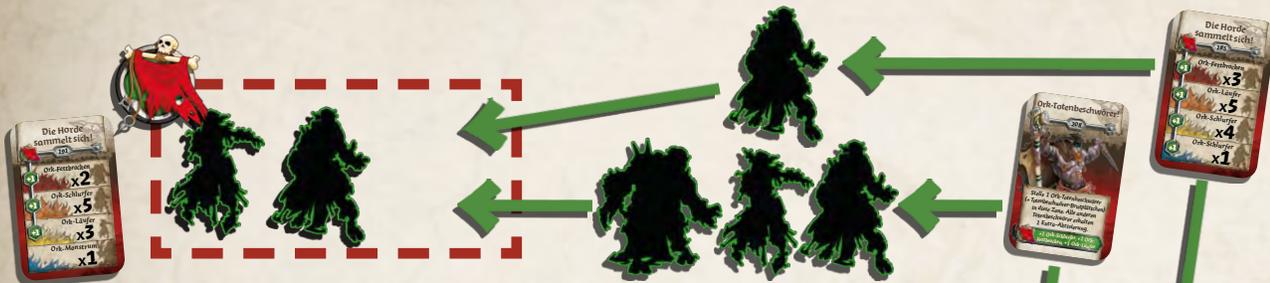
- Jedes Mal, wenn eine Totenbeschwörer-Zombiekarte gezogen wird (wodurch ein Totenbeschwörer erscheint oder vorhandene erneut aktiviert werden), fügt ihr der Horde 1 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Fettbrocken **und** 1 Ork-Läufer hinzu.
- Sobald eine „Die Horde erscheint“-Zombiekarte gezogen wird, erscheint die gesamte Horde in der Zone, für welche die Zombiekarte gezogen wurde. **Durch dieses Ereignis endet sofort die Zombie-Brut bzw. Brut in Gebäuden.**



Am Ende der Zombiephase findet die Brut statt (siehe Seite 28). Für diese Zone wird eine Zombiekarte mit Horden-Symbol gezogen.

Da Gefahrenstufe Blau aktiv ist, erscheint 1 Ork-Schlurfer, der in die Zone gestellt wird. Zusätzlich wird 1 Ork-Schlurfer der Horde hinzugefügt.

Dann wird für das zweite Brutplättchen eine Zombiekarte mit Horden-Symbol gezogen: Es erscheinen 2 Ork-Läufer, die in die Zone gestellt werden. Zusätzlich wird 1 Ork-Läufer der Horde hinzugefügt.



In der nächsten Runde erscheint ein Ork-Monsturm für das erste Brutplättchen. Durch ein Ork-Monsturm wächst die Horde niemals an.

Durch die Karte für das zweite Brutplättchen erscheint ein Totenbeschwörer! Daher wird in die eine Totenbeschwörer-Miniatur samt Totenbeschwörer-Brutplättchen in dieser Zone platziert (siehe Seite 30). Zusätzlich wird 1 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Läufer und 1 Ork-Fettbrocken der Horde hinzugefügt. Dann wird für das Totenbeschwörer-Brutplättchen eine Zombiekarte gezogen: ein Ork-Schlurfer erscheint! Und ein weiterer Ork-Schlurfer wird der Horde hinzugefügt.



In der dritten Spielrunde wird für das erste Brutplättchen eine „Die Horde erscheint“-Zombiekarte gezogen: Die gesamte Horde wird daher in diese Zone gestellt!

Durch die „Die Horde erscheint“-Karte wird der Brut-Schritt vorzeitig beendet. Keine neuen Zombies in dieser Zone!



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 3 Aktionen durchführen (ohne Berücksichtigung freier Aktionen durch die Fertigkeiten des Überlebenden). Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

Lock' die Zombies genau dorthin, wo du sie haben möchtest, und schlage mit aller Kraft zu. Wenn das nicht klappt, schlage einfach mit aller Kraft zu.

– Rolf

Der Überlebende kann sich von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Gebäudewände oder geschlossene Türen hindurch. Sind Zombies in der Zone, die der Überlebende verlassen möchte, muss er für jeden Zombie 1 zusätzliche Aktion aufwenden. Betritt der Überlebende eine Zone mit Zombies, 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 *Schlüpfrig* (siehe Seite 57).

BEISPIEL: *Berin befindet sich in einer Zone mit zwei Ork-Schlurfern. Um diese Zone zu verlassen, muss er 3 Aktionen aufwenden: 1 Bewegungsaktion und 2 zusätzliche Aktionen wegen der beiden Ork-Schlurfer. Wären 3 Zombies in der Zone gewesen, hätte Berin 4 Aktionen benötigt, um sich zu bewegen.*

HINWEIS: *Für Wasserzonen gelten gesonderte Bewegungsregeln (siehe Seite 37). Ein Überlebender muss eine zusätzliche Aktion aufwenden, um eine Wasserzone mit einer Bewegungsaktion zu verlassen. Das gilt nicht, wenn er sie über ein Ufer verlässt. Mit der Verzauberung *Schnelligkeit* kann ein Überlebender die Auswirkungen von Wasserzonen ignorieren.*

SUCHEN

Immer weitersuchen. Man weiß nie, was man findet oder wofür es mal gut sein wird.

– Johannes

Du kannst nur in Gebäudezonen suchen, und das auch nur, wenn sich keine Zombies in dieser Zone befinden. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel und platziere sie entweder auf eine passende Ablage im Inventar des Überlebenden oder wirf



sie ab (auf den Ablagestapel). **Ein Überlebender darf pro Zug nur 1 Suchaktion durchführen, auch wenn es sich um eine freie, zusätzliche Aktion handelt.**

Nach dem Suchen darfst du das Inventar des Überlebenden kostenlos umsordieren. Außerdem darfst du jederzeit kostenlos Karten abwerfen, um Platz für neue Karten zu schaffen. Wenn der Ausrüstungsstapel leer ist, mischt alle abgelegten Ausrüstungskarten und bildet einen neuen Stapel.

ACHTUNG: *Auch abgelegte Startausrüstungskarten werden wieder mit eingemischt, aber niemals die Gewölbe-Artefakte.*

EINE TÜR ÖFFNEN

Du siehst leerstehende Häuser. Ich sehe Gräber. In beiden ist es still, also öffne sie mit Vorsicht.

– Seli

Mit Nahkampfwaffen, die das „Türen öffnen“-Symbol zeigen, kann dein Überlebender eine Tür öffnen, neben der er steht. Gib 1 Aktion aus und wirf so viele Würfel, wie deine Waffe angibt. Die Tür ist offen, wenn die Augenzahl von mindestens einem der Würfel gleich hoch wie oder höher als der Genauigkeitswert der Waffe ist. Lege dann ein Lärmplättchen in die Zone.



„Tür öffnen“-Symbol mit Würfelsymbol.

Die Tür ist offen, wenn die Augenzahl von mindestens einem der Würfel gleich hoch wie oder höher als dieser Wert ist.

Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben.

HINWEIS: Eine Tür zu öffnen ist keine Nahkampfaktion. Du erhältst hierbei also keine Vorteile durch Beidhändigkeit, Nahkampfboni, den zusätzlichen Würfel eines Dolches usw. Nutze alle Werte exakt und unmodifiziert, wie auf der Karte angegeben.



Einige Waffen zeigen ein „Türen öffnen“-Symbol ohne Würfelsymbol. Führt dein Überlebender eine solche Waffe, musst du nicht würfeln, um eine Tür zu öffnen. Dennoch kostet es den Überlebenden 1 Aktion. Verursacht die Waffe Lärm, legst du ein Lärmplättchen in die Zone (siehe Ausrüstungskarten im Detail auf Seite 12).



Mit **Telekinetischer Schlag** könnt ihr sogar Türen aus der Entfernung öffnen.

In einigen Quests werdet ihr auf farbige Türen stoßen. Diese können normalerweise erst geöffnet werden, wenn ihr bestimmte Bedingungen erfüllt habt, z. B. ein Ziel entsprechender Farbe zu finden. Das wird in der jeweiligen Questbeschreibung genau erläutert.



BRUT IN GEBÄUDEN

Das erstmalige Öffnen eines verschlossenen Gebäudes enthüllt alle Zombies in Räumen dieses Gebäudes. (Ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die mit Durchgängen miteinander verbunden sind, auch über mehrere Kartenteile hinweg.) Einer von euch zeigt in der Reihenfolge seiner Wahl einzeln auf jede Zone des Gebäudes, während ein anderer von euch für jede solche Zone eine Zombiekarte zieht. Stellt die auf der Karte angegebene Anzahl und Art der Zombies in die jeweilige Zone (siehe *Zombiephase - Brut* auf Seite 28).

- Zieht ihr eine Karte „Extra-Aktivierung“, führt sofort die angegebene Aktion durch.
- Zieht ihr eine Karte „Die Horde erscheint“ (siehe Seite 19), stellt ihr alle als Horde beiseitegestellten Zombies in diese Zone. Dadurch endet die Brut in diesem Gebäude.
- Wenn ihr den Zombiekarten-Stapel aufgebraucht habt, mischt alle abgelegten Zombiekarten zu einem neuen Stapel.

HINWEIS: In Gebäuden, die bei Spielbeginn bereits offen sind, findet niemals eine Zombie-Brut statt.

In diesem Gebäude müsst ihr eine **Zombie-Brut** durchführen, wenn ihr die Tür öffnet.



Johannes öffnet die Tür und enthüllt dadurch das Gebäude zum ersten Mal.

Zombie-Brut!

Hier findet keine **Zombie-Brut** statt. Wegen der geschlossenen Tür bleibt vorerst verborgen, was sich dort befindet.

Keine Tür, kein Zugang, keine **Zombies**.

Zombie-Brut!

UMSORTIEREN/TAUSCHEN

Hey, könnte ich deine Rüstung haben, falls du sie nicht brauchst? Ich könnte ein paar Teile davon für meine Armbrust gebrauchen!

– Johannes

Für 1 Aktion kannst du die Karten im Inventar deines Überlebenden nach Belieben umsortieren. Dieser Überlebende darf außerdem mit genau einem anderen Überlebenden in derselben Zone so viele Karten tauschen, wie beide möchten. Auch der andere Überlebende darf dabei sein Inventar kostenlos umsortieren.

Ihr müsst nicht „fair“ tauschen. Es ist ein völlig freies Geben und Nehmen. Die beiden Überlebenden dürfen auch „alles“ gegen „nichts“ tauschen – vorausgesetzt beide sind damit einverstanden!

KAMPFAKTIONEN



In Kampfaktionen nutzt ihr alle Arten von Ausrüstungskarten mit Kampfattributen: Nahkampf, Fernkampf und Magie.

NAHKAMPFAKTIONEN



Wo ich herkomme, konzentrieren wir uns aufs Wesentliche. Wir schlagen schnell und entschlossen zu. Und natürlich brüllen wir dabei. Also lasst uns den Zombies zeigen, wie man bei uns singt!

– Rolf

Dein Überlebender nutzt eine Nahkampfwaffe, die er in der Hand hält, um Zombies in seiner Zone anzugreifen (siehe Kampf, Seite 32).

FERNKAMPFAKTIONEN



Mechanik ist meine Magie. Siehst du, mit meiner Armbrust kann ich hölzerne Bolzen herbeirufen und meinen Feinden entgegenwerfen. So wie du mit Feuer und Schwefel, aber ohne die Kopfschmerzen. Außerdem sind deine Spruchrollen nicht wasserfest.

– Johannes zu Megan

Dein Überlebender nutzt eine Fernkampfwaffe, die er in der Hand hält, um in eine einzelne Zone zu schießen, die in Reichweite der verwendeten Waffe liegt (siehe Kampf, Seite 32). Ihr schießt immer in eine Zone, nicht auf einzelne Figuren. Dies ist besonders wichtig für die Zielpriorität (siehe Seite 34). Der Einsatz einer Fernkampfwaffe auf Entfernung 0 (also auf die eigene Zone) gilt trotzdem als Fernkampfangriff.

MAGIEAKTIONEN



Irgendwann werden deine Klängen stumpf und deine Rüstung zu Staub zerfallen sein. Dir werden die Pfeile und Bolzen ausgehen. Dann wirst du mit bloßen Händen um dein Leben kämpfen. Ich werde dann immer noch die Macht der Elemente herbeizurufen und eure Ärsche retten. Magie mag altmodisch wirken, weil sie schon immer da war, aber sie verlässt mich auch nicht.

– Megan zu Johannes

Dein Überlebender wirkt einen Kampfzauber (einen Zauber mit Kampfattributen), den er in der Hand hält, um Zombies anzugreifen. Ein solcher Angriff folgt den gleichen Regeln wie ein Fernkampfangriff.

◆ VERZAUBERUNGSAKTIONEN

Ich weiß nicht genau, wie diese unsichtbare Macht funktioniert, aber was auch immer hinter diesen Verzauberungen steckt, es scheint Zombies ebenfalls nicht zu mögen!

– Asim



Das sind Verzauberungskarten.

Dein Überlebender wirkt eine Verzauberung (einen Zauber ohne Kampfattribute), die er in der Hand hält. Führe dann die daraus resultierenden Effekte aus, die auf der Karte angegeben sind.

- Verzauberungen werden je nach Kartentext auf eine Figur oder eine Zone in Sichtlinie des Zaubernden gewirkt.
- Ist als Ziel „Überlebender“ angegeben, darf der Zauberer die Verzauberung auch auf sich selbst wirken.
- Auf den meisten Verzauberungen steht „Einmal pro Zug“: Ein Überlebender darf einen solchen Zauber nur einmal in jedem seiner Züge wirken. Hat er mehrere Exemplare dieses Zaubers ausgerüstet, darf er jeden von ihnen unabhängig voneinander wirken. Außerdem kann derselbe Zauber durchaus mehrmals während einer Runde gewirkt werden, wenn die Karte von Überlebendem zu Überlebendem weitergegeben wird.



◆ EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN

Schau dir die Karte an. Das Artefakt könnte hier, hier oder dort sein. Was nun?

– Wie immer: Wir nehmen den kürzesten Weg und töten alles, was uns begegnet.

– Megan und Rolf

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

◆ BELAGERUNGSAKTION - TRIBOK

Mit dem in *Zombicide: Green Horde* enthaltenen Tribok könnt ihr Zombies über große Entfernungen hinweg töten; außerdem benötigt ihr ihn für einige Questziele. Der Tribok ist eine Belagerungsmaschine, keine Figur. Um eine Belagerungsmaschine durchzuführen, muss ein Überlebender sich in der gleichen Zone wie der Tribok befinden und die angegebene Anzahl an Aktionen aufwenden.

TRIBOK BEWEGEN (3 AKTIONEN)

Für 3 Aktionen bewegen sich der Überlebende und der Tribok gemeinsam in eine benachbarte Zone. Es gelten die normalen Bewegungsregeln, allerdings können keine Fertigkeiten oder sonstige Effekte eingesetzt werden, welche die Bewegung betreffen. Sobald der Tribok in eine Wasserzone gesetzt wird, ist er zerstört und seine Miniatur wird vom Spielplan entfernt.

TRIBOK ABFEUERN (3 AKTIONEN)

Für 3 Aktionen wählt der Überlebende eine Zone, die mindestens 2 Zonen weit entfernt ist, und feuert den Tribok ab. Er benötigt keine Sichtlinie zur Zielzone. Die genauen Regeln werden ab Seite 35 erläutert. Dies gilt nicht als Kampffaktion und es können keinerlei Ausrüstung, Fertigkeiten oder sonstige Effekte eingesetzt werden, die den Kampf betreffen. Den Tribok abzufeuern, verursacht **keinen Lärm**.

◆ MACH ETWAS LÄRM!

Dein Überlebender macht Lärm und versucht so, Zombies anzulocken. Lege ein Lärmplättchen in seine Zone.

◆ NICHTS TUN

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



ZOMBIE- PHASE

Das Gefährlichste an Ork-Zombies ist deren Stärke, die in grotesker und bestialischer Brutalität mündet. Aber es ist nicht nur das. Infiziert oder nicht, sie sind immer noch als Rudel unterwegs und lauern ihrer Beute nahezu lautlos auf. Wie aus dem Nichts taucht eine Horde von ihnen auf und zieht wie eine Woge der Gewalt über einen hinweg. Unterschätze niemals stumpfsinnige Kreaturen in großer Menge.

– Mezan



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

◆ SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG

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

ANGRIFF

Jeder Zombie, der sich in derselben Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff durch. Ein Zombie-Angriff ist immer erfolgreich (ohne irgendwelche Würfelwürfe). **Die unterschiedlichen Ork-Zombies verursachen pro Angriff verschieden viele Wunden:**

- Ork-Schlurfer: 2 Wunden
- Ork-Fettbrocken: 3 Wunden
- Ork-Läufer: 1 Wunde
- Ork-Monstrum: 3 Wunden, kein Rüstungswurf
- Ork-Totenbeschwörer: 2 Wunden

Sind mehrere Überlebende in derselben Zone, könnt ihr die **Angriffe** (nicht die einzelnen Wunden!) **beliebig unter den anwesenden Überlebenden aufteilen**. Auch hier muss nicht „fair“ verteilt werden, ein Überlebender kann durchaus alle Angriffe abbekommen.

Nach etwaigen Rüstungswürfen (siehe rechts) wird der Wundenanzeiger für jeden nicht abgewehrten Angriff pro Wunde um 1 Position nach rechts versetzt. **Sobald der Anzeiger die 3 erreicht, stirbt der Überlebende**. Seine Miniatur wird vom Spielplan entfernt und seine Ausrüstung abgeworfen.



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

BEISPIEL: Eine Gruppe von 5 Ork-Schlurfern befindet sich in derselben Zone mit 2 Überlebenden. Schon 3 von ihnen würden ausreichen, um beide zu töten (2 Wunden pro Ork-Schlurfer) – aber die Spieler entscheiden, alle Angriffe demselben Überlebenden zuzuweisen. Dein Name soll nicht vergessen werden, Kumpel!

RÜSTUNGSWÜRFE



Rüstung: Trägt dein Überlebender eine Rüstung (Rüstungskarte auf der Körper-Ablage), darf er Rüstungswürfe durchführen, um Angriffe abzuwehren und so Wunden zu vermeiden. Wirf so viele Würfel, wie dein Überlebender Angriffe zugewiesen bekommen hat. Jedes Würfelergebnis, das mindestens so hoch wie der auf der Karte angegebene Rüstungswert ist, wehrt einen Angriff deiner Wahl ab. Mit einer guten Rüstung und einer ordentlichen Portion Glück kann ein Überlebender durchaus alle Angriffe auf sich nehmen und dennoch ohne Kratzer aus der Sache herauskommen!

Shield: Trägt dein Überlebender keine Rüstung, ermöglicht ihm ein Schild in der Hand, auf dieselbe Art Rüstungswürfe durchzuführen. Trägt er Rüstung und Schild, erlaubt der Schild, die Rüstungswürfe der Rüstung einmal zu wiederholen. Es müssen aber alle Würfel neu geworfen werden und das Ergebnis des Wiederholungswurfes gilt.

Angriffe von Monstren sowie der Tod durch Drachenfeuer können nicht mithilfe von Rüstungswürfen abgewehrt bzw. verhindert werden.

BEISPIEL: Rolf und Seli befinden sich in derselben Zone wie 2 Ork-Schlurfer und 1 Ork-Fettbrocken. Beide Überlebenden erfreuen sich bester Gesundheit (0 Wunden) und Seli trägt einen Kettenpanzer (Rüstung 4+). Die Zombies greifen an: Die Ork-Schlurfer verursachen jeweils 2 Wunden und der Ork-Fettbrocken 3 Wunden. Die Spieler müssen nun entscheiden, wie sie die drei Angriffe unter den beiden Überlebenden aufteilen:

- Einer von beiden könnte alle Angriffe auf sich nehmen. Seli wäre hier die logische Wahl, da ihr Kettenpanzer gute Chancen hat, den einen oder anderen Angriff abzuwehren.
- Sie können die Angriffen auch nach Belieben aufteilen. Sie entscheiden, einen Ork-Schlurfer Rolf zuzuweisen, die anderen beiden Seli. Da Rolf keine Rüstung hat, erleidet er 2 Wunden. Seli macht ihren Rüstungswurf mit zwei Würfeln (einen pro Angriff) und erzielt 6 und 4. Ein Erfolg! Sie entscheidet sich, den Angriff des Ork-Fettbrocken abzuwerfen. Durch den Angriff des Ork-Schlurfers, den sie nicht abwehren konnte, erleidet sie 2 Wunden.

BEWEGUNG

Zombies brauchen keinen Schlaf, keine Pausen, kein Tageslicht ... Vielleicht sind sie deswegen so langsam ... meistens. Vermutlich wissen sie, dass sie einen früher oder später erwischen werden. Warum also beeilen?

- Asim

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

1. Ork-Zombies 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, bewegen sie sich in Richtung der Zone mit den meisten Lärmplättchen. In beiden Fällen ist die Entfernung egal. Ein Ork-Zombie bewegt sich immer auf die lauteste Mahlzeit zu, die er sehen bzw. hören kann.

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

Wenn es keinen offenen Weg zur Zielzone gibt, bewegen sich die Ork-Zombies so, als wären alle Türen offen. Dabei werden sie natürlich von geschlossenen Türen gestoppt und aufgehalten.

Gibt es mehrere Wege gleicher Länge, teilen sich die Ork-Zombies in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Sie teilen sich auch auf, wenn mehrere Zielzonen dieselbe Anzahl an Lärmplättchen enthalten. **Wenn nötig, fügt neu entstandenen Gruppen weitere Ork-Zombies hinzu, sodass alle diese Gruppen die gleiche Anzahl jeder Art von Ork-Zombies enthalten!**



Sonderfälle beim Aufteilen:

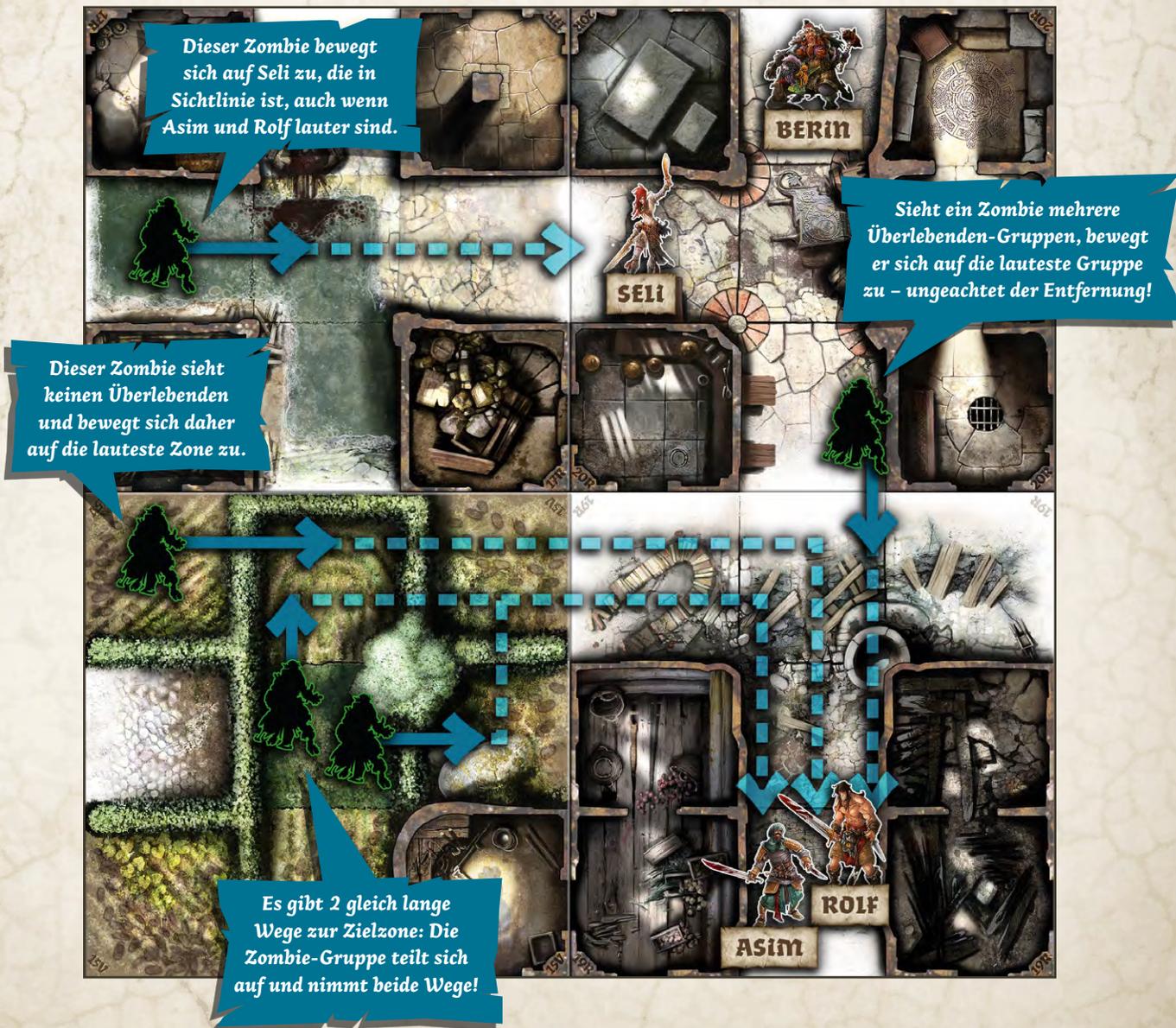
- Ork-Monstren und Ork-Totenbeschwörer teilen sich nie auf. Ihr entscheidet, welche Richtung sie einschlagen.
- Gibt es beim Aufteilen nicht genügend Ork-Zombies einer Art, entscheidet ihr, welche Zombie-Gruppe die letzte Verstärkung bekommt und welche Gruppe in welche Richtung geht. Dies verursacht keine Extra-Aktivierung (siehe Seite 29).

BEISPIEL: Eine Gruppe aus 4 Ork-Schlurfern, 1 Ork-Fettbrocken und 3 Ork-Läufern bewegt sich auf eine Überlebenden-Gruppe zu. Den Zombies stehen zwei gleich lange Routen zur Verfügung, daher teilen sie sich in zwei Gruppen auf.

- 2 Ork-Schlurfer nehmen den einen Weg, 2 Ork-Schlurfer den anderen.

- Der Ork-Fettbrocken schließt sich der einen Gruppe an. Ein weiterer Ork-Fettbrocken wird aus dem Vorrat genommen und der zweiten Gruppe hinzugefügt.
- Die 3 Ork-Läufer teilen sich ebenfalls auf. 2 schließen sich der ersten Gruppe an, der verbleibende der anderen Gruppe. Ein vierter Ork-Läufer aus dem Vorrat wird der zweiten Gruppe hinzugefügt, damit die Anzahl in beiden Gruppen gleich ist. Und schon haben die Überlebenden ein paar Probleme mehr.

HINWEIS: Ork-Totenbeschwörer haben ihre eigenen Bewegungsregeln. Sie bewegen sich immer in Richtung des nächstgelegenen normalen Brutplättchens (nicht Totenbeschwörer-Brutplättchen, siehe Seite 30).



◆ ORK-LÄUFER AKTIVIEREN

Ork-Läufer jagen im Rudel – und mit ihnen ist nicht zu spaßen. Sie wandern mit verblüffender Geschwindigkeit umher und können wie aus dem Nichts auf einen zustürmen. Früher waren Goblins für uns nichts als bössartige, verschlagene Viecher mit offenkundigen Absichten. Nun sind sie blitzschnelle Monster, die nur noch eins im Sinn haben: alles zu töten.

Ork-Läufer haben zwei Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Ork-Zombies (inklusive der Ork-Läufer) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion ausgeführt haben, führen die Ork-Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal durch. Sie nutzen ihre zweite Aktion, um einen Überlebenden in ihrer Zone anzugreifen oder um sich zu bewegen, wenn niemand anwesend ist, den sie angreifen können.

BEISPIEL 1: Zu Beginn der Zombiephase sind 3 Ork-Läufer und 1 Ork-Fettbrocken eine Zone von einem Überlebenden entfernt. Da niemand in ihrer Zone ist, den sie angreifen können, nutzen die Zombies ihre erste Aktion, um sich in die Zone des Überlebenden zu bewegen. Die Ork-Läufer führen dann ihre zweite Aktion durch. Sie greifen an, da sie zusammen mit einem Überlebenden in derselben Zone sind. Jeder von ihnen verursacht 1 Wunde, wodurch sie den Überlebenden töten, sollte dieser keine Rüstung tragen.

BEISPIEL 2: Es befindet sich 1 Ork-Läufer in derselben Zone wie ein Überlebender. 1 Ork-Schlurfer ist in einer angrenzenden Zone. Der Ork-Läufer greift den Überlebenden an und fügt diesem mit seiner ersten Aktion 1 Wunde zu. Der Ork-Schlurfer bewegt sich in ihre Zone, da er den Überlebenden sieht. Dann führt der Ork-Läufer seine zweite Aktion durch. Er greift den Überlebenden noch einmal an und verursacht 1 weitere Wunde.

BEISPIEL 3: Ein Überlebender steht in derselben Zone wie 2 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Fettbrocken und 2 Ork-Läufer. Alle Zombies greifen an und verursachen 9 Wunden (3 Wunden reichen aus, um den ungerüsteten Überlebenden zu töten). Keiner der Zombies bewegt sich, da sie alle angegriffen haben (siehe Fressrausch auf Seite 25). Dann führen die Läufer ihre zweite Aktion durch. Da sie niemanden angreifen können, bewegen sie sich 1 Zone weiter in Richtung der lautesten Zone – und ihrer nächsten Mahlzeit.



◆ SCHRITT 2 - BRUT

Infiziert oder nicht, das macht keinen Unterschied. Nur ein toter Ork ist ein guter Ork ... oh, warte!

– Berin

Bei jeder Quest ist angegeben, wohin ihr die Zombie-Brutplättchen legen müsst und wo somit am Ende jeder Zombiephase neue Zombies erscheinen. Das sind die **Brutzonen**.



Zombie-Brutplättchen kennzeichnen die Brutzonen.



Einer von euch zeigt auf das erste Brutplättchen und ein anderer von euch zieht eine Zombiekarte. Lest die Zeile der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigsten, noch im Spiel befindlichen Überlebenden entspricht (Blau, Gelb, Orange oder Rot). Stellt die dort angegebene Anzahl und Art der Zombies in die Zone.



KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“

Was wäre das Leben ohne Herausforderungen?

– Asim



Wiederholt das für jedes Brutplättchen. Bestimmt zu Beginn der Partie nach Belieben das erste Brutplättchen und geht von diesem im Uhrzeigersinn die weiteren Brutplättchen durch. Das einmal festgelegte Startplättchen ändert sich während der gesamten Partie nicht. Wenn der Zombiekarten-Stapel leer ist, mischt alle abgelegten Zombiekarten zu einem neuen Stapel.

Wenn ihr eine Karte „Extra-Aktivierung“ zieht, erscheinen für dieses Brutplättchen keine Zombies. Stattdessen erhalten alle Zombies der entsprechenden Art sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe *Aktivierung* auf Seite 25). Diese Karten haben auf Gefahrenstufe Blau keine Auswirkung!

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE



Achtet immer auf das Horden-Symbol auf den Zombiekarten. Immer wenn ihr eine solche Karte zieht, müsst ihr einen zusätzlichen Zombie der gleichen Art der Horde hinzufügen (siehe Seite 19).

Zombicide: Green Horde enthält genügend Zombies, um ein Dorf 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 Zombies dieser Art auf den Spielplan. Dann erhalten alle Zombies dieser Art sofort eine Extra-Aktivierung.

BEISPIEL: Asim hat 5 Erfahrungspunkte und befindet sich auf Gefahrenstufe Blau. Seli befindet sich mit 12 Erfahrungspunkten auf Gefahrenstufe Gelb. Da sie die Überlebende mit der höchsten Stufe ist, müssen die Spieler der gelben Zeile entnehmen, wie viele und welche Zombies erscheinen. Durch die obige Karte würden 4 Ork-Läufer in der Zone erscheinen und 1 Ork-Läufer der Horde hinzugefügt werden.

HINWEIS: Habt ihr nicht genügend Zombies, wenn sie sich aufteilen (siehe Seite 26), erhalten sie keine Extra-Aktivierung.

FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN

In einigen Quests gibt es blaue und/oder grüne Brutplättchen. Wenn nicht anders angegeben, findet für diese Plättchen keine Zombie-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.)

Es kann durchaus zu mehreren Extra-Aktivierungen in Folge kommen. Dies ist insbesondere für Ork-Monstren und Ork-Totenbeschwörer wichtig, denn von beiden gibt es in diesem Grundspiel *Zombicide: Green Horde* nur jeweils eine Miniatur. Unter bestimmten Umständen kann daher ein Monstrum oder Totenbeschwörer mehrmals in einer Runde eine Extra-Aktivierung erhalten. Und solltet ihr mehrere Miniaturen dieser Art besitzen, kann das nur umso schlimmere Auswirkungen haben, wenn alle diese zusätzlich aktiviert werden.

Habt also immer ein wachsames Auge auf die Zombiebevölkerung auf dem Spielplan **und besonders auf die Horde**, oder ihr lauft Gefahr, unerwartet in einen echten Zombiaufstand zu geraten!



ORK-TOTENBESCHWÖRER

Ork-Totenbeschwörer haben ihr eigenes Volk verraten und sind die bösesten aller Gegner. Ihr Ziel ist es, Chaos zu stiften und Macht zu erlangen. Sie verschwenden keine Zeit darauf, Überlebende selbst zu bekämpfen, sondern versuchen zu fliehen, sobald sie entdeckt werden. Für Ork-Totenbeschwörer gelten die folgenden, besonderen Regeln:

- Ein Ork-Totenbeschwörer gilt für alle spielrelevanten Belange als Zombie.
- Ein Ork-Totenbeschwörer erscheint immer mit seiner eigenen Privatarmee. Wenn ein Totenbeschwörer erscheint, legt ein zusätzliches Brutplättchen, mit der Totenbeschwörer-Seite nach oben, in seine Zone und führt dort sofort eine Zombie-Brut durch. Ab sofort ist dieses Totenbeschwörer-Brutplättchen aktiv und ihr zieht für es in der Brutphase wie für reguläre Brutplättchen eine Zombiekarte.

- Für jede Totenbeschwörer-Zombiekarte (egal welcher Art), die ihr im weiteren Verlauf zieht, erhält jeder Totenbeschwörer auf dem Spielplan eine Extra-Aktivierung. Das gilt, bis der Totenbeschwörer entweder tot oder entkommen ist.

- Jede Ork-Totenbeschwörer-Zombiekarte zeigt das Horden-Symbol. Jedes Mal, wenn ihr eine solche Karte zieht, fügt ihr der Horde 1 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Fettbrocken und 1 Ork-Läufer hinzu (siehe *Die Horde*, Seite 19).

- Ein Ork-Totenbeschwörer versucht immer, vom Spielplan zu entkommen. Wenn sich in seiner Zone keine Überlebenden befinden, die er angreifen könnte (siehe *Zombiephase* auf Seite 25), bewegt er sich 1 Zone in Richtung des nächsten normalen Brutplättchens (nicht Totenbeschwörer-Brutplättchens), das nicht in der Zone mit seinem eigenen Brutplättchen liegt. Er ignoriert sowohl Überlebende in Sichtlinie als auch Lärm. Sind mehrere Brutplättchen gleich weit entfernt, entscheidet ihr, in welche Richtung er sich bewegt.

Es wurde eine Ork-Totenbeschwörer-Zombiekarte gezogen. Die Ork-Totenbeschwörer-Miniatur und ein Totenbeschwörer-Brutplättchen kommen in diese Zone.

- Dadurch werden der Horde 1 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Fettbrocken und 1 Ork-Läufer hinzugefügt.
- Für das neue Brutplättchen wird eine weitere Zombiekarte gezogen. Ab sofort wird bei jeder Zombie-Brut auch für dieses Brutplättchen eine Zombiekarte gezogen.



SCHRITT 1



Der Ork-Totenbeschwörer versucht, über die nächstgelegene Brutzone zu entkommen. Seine Startzone (mit seinem Brutplättchen) wird dabei nicht berücksichtigt. Die obere Brutzone ist nur 3 Zonen weit entfernt.

Alle anderen Zombies sind auf dem Weg, Rolf und Megan zu bekämpfen.

SCHRITT 2



- Ihr verliert die Partie sofort, wenn ein Totenbeschwörer entkommt, während 6 (oder mehr) Brutplättchen auf dem Spielplan sind. (Hierbei werden die Totenbeschwörer-Brutplättchen natürlich mitgezählt.)

- Wenn ihr einen Ork-Totenbeschwörer tötet, kommt die Invasion ins Stocken. Direkt nach seinem Ableben wählt ihr ein beliebiges Brutplättchen (auch seines oder ein anderes Totenbeschwörer-Brutplättchen) und entfernt es vom Spielplan. Befindet sich sein Totenbeschwörer-Brutplättchen danach noch auf dem Spielplan, ersetzt es durch ein normales Brutplättchen.

- Ein Ork-Totenbeschwörer entkommt vom Spielplan, sobald er in einer Brutzone steht und aktiviert wird. Sein Totenbeschwörer-Brutplättchen wird dann durch ein normales Brutplättchen ersetzt.

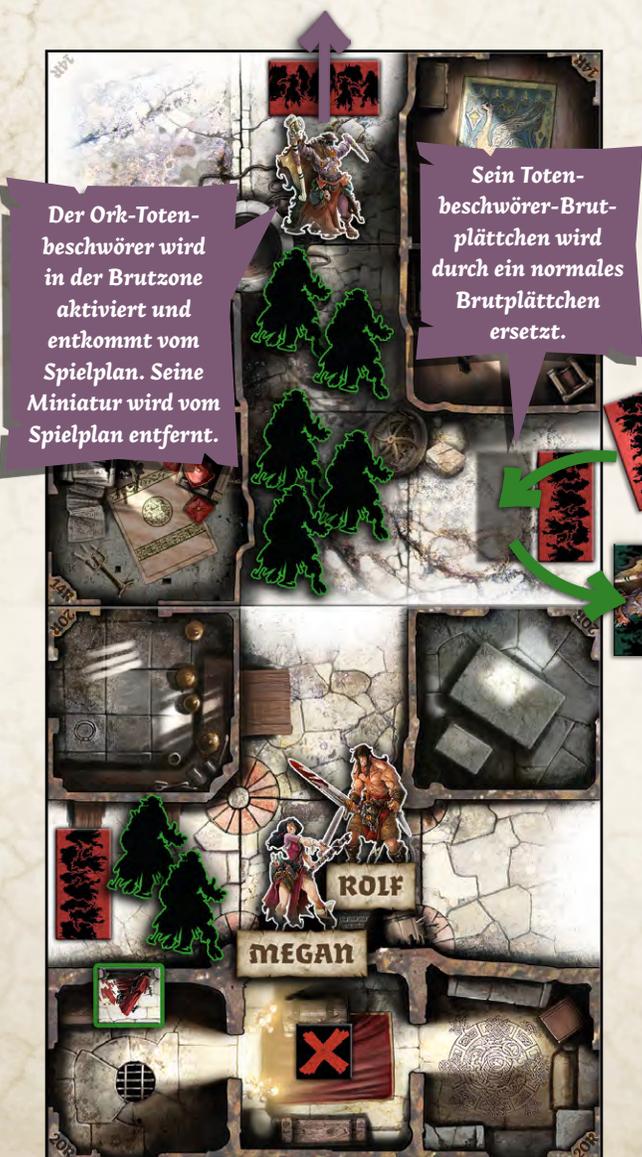


1) Megan tötet den Totenbeschwörer mit einem Kampfzauber.

2) Die Spieler beschließen, dieses Brutplättchen zu entfernen, um den Weg zu diesem Ziel zu sichern.

3) Das Totenbeschwörer-Brutplättchen wird durch ein normales, rotes Brutplättchen ersetzt.

SCHRITT 3: Ein gutes Ende



Der Ork-Totenbeschwörer wird in der Brutzone aktiviert und entkommt vom Spielplan. Seine Miniatur wird vom Spielplan entfernt.

Sein Totenbeschwörer-Brutplättchen wird durch ein normales Brutplättchen ersetzt.

SCHRITT 3: Ein schlimmes Ende

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass sich alle Brutplättchen in derselben Zone befinden. Auch in diesem Fall erscheint der Ork-Totenbeschwörer mit seinem Brutplättchen in dieser Zone, entkommt aber, sobald er aktiviert wird.



DAS RITUAL DER TOTENBESCHWÖRER



KAMPF

MIT DIESER VARIANTE SPIELEN

Die Variante „Ritual der Totenbeschwörer“ ermöglicht es euch, mit verschiedenen Totenbeschwörern zur gleichen Zeit zu spielen. Dafür benötigt ihr zunächst zusätzliche, besondere Totenbeschwörer wie z. B. die aus den separat erhältlichen *Special Guest Boxes*.

1. Erschafft euer eigenes „Ritual der Totenbeschwörer“, indem ihr vor Spielbeginn die Totenbeschwörer auswählt, denen sich eure Überlebenden stellen sollen. Je mehr ihr nehmt, desto größer wird die Herausforderung! Entfernt die sechs Ork-Totenbeschwörer-Zombiekarten aus dem Stapel und ersetzt sie mit den Totenbeschwörer-Zombiekarten, gegen die ihr in dieser Partie antreten wollt. Mischt diese Karten in den Stapel der Zombiekarten – und das Ritual kann beginnen! **BEISPIEL:** *Ihr besitzt zwei Ork-Totenbeschwörer-Miniaturen sowie Ostokar und To-Me Ku-Pa. Ihr entscheidet, mit allen vier zu spielen und das Ritual aus den folgenden sechs Totenbeschwörer-Zombiekarten zusammenzustellen: 3-mal Ork-Totenbeschwörer, 2-mal Ostokar und 1-mal To-Me Ku-Pa. Natürlich hättet ihr auch jede andere Kombination wählen können. So wird To-Me Ku-Pa zwar nur gelegentlich auftauchen, aber seine Sonderregel macht das umso aufregender!*

2. Es gelten die normalen Regeln für Totenbeschwörer, nach denen Totenbeschwörer bei der Brut erscheinen und sich bewegen. Nutzt die verschiedenfarbigen Totenbeschwörer-Brutplättchen, um festzuhalten, welcher Totenbeschwörer in welcher Zone erschienen ist. Zur Erinnerung: Immer wenn ihr eine Totenbeschwörer-Zombiekarte zieht, erhalten alle anderen Totenbeschwörer auf dem Spielplan eine Extra-Aktivierung – bis sie entkommen oder getötet werden. **BEISPIEL:** *Ein Ork-Totenbeschwörer sowie Ostokar und To-Me Ku-Pa sind bereits auf dem Spielplan. Ihr zieht eine Ork-Totenbeschwörer-Zombiekarte: Stellt einen Ork-Totenbeschwörer in die Zone, für die ihr die Karte gezogen habt und legt ein Totenbeschwörer-Brutplättchen dorthin. Die drei anderen Totenbeschwörer erhalten eine Extra-Aktivierung. Das Ende ist nah!*

3. Hütet euch vor dem finsternen Ritual! Wenn sich 2 (oder mehr) Totenbeschwörer am Ende der Zombiephase in derselben oder in benachbarten Zonen befinden, entkommen sie vom Spielplan, so als hätten sie die Brutzone erreicht, über die sie entkommen können. Ersetzt ihre Totenbeschwörer-Brutplättchen durch normale Brutplättchen.

4. Jeder besondere Totenbeschwörer hat eigene Regeln, die auf seinen Zombiekarten erläutert werden. Diese Regeln gelten ab dem Moment, in dem er erscheint, bis er entkommt oder getötet wird.

Das hier ist kein Schlachtfeld. Wir bekämpfen die Zombies in verwüsteten Dörfern, in Wäldern, auf matschigem Boden. Man kann das nicht mal einen geordneten Kampf nennen, sondern eher einen ins Leben gerufenen Widerstand. Ein sehr entschlossener und erzürnter Widerstand gegen ebenso entschlossene und erzürnte Eindringlinge.



Würfelanzahl

Wenn dein Überlebender eine Nahkampf-, Fernkampf-, Magie- oder Belagerungsaktion ausführt, um Zombies anzugreifen, wirf so viele Würfel, wie auf der Karte der Waffe, des Zaubers oder der Belagerungsmaschine angegeben ist.



Beidhändig

Hat dein Überlebender zwei identische Waffen oder Kampfzauber mit dem Beidhändig-Symbol in den Händen, darfst du beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen.

Beidhändig geführte Fernkampfwaffen und Kampfzauber müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.

BEISPIEL 1: *Johannes hat zwei Repetier-Armbrüste in den Händen. Da die Repetier-Armbrüste das Beidhändig-Symbol haben, darf er mit beiden gleichzeitig schießen. Er wirft daher für eine Fernkampfaktion 6 Würfel, da jede Repetier-Armbrust eine Würfelanzahl von 3 hat!*



BEISPIEL 2: Asim hält 2 Krummdolche. Da dies identische Waffen mit dem Beidhändig-Symbol sind, kann er mit beiden gleichzeitig angreifen. Eigentlich dürfte er 2 Würfel werfen (1 für jeden Dolch). Allerdings gewährt jeder Dolch auch einen Bonus von +1 Würfel auf eine weitere ausgerüstete Nahkampfwaffe. Dieser Bonus gilt wechselseitig, sodass jeder Dolch dem anderen einen Bonus von +1 Würfel gewährt. Das macht insgesamt 4 Würfel!



Besondere Auswirkung

Wenn ausgerüstet: Eine andere eingesetzte Nahkampfwaffe erhält +1 Würfel.

Würfelanzahl: 1



Genauigkeit

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



Schaden

Jeder Treffer verursacht bei einem Ziel so viel Schaden, wie der Schadenswert der Waffe angibt.

- Ork-Schlurfer, Ork-Läufer und Ork-Totenbeschwörer werden bereits durch einen Treffer mit 1 (oder mehr) Schaden getötet.
- Ork-Fettbrocken werden durch einen Treffer mit 2 (oder mehr) Schaden getötet. Es ist völlig egal, wie viele Treffer mit 1 Schaden ihr einem Fettbrocken zufügt – die steckt er alle weg, ohne auch nur zu zucken.
- Ork-Monstren werden durch einen Treffer mit 3 (oder mehr) Schaden getötet. Da es in *Zombicide: Green Horde* jedoch keine Waffe mit 3 Schaden gibt, könnt ihr ein Monstrum nur mit Drachenfeuer oder dem Tribok erledigen (siehe Seiten 35 bzw. 36).

DREI HÄNDE?

Liegt die passende Ausrüstungskarte auf der Körper-Ablage, scheint es, als hätte der Überlebende drei Karten in seinen Händen ausgerüstet. Aber natürlich kann er nur zwei von ihnen gleichzeitig nutzen. Immer bevor der Überlebende eine Aktion durchführt oder würfelt, muss der Spieler entscheiden, welche zwei der drei Karten gerade als ausgerüstet gelten.

BEISPIEL: Johannes schießt mit seinen beiden Repetier-Armbrüsten auf 3 Ork-Schlurfer, die einen Ork-Fettbrocken bewachen, und erzielt 5 Treffer. Die ersten 3 Treffer erledigen die Ork-Schlurfer. Die beiden übrigen Treffer steckt der Fettbrocken ohne Auswirkungen weg, da die Repetier-Armbrust nur jeweils 1 Schaden verursacht.

Aber Seli kommt hinzu, um ihn mit ihrem Nordischen Schwert zu erledigen. Sie landet zwar nur einen Treffer, aber das Nordische Schwert verursacht 2 Schaden pro Treffer, genug für den Ork-Fettbrocken!

Hätte sie anstelle des Fettbrockens 2 Läufern gegenübergestellt, hätte der eine Treffer nicht beide Läufer getötet. Jeder Treffer kann nur gegen ein einzelnes Ziel gerichtet sein, egal wie viel Schaden er verursacht. Jeder überzählige Schaden richtet nur eine größere Sauerei an, ist ansonsten aber Verschwendung.

NAHKAMPFAKTION

Ein Überlebender, der eine Nahkampfwaffe (eine Waffe mit maximaler Reichweite von 0) in der Hand hält, kann einen Zombie in seiner Zone angreifen. Jedes Würfelresultat, 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 35).



Wenn auch Krummdolch ausgerüstet: +1 Würfel.

BEISPIEL: Berin greift 1 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Läufer und 1 Ork-Fettbrocken mit seinem Scimitar an. Er wirft eine 4 und eine 3, also 2 Treffer. Er tötet damit den Ork-Schlurfer und den Ork-Läufer, da die Waffe nicht genügend Schaden verursacht, um den Ork-Fettbrocken zu erledigen. Rolf befindet sich zwar in derselben Zone, kann jedoch nicht von Berins Nahkampfangriffen getroffen werden.

◆ FERNKAMPFAKTION

Ein Überlebender, der eine Fernkampf-Waffe (eine Waffe mit maximaler Reichweite von 1 oder mehr) in der Hand hält, kann in eine beliebige Zone schießen, die er sieht und die innerhalb der Reichweite seiner Waffe liegt (siehe *Sichtlinie* auf Seite 10).

Zur Erinnerung:

- In Gebäuden ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen beschränkt, zu denen es einen offenen Durchgang gibt.
- Hecken blockieren die Sichtlinie (siehe Seite 37).
- Fehlschüsse können Eigenbeschuss verursachen (siehe Seite 35), also zielt genau!



Reichweite

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: Der Langbogen hat eine Reichweite von 1-3. Das bedeutet, er kann bis zu 3 Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in welcher der Schütze steht. Die Hand-Armbrust hat eine Reichweite von 0-1. Sie kann daher in dieselbe Zone schießen, in der ihr Besitzer steht, oder in eine angrenzende Zone.

Wenn eine Zone für einen Fernangriff gewählt wurde, werden alle Figuren in den Zonen zwischen dem Schützen und dem Ziel ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Zombies durch besetzte Zonen hindurchschießen können! Ein Überlebender kann sogar in eine andere Zone schießen, wenn sich Zombies in seiner eigenen Zone befinden!

ZIELPRIORITÄTEN

Wenn ein Überlebender mit einer Fernkampf-Waffe schießt (auch 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. Ork-Schlurfer
2. Ork-Fettbrocken/Ork-Monstrum (Wahl des Schützen)
3. Ork-Läufer
4. Ork-Totenbeschwörer

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.

ZIEL-PRIORITÄT	ZOMBIE-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Ork-Schlurfer	1	1	1
2	Ork-Fettbrocken/ Ork-Monstrum	1	2/3	1/5
3	Ork-Läufer	2	1	1
4	Ork-Totenbeschwörer	1	1	1

BEISPIEL: Seli ist mit zwei Hand-Armbrüsten bewaffnet (Reichweite 0-1, Würfel 2, Genauigkeit 3+, Schaden 1, beidhändig). Sie schießt auf 2 Ork-Schlurfer, 1 Ork-Fettbrocken und 2 Ork-Läufer, die sich in einer benachbarten Zone befinden. Sie wirft 4 Würfel (2 für jede beidhändige Hand-Armbrust) und würfelt , , und . Die Hand-Armbrust trifft bei 3 oder höher. Daher erzielt Seli 3 Treffer. Die ersten beiden Treffer töten die beiden Ork-Schlurfer, da diese die höchste Zielpriorität haben. Der letzte Treffer erwischt den Ork-Fettbrocken, aber tötet diesen nicht, da 2 Schaden notwendig sind, um einen Ork-Fettbrocken zu töten.



EIGENBESCHUSS

Uuuups.

– Dein (einstziger) bester Freund

Ein Überlebender kann sich bei einem Angriff nicht selbst verletzen. Aber es kann Notsituationen geben, die es erfordern, eine Fernkampf- oder Magieaktion gegen eine Zone zu richten, in der ein Gruppenmitglied fest sitzt.

In einem solchen Fall trifft jeder Fehlschuss bzw. missglückte Zauber automatisch Überlebende in der Zielzone. Verteilt die Treffer dieses Eigenbeschusses nach Belieben. Auch bei Eigenbeschuss sind Rüstungswürfe zulässig. Jeder Erfolg negiert einen so verursachten Treffer. Jeder nicht durch Rüstung verhinderte Treffer verursacht so viele Wunden, wie der Schadenswert der Waffe bzw. des Zaubers beträgt.

Zur Erinnerung: Im Nahkampf gibt es keinen Eigenbeschuss. Das Töten eines Überlebenden gibt keine Erfahrungspunkte.

BEISPIEL 1: Johannes schießt mit einer Armbrust (Würfel 2, Genauigkeit 4+, Schaden 2) auf eine Zone, in der sich Berin und 2 Ork-Schlurfer befinden. Er würfelt  und : 1 Treffer und 1 Fehlschuss! Der Treffer tötet einen der Schlurfer. Der Fehlschuss trifft den befreundeten Berin, der 2 Wunden durch Eigenbeschuss einsteckt.

BEISPIEL 2: In einem Notfall zaubert Megan einen beidhändigen Telekinetischen Schlag (Würfel 1+1, Genauigkeit 4+, Schaden 1) auf eine Zone, in der sich Seli und 1 Ork-Läufer befinden. Sie würfelt  und : 2 Treffer! Einer tötet den Ork-Läufer, der zweite geht verloren. Nur Fehlschüsse gelten als Treffer gegen Überlebende, daher wird Seli nicht getroffen.

BEISPIEL 3: Seli schießt mit einer Hand-Armbrust (Würfel 2, Genauigkeit 3+, Schaden 1) in ihre Zone, in der sie zusammen mit Rolf und 2 Ork-Schlurfern steht. Sie würfelt  und : 1 Treffer und 1 Fehlschuss. Der Treffer tötet einen Ork-Schlurfer. Der Fehlschuss trifft Rolf für 1 Wunde, da Seli sich nicht selbst treffen kann.

WAFFEN NACHLADEN

Die meisten Waffen können durchgängig benutzt werden, doch manche benötigen 1 Aktion, um sie zwischen 2 Schüssen in einer Runde nachzuladen. Drehe die Karte um 180°, wenn der Überlebende mit ihr geschossen hat, um anzuzeigen, dass sie leer ist und vor einem weiteren Schuss nachgeladen werden muss. In der Endphase jeder Runde werden diese Waffen kostenlos nachgeladen, sodass sie zu Beginn jeder Runde geladen sind.

- Wird eine solche Waffe abgefeuert und ohne nachzuladen an einen anderen Überlebenden gegeben, muss sie zunächst nachgeladen werden, bevor der neue Besitzer sie in dieser Runde abfeuern kann.
- Wenn man mit zwei gleichen Beidhand-Waffen ausgerüstet ist, die Nachladen erfordern, lädt 1 Aktion beide Waffen nach.
- Überlebende können mit einer einzelnen Beidhand-Waffe in eine Zone schießen und danach mit einer weiteren Aktion die zweite Waffe in eine andere Zone abfeuern.

BEISPIEL: Zu Beginn ihres Zuges hält Seli zwei Hand-Armbrüste in ihren Händen. Sie schießt mit beiden in ihrer ersten Aktion und lädt sie mit der zweiten Aktion nach, um mit der dritten Aktion erneut zu schießen. Die Hand-Armbrüste sind jetzt leer. In der Endphase werden beide Hand-Armbrüste kostenlos nachgeladen.

MAGIEAKTION



Ein Überlebender, der einen Kampfzauber (einen Zauber mit Kampfattributen) in der Hand hält, kann diesen Zauber in eine Zone wirken, die er sieht und die sich in Reichweite des Zaubers befindet. Für Magieaktionen gelten dieselben Regeln wie für Fernkampfaktionen.

TRIBOK ABFEUERN

Ein Überlebender kann 3 Aktionen aufwenden, um den Tribok in seiner Zone zu laden und abzufeuern. Dabei kann er keine Fertigkeiten oder Effekte nutzen, die sich auf Kampfaktionen beziehen. Den Tribok abzufeuern, verursacht **keinen Lärm**.

1. Der Spieler kann eine beliebige Zone auf dem Spielplan wählen, die 2 oder mehr Zonen weit vom Tribok entfernt ist. Es wird keine Sichtlinie benötigt und es kann sich sogar um eine Gebäudezone handeln.

2. Es stehen drei verschiedene Munitionsarten zur Verfügung, aus denen der Spieler frei für diesen Angriff wählen kann:

- **Schrot:** Würfel 6, Genauigkeit 4+, Schaden 1
- **Kugeln:** Würfel 3, Genauigkeit 4+, Schaden 2
- **Felsbrocken:** Würfel 1, Genauigkeit 4+, Schaden 3

Falls irgendein Überlebender (nicht notwendigerweise der Schütze) Sichtlinie zur gewählten Zone hat, verbessert sich die Genauigkeit auf 3+.

3. Treffer und Wunden werden nach den normalen Regeln angewendet, es gelten sowohl die Zielprioritäten als auch die Regeln zu Eigenbeschuss.

Die Horde unter Beschuss nehmen: Du kannst auch die Horde aufs Korn nehmen. In diesem Fall gilt die Horde (mit allen beiseitegestellten Zombies) als eine einzelne Zone, die als Ziel gewählt werden kann. Es gibt keine Sichtlinie zur Horde; die Liste der Zielpriorität gilt wie üblich.

DRACHENFEUER

Auf Drachenfeuer ist Verlass.

– Megan



Drachengalle-Plättchen können mit einer Fackel entzündet werden.

Für 1 Aktion kann ein Überlebender eine Drachengalle-Karte ablegen, um ein Drachengalle-Plättchen in Entfernung 0-1 auf den Spielplan zu legen. Dafür muss er die Karte in der Hand ausgerüstet und Sichtlinie zur Zielzone haben. Später kann ein Überlebender für 1 Aktion eine in der Hand getragene Fackel ablegen, um Drachengalle in Entfernung 0-1 zu entzünden und so ein Drachenfeuer zu entfachen: Jede Figur in der Zone des Drachenfeuers wird getötet. Dabei ist egal, wie viel Schaden die Figur aushalten kann, ob sie eine Rüstung trägt, ob sie bei bester Gesundheit oder bereits



verwundet ist. Drachenfeuer tötet alles und verursacht außerdem **keinen Lärm**.

Entfernt dann das Drachengalle-Plättchen vom Spielplan. Der Überlebende, der die Fackel geworfen hat, erhält alle Erfahrungspunkte für die so getöteten Zombies – vorausgesetzt, er hat überlebt. Nutzt Drachenfeuer, um explosive Zombiefallen aufzustellen. Sollten sich bereits alle Drachengalle-Plättchen auf dem Spielplan befinden und ihr ein weiteres auslegen wollen, wählt eines der ausliegenden und verlegt es in die neue Zone.



Schritt 1: Asim ist von Zombies umzingelt. Er wirft daher eine Flasche mit Drachengalle in seine eigene Zone und legt ein Drachengalle-Plättchen dorthin. Dann verlässt er die Zone.



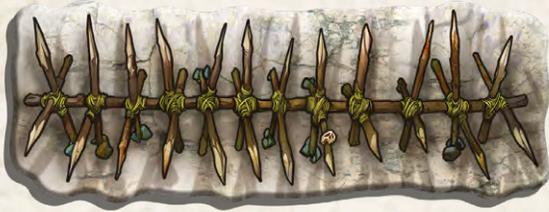
Schritt 2: Alle Zombies laufen Asim hinterher. Jetzt wirft er seine Fackel auf die Drachengalle und entfacht ein Drachenfeuer. Alle Zombies in dieser Zone werden abgefackelt! Und Asim erhält dafür die Erfahrungspunkte!



BARRIKADEN, HECKEN & WASSERZONEN

In *Zombicide: Green Horde* seid ihr in einer ländlichen Gegend mit nur wenigen Gebäuden unterwegs. Hohe Hecken grenzen Felder und Gärten voneinander ab. Das stürmische Wetter dieser Region sorgt für Wasserzonen verschiedener Größe.

BARRIKADEN



Barrikaden werden auf die Kante zwischen zwei Zonen gelegt und verhindern jegliche Bewegung zwischen diesen Zonen, ohne die Sichtlinie zu blockieren. Sie sind praktisch, um Zombies aufzuhalten und sie aus der Ferne zu erledigen.

- Überlebende können Barrikaden nicht durchschreiten. Allerdings können sie hindurchsehen und daher Aktionen (wie Magie- oder Fernkampfactionen) durchführen sowie Fertigkeiten (wie *Springen*) nutzen, die eine Sichtlinie erfordern.
- Barrikaden sind für Zombies Hindernisse, die sie zu umgehen versuchen, um ihre Zielzone zu erreichen. Falls es keinen anderen Weg zu ihrer Zielzone gibt und sich ein oder mehrere Zombies benachbart zu einer Barrikade befinden, zerstören sie die Barrikade **vor ihrer Bewegung**; danach bewegen sie sich wie üblich auf ihre Zielzone zu.
- Manche Questbeschreibungen enthalten Sonderregeln für Barrikaden.

HECKEN

Hinter jeder Hecke kann ein Kampf auf dich warten. Du bist ein Überlebender? Sei ein Jäger!
– Rolf

Hecken finden sich sowohl auf Kartenteilen als auch als Plättchen, um den Spielplan für manche Quests anpassen zu können. Da Hecken die Sichtlinie blockieren, haben sie einen großen Einfluss auf die Bewegung, den Fernkampf und die Wegfindung der Zombies. Sie sorgen für ein tödliches Versteckspiel.

- Hecken blockieren die Sichtlinie für Überlebende und Zombies. Nur *Wulfsburg-Erweiterung*: Figuren in einer Turmzone können über Hecken hinwegsehen.



- Jedes Mal, wenn ein Überlebender eine Hecke durchquert, ohne eine Sichtlinie zur Zielzone zu haben, wirft dessen Spieler einen Würfel. Bei einer **1** wird ein Ork-Schlurfer in die Zielzone gestellt (der dort bisher unentdeckt umherwanderte). Dadurch wird der Horde kein Zombie hinzugefügt, allerdings kommt es wie gewohnt zu einer Extra-Aktivierung, wenn die Miniaturen zur Neige gehen (siehe Seite 29).

- Ihr könnt die Heckenplättchen verwenden und auf die Kante zwischen zwei Zonen legen, um eure Lieblingsquests anzupassen oder eigene Quests zu erstellen.

WASSERZONEN

Wasserzonen sind Straßenzonen, in denen die Figuren hüft-hoch im Wasser stehen. Meistens sind Wasserzonen mit gewöhnlichen, trockenen Zonen über ein Ufer oder einen Mauervorsprung miteinander verbunden.

- Ein **Ufer** ist ein flach ansteigender Übergang von einer Wasserzone zu einer trockenen Straßenzone (und umgekehrt) und ist durch eine helle, schäumende Grenze dargestellt.
- Ein **Mauervorsprung** stellt einen nennenswerten Höhenunterschied zwischen einer Wasserzone und einer trockenen Straßenzone dar und ist durch eine dunkle, schattige Grenze gekennzeichnet.



Figuren können sich ohne Einschränkung von einer trockenen Zone in eine Wasserzone bewegen. Eine Wasserzone **zu verlassen**, ist je nach Art der Zielzone oder Grenze schwieriger:

VERLASSEN EINER WASSERZONE ...			
	IN EINE ANDERE WASSERZONE	ÜBER EIN UFER	ÜBER EINEN MAUERVORSPRUNG
ÜBERLEBENDER	1 zusätzliche Aktion erforderlich	Keine Einschränkung	1 zusätzliche Aktion erforderlich
ZOMBIE	Keine Einschränkung	Keine Einschränkung	nicht möglich (der Zombie sucht einen anderen Weg)

- Weitere Merkmale und Objekte zwischen zwei Zonen gelten weiterhin: Hecken blockieren die Sichtlinie, Mauern zusätzlich die Bewegung usw.
- Ein Überlebender, auf den *Schnelligkeit* gewirkt wurde, ignoriert jegliche Auswirkungen von Wasserzonen.
- Sobald eine Belagerungsmaschine in eine Wasserzone gesetzt wird, ist sie zerstört und ihre Miniatur wird entfernt.
- Drachenfeuer (egal aus welcher Quelle) hat in einer Wasserzone keinen Effekt.
- Die Bewegung in eine Wasserzone, egal ob über ein Ufer oder einen Mauervorsprung, ist nicht eingeschränkt und folgt für alle Figuren den normalen Bewegungsregeln.

Die folgenden Beispiele zeigen die Unterschiede zwischen Ufern, Mauervorsprüngen und wie beides die Bewegung beeinflusst.





ULTRAROT- MODUS

Zombies mögen stark sein, aber sie sind tot. Und soweit ich weiß, lernen Tote nichts mehr hinzu. Wir hingegen sind zwar nur wenige Überlebende, aber unser Wille hilft uns zurückzuschlagen, zu lernen ... und zu wachsen.

– Seli

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 Leichenberge aufzutürmen und um auf besonders großen Spielplänen 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: Green Horde* aufgeführte Fertigkeit aus (mit Ausnahme der Fertigkeiten mit Klammern, wie beispielsweise „Beginnt mit [Ausrüstung]“).

BEISPIEL: Seli hat gerade ihren 43. Erfahrungspunkt bekommen und damit Gefahrenstufe Rot erreicht. Sie hat die folgenden Fertigkeiten: SPRINGEN (Blau), +1 AKTION (Gelb), +1 FREIE NAHKAMPF-AKTION (Orange) und +1 FREIE BEWEGUNGS-AKTION (Rot).

Der Spieler setzt den Markierungsstift zurück an den Anfang der Gefahrenanzeige, während der Zombizid weitergeht. Seli ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und erhält weitere Erfahrungspunkte, wenn sie mehr Zombies tötet.

Seli 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 ZUSCHLAGEN & ABHAUEN, die zweite Fertigkeit dieser Stufe. Beim erneuten Erreichen von Gefahrenstufe Rot erhält sie wieder eine zusätzliche Fertigkeit: Der Spieler entscheidet sich für ZOMBIEKENNTNIS. Der Markierungsstift wird erneut an den Anfang gesetzt. Im dritten Durchlauf bekommt Seli keine Fertigkeit auf den Gefahrenstufen Blau, Gelb und Orange, da sie diese alle bereits erworben hat. Auf Gefahrenstufe Rot erhält sie nun die letzte verfügbare Fertigkeit: WÜRFEL 6: +1 WÜRFEL KAMPF. Der Erfahrungsmarker wird wieder auf den Anfang gesetzt. Seli bekommt weiterhin Erfahrungspunkte und erhält jedes Mal, wenn sie die Gefahrenstufen Orange bzw. Rot erreicht, eine frei wählbare Fertigkeit



DAS SPIEL MIT 7+ ÜBERLEBENDEN

Zombicide 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 wie der *Hero-Box* oder *Wulfsburg*.



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.
- 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!
- In einer Partie mit 6 Überlebenden verliert ihr, wenn 6 Brutplättchen auf dem Spielplan sind und ein Totenbeschwörer entkommt. Erhöht diese Zahl um so viele Brutplättchen, wie ihr aufgrund weiterer Überlebender zusätzlich ausgelegt habt. (Also um 1 für je 2 Überlebende über 6, aufgerundet.)

ANZAHL ÜBERLEBENDER	ZUSÄTZLICHE BRUTPLÄTTCHEN	MAX. ANZAHL BRUTPLÄTTCHEN
bis 6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9



QUESTS

◆ QUEST 0 - TUTORIAL: DER DUNKLE SCHREIN

EINFACH / 4+ ÜBERLEBENDE / 45 MINUTEN

Auf der Suche nach frischem Wasser sind wir auf einen entweihten Druidenschrein gestoßen, der voll dunkler Energie pulsierte. Zombies wurden angezogen wie Flotten von einer Kerze und bedrohen nun die gesamte Gegend. Wir sind Überlebende und Zombiejäger. Es ist unsere Pflicht, die Pläne der Totenbeschwörer zu durchkreuzen. Und es macht Spaß. Ja, ich geb's zu, sorry Mama!

Benötigte Kartenteile: 16R, 17R, 18R & 20V.

20V	16R
18R	17R



ZIELE

- Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:
- 1. Stoppt die Invasion in dieser Gegend.** Entfernt alle 3 Brutplättchen (blau, grün, rot).
 - 2. Das Abenteuer beginnt!** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Leuchfeuer der Totenbeschwörer.** Das blaue und das grüne Brutplättchen sind von Beginn an aktiv. Sobald ihr das blaue oder grüne Ziel aufnehmt, entfernt ihr das Brutplättchen der entsprechenden Farbe.
- **Den entweihten Schrein zerstören.** Das rote Brutplättchen kann mit jeder Belagerungsmaschine (wie dem Tribok) beschossen und entfernt werden. Es benötigt 1 Schaden und hat die niedrigste Zielpriorität (und kommt daher zuletzt).



QUEST 1:

DRACHENGALLE!

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Drachengalle ist kaum aufzutreiben. Wir haben sämtliche Alchemielabore hier und in den Nachbarorten durchsucht – ohne Erfolg. Außerdem gehen uns die Vorräte aus. Vielleicht sollten wir raus auf die Felder gehen, wo früher unsere Bauern geschuftet haben. Dann würden wir zumindest nicht verhungern ... Wir haben von einem Dorf nahe der Grenze zum Ork-Territorium gehört. Es wurde einst durch mehrere Festungen geschützt, weil es ein wichtiger Standort für die Produktion von Drachengalle war. Das könnte ein guter Start sein: ein friedliches Dorf mit Hecken und Feldern. Und Orks. Aber die werden wohl mit den Zombies beschäftigt sein, oder?

Benötigte Kartenteile: 12V, 13V, 15V, 17R, 18V & 20V.

15V	13V
12V	18V
17R	20V

		>
Spieler-Startzone	Ziel (5 EP)	>
		>
Tribok	Brutplättchen	>
		>
Tür	Drachengalle/ Gewölbe-Artefakt	>

ZIELE

Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:

1. **Findet die Drachengalle und alle Schätze.** Nehmt die 4 Drachengalle-Karten sowie alle Ziele auf.
2. **Nichts wie weg.** Versammelt **alle** Überlebenden in der gleichen Zone. Dort dürfen sich keine Zombies mehr befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Nehmt 4 Drachengalle-Karten und mischt sie mit 3 zufälligen Gewölbe-Artefakten zusammen. Legt in jede markierte Zone verdeckt eine dieser Karten. Die unterschiedlichen Rückseiten sind kein Problem, so habt ihr die Wahl!
- **Alchemistische Zutaten.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Dafür seid ihr hier.** Für 1 Aktion kann ein Überlebender eine Karte in seiner Zone aufnehmen (so wie er ein Ziel aufnehmen würde). Dann darf er sein Inventar umsortieren.



QUEST 2:

ORK-TOTENBESCHWÖRER?

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 30-90 MINUTEN

In dem Alchemisten-Dorf mussten wir feststellen, dass die Orks von der Seuche erwischt wurden. Sie verwandeln sich in Zombies, genau wie Menschen ... nur grüner und stärker, **VIEL** stärker! Oder im Falle der Goblins: zahlreicher. Im Lager machten ein paar Theorien die Runde:

Die optimistische: Die Zombies werden die Orks beschäftigen und uns eine Weile in Ruhe lassen.

Die pessimistische: Die Orks werden diese Chance nutzen und uns angreifen.

Die realistische: Die grüne Horde aus unzähligen Orks ist leichte Beute für die Zombies. Bald werden wir einer infizierten Armee gegenüberstehen.

Also beschlossen wir, uns selbst davon zu überzeugen und haben in einem verwüsteten Dorf ein seltsames Versteck gefunden. Nur eines ist schlimmer als Ork-Zombies ... Ork-Totenbeschwörer!

Benötigte Kartenteile: 14V, 15V, 16V & 20V.

16V	20V
14V	15V



ZIELE

Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:

1. Findet den Schlüssel zum Schlupfwinkel des Totenbeschwörers. Findet und nehmt das blaue Ziel auf.

2. Durchsucht das Gebäude. Ihr gewinnt, sobald ein Überlebender das Gebäude hinter der blauen Tür betreten hat und sich dort keine Zombies mehr befinden.

SONDERREGELN

• **Aufbau:** Mischt das blaue, das grüne und 5 rote Ziele verdeckt zusammen. Legt dann in jede angegebene Zone ein zufälliges dieser 7 Ziele. Bildet aus den übrigen 4 Zielen einen verdeckten Stapel und stellt ihn neben den Spielplan bereit.

• **Wofür wohl diese Zaubernetze sind?** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **War das ein Ork?** Wenn ein Überlebender einen Totenbeschwörer tötet, nimmt er das oberste Ziel vom Stapel auf (und erhält wie üblich 5 Erfahrungspunkte).

• **Der Haustürschlüssel.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.

• **Oh oh, seine Schergen kommen!** Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.



QUEST 3:

KENNE DEINEN FEIND

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir können kaum glauben, was wir gesehen haben. Ork-Totenbeschwörer! Erst müssen wir herausfinden, wie viele es sind, und dann, wie wir sie besiegen können. Kenne deinen Feind ...

Benötigte Kartenteile: 14R, 15V, 17R, 18V, 19R & 20R.

ZIELE

Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:

- 1. Findet die Schlupfwinkel der Totenbeschwörer.** Findet und nehmt das blaue sowie das grüne Ziel auf.
- 2. Zerstört ihre Phylakterien.** Nehmt die Ziele hinter der blauen und der grünen Tür auf.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Nehmt 10 Ziele (8x Rot, 1x Blau, 1x Grün).
- Legt je 1 rotes Ziel in die angegebenen Zonen hinter der blauen und der grünen Tür.
- Mischt die übrigen 8 Ziele verdeckt zusammen. Legt 4 zufällige dieser Ziele in die angegebenen Zonen. Bildet aus den anderen Zielen einen verdeckten Stapel und stellt ihn neben den Spielplan bereit.

20R	15V
19R	17R
14R	18V

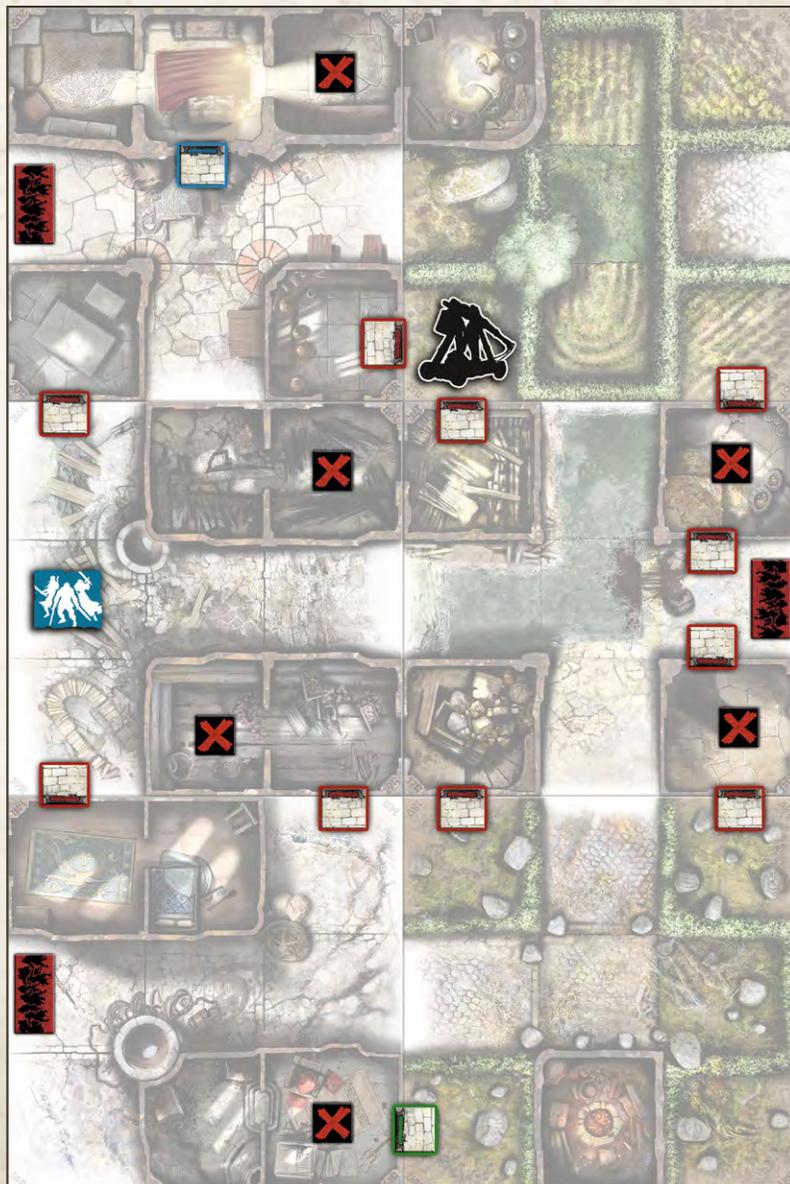
Legend for quest symbols:

- Spieler-Startzone**
- Tribok**
- Brutplättchen**
- Türen**
- Ziel (5 EP)**

• **Schatzkisten.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte und ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Nehmt, was euch gehört.** Wenn ein Überlebender einen Totenbeschwörer tötet, nimmt er das oberste Ziel vom Stapel auf (und erhält die Belohnung, siehe „Schatzkisten“).

• **Versiegelte Türen.** Die blaue und die grüne Tür können erst geöffnet werden, wenn ihr das Ziel der entsprechenden Farbe aufgenommen habt.



QUEST 4:

DER FLUSS DER TOTEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir haben herausgefunden, wofür diese seltsamen Ork-Fetische und -Totems gut sind, die wir während unserer zweiten Quest gefunden haben. Die Ork-Totenbeschwörer locken mit ihnen Zombies in den Fluss. Sie machen sich die Strömung zunutze, um eine riesige Zombiehorde zu versammeln. Leider hat der Fluss viele Sümpfe geschaffen und Dörfer überflutet. Wir sitzen hier fest und wissen nicht, wo sich die Horde versammelt.

Fürs Erste sollten wir uns zum Fluss durchschlagen und dafür sorgen, dass die Zombies nicht dorthin gelangen, wo die Totenbeschwörer sie haben wollen.

Benötigte Kartenteile: 12R, 14R, 15V, 18V, 19R & 20V.



15V	14R
20V	12R
18V	19R



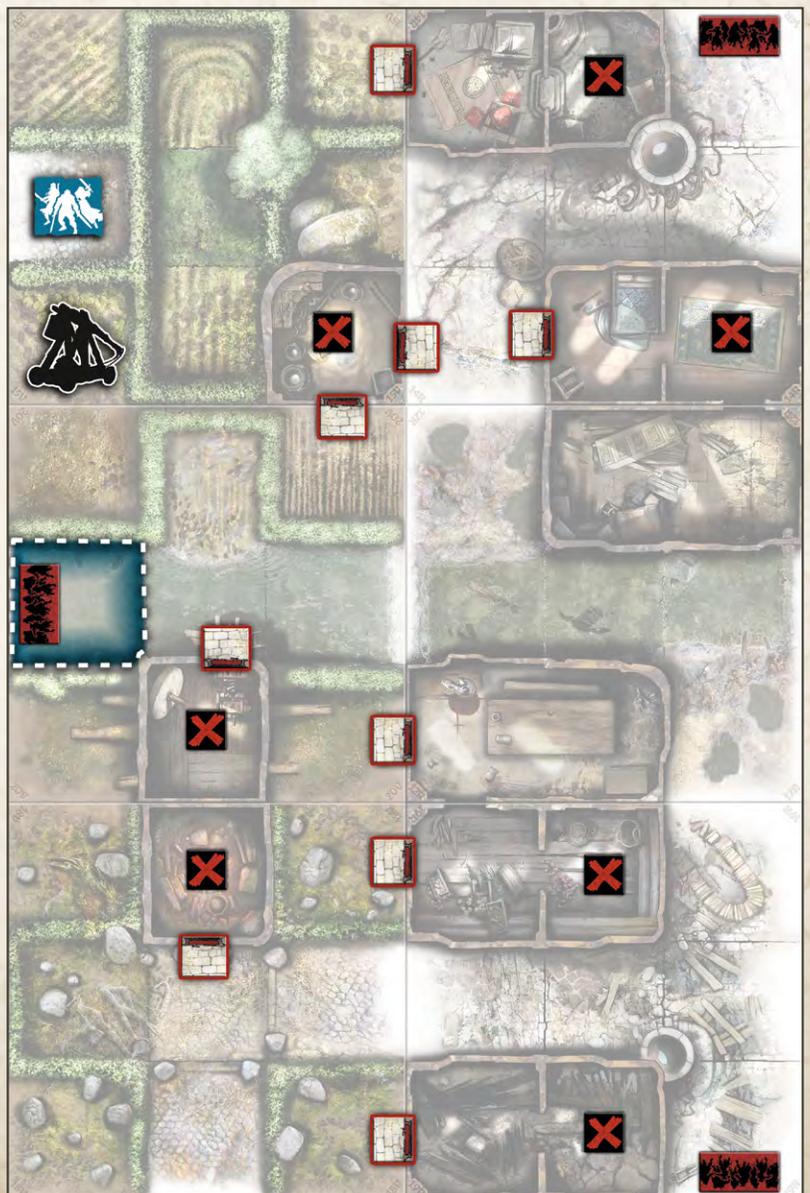
ZIELE

Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Quest zu gewinnen:

- **Zerstört die Zombieköder.** Nehmt alle Ziele auf.
- **Unterbricht den Nachschub.** Verschiebt alle Brutplättchen in die markierte Zone (den Fluss).

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue, das grüne und 5 rote Ziele verdeckt zusammen. Legt dann in jede angegebene Zone ein zufälliges dieser 7 Ziele.
- **Zombieköder zerstören.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Den Nachschub unterbrechen.** Wenn ihr das blaue oder das grüne Ziel aufnehmt, könnt ihr ein beliebiges Brutplättchen in die markierte Zone (den Fluss) verschieben.



QUEST 5:

DIE REINIGENDE FLUT

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Unsere Reise hat uns zu einem kleinen Grenzturm geführt. Natürlich wurde er von Ork-Zombies überrannt, die noch immer umherwandern. Aber sie sind nicht der Grund für unser Kommen, sondern der im Turm befindliche Tribok! Außerdem gibt es in der Nähe einen Staudamm. Wenn wir ihn mit dem Tribok zerstören würden, könnten wir die Ork-Zombies von hier fortspülen.

Benötigte Kartenteile: 13R, 14R, 15R, 16V, 19V & 20R.

ZIELE

Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:

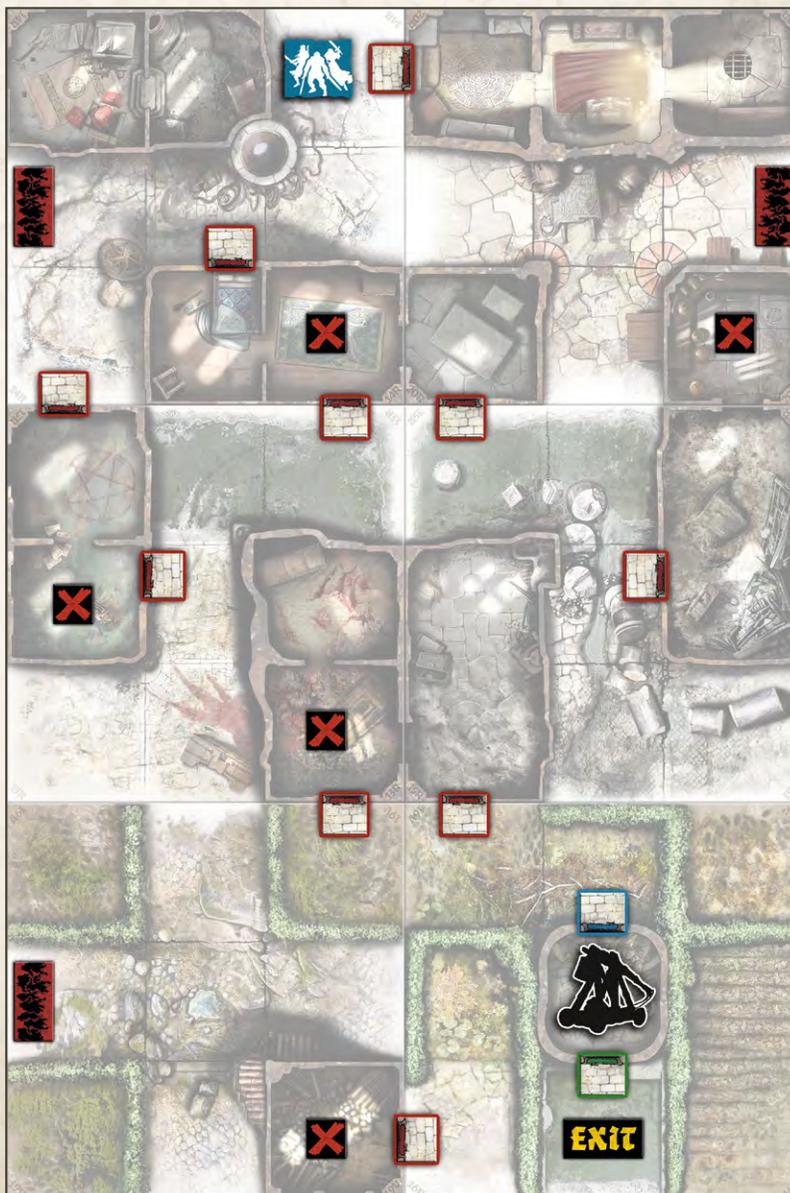
- 1. Erreicht den Tribok.** Der Tribok steht in einem kleinen, befestigten Turm. Findet das blaue sowie das grüne Ziel und öffnet beide Türen.
- 2. Überlebt die Flut.** Feuert den Tribok ab und flutet den Ort. Ihr gewinnt, wenn ihr in der gleichen Runde die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden erreicht und sich dort keine Zombies befinden.

14R	20R
13R	15R
19V	16V



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Glücksfund.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte und ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Verstärkte Türen.** Die blaue und die grüne Tür können erst geöffnet werden, wenn ihr das Ziel der entsprechenden Farbe aufgenommen habt.
- **Den Ort fluten.** Für 3 Aktionen kann ein Überlebender den Tribok abfeuern (ohne Zielzone), um die Flut auszulösen. Ihr gewinnt die Quest, wenn ihr in dieser Runde mit diesem und allen anderen Überlebenden die Ausgangszone erreicht und sich dort keine Zombies mehr befinden.



QUEST 6:

ZIELÜBUNGEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Übung macht den Meister, auch mit einem Tribok. Ein paar Zombies mit einem Volltreffer zu zerschmettern ist lustig, aber wir könnten ihn auch ... strategischer einsetzen. Ein gut platzierter Schuss mit einem 100-kg-Felsbrocken kann für ein gewaltiges Loch im Boden sorgen oder für haufenweise Schutt, um die Zombies aufzuhalten. Wir haben das Dorf und den Steinbruch gefunden, in dem die Geschosse für die königliche Garde gefertigt wurden. Ein perfekter Ort zum Üben. Wie praktisch, dass dort ein Tribok steht.

Benötigte Kartenteile: 12V, 14R, 15R, 17V, 19V & 20R.

12V	14R	15R
20R	17V	19V



ZIELE

Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:

1. **Findet die Munition.** Nehmt alle Ziele auf.
2. **Übungmacht den Meister.** Entfernt mit einer Belagerungsmaschine alle Brutplättchen (siehe rechts „Zielübungen“).

SONDERREGELN

• **Aufbau:** Mischt das grüne und 4 rote Ziele verdeckt zusammen. Legt dann in jede angegebene Zone ein zufälliges dieser 5 Ziele. Deckt anschließend alle Ziele auf.

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

• **Nur weil du paranoid bist ...** Das grüne Brutplättchen kann nicht entfernt werden, wenn ihr einen Totenbeschwörer tötet.

• **... heißt das nicht, dass sie nicht hinter dir her sind ...** Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.

• **Zielübungen.** Sobald ihr alle Ziele aufgenommen habt, könnt ihr Brutplättchen mit jeder Belagerungsmaschine (wie dem Tribok) beschießen und entfernen. Ein Brutplättchen benötigt 1 Schaden und es hat die niedrigste Zielpriorität (und kommt daher zuletzt).



◆ QUEST 7:

DIE HORDE BRENNT!

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Es ist eine Sache, einen Tribok abzufeuern, eine andere, diese Kunst zu perfektionieren. Dazu gehört auch, einen Tribok bauen und reparieren zu können. Etwas, das wir mühsam lernen mussten. Beide zuvor gefundenen Triboke waren beschädigt. So groß ein Tribok auch sein mag, es handelt sich um ein empfindliches Konstrukt! Es mag weder Feuchtigkeit noch Regen. Der strömende Regen hat den ersten Tribok beschädigt und der zweite ist im Fluss gelandet. Wir müssen lernen, unsere neuen Spielzeuge zu pflegen.



Wir haben einen beschädigten Tribok auf einem Bauernhof gefunden. Gerade rechtzeitig, um das Blatt noch zu wenden. Lasst uns das teil reparieren und die Horde in Zombiematsch verwandeln!

Benötigte Kartenteile: 13V, 14R, 15V, 16V, 17V & 20V.

ZIELE

Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:

- 1. Findet die Ersatzteile.** Findet alle rot-roten Ziele und nehmt sie auf.
- 2. Repariert den Tribok.** Ein Überlebender muss dafür 1 Aktion in der Zone mit dem grünen Ziel aufwenden. Es dürfen sich keine Zombies in der Zone befinden.
- 3. Feuer frei!** Ihr gewinnt, sobald sich keine Zombies mehr in der Horde befinden, entweder weil die Horde auf den Spielplan gesetzt wurde oder weil ihr sie mit dem Tribok gänzlich ausgelöscht habt.

SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Legt das grüne Ziel in die angegebene Zone.

• **Tribok-Ersatzteile (oder auch nicht).** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das grüne Ziel kann nicht aufgenommen werden.

• **Was für eine Aussicht!** Sobald alle 3 rot-roten Ziele aufgenommen wurden, kann ein Überlebender in der Zone mit dem grünen Ziel den Tribok reparieren. Dafür muss er 1 Aktion aufwenden und es dürfen sich keine Zombies in der Zone befinden. Dann wird das grüne Ziel durch die Tribok-Miniatur ersetzt. Der Überlebende erhält 5 Erfahrungspunkte.

• **Wie cool ...** Das blaue Ziel bringt (zusätzlich zu den 5 Erfahrungspunkten) 2 zufällige Gewölbe-Artefakte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Er darf sofort sein Inventar kostenlos umsortieren.

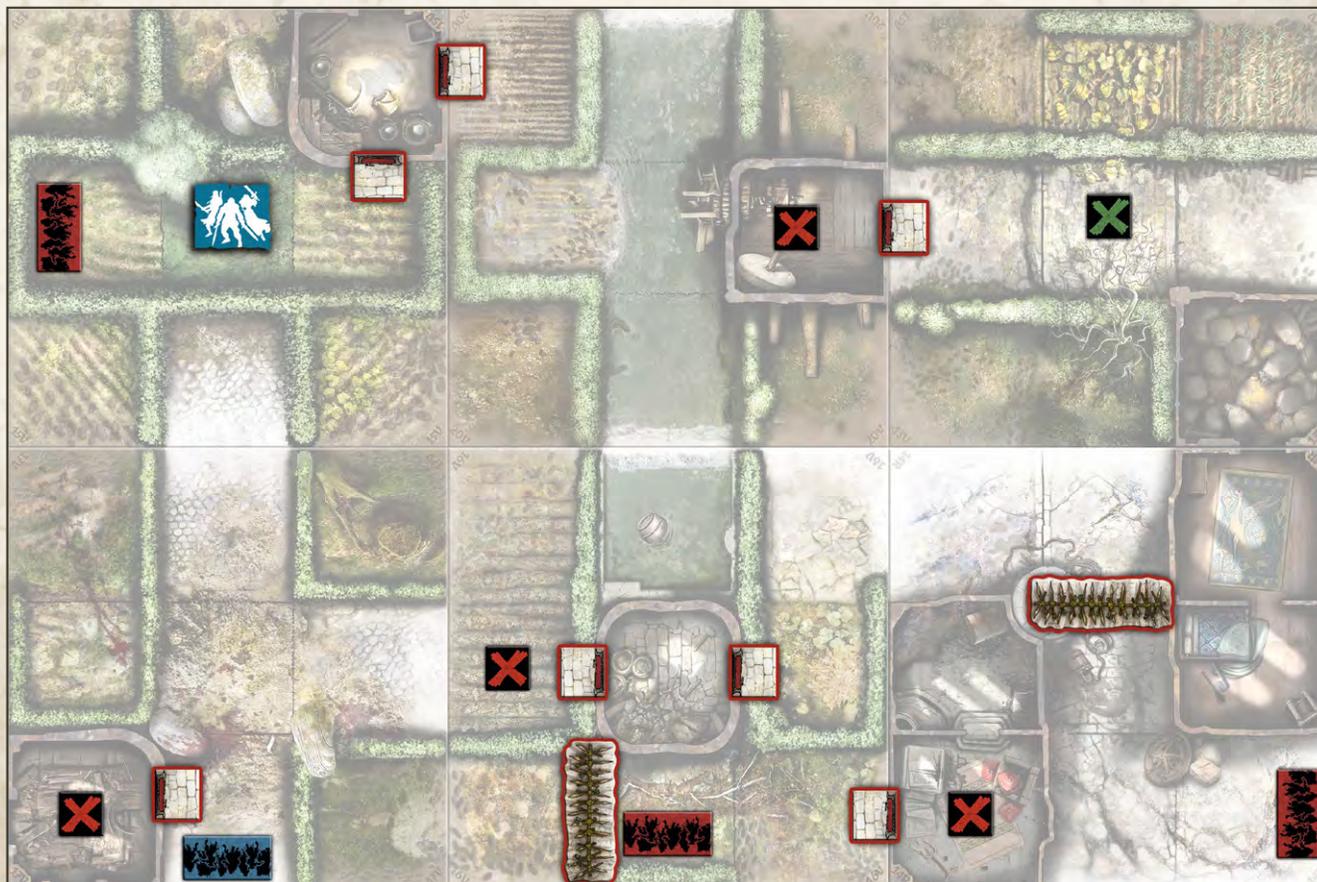
• **... Verdammt!** Das blaue Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.

• **Befestigungen.** Barrikaden werden von Zombies nicht wie gewöhnlich zerstört. Stattdessen gilt: Wenn sich ein oder mehrere Zombies benachbart zu einer Barrikade befinden und sie eine Extra-Aktivierung erhalten, nutzen sie die gesamte Extra-Aktivierung, um die Barrikade zu zerstören.



15V	20V	13V
17V	16V	14R

Spieler-Startzone	Tür	Zu reparierender Tribok	Ziel (5 EP)
Brutplättchen		Barrikade	



QUEST 8:

DIE HERDE HÜTEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Die Kriegskunst bietet viele Möglichkeiten, mit wandelndem Kanonenfutter in Form von Zombielegionen fertigzuwerden. Wir könnten Barrikaden aus spitzen Holzpfählen aufstellen. Spanische Reiter, klingt doch toll. Zombies sind einfach zu dumpf, um sie zu bewegen und laufen lieber um sie herum. Wenn wir sie clever aufstellen, können wir größere Bereiche zombiefrei halten. Außerdem könnten wir unsere hirnlosen Feinde dort zusammenreiben, wo wir sie haben möchten. Zum Beispiel in Reichweite unseres Triboks. Auf geht's!

Benötigte Kartenteile: 12V, 15V, 19V & 20R.

ZIELE

Erladigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Quest zu gewinnen:

- Treibt sie zusammen.** Blockiert alle roten Brutplättchen (siehe rechts „Den Weg versperren“), um die Zombies zusammenzutreiben.
- Sichert den Tribok.** Ihr gewinnt, sobald **alle** Überlebenden in der Zone mit dem Tribok sind und sich dort keine Zombies mehr befinden.

20R	12V
19V	15V



SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Stellt 2 Ork-Fettbrocken, 2 Ork-Läufer und 4 Ork-Schlurfer in die Zone mit dem Tribok. Diese Zombies werden in der Zombiephase ignoriert, bis die blaue Tür geöffnet wurde.

• **Zombienachschub.** Das blaue Brutplättchen ist von Beginn an aktiv. Nur Totenbeschwörer-Brutplättchen können entfernt werden, wenn ihr einen Totenbeschwörer tötet.

• **Sie ist verschlossen!** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.

• **Sie waren Helden.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte und ein Gewölbe-Artefakt nach Wahl für den Überlebenden, der es aufnimmt. Er darf sofort sein Inventar kostenlos umsortieren.

• **Barrikaden bewegen.** Für 1 Aktion kann ein Überlebender eine Barrikade in seiner Zone nehmen und auf sein Überlebenden-Tableau stellen (sie benötigt keine Ablage). Am Ende einer Aktion kann er kostenlos eine Barriere von seinem Tableau auf eine Kante der Zone stellen, in der er sich befindet. Er muss bis zum Ende seines Zuges alle Barrikaden aufstellen, die er auf seinem Tableau hat.

• **Den Weg versperren.** Barrikaden sind unzerstörbar. Ein Brutplättchen ist blockiert, wenn alle Zugänge dorthin durch Barrikaden und/oder Wände versperrt sind. Legt das Brutplättchen dann in die Zone mit dem blauen Brutplättchen. Eingesperrte Zombies verbleiben in ihrer Zone, bis es einen offenen Weg gibt.



QUEST 9:

GEFALLENE FESTUNG

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Mit all dem Wissen über Barrikaden und Tribokke könnten wir uns ein abgelegenes Plätzchen suchen, Vorräte beschaffen und den Winter dort warm und zombiefrei verbringen, oder? Einfacher gesagt, als getan. Wir haben viele befestigte Orte gefunden, wo man eine Invasion überstehen könnte ... aber keine Zombieinvasion. Die gefallene Festung vor uns ist so ein tragisches Beispiel. Dennoch werden wir sie erkunden. Was bleibt uns schon anderes übrig?

Benötigte Kartenteile: 12R, 13R, 15R, 16R, 17R & 20V.

ZIELE

Erkundet den Ort. Erreicht die Ausgangszone mit **allen** Überlebenden. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

12R	17R
16R	20V
13R	15R



SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das blaue Ziel und das grüne Ziel zusammen und legt sie zufällig und verdeckt in die angegebenen Zonen.

- Legt 6 zufällige Gewölbe-Artefakte verdeckt in die markierten Zonen. Für 1 Aktion kann ein Überlebender ein Gewölbe-Artefakt in seiner Zone aufnehmen.

• **Netter Fund!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Verspernte Türen.** Die blaue und die grüne Tür können erst geöffnet werden, wenn ihr das Ziel der entsprechenden Farbe aufgenommen habt.

• **Unerwünschte Aufmerksamkeit.** Das grüne Brutplättchen wird erst aktiv, wenn ihr das grüne Ziel aufgenommen habt.

• **Verstärkte Barrikaden.** Barrikaden sind unzerstörbar.



◆ QUEST 10:

EIN NEUES ZUHAUSE

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir wissen alles, um erfolgreich zu überleben. Wir haben einen beschaulichen Ort gefunden, wo wir für einige Zeit bleiben können. Und wir haben einen eigenen Tribok gebaut. Jetzt müssen wir unser neues Zuhause nur noch mit Barrikaden befestigen, um die Zombies draußen zu halten.

Den sie werden kommen, keine Frage.

Benötigte Kartenteile: 14R, 15V, 16V, 17R, 19R & 20V.

ZIELE

Richtet euer zukünftiges Zuhause ein. Ihr gewinnt die Quest, sobald:

- sich keine Brutplättchen auf den Kartenteilen 14R und 19R befinden, und
- Barrikaden aufgestellt sind, sodass alle Wege zu den Kartenteilen 14R und 19R abgeschnitten sind. Auf der Abbildung rechts ist markiert, in welche Straßenzonen ihr Barrikaden aufstellen müsst. Eventuell müsst ihr weitere Barrikaden aufstellen, um Türen zu blockieren, die ihr geöffnet habt.



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt 1 zufälliges Gewölbe-Artefakt unter jedes Ziel.
- **Glückstag!** Jedes Ziel bringt dem Überlebenden, der es aufnimmt:
 - 5 Erfahrungspunkte,
 - das darunterliegende Gewölbe-Artefakt (zudem darf er kostenlos sein Inventar umsortieren),
 - eine Barrikade (siehe rechts „Mobile Barrikaden“).

• Mobile Barrikaden.

- Barrikaden können nicht zerstört werden.
- Für 1 Aktion kann ein Überlebender eine Barrikade in seiner Zone nehmen und auf sein Überlebenden-Tableau stellen (sie benötigt keine Ablage). Am Ende einer Aktion kann er kostenlos eine Barriere von seinem Tableau auf eine Kante der Zone stellen, in der er sich befindet. Er muss bis zum Ende seines Zuges alle Barrikaden aufstellen, die er auf seinem Tableau hat.



20V	17R	16V
15V	19R	14R

 Spieler-Startzone	 Tribok	 Brutplättchen
 Tür	 Ziel (5 EP)	 Zu platzierende Barrikaden







FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in *Zombicide: Green Horde* 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 Boni 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 Zusatzaktion, kann er diese natürlich nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erworben hat.

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

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

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

+1 freie Kampfaktion – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Kampfaktion. Diese Aktion darf nur als Magie-, Nah- oder Fernkampfaktion genutzt werden.

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

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

+1 freie Suchaktion – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Suchaktion. Diese Aktion darf nur zum Suchen genutzt werden und der Überlebende darf trotzdem nur einmal pro Zug suchen.

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

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

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

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

+1 Würfel: Fernkampf – Die Fernkampfwaffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Fernkampfaktionen. Beidhändig geführte Fernkampfwaffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Fernkampfaktion.

+1 Würfel: Kampf – Die Waffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Kampfaktionen (Magie, Nah- und Fernkampf). Beidhändig geführte Zauber und Waffen bekommen je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Kampfaktion.

+1 Würfel: Magie – Die Zauber des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Magieaktionen. Beidhändig geführte Zauber erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Magieaktion.

+1 Würfel: Nahkampf – Die Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Nahkampfaktionen. Beidhändig geführte Nahkampfwaffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Nahkampfaktion.

+1 Zone pro Bewegungsaktion – Der Überlebende darf sich bei jeder Bewegungsaktion 1 Zone zusätzlich bewegen. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Auswirkungen, die die Bewegungsaktion betreffen. Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet trotzdem die Bewegung des Überlebenden.

2 Zonen pro Bewegungsaktion – Nutzt der Überlebende eine Aktion zum Bewegen, darf er sich 1 oder 2 Zonen weit bewegen (anstatt nur 1 Zone). Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet die Bewegung des Überlebenden.

Akribisch suchen – Ziehe 1 zusätzliche Karte, wenn dieser Überlebende eine Suchen-Aktion durchführt.

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

Beginnt mit [Ausrüstung] – Der Überlebende beginnt die Quest mit der angegebenen Ausrüstung. Er erhält die Karte beim Spielaufbau, bevor die reguläre Startausrüstung verteilt wird.

Beidhändig – Der Überlebende behandelt alle Zauber, Nah- und Fernkampfwaffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

Blitzschnell – Immer wenn der Überlebende den letzten Zombie in einer Zone tötet, darf er sofort 1 freie Bewegungsaktion durchführen.

Blutausch: Fernkampf – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Fernkampfaktion durchführen.



Blutrausch: Kampf – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Kampfaktion (Magie, Nah- oder Fernkampf) durchführen.

Blutrausch: Magie – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Magieaktion durchführen.

Blutrausch: Nahkampf – Für 1 Aktion kann sich der Überlebende bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 freie Nahkampfaktion durchführen.

Doppelzauber – Führt der Überlebende eine Verzauberungsaktion aus, kann er (ohne eine weitere Aktion ausgeben zu müssen) ein weiteres Ziel der Verzauberung wählen. Zuerst bestimmt er beide Ziele, dann führt er die Verzauberung separat und nacheinander aus.

Einbrechen – Der Überlebende braucht keine Ausrüstung und du musst nicht würfeln, um Türen zu öffnen. Er verursacht keinen Lärm, wenn er diese Fertigkeit einsetzt. Etwaige andere Voraussetzungen müssen dennoch erfüllt sein (wie z. B. das vorherige Aufnehmen eines Ziels). Darüber hinaus hat der Überlebende 1 freie, zusätzliche „Tür öffnen“-Aktion. Für jede weitere Tür, die er in diesem Zug öffnen möchte, kann er die Fertigkeit erneut nutzen, muss aber 1 Aktion je Tür aufwenden.

Eisenhaut – Der Überlebende darf immer Rüstungswürfel mit Rüstungswert 5+ durchführen, auch wenn er keine Rüstung auf seiner Körper-Ablage hat. Trägt der Überlebende eine Rüstung, erhöht er bei jedem Rüstungswurf das Ergebnis jedes Würfels um 1. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Eisenregen – Führt der Überlebende eine Fernkampfaktion durch, darfst du anstatt der auf seiner Fernkampfwaffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Zombies in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 Würfel: Fernkampf), gelten zusätzlich.

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

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 während des nächsten Zuges des Empfängers genutzt werden, ansonsten verfällt sie.



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

Halt die Nase zu – Diese Fertigkeit kann einmal pro Zug genutzt werden. Der Überlebende erhält in diesem Zug in der Zone, in der er einen Zombie getötet hat, 1 freie Suchaktion. Dies gilt auch in einer Straßen- oder Gewölbezone. Diese Aktion darf nur zum Suchen benutzt werden und

der Überlebende darf trotzdem nur einmal in seinem Zug suchen.

Immer in Deckung – Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Belagerungsmaschinen) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn ein Zauber auf seine Zone gewirkt oder mit einer Fernkampfwaffe in seine Zone geschossen wird.

Kernschuss – Der Überlebende darf Magie- und Fernkampfaktionen auf seine eigene Zone anwenden, unabhängig von der angegebenen Minimalreichweite. Wenn er auf Ziele schießt oder zaubert, die sich in seiner eigenen Zone befinden, darf er seine Ziele frei auswählen und jegliche Zombie-Art töten. Natürlich muss die Waffe bzw. der Zauber ausreichend Schaden verursachen, um ein Ziel zu erledigen. Fehlschüsse und missglückte Zauber treffen keine Überlebenden.

Kunstschuss – Wenn der Überlebende mit beidhändigen Zaubern oder Fernkampfwaffen ausgerüstet ist, darf er während derselben Aktion auch in unterschiedliche Zonen zaubern bzw. schießen.

Lautstark – Einmal pro Zug kann der Überlebende eine riesige Menge Lärm machen! Bis zum nächsten Zug dieses Überlebenden gilt die Zone, in der er diese Fertigkeit genutzt hat, als die Zone mit den meisten Lärmplättchen. Wenn mehrere Überlebende diese Fertigkeit haben und nutzen, gilt die Auswirkung für die Zone des Überlebenden, der sie zuletzt eingesetzt hat.



Lebensretter – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal in seinem Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, zu der es einen direkten, offenen Weg gibt und in der sich mindestens 1 Zombie befindet. 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. Ein Überlebender kann nicht durch geschlossene Türen, Wände oder in ein bzw. aus einem Gewölbe (siehe *Black Plague*) gezogen werden, aber über Hecken und durch Barrikaden.

Lumpensammler – Der Überlebende kann in jeder Zone suchen. Auch in Straßenzonen, Wasserzonen usw.

Manaregen – Führt der Überlebende eine Magieaktion durch, darfst du anstatt der auf seinem Zauber angegebenen Würfelfanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Zombies in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 Würfel: *Magie*), gelten zusätzlich.

Mehr hast du nicht drauf? – Der Überlebende darf diese Fertigkeit jederzeit nutzen, wenn er eine Wunde erhalten würde. Anstatt die Wunde zu nehmen, legt er 1 Ausrüstungskarte aus seinem Inventar ab. Er darf auf diese Art auch mehrere Wunden negieren, muss aber für jede negierte Wunde 1 Ausrüstungskarte ablegen.

Panzer gegen [Zombie-Art] – Der Überlebende ignoriert alle Wunden, die ihm von Zombies der genannten Art (wie Schlurfer, Läufer usw.) zugefügt werden. „Panzer gegen Schlurfer“ gilt auch für Ork-Schlurfer (gilt für alle Arten).

Passendes Pärchen! – Führt der Überlebende eine Suchen-Aktion durch und findet dabei eine Waffe oder einen Zauber mit dem Beidhändig-Symbol, darf der Spieler sofort den Ausrüstungsstapel nach einer zweiten identischen Karte durchsuchen und ins Inventar des Überlebenden legen. Der Stapel wird danach gemischt.

Raserei: Fernkampf – Alle Fernkampfwaffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Nahkampfwaffen erhalten +1 Würfel pro Waffe, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Fernkampfaction.



Raserei: Kampf – Alle Zauber und Waffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Zauber und Waffen erhalten +1 Würfel pro Zauber/Waffe, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Kampfaction (Magie, Nah- und Fernkampf).

Raserei: Magie – Alle Zauber des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Zauber erhalten +1 Würfel pro Zauber, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Magieaktion.

Raserei: Nahkampf – Alle Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten +1 Würfel pro Wunde, die der Überlebende derzeit hat. Beidhändig geführte Nahkampfwaffen erhalten +1 Würfel pro Waffe, also +2 Würfel je Wunde bei jeder Nahkampfaction.

Regeneration – In der Endphase jeder Runde heilt der Überlebende alle seine Wunden. Regeneration wirkt nicht, wenn der Überlebende getötet wurde.

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

Scharfschütze – Der Überlebende kann die Ziele seiner Magie- und Fernkampfactionen frei auswählen und es gibt keinen Eigenbeschuss (Fehlschüsse und missglückte Zauber treffen keine Überlebenden).

Schicksal – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen, wenn er eine Ausrüstungskarte zieht. Wenn er möchte, darf er diese Karte abwerfen und die nächste Ausrüstungskarte vom Stapel ziehen. Die zuletzt gezogene Karte gilt dann.

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

Schnelles Nachladen – Der Überlebende darf nachzuladende Waffen (wie die *Hand-Armbrust*) nachladen, ohne dass ihn dies eine Aktion kostet. Er darf dies mehrmals pro Zug tun.

Schnitter: Fernkampf – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Fernkampfaction zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Zombie kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie die Erfahrungspunkte.

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

Schnitter: Magie – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Magieaktion zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Zombie kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie die Erfahrungspunkte.

Schnitter: Nahkampf – Diese Fertigkeit wird genutzt, wenn die Treffer während einer Nahkampfaction zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Nur 1 zusätzlicher Zombie kann pro Aktion mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie 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. Alle Zombies in seiner Zone werden in die ausgewählte Zone geschubst. Dies gilt nicht als Bewegung. Zombies können nicht durch geschlossene Türen, Wände oder Wälle (siehe Erweiterung *Wulfsburg*) geschubst werden. Sie können aber in ein Gewölbe (siehe *Black Plague*) oder eine Wasserzone hinein- oder aus diesen herausgeschubst werden sowie durch eine Hecke oder Barrikade.

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

Springen – 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, zu der er eine Sichtlinie hat. Bewegungsfertigkeiten (wie *+1 Zone pro Bewegungsaktion* oder *Schlüpfzig*) gelten hierbei nicht, Hindernisse (wie Zombies in der Startzone) aber schon. Dafür ignoriert er alles, was sich in der übersprungenen Zone befindet.

Spurten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Mit einer Bewegungsaktion kann er sich 1, 2 oder 3 Zonen weit bewegen. Betritt er dabei eine Zone mit Zombies, muss er die Bewegungsaktion trotzdem sofort beenden.

Sturmangriff – Der Überlebende darf sich bis zu 2 Zonen weit in eine Zone bewegen, in der sich mindestens 1 Zombie befindet. Dies kostet den Überlebenden keine Aktion und er kann dies in jedem seiner Züge so oft durchführen, wie er möchte. Dennoch gelten die normalen Bewegungsregeln. Insbesondere muss er die Bewegung sofort beenden, wenn er eine Zone mit Zombies betritt und es kostet ihn 1 Aktion für jeden Zombie, der sich in seiner Startzone befindet.

Taktiker – Du kannst frei entscheiden, wann dieser Überlebende in der laufenden Spielerphase seinen Zug durchführt. 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 durchführt.

Umwandlung – Der Überlebende kann diese Fertigkeit in jedem seiner Züge beliebig oft ausführen. Gib 1 Aktion aus und lege eine Ausrüstungskarte aus deinem Inventar ab, um eine neue Ausrüstungskarte zu ziehen. Der Überlebende darf sein Inventar kostenlos umsortieren. Dies gilt nicht als Suchaktion. Jegliche „Aaahh!!“-Karten werden wie üblich abgehandelt.

Verriegeln – Für 1 Aktion kann der Überlebende 1 offene Tür zu seiner Zone schließen. Wird sie später wieder geöffnet oder zerstört, löst dies keine neue Zombie-Brut aus.

Verrottet – Hat der Überlebende während seines gesamten Zuges keine Kampfaktion durchgeführt und auch keinen Lärm verursacht, wird am Ende seines Zuges ein „Verrottet“-Plättchen neben seine Figur gelegt. Solange dieses Plättchen dort liegt, wird er von allen Zombies vollständig ignoriert und gilt selbst auch nicht als Lärmplättchen. Zombies greifen ihn nicht an und werden sogar an ihm vorbeigehen. Der Überlebende verliert das Plättchen, sobald er irgendeine Kampfaktion durchführt (Magie, Nah- oder Fernkampf) oder Lärm verursacht. Auch mit dem „Verrottet“-Plättchen muss der Überlebende zusätzliche Aktionen aufwenden, um eine Zone mit Zombies zu verlassen.



Verspotten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt 1 Zone, zu der er eine Sichtlinie hat. Alle Zombies in dieser Zone erhalten sofort eine Extra-Aktivierung: Sie versuchen mit allen Mitteln, zu diesem Überlebenden zu gelangen. Verspottete Zombies ignorieren alle anderen Überlebenden. Sie greifen diese nicht an und durchqueren deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

Waffenbruder: [Fertigkeit/Effekt] – Der Überlebende kann diese Fertigkeit nutzen, wenn er sich mit mindestens 1 anderen Überlebenden in der gleichen Zone befindet. Solange *Waffenbruder* 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 Kampf – Für jede bei einer Kampfaktion (Magie, Nah- oder Fernkampf) gewürfelte darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (z. B. die Fertigkeit *Glückspilz* oder die Karte *Massenhaft Pfeile*), müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

Würfel 6: +1 Würfel Magie – Für jede bei einer Magieaktion gewürfelte darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (z. B. die Fertigkeit *Glückspilz* oder die Karte *Massenhaft Pfeile*), müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.



Würfel 6: +1 Würfel Nahkampf – Für jede bei einer Nahkampfaktion gewürfelte darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (z. B. die Fertigkeit *Glückspilz* oder die Karte *Massenhaft Pfeile*), müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

Würfelergebnis +1: Fernkampf – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Fernkampfaktion wirfst. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Würfelergebnis +1: Kampf – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Kampfaktion wirfst (Magie, Nah- oder Fernkampf). Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Würfelergebnis +1: Magie – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Magieaktion wirfst. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Würfelergebnis +1: Nahkampf – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Nahkampffaktion wirfst. Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Wutanfall – Wenn der Überlebende mindestens 1 Zombie mit einer Nahkampffaktion tötet, erhält er für die direkt darauffolgenden Nahkampffaktion 1 zusätzlichen Würfel. Der Bonus gilt mehrfach, wenn er mit dieser darauffolgenden Nahkampffaktion wieder mindestens 1 Zombie tötet. Dieser Bonus gilt nur für die laufende Aktivierung.

Zäh – Der Überlebende ignoriert in jeder Zombiephase die erste Wunde, die ihm durch Zombies zugefügt werden würde.

Zauberbuch – Sämtliche Kampfzauber und Verzauberungen im Inventar des Überlebenden gelten als in den Händen ausgerüstet. Mit dieser Fertigkeit hat es den Anschein, als hätte der Überlebende alle diese Karten tatsächlich in seinen Händen ausgerüstet. Aber natürlich kann er nur zwei beidhändige Kampfzauber gleichzeitig einsetzen. Immer bevor ein Überlebender mit dieser Fertigkeit eine Aktion durchführt oder würfelt, muss der Spieler entscheiden, welche beiden seiner Zauber gerade als ausgerüstet gelten.

Zauberkundiger – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion. Diese Aktion darf nur als Magie- oder Verzauberungsaktion genutzt werden.

Zielsicher – Der Überlebende kann entscheiden, dass andere (auch einzelne) Überlebende durch Fehlschüsse oder missglückte Zauber bei Magie- und Fernkampffaktionen keinem Eigenbeschuss ausgesetzt sind. Diese Fertigkeit kann nicht für Spieleffekte genutzt werden, die alles in einer Zone vernichten (wie Drachenfeuer).

Zombiekennntnis – Der Überlebende erhält jedes Mal 1 zusätzlichen Zug, wenn eine Karte „Extra-Aktivierung“ gezogen wird. Er ist vor den Zombies an der Reihe. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, in welcher Reihenfolge sie die zusätzlichen Züge durchführen wollen.

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





INDEX

Aktionen.....	21
Ausrüstung.....	12
Barrikade.....	37
Beidhändig.....	14, 32
Belagerungsaktion.....	24, 35
Bewegen.....	21
Bewegung.....	11
Brut.....	22, 28
Drachenfeuer.....	36
Eigenbeschuss.....	35
Endphase.....	8
Erfahrung.....	16
Extra-Aktivierung.....	27, 29
Fernkampfaktion.....	23, 34
Fernkampfwanne.....	12
Fertigkeiten.....	16, 54
Fettbrocken.....	18
Figur.....	9
Gebäude.....	9
Gefahrenstufe.....	16
Genauigkeit.....	14, 33
Gewölbe-Artefakte.....	6, 13
Hand-Ablage.....	14, 17
Hecke.....	37
Horde.....	19
Inventar.....	17
Kampf.....	23, 32
Kampfzauber.....	12
Körper-Ablage.....	17
Lärm.....	13, 15, 24
Läufer.....	18, 28
Leise.....	14
Magieaktion.....	23, 35
Monstrum.....	18
Nahkampfaktion.....	23, 33
Nahkampfwanne.....	13
Ork-Zombies.....	18
Quests.....	40
Raum.....	9
Reichweite.....	14, 34
Rucksack.....	17
Rüstung.....	26
Schaden.....	14, 33
Schild.....	26
Schlurfer.....	18
Sichtlinie.....	10
Spielerphase.....	8, 21
Spielvorbereitung.....	6
Startausrüstung.....	6
Straße.....	9
Suchen.....	21
Totenbeschwörer.....	18, 30

Tribok.....	24, 35
Tür öffnen.....	13, 21
Umsortieren/Tauschen.....	23
Verzauberungsaktion.....	24
Waffen nachladen.....	35
Wasserzone.....	37
Wunden.....	25
Würfel.....	14, 32
Ziele.....	24
Zielpriorität.....	34
Zombie-Aktivierung.....	25
Zombie-Angriff.....	25
Zombie-Bewegung.....	26
Zombiephase.....	8, 25
Zone.....	9

CREDITS

AUTOREN:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDE PRODUZENT:

Thiago ARANHA

ILLUSTRATIONEN:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS und Louise COMBAL

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL und Marc BROUILLON

MODELLIERER:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO, Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCIA und Rafael NAVAJAS

Bigchild Creatives: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO und Lua GARO

REDAKTION:

Jason KOEPP und Colin YOUNG

HERAUSGEBER:

David PRETI

TESTSPIELER:

Leo ALMEIDA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHOUT und Rafal ZELAZO

DEUTSCHE AUSGABE:

Übersetzung: Sebastian WENZLAFF

Redaktion & Lektorat: Christian KOX, Patrick PÜTZ und Sebastian WENZLAFF

Satz & Layout: Kristina LANERT und Sebastian WENZLAFF

© 2018 CMON Global Limited. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Warenzeichen von Guillotine Games Ltd. Zombicide ist ein Warenzeichen von CMON Global Limited. CMON sowie das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden.

Hergestellt in China.

Zombicide: Green Horde. Erste Auflage: Dezember 2017

◆ RUNDENÜBERSICHT ◆

SPIELREGELN HABEN VORRANG VOR DIESER REGELZUSAMMENFASSUNG.

Jede Runde beginnt mit der:

◆ 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 drei 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 Zombie in Zone).
- **Suchen (1-mal je Aktivierung und Überlebenden):** Nur in Gebäudezonen ohne Zombies. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel.
- **Eine Tür öffnen:** Erfordert eine Nahkampfwaffe. Zombie-Brut, wenn die erste Tür eines Gebäudes geöffnet wird.
- **Umsortieren / Tauschen:** Inventar umsortieren und/oder Ausrüstung mit anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Tausch alles gegen nichts ist zulässig.
- **Kampfaktion:**
 - **Magieaktion:** Erfordert einen ausgerüsteten Kampfzauber.
 - **Nahkampfaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Nahkampfwaffe.
 - **Fernkampfaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Fernkampfwaffe.
- **Verzauberungsaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Verzauberung.
- **Ein Ziel aufnehmen oder ein Ziel aktivieren** (in der eigenen Zone).
- **Lärm machen:** Lege 1 Lärmplättchen in die Zone des Überlebenden.
- **Nichts tun:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.
- **Belagerungsaktion (je 3 Aktionen notwendig):**
 - **Tribok bewegen:** Kann nicht in Wasserzonen bewegt werden.
 - **Tribok abfeuern:** Auf Zone in Entfernung 2+ oder auf Horde zielen. Keine Sichtlinie notwendig. Genauigkeit 3+, falls ein Überlebender Sichtlinie zur Zielzone hat. Munition wählen:
 - **Schrot:** Würfel 6, Genauigkeit 4+, Schaden 1
 - **Kugeln:** Würfel 3, Genauigkeit 4+, Schaden 2
 - **Felsbrocken:** Würfel 1, Genauigkeit 4+, Schaden 3

Wenn alle Spieler fertig sind:

◆ ZOMBIEPHASE

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

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

- Zombies, die sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befinden, greifen an.
- Zombies, die nicht angegriffen haben, bewegen sich.

Zombies gehen zum lautesten Zielfeld mit Überlebenden in Sichtlinie. Falls keine Sichtlinie, dann zum lautesten Zielfeld. Wählt immer den kürzesten Weg.

Totenbeschwörer bewegen sich gemäß Sonderregeln (Seite 30).

Eine Zombie-Gruppe teilt sich gleichmäßig auf, wenn es

- mehrere gleichlaute Zielfelder oder
- mehrere Wege gleicher Länge zum ermittelten Zielfeld gibt.

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

SCHRITT 2 – BRUT

- Zieht die Zombiekarten für die Brutzonen immer in der gleichen Reihenfolge (im Uhrzeigersinn).
- Gültige Gefahrenstufe: Die höchste Gefahrenstufe eines aktiven Überlebenden.
- Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr? Alle Zombies dieser Art erhalten eine Extra-Aktivierung!

◆ ENDPHASE

- Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- Nächster Spieler im Uhrzeigersinn erhält das Startspielerplättchen.

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

ZIEL-PRIORITÄT	ZOMBIE-ART	AKTIONEN	WUNDEN PRO ANGRIFF	BENÖTIGTER SCHADEN	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	Ork-Schlurfer	1	1	1	1
2	Ork-Fettbrocken/ Ork-Monstrum*	1	3	2/3	1/5
3	Ork-Läufer	2	1	1	1
4	Ork-Totenbeschwörer	1	2	1	1

*Monstrum: keine Rüstungswürfe erlaubt