

ZOMBICIDE SEASON 3

RUE MORGUE

ZOMBICIDE



REGELN & MISSIONEN



#1 SPIELMATERIAL	3	#9 SPEZIELLE ORTE	29
#2 ÜBERLEBE UND SIEGE	5	Krankenhaus-Kartenteile	29
#3 SPIELVORBEREITUNG	6	Zeltlager-Kartenteile und Zelte	30
#4 SPIELÜBERSICHT	6	Abgestürzte Hubschrauber	31
#5 DIE GRUNDLAGEN	7	Ereignis-Auslöser	32
Nützliche Definitionen	7	Hubschrauberlandeplatz und Treppen	34
Sichtlinie	7	#10 TEAM-AKTIONEN	35
Bewegung	8	#11 WETTKAMPF-MODUS	39
Ausrüstungskarten lesen	8	#12 FERTIGKEITEN	40
Türen eintreten, Zombies töten, und lärmende Ausrüstung	8	#13 MISSIONEN	45
Lärm	9	EINFÜHRUNG #1 – FLIEGEN LERNEN	
Erfahrung, Gefahrenstufe und Fertigkeiten	10	Einfach / 6+ Überlebende / 60 Minuten	45
Inventar	11	EINFÜHRUNG #2 – SMELLS LIKE TEAM SPIRIT	
Die Zombies	12	Einfach / 6+ Überlebende / 60 Minuten	46
#6 SPIELER-PHASE	15	M01 – JAGD AUF DAS BENZIN	
Bewegen	15	Einfach / 6+ Überlebende / 60 Minuten	47
Suchen	15	M02 – KEIN AUSWEG	
Eine Tür öffnen	15	Einfach / 6+ Überlebende / 90 Minuten	48
Brut in Gebäuden	15	M03 – DER PREIS DES FORTSCHRITTS	
Inventar neu ordnen und mit anderen Ü. tauschen	16	Mittel / 6+ Überlebende / 90 Minuten	49
Fernkampf	16	M04 – BROTKRUMEN	
Nahkampf	16	Mittel / 6+ Überlebende / 90 Minuten	50
Ein Ziel einsammeln oder aktivieren	16	M05 – DAS IMPROVISIERTE LABOR	
Mach mal etwas Lärm!	16	Mittel / 6+ Überlebende / 60-90 Minuten	51
Hubschrauber-Aktionen	16	M06 – DIE LEICHENHALLE	
Nichts tun	19	Schwer / 6+ Überlebende / 120 Minuten	52
#7 ZOMBIE-PHASE	19	M07 – DIE FARM	
Schritt 1 – Aktivierung	19	Schwer / 6+ Überlebende / 120 Minuten	53
Angriff	19	M08 – DER TOD DER SIEBEN SCHLEIER	
Bewegung	20	Schwer / 6+ Überlebende / 150 Minuten	55
Läufer	20	M09 – NOSOCOMEPHOBIE	
Mordstrum	21	Schwer / 6+ Überlebende / 180 Minuten	56
Schritt 2 – Brut	21	M10 – EINE WELT IN FLAMMEN	
Extra-Aktivierungen, Betten und Gullys	23	Schwer / 6+ Überlebende / 90 Minuten	57
Die Miniaturen gehen zur Neige	25	M11 – HUNGER DER WÖLFE	
#8 KAMPF	26	Wettkampf-Modus	59
Nahkampf	27	M12 – STILL WIE EIN GRAB	
Fernkampf	27	Wettkampf-Modus	60
Zielprioritäten-Rangliste	28	#14 FÜR ZOMBICIDE-VETERANEN	61
Verbesserte Waffen	28	Erweiterte Zielprioritäten-Rangliste	61
		Ausrüstung und frühere Seasons	61
		#15 INDEX	62



#1 SPIEL-MATERIAL

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



12 ÜBERLEBENDEN-AUSWEISE UND
-MINIATUREN



80 ZOMBIE-MINIATUREN



40 DÜRRE-SCHLURFER



8 DÜRRE-FETTBROCKEN

16 DÜRRE-LÄUFER



1 MORDSTRUM



15 KRIECHER

8 WÜRFEL



12 ERFAHRUNGSMARKER



11 ZELT-PLÄTTCHEN

ADMINISTRATIONSZELT... 1X
SANITÄTZZELT 1X
STANDARD-ZELTE 9X



155 KARTEN

86 AUSTRÜCKUNGSKARTEN

- Aaahh!x6
- Abgesägte.x4
- AK-47x2
- Benzinx3
- Bogenx4
- Brecheisenx4
- Doppelflinte.x2
- Feuerwehraxtx4
- Gewehrx2
- Glasflaschenx3
- Hockeymaskex1
- Improvisierte Keule.x4
- Kugelsichere Westex6
- Kettensägex2
- La Guillotinex1
- Messerx4
- Mac-10x4
- Massenhaft Muni (schwer)x4
- Massenhaft Muni (leicht) . x4
- Molotow-Cocktailx3
- MP 5x4
- Nagelkeulex1
- Pistolex4
- Säbelx3
- Schrotflintex2
- Schwert.x3
- Zielfernrohrx2



48 ZOMBIE-KARTEN (#145 TO #192)



12 WUNDEN-KARTEN



9 TEAM-AKTIONSKARTEN

- Angriff!x3
- Bewegung!x3
- Feuer!x3



92 PLÄTTCHEN

TÜR

- Blaux1
- Neutral.x9
- Pinkx1



EREIGNIS-AUSLÖSER. X6



AUSGANGSPLÄTTCHEN X1



STARTSPIELER X1



HUBSCHRAUBER-BASIS X1



HUBSCHRAUBER/ ABGESTÜRZTER HUBSCHR. X1



LÄRM X24



ZIELE

- Rot/Blaux1
- Rot/Pinkx1
- Rot/Rotx8



FERTIGKEITSMARKER X24



BRUTMARKER X6



TREPPEN X1



ZOMBIE-BRUT

- Rot/Blaux1
- Rot/Pinkx1
- Rot/Rotx4



SCHLAGSTÖCKE UND PFANNEN

In ZOMBICIDE SEASON 1 gab es Pfannen als Startausrüstung. In ZOMBICIDE SEASON 2: PRISON OUTBREAK wurden diese durch Schlagstöcke ersetzt.

Besitzt ihr beide Spiele, könnt ihr Schlagstöcke als Startausrüstung ausgeben, fehlen euch Karten für die Startausrüstung, verteilt zusätzlich Pfannen.

#2 ÜBERLEBE UND SIEGE



Seit der Zombie-Apokalypse sind ein paar Monate vergangen. Unsere Welt hat sich verändert. Zivilisation, Gesetze oder Grenzen sind mittlerweile Vergangenheit. Die Menschheit und die Zombies befinden sich in einem Vernichtungskrieg. Die Zombies schlurfen und stöhnen durch die Straßen, doch viele sind durch den Mangel an Beute vollkommen ausgemergelt. Diese Infizierten ziehen als wandelnde Alpträume durch die Geisterstädte. Nach den ersten wilden Wochen hat sich der Widerstand formiert und viele Gruppen von Überlebenden haben sich mittlerweile einen Namen gemacht. Natürlich mussten wir uns anpassen. Es gibt nur noch blasse Erinnerungen daran, wie wir einst lebten, arbeiteten und dachten. Wir sind nun Überlebende und wir verhalten uns auch so. Und, wir sind genauso hungrig wie die Zombies. Die Versorgung wird knapp, da wir alles, bis auf die allergefährlichsten Orte, durchsucht und geplündert haben. Und man kann nicht jedem von uns trauen. Einige Überlebende überschreiten die feine rote Linie. Sie werfen ihre Werte über Bord und verwandeln sich in Monster. Das wirst du noch schnell genug verstehen, wenn du es bis jetzt nicht kapiert hast.

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

Die gute Nachricht: Zombies sind langsam, dumm und berechenbar. Die schlechte Nachricht: Es gibt eine Menge Zombies! Die Überlebenden benutzen alles, was sie in die Hände bekommen, um Zombies zu töten. Wenn sie größere Waffen finden, können sie noch mehr Zombies töten!

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

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

RUE MORGUE: EIN EIGENSTÄNDIGES SPIEL UND EINE ERWEITERUNG

ZOMBICIDE: SEASON 3: RUE MORGUE ist als eigenständiges Spiel entwickelt worden. Die Komponenten sind jedoch kompatibel zu ZOMBICIDE SEASON 1, ZOMBICIDE SEASON 2: PRISON OUTBREAK und zu den Erweiterungen ANGRY NEIGHBORS und TOXIC CITY MALL. Kombiniert sie und erforscht neue Wege der Zombie-Jagd!



Einige Regeln hier weichen von den früheren Seasons ab. Die hier beschriebenen Regeln haben Priorität.

ANMERKUNG: Veteranen der früheren Zombicide-Seasons finden auf Seite 61 weiterführende Informationen.

#3 SPIELVORBEREITUNG



- 1 ▶ Wählt eine Mission.
- 2 ▶ Platziert die Kartenteile.
- 3 ▶ Platziert die Türen, Ziele und alle weiteren Plättchen wie in der Mission beschrieben.
- 4 ▶ Stellt ein bis vier Teams zusammen. Jeder Spieler gehört zu einem Team (ein Team besteht aus mehreren Spielern) und spielt 1 bis 6 Überlebende. Die Spieler können teamweise nebeneinandersitzen. Jedes Team muss die gleiche Anzahl an Überlebenden haben. Insgesamt sollten 6 bis 12 Überlebende am Spiel teilnehmen. **Für neue Spieler empfiehlt es sich, ein Team mit 6 Überlebenden zu bilden.**
- 5 ▶ Legt alle Karten „Kugelsichere Weste“, „La Guillotine“, „Molotow-Cocktail“, „Nagelkeule“, „Bogen“, „Brecheisen“, „Feuerwehraxt“ sowie die Wunden-Karten vorerst beiseite.
- 6 ▶ Jedes Team bekommt jeweils eine Karte „Bogen“, „Brecheisen“ und „Feuerwehraxt“. Nachdem je eine Waffe an die Überlebenden verteilt wurde, werden die restlichen Bögen, Brecheisen und Feuerwehräxte zufällig an die unbewaffneten Überlebenden verteilt, so dass jeder Überlebende genau eine Waffe bekommt. Wenn die Startfertigkeit eines Überlebenden eine Startwaffe ist, erhält er diese nun unabhängig von der Startausrüstung, die zuvor verteilt wurde. Überzählige Waffenkarten werden zurück in den Ausrüstungsstapel gemischt.
- 7 ▶ Mischt die Zombie-Karten und die Ausrüstungskarten zu separaten Stapeln und legt diese verdeckt neben den Spielplan.
- 8 ▶ Stellt die Miniaturen, welche die ausgewählten Überlebenden darstellen, in die Startzone, die in der Mission angegeben ist.
- 9 ▶ Legt den (die) entsprechenden Überlebenden-Ausweis(e) vor euch ab. Markiert mit einem Erfahrungsmarker das erste Feld der blauen Gefahrenanzeige und legt einen Fertigkeitmarker auf die erste entsprechende Fertigkeit.
- 10 ▶ Entscheidet, wer der Startspieler ist und gebt ihm das Startspieler-Plättchen. ZOMBICIDE ist ein kooperatives Spiel, also lasst nicht den Zufall entscheiden!

#4 SPIELÜBERSICHT

ZOMBICIDE ist in Spielrunden unterteilt, die wie folgt ablaufen:

SPIELER-PHASE

Der Spieler mit dem Startspieler-Plättchen beginnt seinen ersten Zug, indem er in der Reihenfolge seiner Wahl einen seiner Überlebenden nach dem anderen aktiviert. Jeder Überlebende kann anfangs drei Aktionen pro Zug ausführen, aber Fertigkeiten (und Team-Aktionen, Seite 35) können ihm im Laufe des Spiels zusätzliche Aktionen erlauben. Der Überlebende nutzt seine Aktionen, um Zombies zu töten, sich durch die Stadt zu bewegen und um andere Aufgaben zum Erfüllen der verschiedenen Missionsziele zu erledigen. Einige Aktionen erzeugen Lärm und Lärm lockt Zombies an! Nachdem ein Spieler alle seine Überlebenden aktiviert hat, ist der Spieler links von ihm am Zug, der seine Überlebenden in der gleichen Weise aktiviert. Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet die Spieler-Phase.

Die Spieler-Phase wird genauer in Kapitel #6 (Seite 15) beschrieben.

ZOMBIE-PHASE

Alle Zombies auf dem Spielplan werden aktiviert und verwenden eine Aktion zum Angreifen eines Überlebenden in ihrer Nähe. Sollten sie niemanden zum Angreifen haben, bewegen sie sich auf einen Überlebenden, den sie sehen, oder – falls sie niemanden sehen – auf die lauteste Zone zu. Läufer haben zwei Aktionen, dadurch können sie sich zweimal bewegen, zweimal angreifen, angreifen und bewegen oder bewegen und angreifen. Nachdem alle Zombies aktiviert wurden, erscheinen neue Zombies in allen aktiven Brut-Zonen des Spielplans.

Die Zombie-Phase wird genauer in Kapitel #7 (Seite 19) beschrieben.

END-PHASE

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

GEWINNEN UND VERLIEREN

Das Spiel ist verloren, wenn alle Überlebenden grausam getötet und aus dem Spiel entfernt wurden. Werden bestimmte Ziele nicht erfüllt, können Missionen ebenfalls scheitern. Das Spiel ist augenblicklich gewonnen, wenn alle Missionsziele erfüllt wurden.

#5 DIE GRUNDLAGEN

NÜTZLICHE DEFINITIONEN

Akteur: Ein Überlebender, Überzombie oder Zombie.

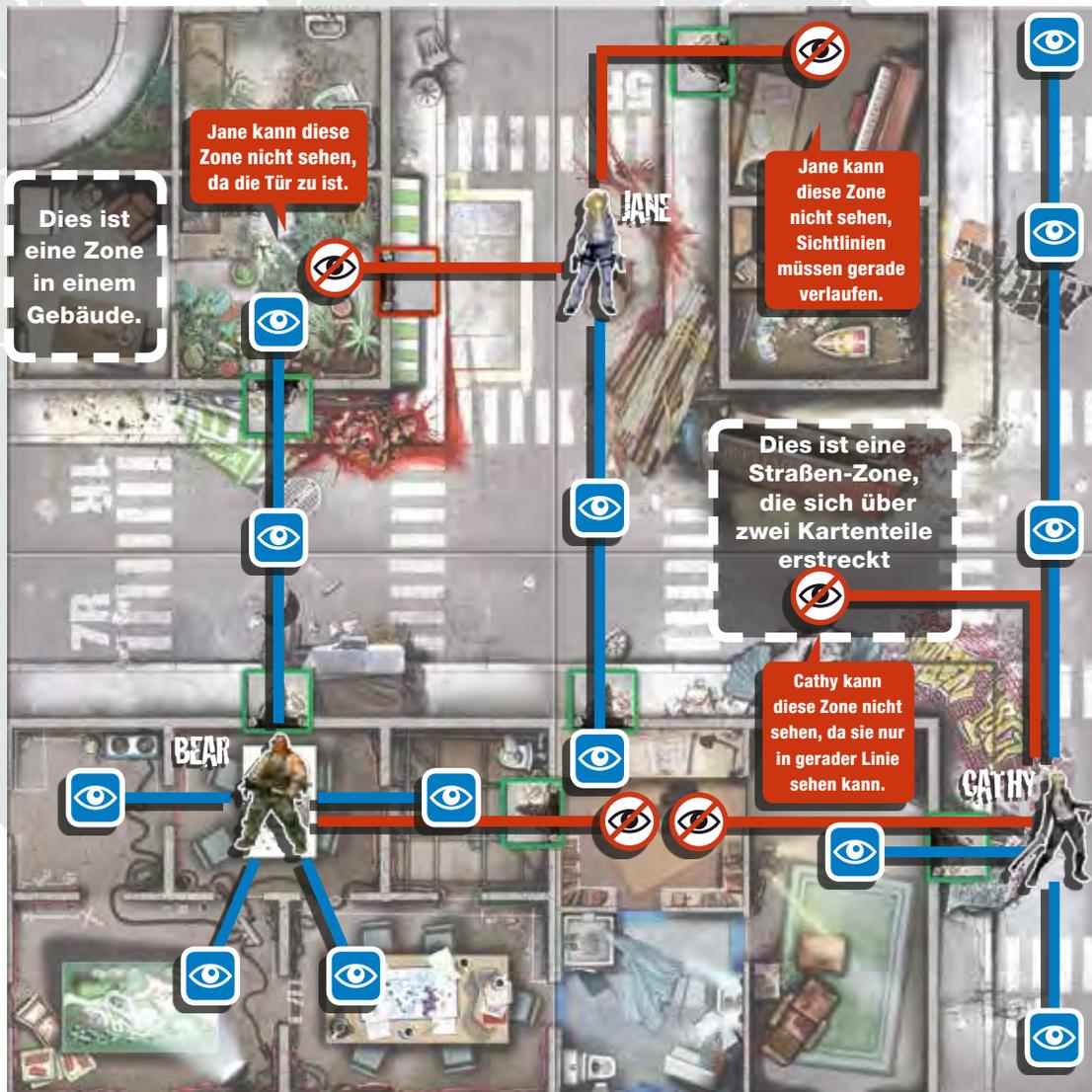
Zone: In einem Gebäude kann eine Zone entweder ein Raum sein oder, wenn es sich um breite Gänge handelt, auch ein größeres zusammenhängendes Gebiet. Auf der Straße ist der Bereich zwischen zwei Fußgängerübergängen und den Gebäuden entlang der Straße eine Zone. Eine einzelne Zone kann sich über zwei oder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

SICHTLINIE

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

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

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



BEWEGUNG

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

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



AUSRÜSTUNGSKARTEN LESEN

TÜREN ÖFFNEN, ZOMBIES TÖTEN, UND LÄRMENDE AUSRÜSTUNG

Viele Ausrüstungskarten, wie die Kettensäge, das Brecheisen und die Feuerwehrraxt, ermöglichen es euch, sowohl Türen zu öffnen als auch Zombies zu eliminieren.



Symbol für Ausrüstung, mit der Türen geöffnet werden können.



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

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



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



Diese Aktion ist leise und produziert keinen Lärm-Marker.

BEISPIEL 1 – Feuerwehrraxt:



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

Kann Türen öffnen und produziert einen Lärm-Marker dabei.

BEISPIEL 2 – Die Kettensäge:



Kann Zombies töten und produziert dabei einen Lärm-Marker.

Kann Türen öffnen und produziert einen Lärm-Marker dabei.

KAMPFATTRIBUTE

Es gibt zwei unterschiedliche Waffentypen in ZOMBICIDE.

– **Nahkampfwaffen** haben eine Reichweite von „0“ und können nur in der Zone des Überlebenden eingesetzt werden. Sie werden in Verbindung mit Nahkampf-Fertigkeiten eingesetzt. Beispiele: Brecheisen, Feuerwehrraxt etc.

– **Fernkampfwaffen** haben eine maximale Reichweite von „1“ (oder mehr). Sie werden mit Fernkampf-Fertigkeiten eingesetzt. Ein Angriff mit einer Fernwaffe in der gleichen Zone ist trotzdem ein Fernkampfangriff. Beispiele: Pistole (Reichw. 0-1), Gewehr (Reichw. 1-3) etc.

LÄRM

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



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

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

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

In einer anderen Zone führt Parker zwei Fernkampfaktionen mit ihrer MP5 aus. Obwohl sie sechs Würfel wirft, erhält sie nur zwei Lärm-Marker in ihrer Zone, eine für jede Fernkampfaktion. Die Marker bleiben auf dem Feld, in dem sie entstanden sind, und folgen Parker nicht, wenn sie sich bewegt.



BRECHEISEN

ÖFFNET TÜREN: Kann zum Öffnen von Türen benutzt werden.

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

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

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

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

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

SCHADEN: Schaden, der bei jedem Erfolg verursacht wird. Ein Wert von „2“ ist zum Töten von Fettbrocken nötig.



NAHKAMPFWAFFE

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

PISTOLE

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

SCHADEN: Schaden, der bei jedem Erfolg verursacht wird. Ein Wert von „2“ ist zum Töten von Fettbrocken nötig.

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, welche die Waffe erreicht.

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

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



FERNKAMPFWAFFE

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN

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

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

Auf jeder Gefahrenstufe erhält der Überlebende eine neue Fertigkeit, die ihm bei der Mission hilft (siehe Fertigkeiten, Seite 25).

Auf jeder Gefahrenstufe kommt eine neue Fertigkeit hinzu: Auf Stufe Rot hat dein Überlebender also vier Fertigkeiten.

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

0 bis 6 Erfahrungspunkte: Gefahrenstufe Blau, eine Startfertigkeit.

7 bis 18 Erfahrungspunkte: Gefahrenstufe Gelb, eine zusätzliche Fertigkeit.

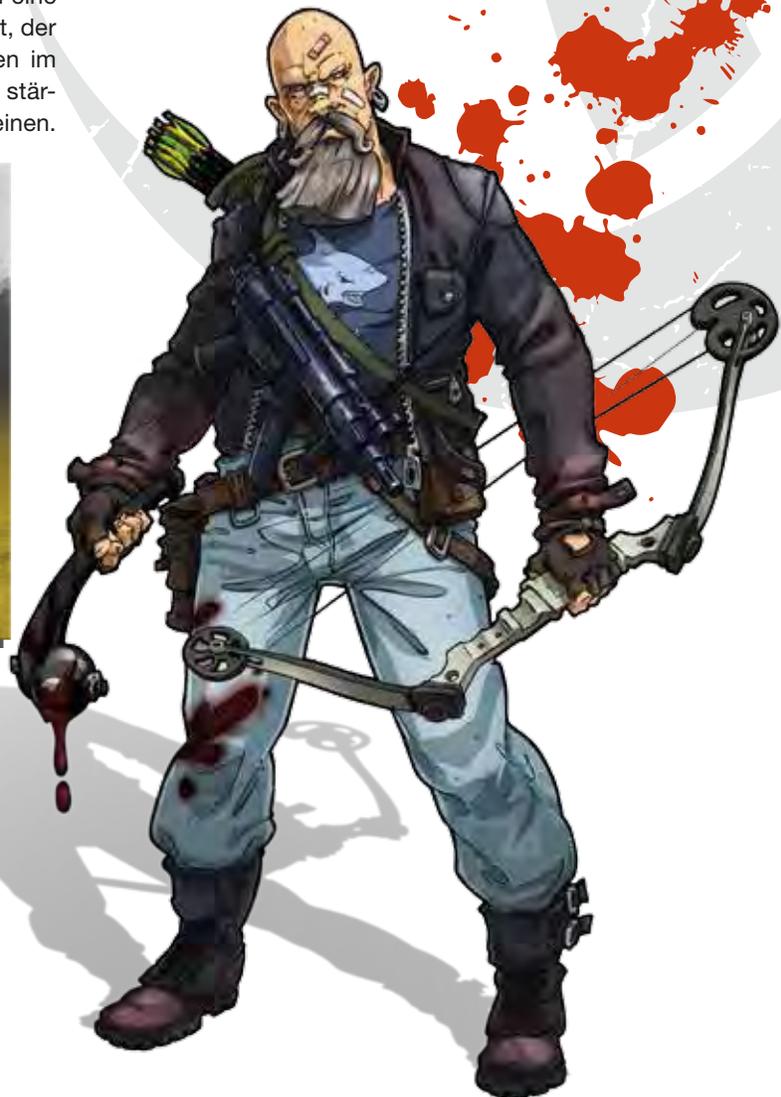
19 bis 42 Erfahrungspunkte: Gefahrenstufe Orange, wähle eine von zwei Fertigkeiten.

43 Erfahrungspunkte: Gefahrenstufe Rot, wähle eine von drei Fertigkeiten.



Diese Erfahrung hat jedoch einen Nebeneffekt. Wenn ihr eine Zombie-Karte für die Zombie-Brut zieht, lest den Effekt, der mit der höchsten Erfahrungsstufe eines Überlebenden im Spiel übereinstimmt (siehe Zombie-Brut, Seite 21). Je stärker die Überlebenden sind, desto mehr Zombies erscheinen.

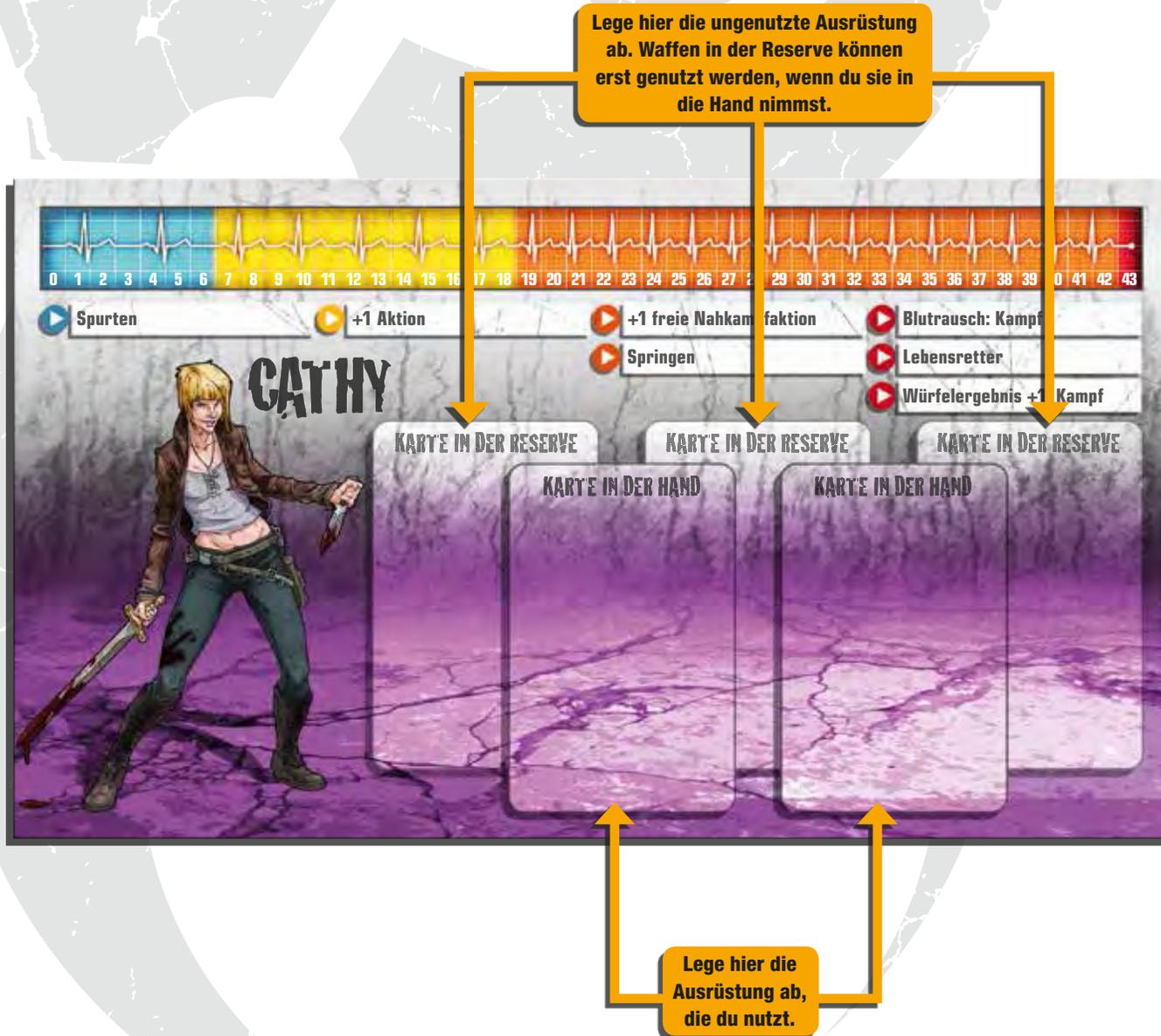
DÜRRE-ZOMBIES! #155	
Gefahrenstufe Rot	AAAAAH! 4x
Gefahrenstufe Orange	OH-OH 1x
Gefahrenstufe Gelb	SCHLIMMER 1x
Gefahrenstufe Blau	ÜBEL 1x



INVENTAR

Jeder Überlebende kann bis zu fünf Ausrüstungsgegenstände tragen, aber er kann zu jeder Zeit nur zwei für den Gebrauch bereithalten (ein Gegenstand in jeder Hand). Während eine Waffe auf einem Hand-Platz liegen muss, um sie nutzen zu können (ob nun zum Angreifen oder um eine Tür zu öffnen), funktionieren andere Dinge, wie die „Kugelsi-

chere Weste“, die „Hockeymaske“ oder „Massenhaft Muni“ auch, wenn sie auf den Reservefeldern liegen. Wenn dein Überlebender mehr als fünf Ausrüstungskarten hat, lege so lange Karten ab, bis er fünf hat. Du kannst jederzeit kostenlos Karten ablegen (auch im Zug eines anderen Spielers), um Platz für neue Karten im Inventar zu machen. Wollen mehrere Spieler gleichzeitig Karten ablegen, werden diese in der Reihenfolge der Aktivierung (im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler) durchgeführt.





DIE ZOMBIES

Seit dem ersten Ausbruch ist ein wenig Zeit vergangen. Die Zombies haben sich, genau wie die Überlebenden, weiterentwickelt. Viele von ihnen wurden getötet, jedoch nicht alle; und einige sind gealtert. Ältere Zombies sehen etwas wild aus und haben einen ganz ausgeprägten Jagdinstinkt. Wir nennen diese gealterten Typen Dürre-Zombies; zunächst, da ihr unstillbarer Hunger sie noch dünner werden ließ - und dann, weil sie wirklich grausam aussehen. Doch es veränderte sich nicht nur ihr Aussehen. Dürre-Zombies können über Monate hinweg existieren, ohne etwas zu essen, sie brauchen nicht einmal Organe, um aktiv zu sein. Daraus folgt, dass bestimmte Verletzungen sie nicht ausschalten. Selbst wenn ihr sie in zwei Teile schlägt, können euch Dürre-Zombies immer noch verfolgen. Diese aggressiven Überbleibsel nennen wir selbstredend Kriecher. Kriecher können sich überall verstecken und euch aus dem Hinterhalt attackieren. Und sie sind aufgrund der geringeren Körperfläche schwerer zu treffen. Diese Scheißer.

In ZOMBICIDE SEASON 3: RUE MORGUE werden Dürre-Zombies eingeführt. Werden sie nicht sauber ausgeschaltet, können sie sich in „Halb-Zombies“, sogenannte „Kriecher“ verwandeln und können die Überlebenden verfolgen, bis man ihnen den finalen Todesstoß versetzt.



Dürre-Zombie-Karten sind leicht am Logo oben links, der Kartenhintergrundfarbe und den Silhouetten in den Gefahrenstufen zu erkennen. Achtet darauf, wenn ihr diese Karten mit Zombie-Karten aus anderen ZOMBICIDE-Spielen mischt!

1) Kriecher können immer dann auftauchen, wenn Dürre eliminiert wurden. Nachdem ihr die Dürren (Schlurfer, Fettbrocken oder Läufer) entfernt und die Erfahrungspunkte merkt, platziert einen Kriecher für jede 1, die ihr beim Angriffswurf gewürfelt habt. (Spezielle Zombicide-Würfel zeigen einen Zombie-Kopf anstelle der „1.“) Relevant sind hierbei die reinen Würfelergebnisse, die +1-Boni auf Fertigkeitswürfel haben keinerlei Auswirkung auf die Kriecher-Brut. Dürre, die ohne Angriffswurf entfernt wurden (z. B. durch das Ausschalten einer Gruppe Zombies per Molotow-Cocktail) können nicht zu Kriechern werden.

Bei einem Angriff können nicht mehr Kriecher entstehen als Dürre-Zombies getötet wurden.

Nur Dürre-Zombies können zu Kriechern werden.

BEISPIEL 1: Bear feuert mit seiner MP 5 (3 Würfel, Genauigkeit 4+) in eine Zone, in der sich ein Dürre-Schlurfer befindet und würfelt: , , und . Die ist ein Erfolg und tötet den Dürren-Schlurfer. Da auch zwei gefallen sind, wird dieser durch einen Kriecher ersetzt. Nur ein Kriecher wird auf den Spielplan gelegt, da nie mehr Kriecher entstehen als Dürre-Zombies getötet worden sind!

BEISPIEL 2: Joe schwingt seine Kettensäge (5 Würfel, Genauigkeit 5+) und greift drei Dürre-Schlurfer in seiner Zone an. Er würfelt , , , und . Jedes Ergebnis von 5 und mehr eliminiert einen Schlurfer. Daher werden zwei Dürre-Zombies getötet und entfernt und Joe erhält 2 Erfahrungspunkte.

Da Joe mindestens einen Dürren getötet hat, prüfen die Spieler den Wurf, bei dem eine 1 fiel. Daher wird nun ein Kriecher in diese Zone gestellt. Ein Dürre-Schlurfer ist nun weg, aber einer existiert weiter, wenn auch als Kriecher!



SCHRITT 1: Kettensägen-Angriff! Joe würfelt **und** **mit einer Genauigkeit von 5+. Er erzielt damit zwei Erfolge** (and) **und eine** .



SCHRITT 2: Durch die zwei Erfolge werden zwei Dürre-Schlurfer entfernt.

SCHRITT 3: Nachdem ihr die beiden Dürren entfernt habt, platziert einen Kriecher, da eine gewürfelt wurde.



2) Alle Kriecher sind gleich, unabhängig davon, ob sie zuvor Schlurfer, Fettbrocken oder Läufer waren.

3) Kriecher sind in der Zielprioritäten-Rangliste ganz unten, sie werden als Letztes getroffen (siehe Seite 28).

4) Wenn ihr andere ZOMBICIDE-Spiele habt, könnt ihr die Ziele wählen, wenn sie die gleiche Zielpriorität haben. Dies gilt für Dürre-Zombies gemischt mit Standard-Zombies und Kriecher gemischt mit Zombiehunden.

BEISPIEL 1: Cathy schießt mit ihrer Schrotflinte (2 Würfel, Genauigkeit 4+) in eine Zone mit einem Dürren- und einem Standard-Schlurfer und würfelt **und** **. Da beides Schlurfer sind, haben sie die gleiche Zielpriorität. Cathy hat einen Erfolg erzielt und tötet einen der beiden. Sollte sie sich für den Dürren-Schlurfer entscheiden, entsteht ein Kriecher, da sie eine gewürfelt hat!**

BEISPIEL 2: Später schießt Cathy erneut, diesmal in eine Zone mit einem Dürren-Schlurfer und einem Standard-Fettbrocken – sie würfelt: **und** **. Schlurfer werden im Fernkampf vor Fettbrocken getroffen, so dass sie den Dürren-Schlurfer ausschaltet. Glücklicherweise verwandelt dieser sich nicht in einen Kriecher, da sie keine gewürfelt hat.**

BEISPIEL 3: Schließlich feuert Cathy mit ihrer Schrotflinte in eine Zone mit einem Dürren-Schlurfer, einem Standard-Schlurfer und einem Gift-Schlurfer und würfelt: **und** **. Zwei Treffer! Gift-Zombies haben eine höhere Zielpriorität als Dürren- und Standard-Zombies, somit wird der Gift-Schlurfer zuerst entfernt. Der zweite Treffer kann entweder den Dürren oder den Standard-Schlurfer töten, da sie beide die gleiche Zielpriorität haben.**

Dürre-Zombies und Kriecher werden vom Gift-Monstrum nicht in Gift-Zombies verwandelt (siehe TOXIC CITY MALL-Erweiterung).

Wenn du Einsteiger bist oder das Spiel neuen Spielern demonstrieren möchtest, solltest du die Kriecher-Regel ignorieren. Das erleichtert das Spiel ein wenig und ermöglicht jedem, sich auf die Grundlagen zu konzentrieren!

Es gibt drei Arten Dürre-Zombies: Dürre-Schlurfer, Dürre-Fettbrocken und Dürre-Läufer. Und es gibt Kriecher. Und ab und zu werdet ihr einem Mordstrum-Monstrum über den Weg laufen. Ihr solltet euch besser über ihre Stärken und Schwächen informieren, bevor ihr rausgeht, um sie zu eliminieren. Kenne deinen Feind!

Dürre-Schlurfer, Mordstrums und Kriecher haben eine Aktion in ihrer Aktivierungsphase, Dürre-Läufer haben zwei.



DÜRRE-SCHLURFER

Die gewöhnlichste und häufigste Form der Zombies. Unterschätzt sie nicht. Wenn ihr euch darüber wundert, dass dort zu viele von ihnen sind, ist es bereits zu spät.

Min. Schaden, um sie zu eliminieren: 1.

Erfahrungspunkte: 1.



DÜRRE-FETTBROCKEN

Groß, hart und aufgedunsen. Diese Zombie-Anführer sind nur schwer auszuschalten. Nur starke Waffe können ihnen was anhaben. Sie locken gewöhnliche Zombies an und tauchen mit einer Dürren-Schlurfer-Eskorte auf.

Min. Schaden, um sie zu eliminieren: 2.

Erfahrungspunkte: 1.

Spezial-Regel: Jeder Dürre-Fettbrocken erscheint bei der Brut mit zwei Dürren-Schlurfern als Eskorte, es sei denn, die Gruppe teilt sich auf (siehe Zombie-Phase, Seite 20).



DÜRRE-LÄUFER

Dürre-Läufer sind agil, schnell und tödlich. Sie erreichen und zerreißen euch in Sekunden und verstecken sich immer hinter ihren Schlurfer- und Fettbrocken-Freunden.

Min. Schaden, um sie zu eliminieren: 1.

Erfahrungspunkte: 1.

Spezial-Regel: Jeder Dürre-Läufer hat zwei Aktionen pro Aktivierung (siehe „Läufer spielen“, Seite 20).



MORDSTRUM

Verneigt euch vor dem Meister der Zombies! Diese Biester halten fast allem Stand, außer Molotows. Darüber hinaus haben sie extrem lange, starke Arme, mit denen sie aus der Entfernung fast alles ergreifen und anheben können..

Min. Schaden, um sie zu eliminieren: Molotow-Cocktail.

Erfahrungspunkte: 5.

Spezial-Regeln:

- **Ersetzen.** Könnt ihr das Mordstrum nicht aufstellen, da euch eine Miniatur fehlt, ersetzt es durch einen Dürren-Fettbrocken und seine Schlurfer-Eskorte.

- **Unzerstörbar.** Ein Mordstrum kann nur durch die Effekte einer Waffe ausgeschaltet werden, die alle Akteure in einer Zone vernichtet, wie z. B. der Molotow-Cocktail (oder der Flammenwerfer aus der TOXIC CITY MALL-Erweiterung). Da ein Mordstrum keine Schadenstoleranz hat, haben Fertigkeiten, die den Zombietyp ändern oder ignorieren (wie die Kernschuss-Fertigkeit oder die Ultrarote Waffe „Nico Special“ aus der ANGRY NEIGHBORS-Erweiterung) keine Auswirkung.

- **Greifen.** Am Ende seiner Aktivierung greift sich das Mordstrum alle Überlebenden aus den angrenzenden Zonen. Alle Überlebenden werden dadurch in die Zone des Mordstrums gezogen. Dies ist keine Bewegung. Durch das Greifen kann ein Überlebender über eine Barrikade (siehe ANGRY NEIGHBORS und TOXIC CITY MALL) oder einen Zaun, oder aus einem Auto, einem Loch oder Wachturm (siehe PRISON OUTBREAK) herausgezogen werden. Sollten sich mehrere Mordstrums auf dem Spielplan befinden, kann ein Überlebender, der mehrfach Opfer des Greifeffekts wird, sich aussuchen, in welche Zone er gezogen wird.

KRIECHER



Kriecher sind das, was passiert, wenn die Dürren-Zombies nicht sterben möchten. Sie sind nur „Halb-Zombies“, die herumkriechen und versuchen, euch zu töten. Als kleine Ziele kann man sie aus der Entfernung oft schwer treffen.

Min. Schaden, um sie zu

eliminieren: 1.

Erfahrungspunkte: 1.

Spezial-Regeln:

Kriecher sind in der Zielprioritäten-Rangliste ganz unten (siehe Seite 28).





eine Bewegungsaktion und zwei zusätzliche Aktionen (eine pro Dürren-Schlurfer), insgesamt also drei Aktionen, auf. Wären drei Zombies in der Zone gewesen, hätte Jane vier Aktionen gebraucht, um sich zu bewegen!

BEISPIEL 2: Auf Gefahrenstufe Blau hält sich Cathy neben einer Zone auf, in der sich ein Zombie befindet, als sie sich in diese hinein bewegt. Ihre Bewegungsaktion endet in der Zone mit dem Zombie, obwohl ihre Fertigkeit „Spurten“ es ihr erlaubt hätte, sich bis zu drei Zonen zu bewegen.

SUCHEN

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

- Du kannst jederzeit Karten abwerfen, um Platz für neue Karten zu schaffen.
- Ist der Ausrüstungsstapel durchgespielt, mischt die abgelegten Ausrüstungskarten (außer die Karten: Kugelsichere Weste, La Guillotine, Molotow-Cocktail und Nagelkeule) und bildet damit den neuen Stapel.

EINE TÜR ÖFFNEN



„Öffnet Tür“-
Symbol

Ein Überlebender kann eine Tür öffnen, wenn er eine Nahkampfwaffe in der Hand hat, die ein „Öffnet Tür“-Symbol hat. **Es wird kein Angriffswurf benötigt, dennoch kostet dies eine Aktion.**

Denke daran, einen Lärm-Marker in die Zone zu legen, falls der Überlebende eine laute Waffe benutzt (siehe Ausrüstungskarten lesen, Seite 8).

BRUT IN GEBÄUDEN

Das erste Öffnen eines Gebäudes enthüllt alle Zombies in den zugänglichen Räumen des Gebäudes. (Ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die ggf. mit Durchgängen oder über Gänge miteinander verbunden sind, auch über mehrere Kartenteile hinweg. In den Teilen eines Gebäudes, die noch durch Türen abgetrennt sind, werden aber noch keine Zombies enthüllt.) Zeige in einer Reihenfolge deiner Wahl auf jede Zone des Gebäudes und ziehe für jede Zone eine Zombie-Karte. Platziere die entsprechende Anzahl und Art der Zombies auf der entsprechenden Zone (siehe Zombie-Phase – Brut, Seite 21).

#6 SPIELER- PHASE

Beginnend mit dem Spieler, der das Startspieler-Plättchen hat, aktiviert jeder Spieler seine Überlebenden in der Reihenfolge seiner Wahl. Auf der Gefahrenstufe Blau kann jeder Überlebende drei Aktionen ausführen (unabhängig von freien Aktionen, die er als Fertigkeit oder Team-Aktion hinzubekommt). Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

Der Überlebende kann sich von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Gebäudewände oder durch geschlossene Türen. Sind Zombies in der Zone, die der Überlebende zu verlassen versucht, muss er für jeden Zombie eine zusätzliche Aktion aufwenden. Betritt der Überlebende eine Zone mit Zombies, endet seine Bewegungsaktion, auch wenn er eine Fertigkeit besitzt, die es ihm erlaubt, sich pro Bewegungsaktion mehrere Zonen weit zu bewegen (siehe auch Fertigkeit „Schlüpfrig“, Seite 44).

BEISPIEL 1: Jane ist in einer Zone mit zwei Dürren-Schlurfern. Um diese Zone zu verlassen, wendet sie

- Wenn ihr eine Extra-Aktivierung zieht, führt sofort die entsprechende Aktion durch.
- Zieht ihr eine Betten- oder Gullykarte, stellt sofort die entsprechenden Zombies auf den Spielplan (siehe Seite 24 - 25).
- Einige Spieleffekte, wie z. B. die Verriegeln-Fertigkeit, ermöglichen das Verschließen einer offenen Tür. Sollte diese anschließend wieder geöffnet werden, löst dies keine erneute Zombie-Brut aus.
- Wenn es keine Zombie-Karten mehr gibt, mische alle abgelegten Karten erneut und bilde daraus den neuen Zugstapel.



Ereignis-Auslöser verändern die Art und Weise, wie Zombies erscheinen. Liegt auf einem Kartenteil ein Ereignis-Auslöser, schaut zunächst auf Seite 32 nach..

REORGANISIEREN / HANDELN

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

FERNKAMPF

Der Überlebende kann eine Fernkampf-Waffe, die er in den Händen hält, dazu benutzen, um in eine einzelne Zone zu schießen, welche innerhalb der Reichweite liegt, die auf der Waffenkarte angegeben ist (siehe Kampf, Seite 26). In ZOMBICIDE schießt ihr in Zonen, nicht auf Akteure. Dies ist besonders wichtig für die Zielprioritäten (siehe Seite 28). Bedenkt, dass der Einsatz einer Fernkampf-Waffe auf Entfernung 0 (also auf die eigene Zone) auch als Fernkampfangriff gilt.

NAHKAMPF

Der Überlebende kann eine Nahkampf-Waffe, die er in den Händen hält, dazu benutzen, um in seiner Zone einen Zombie anzugreifen (siehe Kampf, Seite 26).

EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN

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

MACH MAL ETWAS LÄRM!

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

HUBSCHRAUBER-AKTIONEN



In einigen Missionen mit dem Hubschrauber-Plättchen gibt es besondere Handlungsmöglichkeiten für die Überlebenden. Der Hubschrauber kann als Fahrzeug, Ziel, als Hindernis etc. genutzt werden! Weitere Informationen findet ihr auf Seite 31.

IN EINEN HUBSCHRAUBER EIN ODER AUSSTIEGEN

Der Überlebende steigt in seiner Zone in einen Hubschrauber ein oder heraus. Um in einen Hubschrauber einzusteigen, müssen der Fahrersitz oder einer der drei anderen Plätze frei sein und es dürfen sich keine Zombies in der Zone befinden. Es gibt keine Beschränkungen beim Aussteigen aus einem Hubschrauber am Boden, allerdings kann niemand aus einem fliegenden Hubschrauber aussteigen.

Überlebende mit der Fertigkeit „Schnelles Abseilen“ sind jedoch eine Ausnahme. Sie können aus einem fliegenden Hubschrauber in eine Straßenzone (kein Gang in einem Haus) ziehen. In SEASON 3: RUE MORGUE haben **Dan, James und Louise die Fertigkeit „Schnelles Abseilen“ als Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau.**

PLÄTZE IM HUBSCHRAUBER WECHSELN

Der Überlebende verlässt den Platz, den er belegt hat und wechselt im Hubschrauber auf einen anderen freien Platz. Gibt es keine freien Plätze im Hubschrauber, können die Überlebenden keine Plätze wechseln. Im fliegenden Hubschrauber kann der Pilot den Platz nicht wechseln.

ABHEBEN ODER LANDEN



Hubschrauber können nur in Missionen geflogen werden, in denen es erlaubt ist. Um einen Hubschrauber zu starten oder zu landen, wird die entsprechende Fertigkeit „Hubschrauber-Pilot“ benötigt. In SEASON 3: RUE MORGUE verfügen **Parker, Terry und Travis über diese Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau.**

Zwei unterschiedliche Zonen können grundsätzlich genutzt werden, um den Hubschrauber zu starten oder zu landen: Der Hubschrauberlandeplatz (Kartenteil 9R) und das Brachland (Kartenteil 7V). In einigen Missionen können auch andere Zonen zur Verfügung stehen. Achtet auf die Missionsbeschreibung!

Der Pilot muss nur eine Aktion aufwenden, um den Hubschrauber zu starten oder zu landen (er verlässt die Zone damit aber noch nicht!). Platziert oder entfernt die spezielle Hubschrauber-Basis, um den Flug zu simulieren! Der Pilot kann seinen Sitz nicht verlassen, solange der Hubschrauber fliegt.



EINEN HUBSCHRAUBER FLIEGEN

Während sich ein stehender Hubschrauber nicht bewegt, kann ein fliegender Hubschrauber sehr bequem den Spielplan überqueren.

- Der Pilot kann den Hubschrauber pro Aktion ein oder zwei Felder weit bewegen.
- Ein Hubschrauber fliegt in geraden Linien von Zone zu Zone, parallel zu den Kanten des Spielplans und ignoriert dabei alle Hindernisse wie Mauern, Zäune, Türen und Zombies.
- Ein Hubschrauber kann über ein Gebäude fliegen und sich von Raum zu Raum bewegen (ohne sich dabei in den Räumen zu befinden).
- Das Fliegen eines Hubschraubers ist keine Bewegungsaktion und wird daher nicht durch Bewegungsmodifikatoren, wie z. B. eine „Freie Bewegungsaktion“ oder eine erhöhte Bewegungsweite beeinflusst.

Überlebende innerhalb des Hubschraubers können nicht mit Überlebenden außerhalb interagieren und umgekehrt, auch nicht mit entsprechenden Fertigkeiten, wie beispielsweise „Geborener Anführer“ oder „Lebensretter“. Ein Molotow-Cocktail hat keine Auswirkungen auf einen fliegenden Hubschrauber. Es ist nicht möglich, eine Sichtlinie zwischen einem fliegenden Hubschrauber und dem Boden herzustellen (Zombies können den Hubschrauber sehen, aber nicht die Überlebenden darin). Dies ist insbesondere interessant, wenn es darum geht, zu bestimmen, welchen Weg Zombies einschlagen.

SPEZIAL: Ein fliegender Hubschrauber wird behandelt, als würde er jede Runde als Letzter die Fertigkeit „Lautstark“ (Seite 42) benutzen.

AUSRÜSTUNG IN EINEN HUBSCHRAUBER STAPELN

Mit einer Aktion kann ein Überlebender Ausrüstung in einem gelandeten Hubschrauber verstauen, wenn er sich in der gleichen Zone mit diesem oder im Hubschrauber selbst aufhält. Entfernt die Ausrüstungskarten aus dem Inventar des Überlebenden und legt sie auf das Hubschrauber-Plättchen. Ebenso kann ein Überlebender mit einer Aktion Ausrüstungskarten aus einem Hubschrauber herausnehmen, wenn er sich in diesem oder in derselben Zone aufhält. Schau dir die Ausrüstungskarten an und lege die gewünschte Ausrüstung in dein Inventar.

Diese Aktionen können sowohl vom Piloten als auch von den Passagieren durchgeführt werden.

BEISPIEL: Terry hat Glasflaschen und Laurie, die sich ein paar Zonen entfernt befindet, hat Benzin. Wenn sich die beiden treffen würden, könnten sie einen Molotow-Cocktail brauen, doch der Zombizid ist in vollem Gang und die Überlebenden können sich nicht erlauben, Züge zu verschwenden.

Terry steht in der Zone des gelandeten Hubschraubers. Mit einer Aktion legt er die Glasflaschen aus seinem Inventar in den Hubschrauber, bevor er mit seinem Spielzug fortfährt.

Später kommt auch Laurie in die Zone des Hubschraubers. Sie nutzt eine Aktion und nimmt die Glasflaschen in ihr Inventar auf. Der Cocktail ist fertig!



Solltet ihr Begleiter-Miniaturen haben, wie z. B. Begleithunde, wendet die folgenden Regeln im Zusammenspiel mit Fahrzeugen (Autos oder Hubschrauber) an:



– Ein Überlebender muss eine zusätzliche Aktion aufwenden, um mit einem Begleiter in ein Fahrzeug ein- oder aus diesem auszusteigen. Ein Begleiter kann ein Fahrzeug nicht ohne seinen Überlebenden betreten oder verlassen.

– Begleiter besetzen einen Sitzplatz und können nicht die Plätze wechseln (Anmerkung: Begleithunde nehmen keinen Sitz in Anspruch).

– Begleiter-Karten sind Ausrüstungskarten. Sie können in ein Fahrzeug gelegt werden. Begleiter hingegen, die im Fahrzeug zurückgelassen werden, müssen allerdings mit ihrer Miniatur einen freien Sitzplatz belegen.



NICHTS TUN

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

#7 ZOMBIE-PHASE

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

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG

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

ANGRIFF

Jeder Zombie, der sich in der gleichen Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff durch. Ein Zombie-Angriff ist immer erfolgreich und benötigt keinen Würfelwurf. Wenn möglich, greift er sich eine Ausrüstungskarte, die der Überlebende trägt. Der Spieler, der den Überlebenden kontrolliert, wählt ein Ausrüstungsstück aus und legt es ab. Der

Überlebende erhält eine Wunden-Karte, welche das Ausrüstungsstück ersetzt. Wenn der Überlebende sein Inventar neu ordnet, kann er die Wunde wie Ausrüstung umplatzieren, jedoch nicht ablegen oder tauschen. Die Wunde verringert somit die Anzahl der Ausrüstung, die der Überlebende tragen kann. Erhält ein Überlebender eine zweite Wunden-Karte, ist er ausgeschaltet und seine Ausrüstung wird abgelegt. Sind mehrere Überlebende in der gleichen Zone, teilen die Spieler die Wunden-Karten nach Belieben unter diesen auf. Kooperation bedeutet auch, den Schmerz und das Leid zu teilen!

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

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

BEISPIEL: Eine Gruppe von sieben Dürren-Schlurfern ist in derselben Zone mit zwei Überlebenden. Die ersten vier Schlurfer reichen aus, um die unglückseligen Opfer zu töten, aber alle sieben verwenden ihre Aktion, um anzugreifen. Futterzeit!

BEWEGUNG

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

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

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

Sonderfälle beim Aufteilen:

- Ein Monstrum (egal welcher Art) teilt sich niemals auf, die Spieler entscheiden, welche Richtung es einschlägt.
- Dürre-Fettbrocken bekommen keine zusätzliche Schlurfer-Eskorte beim Aufteilen.
- Gibt es nicht genug Zombies einer Art für eine Aufteilung, entscheidet der Startspieler, welche Zombie-Gruppe die letzte Verstärkung für eine ausgeglichene Aufteilung bekommt und in welche Richtung welche Gruppe geht (siehe „Die Miniaturen gehen zur Neige“, Seite 25).

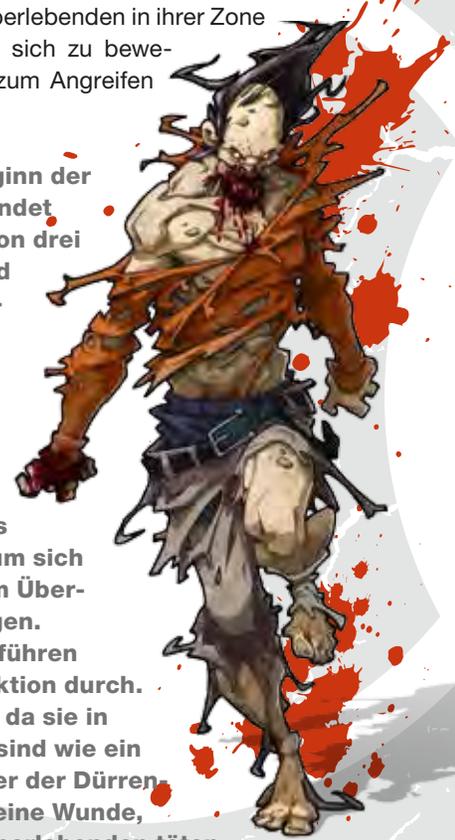
Besitzer früherer ZOMBICIDE-Seasons aufgemerkt: Richtig gelesen. Beim Aufteilen gibt es keine Extra-Aktivierungen mehr.

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

LÄUFER SPIELEN

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

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



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

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

DAS SPIEL MIT DEM MORDSTRUM

Das Mordstrum kann nur mit einem Molotow-Cocktail eliminiert werden. Dafür erhält ein Überlebender 5 Erfahrungspunkte.

Im Spiel mit dem Mordstrum sind folgende Spezialregeln zu beachten:

- **Ersetzen.** Könnt ihr das Mordstrum nicht aufstellen, da euch eine Miniatur fehlt, ersetzt es durch einen Dürren-Fettbrocken und seine Schlurfer-Eskorte.

- **Unzerstörbar.** Ein Mordstrum kann nur durch die Effekte einer Waffe ausgeschaltet werden, die alle Akteure in einer Zone vernichtet, wie z. B. der Molotow-Cocktail (oder der Flammenwerfer aus der TOXIC CITY MALL-Erweiterung). Da ein Mordstrum keine Schadenstoleranz hat, haben Fertigkeiten, die den Zombietyp ändern oder ignorieren (wie die Kernschuss-Fertigkeit oder die Ultrarote Waffe Nico Special aus der ANGRY NEIGHBORS-Erweiterung) keine Auswirkung.

- **Greifen.** Am Ende seiner Aktivierung greift sich das Mordstrum alle Überlebenden aus den angrenzenden Zonen. Alle Überlebenden werden dadurch in die Zone des Mordstrums gezogen. Dies ist keine Bewegung. Durch das Greifen kann ein Überlebender über eine Barrikade (siehe ANGRY NEIGHBORS und TOXIC CITY MALL) oder einen Zaun, oder aus einem Auto, einem Loch oder Wachturm (siehe PRISON OUTBREAK) herausgezogen werden. Sollten sich mehrere Mordstrums auf dem Spielplan befinden, kann ein Überlebender, der mehrfach Opfer des Greifeffekts wird, sich aussuchen, in welche Zone er gezogen wird.

SCHRITT 2 – BRUT

Die Missionsübersicht zeigt, wo am Ende jedes Zuges Zombies auftauchen. Dies sind die Brut-Zonen.



Zombie-Brut-Plättchen markieren die Brut-Zonen.

Nahezu jede Brut-Zone ist mit einem oder mehreren Brutmarkern, mit einer Zahl von 1 bis 6, versehen.



Dies sind die Brutmarker.

In jeder Brut-Phase wird gewürfelt, um festzustellen, wo Zombies auf den Spielplan kommen. Die Anzahl der Würfel, die geworfen wird, hängt von der Anzahl der Überlebenden ab. Diese Menge ändert sich im Laufe des Spiels nicht (auch nicht, wenn Überlebende eliminiert werden). **ACHTUNG!** Begleiter, wie beispielsweise Begleithunde, gelten nicht als Überlebende, wenn es um die Menge der Würfel geht.

Grundsätzlich werden 4 Brutwürfel gewürfelt. Hinzu kommt je 1 Würfel pro zwei Überlebende (aufgerundet) über sechs hinaus.

ÜBERLEBENDE	BRUTWÜRFEL
6	4
7-8	5
9-10	6
11-12	7

Sind die Würfel gefallen, werden sie den entsprechenden Brutmarkern zugeordnet. Danach zieht ihr Zombiekarten für die Brut-Zonen, auf denen sich Würfel befinden, und zwar in numerisch aufsteigender Reihenfolge der Brutmarker. Diesen Vorgang wiederholt ihr für alle Brut-Zonen mit Würfeln, bis ihr eine Zombie-Karte pro Würfel gezogen habt.

Die Art und die Anzahl der Zombies entnehmt ihr der Zeile auf der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigsten Überlebenden (Blau, Gelb, Orange oder Rot), der noch im Spiel ist, entspricht.

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

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

BEISPIEL: Acht Überlebende sind gerade mitten im Zombizid. Der erfahrenste Überlebende ist James, mit 12 Erfahrungspunkten befindet er sich auf Gefahrenstufe Gelb.

Vier Brut-Zonen befinden sich auf dem Spielplan, die erste ist mit dem Brutmarker 1 versehen. Im Uhrzeigersinn wird die nächste Brut-Zone mit der 2 gekennzeichnet. Die dritte erhält die Marker 3 & 4 und die letzte Brut-Zone schließlich die Brutmarker 5 & 6.

Während der Zombie-Phase werden 5 Würfel geworfen, um die Zombie-Brut durchzuführen: 1, 2, 3, 4, 5. Der Würfel mit der 1 wird zur ersten Brut-Zone (mit Brutmarker #1) gelegt, die 2 wird zur zweiten Zone gelegt. Bei der dritten liegt kein Würfel. Beide 4 und die 5 werden zur vierten Brut-Zone gelegt.

Für die erste Brut-Zone wird eine Karte für die 1 gezogen.

Auf Gefahrenstufe Gelb entsteht entsprechend ein Dürrer-Schlurfer.

Die nächste Karte wird für die 2 gezogen: ein Dürrer-Fettbrocken mit zwei Dürren-Schlurfern als Eskorte wird auf Zone #2 gestellt.

Für die dritte Brut-Zone (#3/4) gibt es diese Runde keine Karte: kein Würfel zeigt 3 oder 4.

Für die vierte Brut-Zone (#5/6) werden drei Karten gezogen (für die zwei 4 und die 5) und nacheinander ausgeführt: 1 Dürrer-Läufer, danach 3 Dürre-Schlurfer und schließlich eine Extra-Aktivierung für alle Dürren-Schlurfer.

Diese letzte Karte ermöglicht es allen Dürren-Schlurfern auf dem Spielplan (auch denen, die gerade ins Spiel gekommen sind) sofort eine weitere Aktivierung durchzuführen.



KEIN BRUTMARKER?

Eine Brut-Zone ohne Brutmarker ist trotzdem im Spiel. In jeder Brut-Phase wird eine Zombie-Karte für diese Zone gezogen, unabhängig von den Würfelergebnissen. Die Brut in diesen Zonen wird nach der regulären Brut im Uhrzeigersinn durchgeführt.

In einigen Missionen, vor allem denen aus früheren Seasons, gibt es (noch) keine Brutmarker.

In diesem Fall bestimmt ihr zu Beginn des Spiels eine Zone, welche für den Rest des Spiels die erste Zone ist. Beginnend mit der ersten Zone, danach im Uhrzeigersinn, zieht ihr in der Brut-Phase für jede Brut-Zone eine Zombie-Karte, unabhängig von der Anzahl der Überlebenden.

FARBIGE BRUT-ZONEN

In einigen Missionen gibt es farbige Brut-Zonen, z. B. blaue oder pinkfarbene Brut-Zonen. Normalerweise werden diese Zonen nicht mit einem Brutmarker versehen und werden nur nach einem bestimmten Ereignis aktiviert (wie beispielsweise dem Aufnehmen eines Ziels der gleichen Farbe). In farbigen Brut-Zonen erscheinen keine Zombies, bis sie aktiviert werden. Wenn nicht anders beschrieben, entstehen in farbigen Brut-Zonen in jeder Brut-Phase Zombies, ab dem Zeitpunkt der Aktivierung.



EXTRA-AKTIVIERUNGEN, BETTEN UND GULLYS

Es gibt drei unterschiedliche Spezial-Zombie-Karten: Extra-Aktivierung, Bett- und Gullykarten.

Auf den Gefahrenstufen Gelb, Orange und Rot werden die Dürren-Schlurfer sofort aktiviert.

Auf der blauen Gefahrenstufe passiert nichts.



EXTRA-AKTIVIERUNGSKARTEN

Wenn ihr eine Extra-Aktivierungskarte zieht, erscheinen keine Zombies in der gewählten Zone, stattdessen erhalten alle Zombies des entsprechenden Typs sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe Aktivierung, Seite 19). Diese Karten haben keinerlei Auswirkung auf der blauen Gefahrenstufe!

GULLYKARTEN

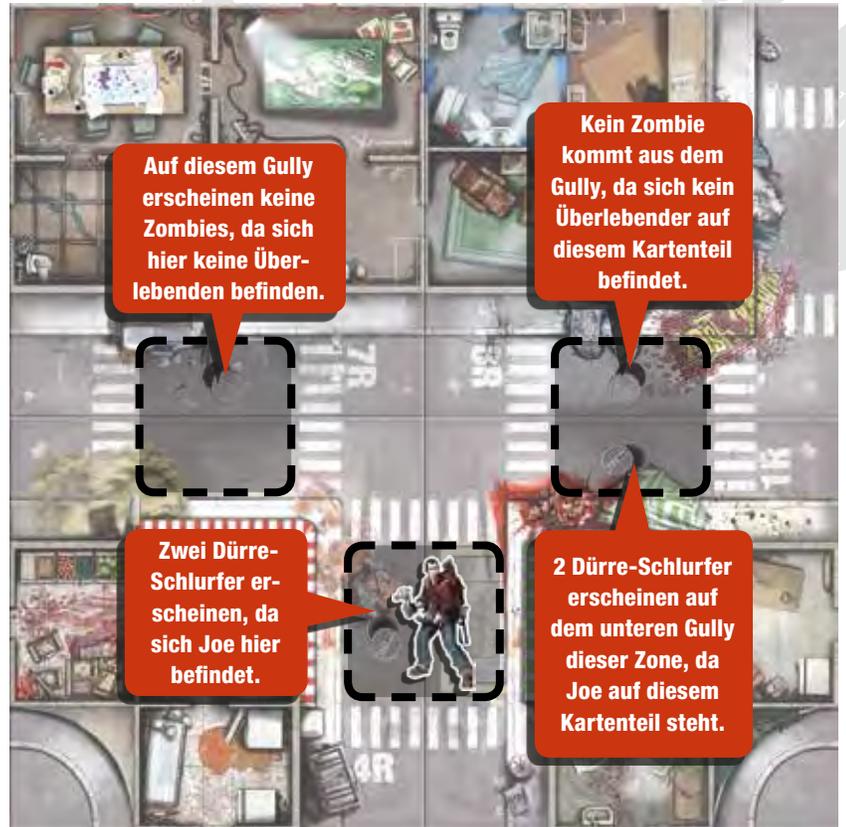
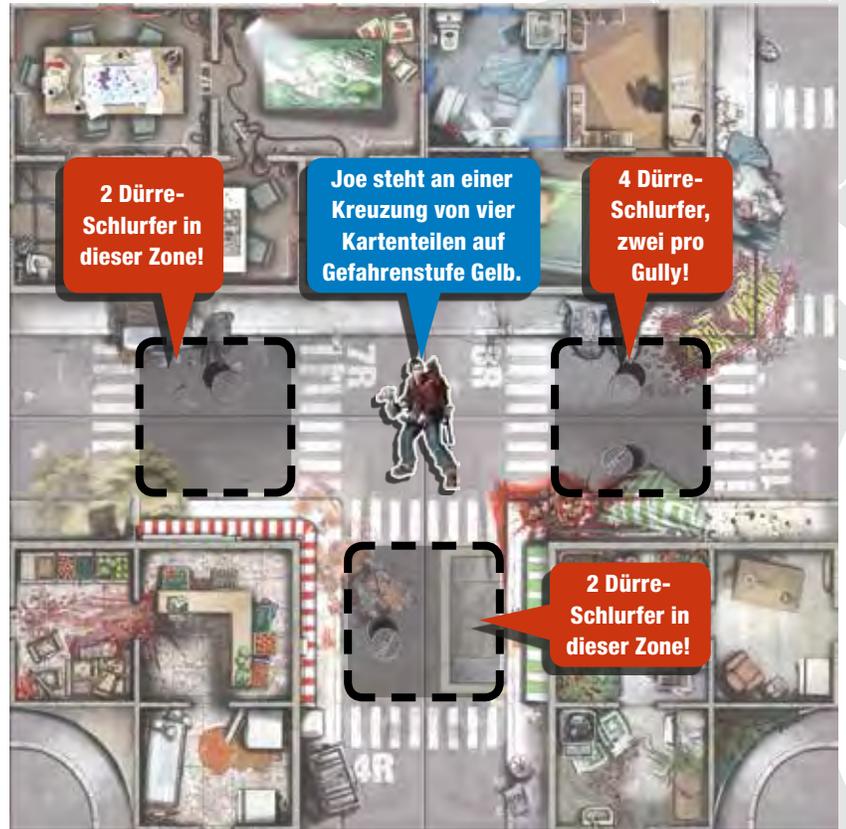
**DÜRRE-#185
GULLY-KARTE!**
AUS GULLYS AUF KARTENTEILEN
MIT MIN. 1 CHARAKTER KOMMEN:

NEIN!	1x
BITTE!	1x
ARGH!	2x
OH!	1x

Der erfahrenste Überlebende erreicht Gefahrenstufe Gelb. Platziert zwei Dürre-Schlurfer auf jedem Gully.

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

Es findet maximal eine Extra-Aktivierung statt, wenn nicht genügend Zombie-Miniaturen vorhanden sind, um alle Gullys zu bestücken, auch wenn die nicht besetzbaren Gullys in unterschiedlichen Zonen sind. In diesem Fall bestimmt der Startspieler, auf welchen Gullys die verfügbaren Zombies erscheinen.



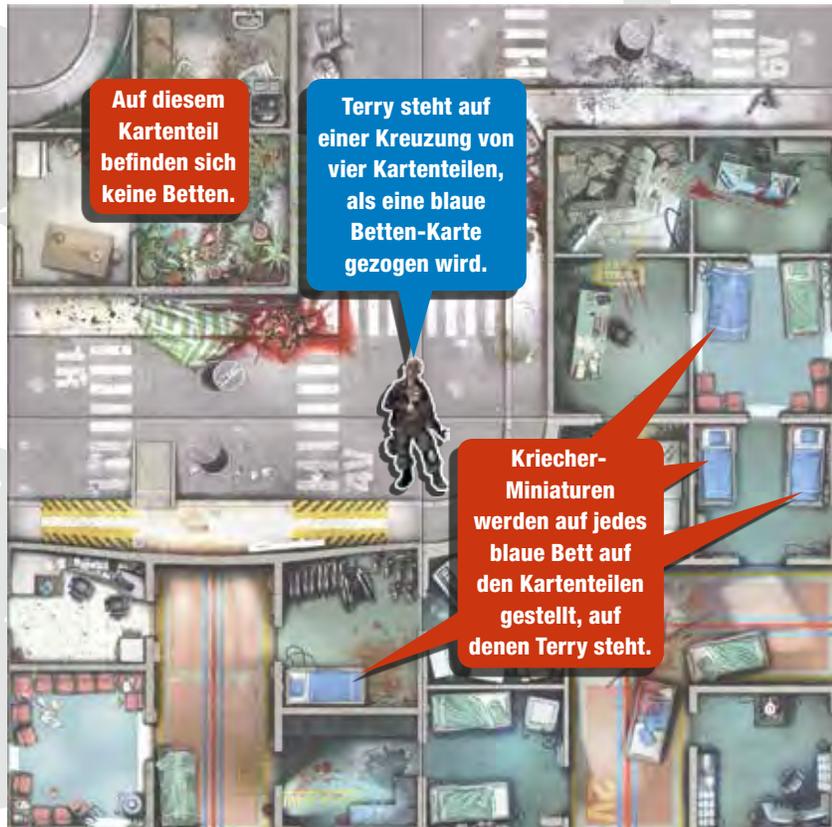
BETTEN-KARTEN

Wir haben viele Gründe, Krankenhäuser zu hassen. Unter anderem tote Menschen, die in Betten liegen. Sind es tote Körper oder Kriecher, die ein Nickerchen machen? Was für eine nette Geschichte.

Legt einen Kriecher auf jedes blaue Bett.



Es gibt zwei verschiedenen Sorten von Bettkarten: blaue und grüne. Betten gibt es auf Krankenhaus-Kartenteilen und auf den meisten Zelt-Plättchen.



Wenn ihr eine Bettkarte zieht, erscheinen keine Zombies in der gewählten Zone, stattdessen wird ein Kriecher in jedes Bett der entsprechende Farbe auf einem Kartenteil mit mindestens einem Überlebenden gelegt. Betten-Invasionen finden nie auf Kartenteilen ohne Überlebende statt. **Es findet maximal eine Extra-Aktivierung statt, wenn nicht genügend Kriecher-Miniaturen vorhanden sind, um alle Betten zu bestücken, auch wenn die nicht belegbaren Betten in unterschiedlichen Zonen sind.** In diesem Fall entscheidet der Startspieler, in welchen Betten die verfügbaren Kriecher erscheinen.

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

ZOMBICIDE SEASON 3: RUE MORGUE enthält genügend Zombies, um eine Stadt zu überrennen. Dennoch kann es vorkommen, dass Spieler keine Miniaturen des abgebildeten Typs mehr haben, um die benötigten Zombies auf den Spielplan zu stellen (inklusive Kriecher-Brut). In diesem Fall werden alle noch verfügbaren Zombies der benötigten Art platziert (falls denn welche übrig sind) und alle Zombies dieses Typs bekommen sofort eine Extra-Aktivierung. Unter unglücklichen Umständen können mehrfache Aktivierungen in Folge passieren. Habt also immer ein wachsames Auge auf die Zombie-Population auf dem Brett oder ihr riskiert einen unerwarteten Zombie-Aufstand!

ZUR ERINNERUNG: Aufteilen führt nicht zu Extra-Aktivierungen (siehe Seite 20).

#8 KAMPF



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



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



BEISPIEL 1: Parker hat zwei Mac-10 in seinen Händen. Die Mac-10 hat das Beidhand-Symbol, so dass Parker beide mit einer einzelnen Aktion abfeuern kann. Dies erlaubt ihr, 10 Würfel mit einem einzigen Wurf zu werfen, da die Mac-10 eine Würfelanzahl von 5 hat!

Beidhand-Symbol

Anzahl Würfel

BEISPIEL 2: Louise trägt zwei Messer. Sie kann mit beiden gleichzeitig zustechen, da sie das Beidhand-Symbol tragen. Theoretisch würde sie 2 Würfel (1 Würfel pro Messer) werfen. Jedes Messer gibt jedoch einen Bonus von +1 Würfel auf die jeweils andere ausgerüstete Waffe in der anderen Hand. Dieser wechselseitige Bonus führt dazu, dass sie für jedes Messer 2 Würfel, sprich 4 Würfel insgesamt werfen kann!

Spezial-Text

Anzahl Würfel

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



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



- Dürre-Schlurfer und Dürre-Läufer werden mit einem Treffer, der einen Punkt Schaden (oder mehr) verursacht, getötet.
- Dürre-Fettbrocken werden mit einem Treffer von mindestens zwei Punkten Schaden getötet. Es spielt keine Rolle, wie viele Treffer mit nur einem Punkt Schaden ihr verursacht, ein Fettbrocken steckt diese ein, ohne mit der Wimper zu zucken.
- Mordstrums können nur durch Molotow-Cocktails (oder Molotow-artige Effekte) ausgeschaltet werden.

BEISPIEL: Joe entlädt seine beiden Mac-10 auf drei Dürre-Schlurfer, die einen Dürren-Fettbrocken umgeben, und erzielt fünf Treffer. Die ersten drei Schüsse pusten die Dürren-Schlurfer mit Leichtigkeit weg. Der Fettbrocken jedoch nimmt die anderen beiden Treffer ohne Konsequenzen hin, da die Mac-10 nur 1 Punkt Schaden verursacht.

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

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

In speziellen Situationen, in denen ihr z. B. in einen Kampf hineinschießt, in den auch ein Team-Kollege verwickelt ist (oder im Wettstreit-Modus, siehe Seite 39), kann es passieren, dass ein Überlebender einen anderen trifft. In diesem Fall bekommt der betroffene Überlebende Wunden, die der Menge des Schadens der abgefeuerten Waffen entsprechen und verliert eine entsprechende Anzahl Ausrüstungskarten. Ausrüstung, die Schaden mindert, wie beispielsweise die „Hockeymaske“ oder die „Kugelsichere Weste“ können genutzt werden, um den Schaden zu mindern.

NAHKAMPF



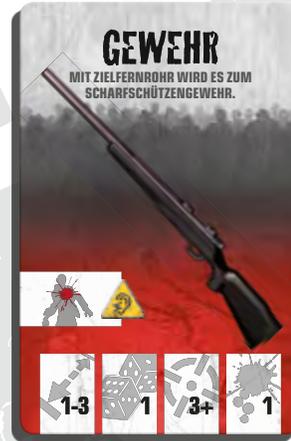
Die Zombie-Invasion führte zur Renaissance altertümlicher Waffen, wie Äxten, improvisierten Keulen und sogar Schwertern. Wären die römischen Legionen noch unterwegs, wäre dieses Zombie-Problem schon längst gelöst.

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

BEISPIEL: Cathy greift einen Dürren-Schlurfer, einen Dürren-Läufer und einen Dürren-Fettbrocken mit ihrem Säbel an. Sie wirft eine und , also zwei Treffer. Sie entscheidet sich dafür, den Läufer zu köpfen und den Fettbrocken zu schlachten. Den Dürren-Schlurfer, der am ungefährlichsten von allen dreien ist, hebt sie sich für ihre nächste Aktion auf. Obwohl in derselben Zone, ist Bear sicher vor Cathys Hieben.

FERNKAMPF

Eine Zeit lang hatten wir Angst, nicht genug Munition zu haben. Immer locker bleiben. Überall, wo man hintritt, ist Munition, man muss nur zu jedem Kaliber eine Waffe dabei haben.



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

ERINNERT EUCH: In Gebäuden ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen beschränkt, zu denen ein offener Durchgang existiert. Gänge sind eine Ausnahme, sie werden wie Straßen-Zonen behandelt (siehe Seite 29).

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

Der erste der zwei Werte gibt die Minimalreichweite an. Die



Waffe kann auf keine Zonen schießen, die näher sind als die Minimalreichweite. In den meisten Fällen ist das 0, was bedeutet, dass der Überlebende auf Ziele schießen kann, die in derselben Zone sind wie er selbst. Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite der Waffe an. Eine Waffe kann nicht in Zonen schießen, die jenseits ihrer Maximalreichweite liegen.

BEISPIEL: Das Gewehr hat eine Reichweite von 1-3. Das bedeutet, es kann bis zu drei Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in welcher der Überlebende steht, der den Abzug zieht. Die MP 5 hat eine Reichweite von 0-1, das bedeutet, sie kann in dieselbe Zone schießen, in der ihr Besitzer steht, oder in eine angrenzende Zone.

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

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

- 1 – Überlebender (außer Schütze)
- 2 – Dürrer-Schlurfer
- 3 – Dürrer-Fettbrocken oder Mordstrum (Wahl des Schützen)
- 4 – Dürrer-Läufer
- 5 – Kriecher

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

ZIELPRIORITÄTEN-RANGLISTE			
ZIELPRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	MIN SCHADEN ZUR ELIMIN. / ERFAHRUNGSPUNKTE
1	ÜBERLEBENDER (NICHT DER SCHÜTZE)	-	-
2	DÜRRER-SCHLURFER	1	1
3	DÜRRER-FETTBROCKEN (1) / MORDSTRUM (2)	1	2/ VIEL / 1/5
4	DÜRRER-LÄUFER (3)	2	1
5	KRIECHER	1	1

Wenn mehrere Ziele die gleiche Zielpriorität haben, wählen die Spieler aus, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

- (1) Jeder Dürre-Fettbrocken erscheint mit zwei Dürren-Schlurfern.
- (2) Mordstrum: Unzerstörbar. Greifen.
- (3) Dürre-Läufer haben zwei Aktionen in der Zombie-Phase.

BEISPIEL: In Terrys Zone befinden sich der andere Überlebende Joe, vier Dürre-Schlurfer, ein Dürre-Fettbrocken und zwei Dürre-Läufer. Da Terry weiß, dass er Zombiefutter ist, probiert er mit seinen zwei Mac-10, so viele von ihnen mit sich zu nehmen wie er kann! Er wirft 10 Würfel (5 für jede Mac-10). Er würfelt: 2, 2, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4 und 4. Die Mac-10 trifft bei 5 oder 6, das bedeutet fünf Treffer. Joe erhält zwei Treffer, die ihn töten (Danke, Bro!), und die restlichen Treffer töten drei Dürre-Schlurfer.

Nach dem er nachgeladen hat, schießt Terry erneut und würfelt 2, 2, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4 und 4 – drei weitere Treffer. Der letzte Dürre-Schlurfer geht zu Boden, aber die beiden verbleibenden Treffer fügen dem Dürren-Fettbrocken, der die Dürren-Läufer abschirmt, keinen Schaden zu. Der einzige Weg, die Läufer zuerst zu treffen, wäre eine Nahkampf-Waffe gewesen, da man mit diesen Waffen seine Treffer selbst zuteilen kann.

Für ZOMBICIDE-Veteranen gibt es auf Seite 61 eine erweiterte Zielprioritäten-Rangliste (inklusive Berserker- und Gift-Zombies).

WAFFEN NACHLADEN

Während die meisten Waffen durchgängig benutzt werden können, benötigen einige, wie die Doppelflinte, die Mac-10 oder die Abgesägte eine Aktion, um sie zwischen zwei Schüssen nachzuladen, wenn du sie mehrmals pro Zug abfeuern möchtest. In der Endphase jeder Runde werden alle diese Waffen kostenlos nachgeladen, so dass sie immer zum Start einer Runde feuerbereit sind.

- Wird solch eine Waffe abgefeuert und dann einem anderen Überlebenden weitergegeben ohne nachgeladen worden zu sein, so muss sie weiterhin erst geladen werden, bevor der neue Besitzer sie in diesem Zug abfeuern kann.
- Wenn man mit zwei identischen Beidhand-Waffen ausgerüstet ist, die das Nachladen erfordern, lädt eine Aktion beide Waffen nach.
- 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: Travis hält während seiner Aktivierungsphase zwei Abgesägte in seinen Händen. Er entlädt sie beide in seiner ersten Aktion, lädt sie mit der zweiten nach, und feuert erneut in der dritten Aktion. Die Abgesägten sind leer. In der End-Phase werden die Waffen kostenlos nachgeladen.

VERBESSERTE WAFFEN: MOLOTOW-COCKTAIL UND SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

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

#9 SPEZIELLE ORTE



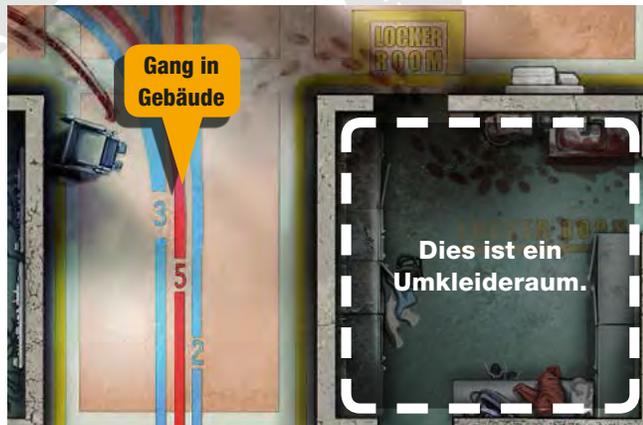
KRANKENHAUS-KARTENTEILE

Krankenhäuser sind mit die gefährlichsten Orte, die es so gibt. In den ersten Tagen der Invasion, kamen dort viele verwundete, tote und infizierte Menschen an. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich die Krankenhäuser in Schlachthäuser und danach in Zombie-Nester verwandelten. Für Monate machten wir einen großen Bogen um diese Orte wie um einen Höllenschlund. Wir konnten all die Vorräte, die es dort gibt, anderswo finden, sie waren einfach nicht das Risiko wert. Doch die Zeiten und auch die Regeln haben sich geändert. Selbst die einfachsten Dinge sind mittlerweile das Risiko wert. Und auch die gruseligen Krankheiten aus dem Mittelalter kommen zurück. Rate mal, was ein Floh wohl gebissen hat, bevor er dich beißt.

MOLOTOW-COCKTAIL: Lege eine Glasflaschenkarte und eine Benzinkarte ab und gib deinem Überlebenden eine Molotow-Cocktail-Karte. Der Molotow-Cocktail braucht keinen Würfel-, Genauigkeits- oder Schadenswert (trotzdem bedarf es noch einer Fernkampfaktion, um ihn zu benutzen). Er vernichtet alles in der Zielzone. Ja, sogar andere Überlebende und Monstren. Lege den Molotow-Cocktail nach einmaligem Gebrauch ab und lass seinen Handplatz leer. Die benutzte Karte wird nicht auf den Ablagestapel, sondern beiseite gelegt.



SCHARFSCHÜTZENGEWEHR: Kombiniere ein Gewehr und ein Zielfernrohr, um ein Scharfschützengewehr zu erhalten. Lege die Zielfernrohrkarte unter die Gewehrkarte. Nun kannst du deine Ziele auswählen, wenn du mit dem Gewehr schießt. Wird das Scharfschützengewehr abgeworfen, kommen Gewehr und Zielfernrohr auf den Ablagestapel.



Die Krankenhaus-Kartenteile sind: 1V, 2V, 3V, 4V, 5V und 6V.

GÄNGE

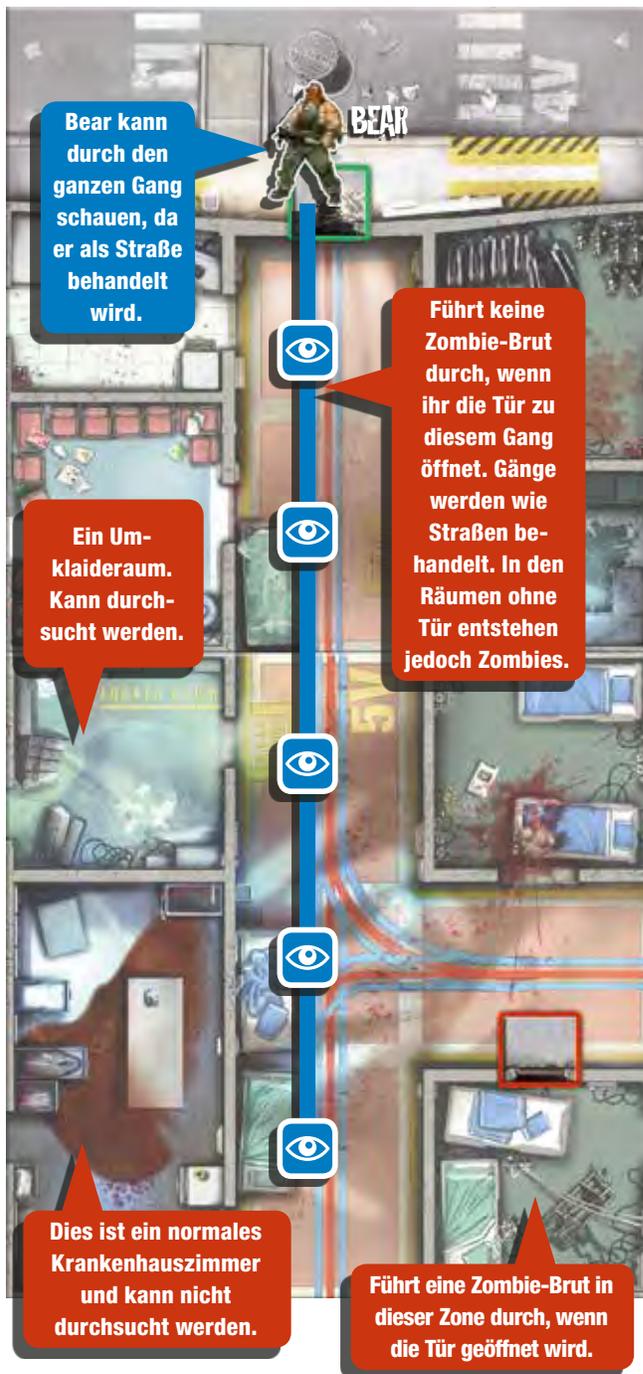
Auf den Krankenhaus-Kartenteilen gibt es Gänge. Gänge werden wie Straßenzonen behandelt. Dies beeinflusst:

- 1) **Die Sichtlinie:** Die Sichtlinie erstreckt sich über mehrere Zonen, bis zu einer Wand oder zum Rand des Spielplans.
- 2) **Suchen:** Gänge können nicht durchsucht werden.
- 3) **Zombie-Brut:** In Gängen entstehen niemals Zombies (außer natürlich, wenn eine Brut-Zone dort liegt).

RÄUME IM KRANKENHAUS

Die Kartenteile des Krankenhauses zeigen Räume. Sie gelten in jeglicher Hinsicht als Gebäude-Zonen und daher kommen folgende Regeln zur Anwendung:

- 1) **Bewegung:** Ihr könnt einen Raum nur durch eine geöffnete Tür betreten.
- 2) **Suche:** Mit Ausnahme der Umkleieräume können Räume im Krankenhaus nicht durchsucht werden.
- 3) **Zombie-Brut:** Nach dem Öffnen einer Tür kommt es in dem Raum zur Zombie-Brut. Bei Räumen mit geöffneter oder ohne Tür passiert dies ebenfalls, sobald die Tür zum Krankenhaus geöffnet wird. Schaut euch auch die Regeln zu den Betten an (Seite 25).



ZELTLAGER-KARTENTEILE UND ZELTE

In den ersten Wochen der Invasion baute das Militär Zeltlager in den Parks und der Umgebung der Stadt auf. Unglücklicherweise gibt es kaum Orte, die lange sicher sind, wenn Zombies im Spiel sind, und die meisten Lager fielen nach höllischen Gemetzeln. Aber irgendetwas bleibt immer übrig, daher gibt es an diesen Orten oft gute Waffen und Munition zu finden. Und dann sind da noch die Zelte, große lumpige Anhäufungen von Material und Zombies, die nur darauf warten, dass ihr sie öffnet. Sie sind wie magische Beutel, mit spannenden Überraschungen darin. Wer liebt das nicht?

- Die Zeltlager-Kartenteile sind: 7V (von Hubschrauber-Piloten auch als Brachland bezeichnet), 8V und 9V.
- Alle Zeltlager-Zonen sind Straßen-Zonen. Auf die meisten können Zelte gelegt werden, wie in der Missionsbeschreibung dargestellt.



ABGESTÜRZTER HUBSCHRAUBER



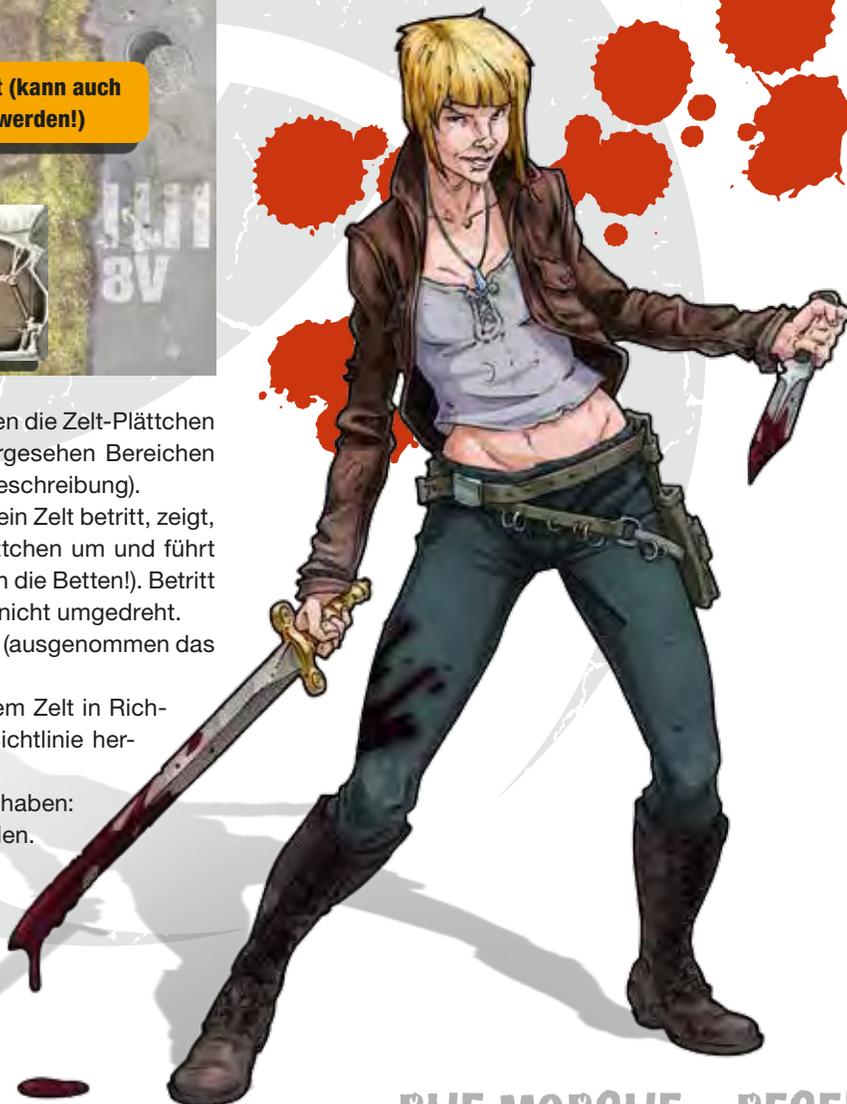
ZELTE



- Wenn nicht anders beschrieben, werden die Zelt-Plättchen verdeckt und zufällig auf den dafür vorgesehenen Bereichen des Spielplans verteilt (siehe Missionsbeschreibung).
- Ein Überlebender, der zum ersten Mal ein Zelt betritt, zeigt, was sich darin befindet. Dreht das Plättchen um und führt eine Zombie-Brut darin durch (prüft auch die Betten!). Betritt ein Zombie ein Zelt, wird das Plättchen nicht umgedreht.
- Zelte können nicht durchsucht werden (ausgenommen das Administrations- und das Sanitätszelt).
- Durch ein Zelt hindurch oder von einem Zelt in Richtung einer anderen Zone, kann keine Sichtlinie hergestellt werden.
- Solltet ihr andere ZOMBICIDE-Spiele haben: Durch ein Zelt kann nicht gefahren werden.

Wenn nicht anders beschrieben, kann eine Zone, die teilweise oder ganz mit dem abgestürzten Hubschrauber belegt ist, nicht betreten werden, auch die Sichtlinie ist unterbrochen. In der Zone, welche blockiert bzw. nicht betretbar ist, findet keine Zombie-Brut statt.

Solltet ihr die TOXIC CITY MALL-Erweiterung kennen, werdet ihr feststellen, dass für den Hubschrauber die gleichen Regeln wie für Trümmer gelten. Spiel-Effekte, die Trümmer beeinflussen, wirken sich auch auf den abgestürzten Hubschrauber aus.

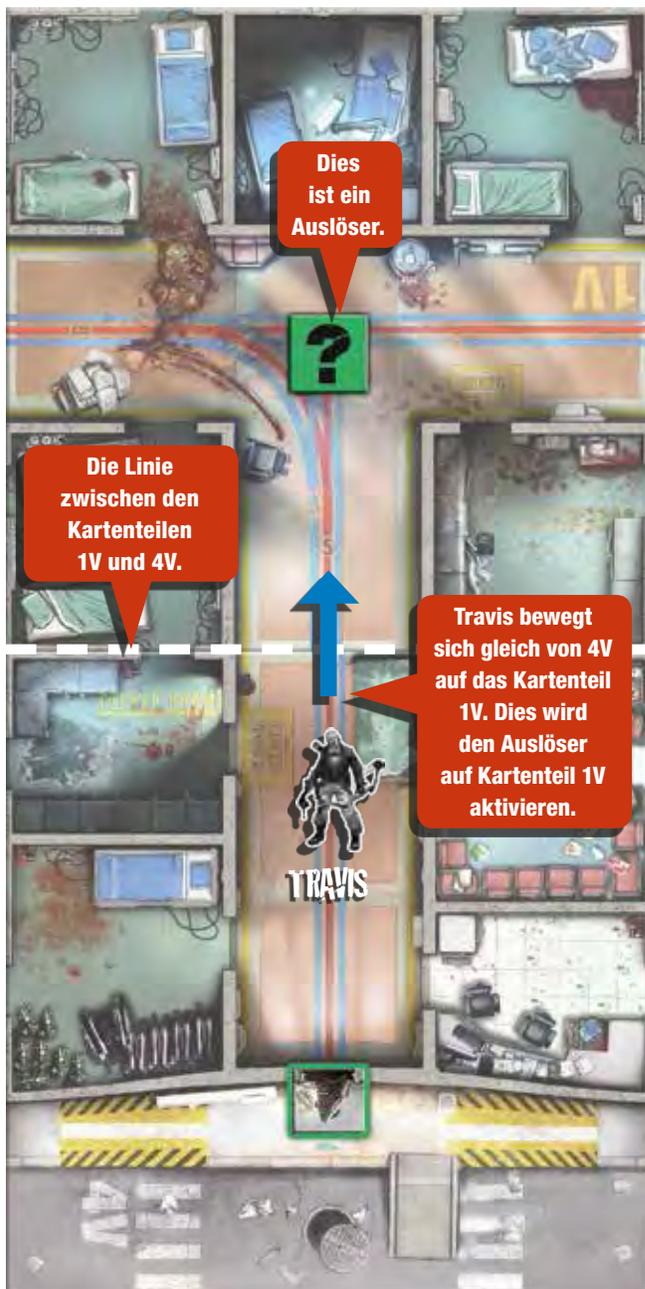


EREIGNIS-AUSLÖSER



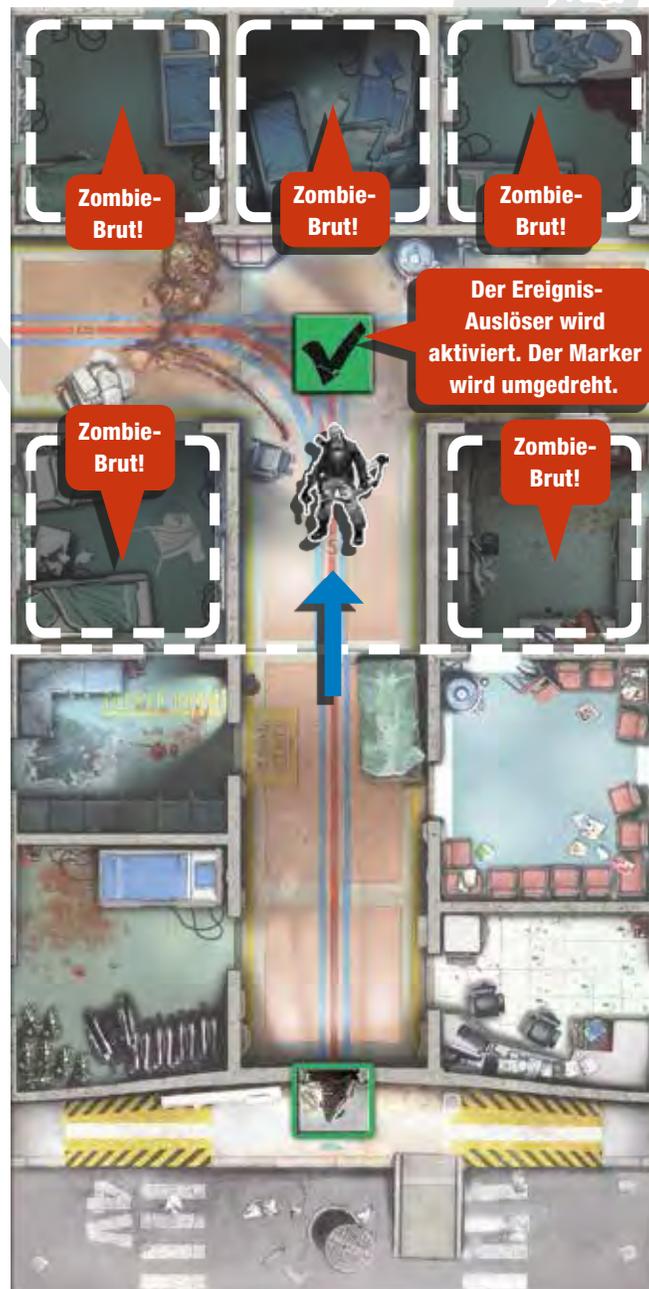
Wie der Name bereits andeutet, bewirken Ereignis-Auslöser den Einsatz bestimmter Regeln durch das Eintreten eines besonderen Ereignisses.

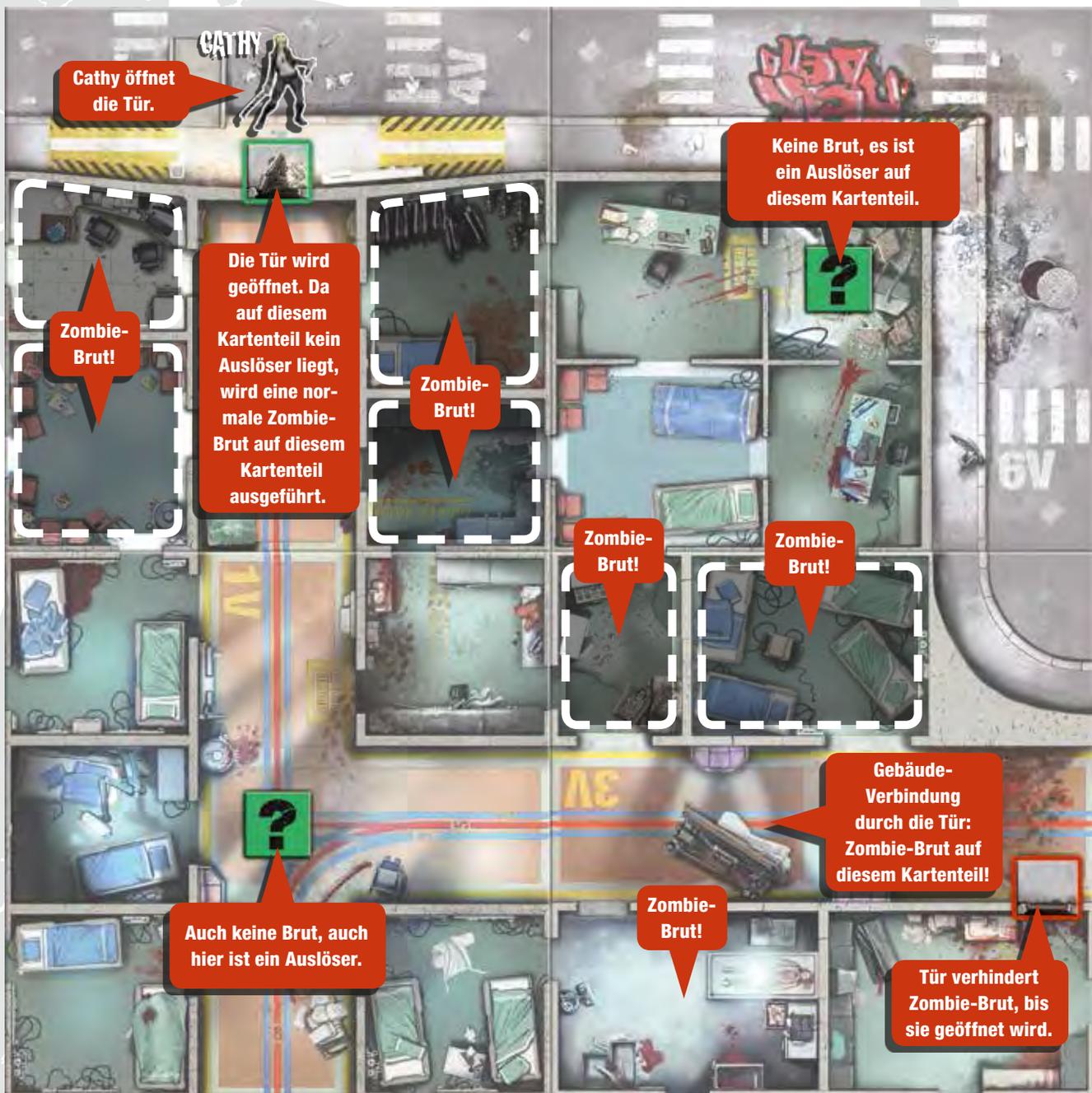
Wenn es in der Missionsbeschreibung nicht anders beschrieben ist, wendet die folgenden Regeln an:



Ereignis-Auslöser: Auf einem Kartenteil mit Ereignis-Auslöser kommt es nur zur Zombie-Brut, wenn sich ein Überlebender am Ende einer Aktion erstmals darauf in einer Gebäude- oder Gang-Zone befindet. Nachdem die Brut durchgeführt wurde, wird das Ereignis-Auslöser-Plättchen umgedreht, um anzuzeigen, dass es genutzt wurde. Es kommt nicht zur Brut in den Gebäude-Zonen dieses Kartenteils, wenn eine Tür, die hier hineinführt, geöffnet wird, sondern dann, wenn ein Überlebender eine Gebäude- oder Gang-Zone betritt.

Spiel-Effekte, die einer Ereignis-Auslösung folgen, können eine Aktivierung oder eine Team-Aktion unterbrechen. Solche Spiel-Effekte werden durchgeführt, bevor mit der Aktivierung bzw. Team-Aktion fortgefahren wird.

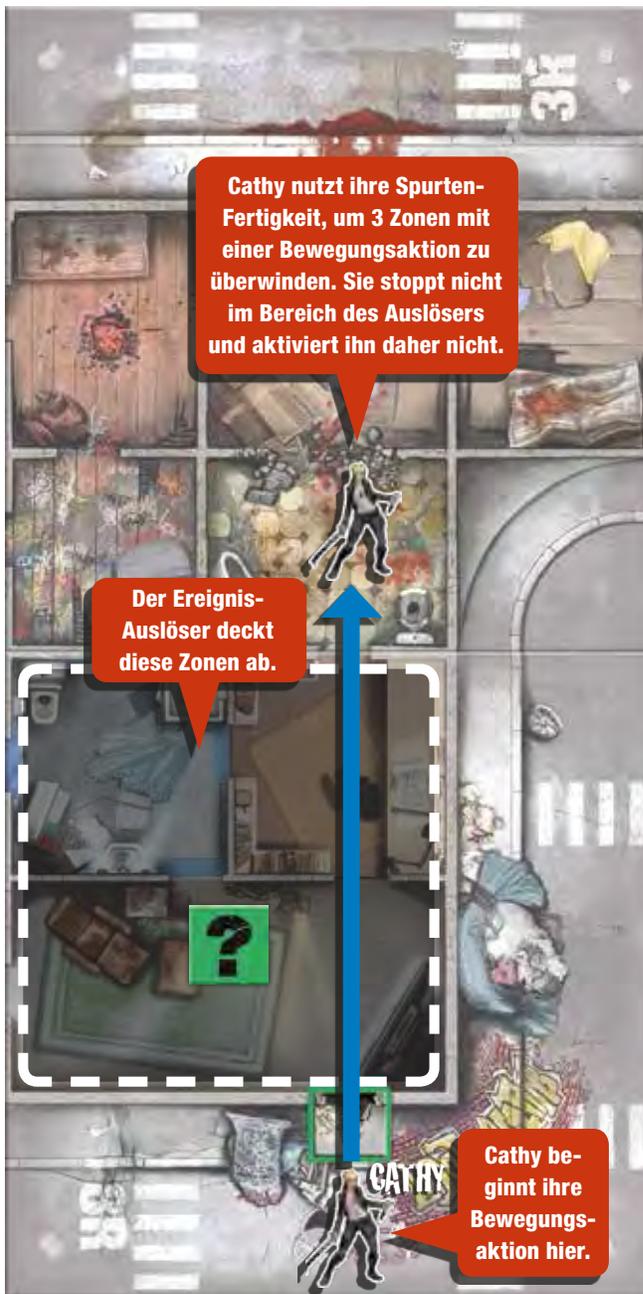




BEISPIEL: Ein Kriecher entsteht in einem Bett auf einem Kartenteil, auf dem sich ein Ereignis-Auslöser befindet. Maddie nutzt ihre Fertigkeit „Bluttausch: Nahkampf“ (siehe Seite 41) um den Kriecher zu erledigen. Sie nutzt die Bewegung der Fertigkeit, stoppt in der Zone des Kriechers und löst somit den Ereignis-Auslöser aus. Nun kommt es auf diesem Kartenteil zur Zombie-Brut: zwei Dürre-Schlurfer in Maddies Zone (in der sich auch der Kriecher befindet). Die nächste Zombie-Karte ist eine Extra-Aktivierung für Dürre-Schlurfer, beide Schlurfer verletzen die Überlebende. Maddie wird getötet, noch bevor sie ihre Aktivierung beenden und von ihrem Bluttausch profitieren kann. Zu schade!

Ereignis-Auslöser sind wunderbare Werkzeuge beim Erschaffen eigener Missionen. Man kann z. B. ihre Reichweite auf eine Zone beschränken, oder sie an eine Tür binden und damit das Öffnen einer zweiten Tür auslösen, oder das Erscheinen eines besonderen Gastes bewirken. Bedenkt dabei, dass Spaß die einzige Regel ist!

HUBSCHRAUBERLANDEPLATZ UND TREPPEN



Cathy nutzt ihre Spurten-Fertigkeit, um 3 Zonen mit einer Bewegungsaktion zu überwinden. Sie stoppt nicht im Bereich des Auslösers und aktiviert ihn daher nicht.

Der Ereignis-Auslöser deckt diese Zonen ab.

Cathy beginnt ihre Bewegungsaktion hier.



Treppen-Plättchen auf dem Zaun.

Da der Hubschrauberlandeplatz von einem Zaun umgeben ist, ist er ein sehr beliebter Platz in jeder Mission. Man kann ihn als Zielgebiet nutzen, oder um weite Teile der Straßen auf dem Spielplan zu kontrollieren.

- Der Hubschrauberlandeplatz ist von einem Zaun umgeben. Die Sichtlinie wird dadurch nicht blockiert, jedoch können Akteure nicht hindurchgehen oder -fahren. Doch denkt daran, dass sich ein Mordstrum sehr wohl Überlebende hindurch greifen kann!
- Nutzt ein Treppen-Plättchen, um einen Weg durch den Zaun zu erschaffen. Dieses Plättchen könnt ihr auch in euren eigenen Missionen einsetzen, wie ihr möchtet, beispielsweise als Verbindung zwischen Etagen oder als Begründung für ein Brut-Plättchen in der Mitte eines Gebäudes.

Spieler, die ZOMBICIDE SEASON 2: PRISON OUT-BREAK kennen, werden sofort durchschauen, dass es sich bei dem Zaun nicht um Stacheldraht handelt, der von Monstren überquert und zerstört werden kann.



#10 TEAM-AKTIONEN

Zusammen zu kämpfen und zu überleben verbindet die Menschen in einer Art, die man sonst nur vom Militär kennt. Manchmal ist das nur der Befehlston desjenigen, der sich für das Alphanier der Gruppe hält. In anderen Situationen ist es eine Geheimsprache mit seltsamen Begriffen. Gang-Zeichen, wenn du so willst. Und andere verlassen sich einfach nur auf den Instinkt, da sie genau wissen, wann und wo sie zu handeln haben. Bei mir ist es ein bisschen von allem. Es hängt vom Team ab, mit dem ich gerade abhängе. In Friedenszeiten würde ich das wohl Freundschaft nennen. Egal was es ist, es ist unsere mächtigste Waffe.

ZOMBICIDE-Veteranen können die Team-Aktionen nutzen, um dem Spiel eine neue Richtung zu geben. Während des Spiel-Aufbaus (siehe Seite 6), in Schritt 6, kann sich jedes Team bis zu zwei Team-Aktionskarten aussuchen. (Jedes Team muss über die gleiche Anzahl verfügen.) Diese behalten die Spieler das ganze Spiel über. Überzählige Team-Aktionskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Während seiner Aktivierung kann ein Überlebender eine Team-Aktionskarte einsetzen, die sein Team ausgesucht hat. **Jedes Team kann pro Spielrunde nur eine Aktionskarte einsetzen.**

Wenn das Team eine Team-Aktionskarte einsetzen möchte, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Wählt den Überlebenden, der die Team-Aktion spielt, und mindestens einen weiteren Team-Kameraden aus.
- Die gewählten Team-Kameraden müssen alle in der Lage sein, die ausgewählte Team-Aktion durchzuführen (für die Aktion „Angriff“ müssen sie z. B. mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet sein).
- Wählt eine Zone aus. Dies ist die Start- oder Zielzone einer Team-Aktion.
- Ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge die ausgewählten Überlebenden die Aktionen durchführen. Die Aktion eines Überlebenden muss abgeschlossen sein, bevor der nächste seine Aktion durchführen kann. Nachdem die Team-Aktionen durchgeführt wurden, setzt der Überlebende, der die Team-Aktion initiiert hat, seinen Zug fort.

Eine Team-Aktion ist keine Aktivierung. Ein beteiligter Überlebender führt ausschließlich die entsprechenden Aktionen durch. In einer Team-Aktion können Fertigkeiten eingesetzt werden. Ausgenommen davon sind die Fertigkeiten, die sich auf die Aktivierung des Überlebenden beziehen (wie beispielsweise „+1 freie Bewegungsaktion“ oder „Lebensretter“).

In ZOMBICIDE SEASON 3: RUE MORGUE gibt es drei Team-Aktionen: „Angriff!“, „Bewegung!“ und „Feuer!“

Eine Team-Aktion wird nicht unterbrochen, sollten im Laufe der Durchführung die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt sein.

BEISPIEL: Bear und Maddie führen eine „Angriff!“-Team-Aktion durch. Sie bekommen beide eine freie Bewegung in die gewählte Zone und müssen dann eine freie Nahkampfaction gegen die Zombies (oder rivalisierende Überlebende) durchführen. Ihre Miniaturen werden zunächst in die Zielzone gestellt, in welcher sich bereits ein Dürren-Schlurfer befindet. Die Spieler entscheiden, dass Maddie als erstes ihre Nahkampfaction durchführen soll. Maddie tötet den Dürren-Schlurfer. Bear kann nun nicht mehr seine freie Nahkampfaction durchführen (kein Ziel), behält aber den Vorteil durch die Team-Aktion.

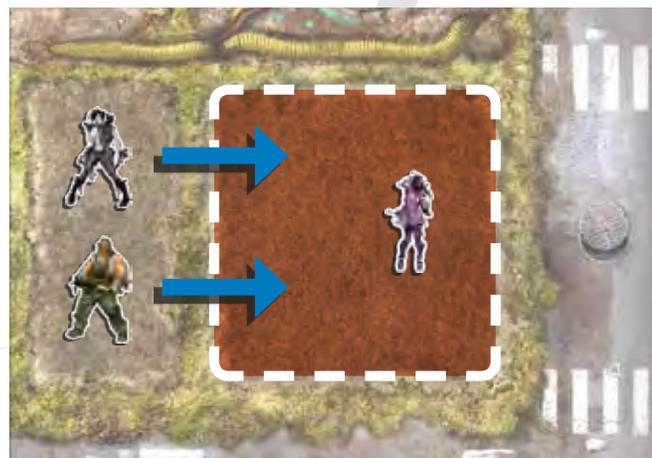


ANGRIFF!

Die Team-Aktionskarte „Angriff!“ kann auf zwei Arten eingesetzt werden. ENTWEDER:

- Sucht eine Zone aus, die von den teilnehmenden Überlebenden in einer Bewegungsaktion erreicht werden kann, und in der sich **mindestens ein Zombie (oder rivalisierender Überlebender) befindet**. Das kann eine Zone sein, in der sich bereits einer der ausgewählten Überlebenden befindet. Die ausgewählten Überlebenden führen, wenn nötig, eine freie Bewegungsaktion durch, um die Zielzone zu erreichen. Nach der Bewegung führt jeder der Überlebenden eine freie Nahkampfaction durch. ODER:
- Wählt die Zone aus, in der sich alle ausgewählten Überlebenden befinden. Diese können nun alle eine freie Bewegungsaktion durchführen, um die Zone zu verlassen und eine Zone zu erreichen, in der sich **mindestens ein Zombie (oder ein rivalisierender Überlebender) befindet**. Danach führt jeder ausgewählte Team-Kollege eine freie Nahkampfaction durch.

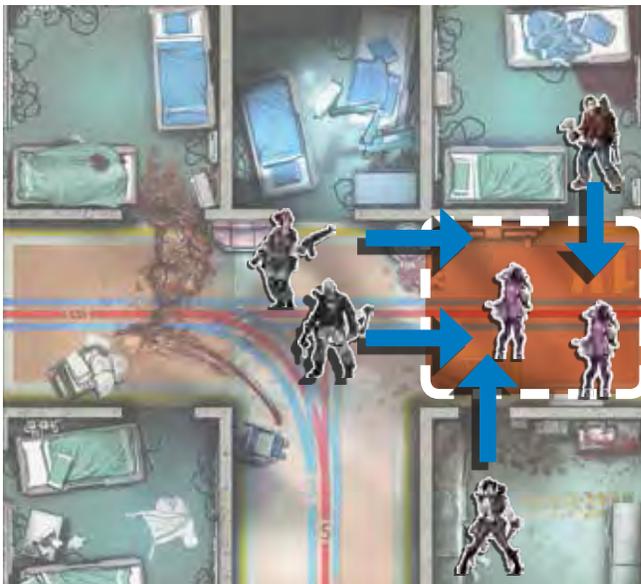
Ein Überlebender kann nicht von der Bewegung durch die Team-Aktion „Angriff!“ profitieren, wenn er sich in einer Zone aufhält, in der sich Zombies befinden, und die er nicht mit einer einzelnen Bewegungsaktion verlassen kann.



Das Leben ist manchmal so einfach wie ein Kampfschrei. Bear ruft einen „Angriff!“ auf eine Zone direkt neben sich aus. Seine Team-Kollegin Maddie folgt ihm fröhlich ins Gefecht. Sie bewegen sich nun beide kostenlos in die markierte Zone und führen dann jeweils eine freie Nahkampffaktion durch.

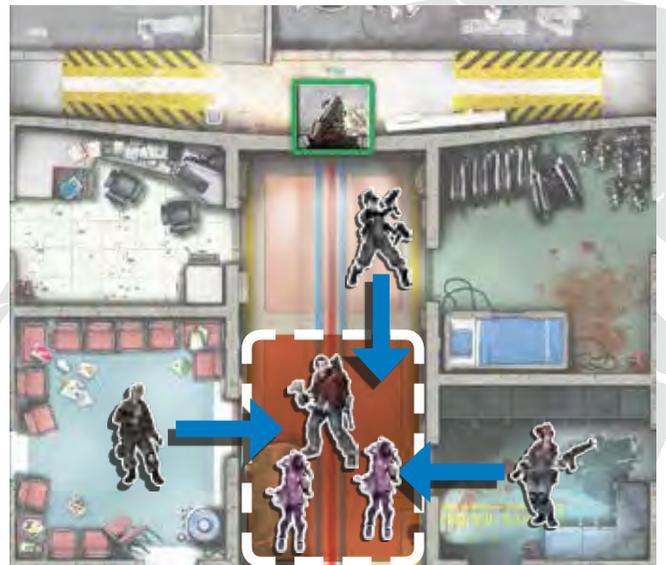


Dan, Cathy und Terry sind umgeben von Dürren-Schlurfern. Sie hatten sich darauf vorbereitet und Terry sagt nun eine Team-Aktion „Angriff!“ für die eigene Zone an. Sie nutzen nicht die freie Bewegungsaktion, da sie bereits in der Zone stehen. Die Überlebenden führen nun eine freie Nahkampffaktion aus, um sich aus der Belagerung zu befreien!

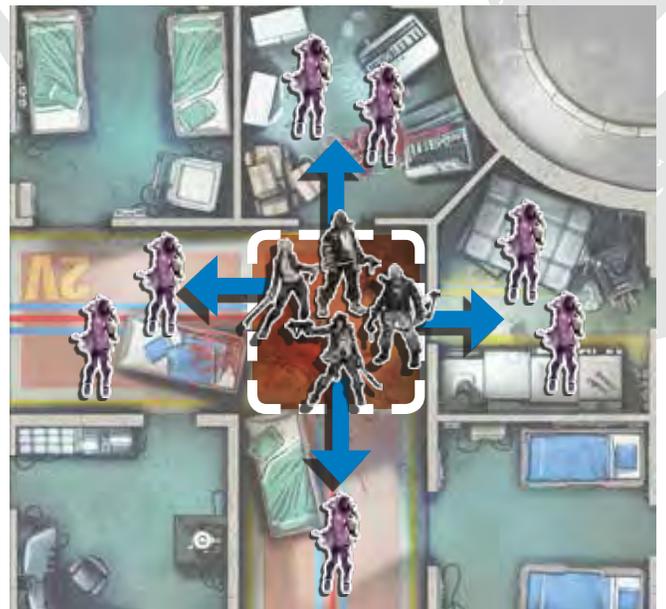


Angriff! Maddie fordert ihre Team-Kollegen auf, die anrückenden Zombies zu erledigen. Sie alle bewegen sich in die Zone mit den Dürren-Schlurfern. Jeder Überlebende führt dann eine freie Nahkampffaktion mit der ausgerüsteten Nahkampfwaffe aus.

Joe beendet seine Aktivierung in einer schlechten Position – er ist von Dürren-Schlurfern umgeben und hat keine Aktion übrig.



Er entscheidet sich dafür, seine Team-Kollegen mit einer Team-Aktion „Angriff!“ in seine eigene Zone zu Hilfe zu rufen. Laurie, Louise und Terry haben alle eine Nahkampfwaffe in den Händen und führen nun eine freie Bewegungsaktion durch, um Joe beizustehen. Alle (inklusive Joe) führen nun einen freien Nahkampffaktion gegen die Dürren-Schlurfer durch!



Der Spielplan muss schnell gesäubert werden, bevor die Zombies womöglich wieder aktiviert werden! Parker nutzt eine Team-Aktion „Angriff!“ für ihre eigene Zone, damit sich ihre Team-Kollegen in dieser kritischen Situation auszeichnen können. Alle führen damit eine freie Bewegungs- und eine Nahkampffaktion aus. Darum heißt es ja auch ZOMBICIDE!

BEWEGUNG!

Die Team-Aktion „Bewegung!“ kann auf zwei Arten eingesetzt werden. ENTWEDER:

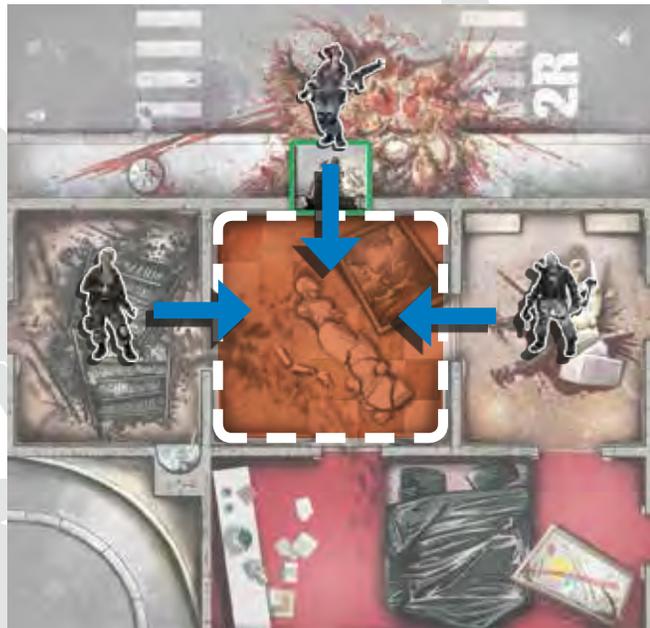
- Wählt eine Zone aus, in welche die ausgewählten Team-Kameraden mit einer Bewegungsaktion ziehen können. Sie führen dann eine freie Bewegungsaktion in diese Zone aus. ODER:

- Wählt die Zone, in der sich alle ausgewählten Team-Mitglieder befinden. Sie nutzen alle eine freie Bewegungsaktion, um diese Zone zu verlassen.

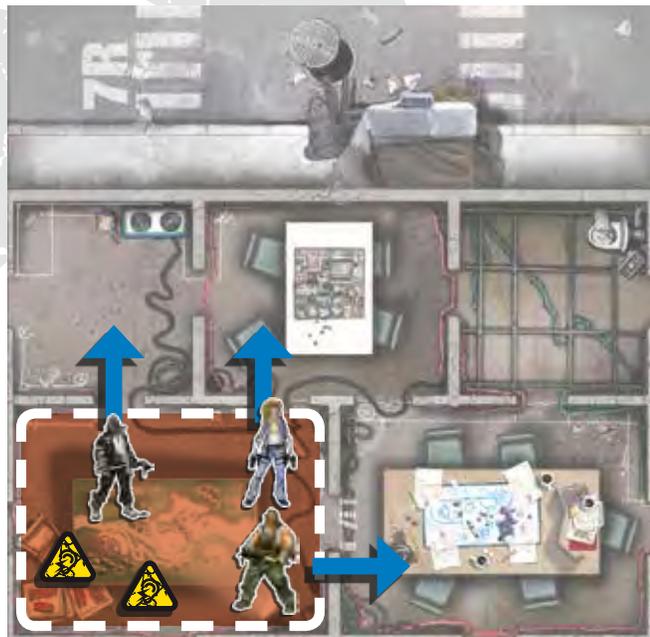
Ein Überlebender kann nicht von der Team-Aktion „Bewegung!“ profitieren, wenn er sich in einer Zone mit Zombies befindet und diese nicht mit einer einfachen Bewegungsaktion verlassen kann.



Eine Einsatztruppe wird außerhalb des Hubschrauberlandeplatzes gebraucht! Cathy führt mit ihrem Team-Kameraden Travis eine Team-Aktion „Bewegung!“ durch. Sie bekommen beide eine freie Bewegungsaktion, um in die ausgewählte Zielzone zu ziehen. James, der sich ebenfalls in ihrem Team befindet, hätte ebenfalls mitgehen können, wird aber auf dem Landeplatz gebraucht ... zumindest im Moment!



Louise ruft eine Team-Aktion „Bewegung!“ in Richtung ihrer Kameraden Terry und Travis aus, die sich in anderen Zonen befinden. Die drei führen eine freie Bewegungsaktion durch, um die ausgesuchte Zone zu erreichen. Das Team ist wieder zusammen!



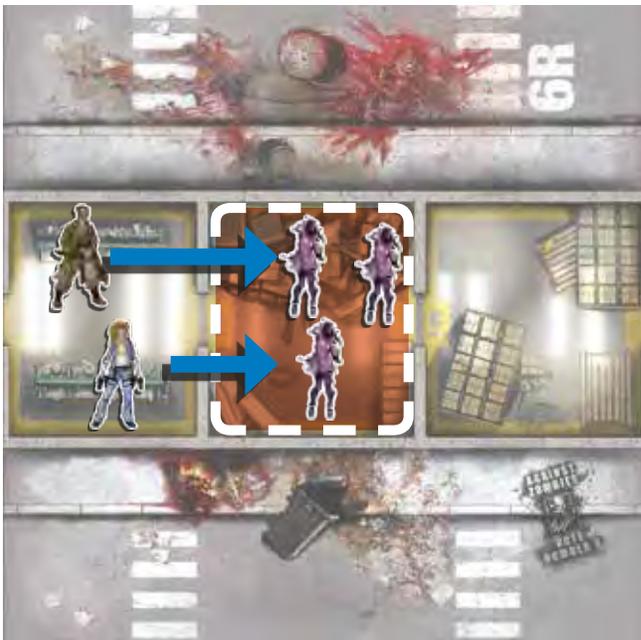
Dan ist der Letzte, der handeln muss und stellt fest, dass sein Team von den umgebenden Zombies attackiert werden könnte, da sie zu viel Lärm machen. Mit einer Team-Aktion „Bewegung!“ auf die eigene Zone bekommen sie alle eine freie Bewegungsaktion, um sich in die benachbarten Zonen abzusetzen.

FEUER!

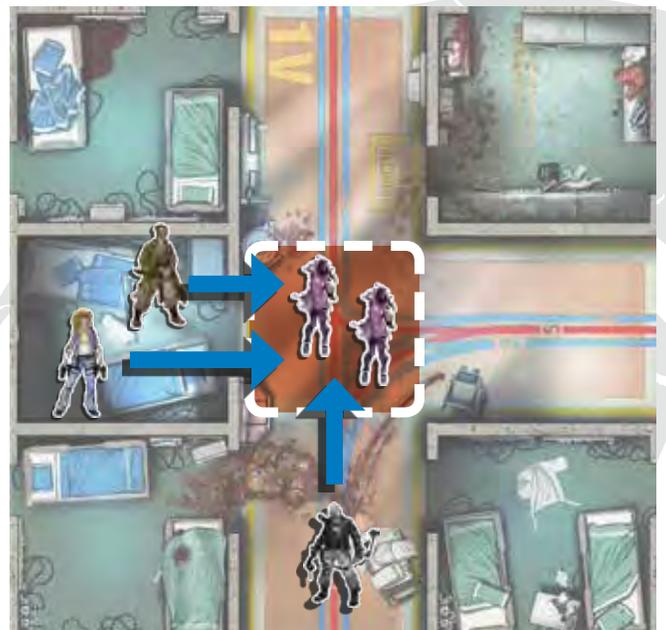


Die Team-Aktion „Feuer!“ kann auf zwei Arten eingesetzt werden ENTWEDER:

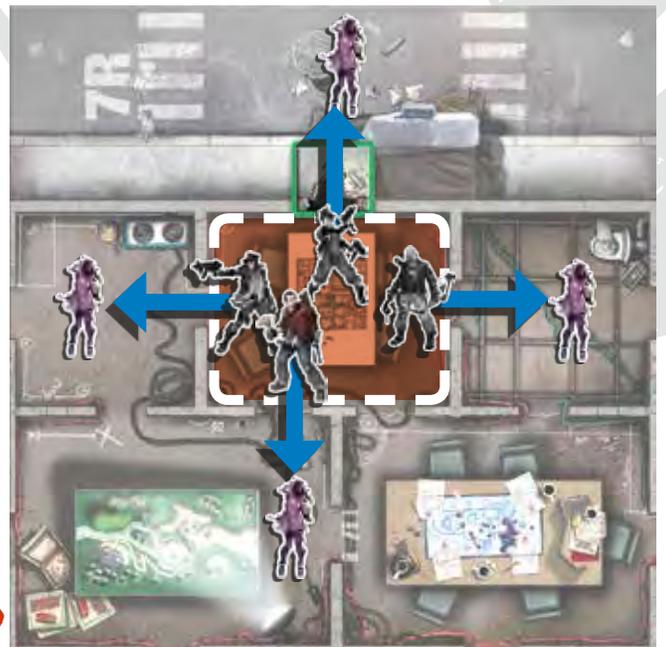
- Sucht eine Zone, in die alle Team-Kollegen mit einer Fernkampfaktion hineinschießen können. Sie führen damit eine freie Fernkampfaktion auf die ausgewählte Zone aus. ODER:
- Wählt die Zone aus, in der sich alle ausgewählten Team-Kollegen befinden. Sie führen alle eine freie Fernkampfaktion in Zonen aus, die sich in ihrer Reichweite befinden.



James und Jane sind dabei, sich einen Weg durch die Dürren-Zombies zu bahnen. Jane nutzt eine Team-Aktion „Feuer!“ mit James. Sie führen beide eine freie Fernkampfaktion auf die gewählte Zone durch. Ein Kugelregen vernichtet die Zombies.



James, Jane und Travis haben eine nette Falle aufgestellt. James sagt eine Team-Aktion „Feuer!“ auf die Zone mit den Dürren-Schlurfern an. Jane und Travis schließen sich ihm an. Die drei führen eine freie Fernkampfaktion auf die ausgewählte Zone durch.



Es ist eine Schießerei! Laurie haut eine Team-Aktion „Feuer!“ auf ihre Zone raus. Jedes Team-Mitglied führt nun eine freie Fernkampfaktion innerhalb seiner Reichweite durch. Eingekreist? Wir?? Nein.

#11 WETTKAMPF-MODUS

Nun, Menschen sind immer noch Menschen, auch mit der Zombie-Bedrohung vor der eigenen Haustür. Die Vorräte gehen zur Neige. Manchmal sind wir nicht so einig, wie wir sein sollten. In manchen Fällen kann es da schon mal zu einem Wettkampf kommen.

Er ist zwar komplett optional, dennoch ist es im Wettkampf-Modus möglich, Teams gegeneinander antreten zu lassen – oftmals mit tödlichen Folgen. Es ist ganz einfach: Die Teams, die ihr beim Spiel-Aufbau zusammengestellt habt, konkurrieren. Am Ende des Spiels addiert ihr die Erfahrungspunkte der Team-Mitglieder (auch der toten) zusammen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

BEDENKT BITTE: Das Töten eines gegnerischen Überlebenden bringt keine Erfahrungspunkte.

Nur Wettkampf-Missionen können im Wettkampf-Modus gespielt werden (siehe Seiten 59 und 60).

- Situationen, in denen geklärt werden muss, wie sich ein Spieleffekt auswirkt, werden nun vom Startspieler entschieden. Wenn beispielsweise entschieden werden muss, wie die von Zombies erzielten Wunden in einer Zone verteilt werden, oder wie sich Zombies in der Zombie-Phase aufteilen.
- Die Zielprioritäten sind eine Ausnahme zu der obigen Regel. Der angreifende Überlebende wählt seine Ziele unter Opfern gleichen Zielprioritätsrangs aus.
- Bewegung wird nicht durch rivalisierende Überlebende blockiert.



Im Wettkampf-Modus werden bei Spielbeginn alle Ausrüstungskarten „Kugelsichere Weste“ gleichmäßig zwischen den Teams aufgeteilt, zusätzlich zur üblichen Ausstattung (siehe Spiel-Aufbau, Seite 6). Überzählige „Kugelsichere Westen“, die nicht gleichmäßig auf die Teams verteilt werden können, werden aus dem Spiel entfernt.

Eine „Kugelsichere Weste“ bietet temporären Schutz gegen die Angriffe anderer Überlebender (NICHT gegen Zombie-Attacken). Sie muss nicht „in der Hand“ sein, um zu wirken.

- Die Weste wird umgedreht, sobald ein Überlebender durch einen anderen einen Treffer bekommt. Die Wunde wird ignoriert, keine Ausrüstungskarte wird abgeworfen.
- Beim zweiten Treffer wirft er die Weste ab, anstatt eine Wunde zu erhalten. Die Weste wird beiseite gelegt und kommt nicht auf den Ablagestapel.
- Jede weitere Wunde wirkt sich normal aus.
- Ein Überlebender kann mehrere Westen in seinem Inventar haben.

BEDENKT BITTE: Wird ein Überlebender von einem anderen getroffen, erhält er Wunden entsprechend des Schadenswerts der benutzten Waffe.



BEISPIEL: Terry trägt eine „Kugelsichere Weste“. Jane trifft ihn einmal mit der Pistole (Schaden: 1). Terry bekommt eine Wunde. Terrys „Kugelsichere Weste“ wird umgedreht und die Wunde wird ignoriert. Maddie trifft danach Terry mit ihrer Feuerwehrrast (Schaden: 2). Terry bekommt 2 Wunden. Die erste Wunde wird ignoriert, aber die Weste wird abgelegt. Die zweite Wunde muss Terry ganz normal hinnehmen. Terry verliert eine Ausrüstungskarte (wenn er eine hat) und erhält eine Wunden-Karte.

SO SPIELT DAS LEBEN!

Der Wettkampf-Modus macht aus ZOMBICIDE ein vollkommen anderes Spiel. Vielleicht solltest du diesen Modus erst einmal mit erfahrenen Spielern testen, bevor du das Spiel neuen Spielern vorstellst.

Abgesehen von den kugelsicheren Westen empfehlen wir, keinerlei Veränderungen an den Kern-Regeln des Spiels für den Wettkampf-Modus zu verändern. Die Umgebung ist die gleiche. Lärm-Regulierung ist ein zentrales Element des Spiels. Zombies schmecken alle Überlebenden gleich. So sieht es aus, bei ZOMBICIDE.

#12 FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in ZOMBICIDE SEASON 3: RUE MORGUE hat bestimmte Fertigkeiten, deren Auswirkungen in diesem Abschnitt beschrieben werden. Im Fall eines Widerspruchs zu den Grundregeln, haben die Fertigungsregeln Vorrang. Einige der folgenden Fertigkeiten sind nicht den Überlebenden in diesem Spiel zugeordnet. Sie werden bei anderen Überlebenden in der Zukunft verwendet. Probiere sie doch mal mit Überlebenden aus, die du selbst erstellst! Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Boni können umgehend in dem Zug angewandt werden, in dem sie erworben werden. Dies bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass ein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann diese sofort eingesetzt werden, sofern der Überlebende noch eine Aktion übrig hat (oder er kann die Zusatzaktionen nutzen, die die Fertigkeit ermöglicht).

ANMERKUNG: Fertigkeiten mit einem * sind veränderte Fertigkeiten, die auf den Inhalt von RUE MORGUE angepasst wurden.

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

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

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

+1 freie Hundeaktion – Der Überlebende hat eine freie Aktion, die er mit seinem Begleithund nutzen kann (siehe DOG COMPANIONS). Diese Aktion kann nur mit einem Begleithund genutzt werden.

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

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

MEHR FERTIGKEITEN!

In den bisher erschienenen ZOMBICIDE-Spielen sind viele Charaktere mit unterschiedlichsten Fertigkeiten aufgetreten.

Eine ausführlichere Liste der Fertigkeiten findet ihr auf der ZOMBICIDE-Website!

<http://zombicide.com/en/>

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

+1 freie Team-Aktion – Der Überlebende kann eine weitere Team-Aktion in seiner Aktivierung durchführen, indem er die Aktion wählt, die in dieser Runde noch nicht genutzt wurde. Diese Fertigkeit kann auch eingesetzt werden, wenn das Team bereits eine Team-Aktion in dieser Spieler-Phase durchgeführt hat. Diese Fertigkeit ermöglicht den mehrfachen Einsatz der gleichen Aktion, wenn die Spieler beim Spiel-Aufbau eine Aktion mehrfach ausgewählt haben.

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

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

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

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

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

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

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



+1 Zone pro Bewegungsaktion* – Der Überlebende kann sich durch eine zusätzliche Zone bewegen. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Auswirkungen, die die Bewegungsaktion betreffen. Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet die Bewegung des Überlebenden.

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

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

Akribisch suchen – Ziehe eine zusätzliche Karte bei der Suche.

Barbar – Der Überlebende kann bei einem Nahkampf-Angriff die Anzahl der Würfel der Nahkampfwaffe gegen die Anzahl der Akteure in seiner Zone tauschen (inklusive der Überlebenden und sich selbst). Fertigkeiten, die die Menge der Würfel beeinflussen, finden auch hier Anwendung.

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

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

Blitzschnell – Immer wenn der Überlebende den letzten Zombie in einer Zone tötet, bekommt er sofort eine freie Bewegungsaktion.

Blutrausch: Fernkampf – Für eine Aktion kann sich der Überlebende bis zu zwei Zonen weit bewegen, wenn sich in der Ziel-

zone mindestens ein Zombie (oder rivalisierender Überlebender) befindet. Er bekommt dann sofort eine freie Fernkampfaktion.

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

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

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

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

Die Einbrecher-Fertigkeit kann nicht genutzt werden, um Barrikaden zu entfernen (siehe ANGRY NEIGHBORS und TOXIC CITY MALL).

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

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

Glücksspiel – Der Überlebende kann für jede Aktion, die er durchführt, einmal den Würfelwurf wiederholen. Das neue Ergebnis ersetzt das vorangegangene. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Fertigkeiten (z. B. „+1 Neuwurf pro Zug“) und Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

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

Halt die Nase zu* – Diese Fertigkeit kann einmal pro Zug benutzt werden. Der Überlebende bekommt im selben Zug in der Zone (sogar im Krankenhaus, in einem Zelt oder in Straßenzonen), in der er einen Zombie getötet hat, eine freie Suchaktion. Diese Aktion kann nur zum Suchen benutzt werden und er kann trotzdem nur einmal suchen.

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



Hubschrauberpilot – Der Überlebende kann einen Hubschrauber fliegen (siehe Seite 18).

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

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

BEDENKT BITTE: Ein Mordstrum kann nicht durch die Kernschuss-Fertigkeit getötet werden, da es keine Schadstoleranz hat.

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

Lautstark – Einmal pro Zug kann der Überlebende eine riesige Menge Lärm machen! Bis zum nächsten Zug dieses Überlebenden wird die Zone, in der er diese Fertigkeit benutzt, als die gewertet, die am meisten Lärm-Marker enthält. Wenn verschiedene Überlebende diese Fertigkeit haben, verursacht nur der Letzte, der sie benutzt, die Auswirkungen. Ein fliegender Hubschrauber wird behandelt, als würde er immer als Letztes in einer Runde die Fertigkeit „Lautstark“ anwenden.

Lebensretter* – Der Überlebende kann einmal in seinem Zug diese Fertigkeit als freie Aktion anwenden. Such dir eine Zone in Entfernung eins aus, in der sich mindestens ein Zombie befindet. Von dir gewählte Überlebende dieser Zone können ohne Einschränkungen in die Zone deines Überlebenden gezogen werden. Dies ist keine Bewegung. Ein Überlebender kann die Hilfe ablehnen und in seiner Zone verbleiben. Beide Zonen müssen durch einen freien Weg verbunden sein: Ein Überlebender kann keine Barrikaden (siehe ANGRY NEIGHBORS und TOXIC CITY MALL), Zäune, Mauern, Löcher oder geschlossene Türen überwinden. „Lebensretter“ kann nicht von Überlebenden in Autos, einem Hubschrauber und Wachtürmen (siehe PRISON OUTBREAK) benutzt werden, auch können Überlebende nicht aus Autos, Wachtürmen oder einem Hubschrauber gezogen werden.

Lumpensammler – Der Lumpensammler kann in jeder Zone suchen. Auch in Straßen, Gängen, Krankenhaus-Zonen, Zelten, auf Hubschrauberlandeplätzen etc.

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

Ninja – Der Überlebende macht keine Geräusche. Gar keine. Seine Miniatur zählt nicht als Lärm-Marker, auch nicht, wenn er laute Ausrüstung oder Waffen einsetzt.

Der Überlebende kann zu jeder Zeit entscheiden, die Fertigkeit nicht zu benutzen.

Panzer gegen [Zombie-Art]* – Der Überlebende ignoriert alle zugefügten Wunden von Zombies der genannten Art (wie Schlurfer, Läufer, Zombie-Hund, Standard, Berserker etc.).

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

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

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

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

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

Revolverheld – Der Überlebende behandelt alle Fernkampfwaffen als Beidhandwaffen.

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

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

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

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

Schlüpfriß* – Der Überlebende braucht keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, wenn er eine Bewegungsaktion durchführt, um sich durch eine Zone, in der Zombies sind, zu bewegen. Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet die Bewegungsaktion.

Schnelles Abseilen – Der Überlebende weiß, wie man Seile nutzt, um sich aus einem fliegenden Hubschrauber abzuseilen.

Er kann aus einem fliegenden Hubschrauber in eine Straßenzone gelangen (nicht jedoch in einen Gang).

Schnell laden – Der Überlebende kann zu ladende Waffen (Doppelflinte, Mac-10, Abgesägte etc.) kostenlos nachladen.

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

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

BEISPIEL: Mit einer Schrotflinte ausgerüstet, schießt Travis in eine Zone, in der zwei Dürre-Fettbrocken stehen. Er erzielt einen Erfolg, was einen Fettbrocken tötet. Seine Schnitter: Kampf-Fertigkeit ermöglicht es, auch den anderen Fettbrocken zu töten (identischer Zombie).



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

Schubsen* – Der Überlebende kann diese Fertigkeit als freie Aktion einmal in seinem Zug nutzen. Wähle eine Zone in Entfernung eins aus. Alle Zombies in deiner Zone werden in die ausgewählte Zone geschoben. Dies ist keine Bewegung. Beide Zonen müssen mit einem freien Weg verbunden sein. Zombies können keine Barrikaden (siehe ANGRY NEIGHBORS und TOXIC CITY MALL), Zäune, geschlossene Türen oder Mauern überwinden, können aber aus einem Loch rausgeschubst werden. Schubsen kann nicht von Überlebenden in Autos oder im Hubschrauber genutzt werden.

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



Springen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Aktivierung benutzen. Der Überlebende setzt eine Aktion ein und bewegt sich zwei Zonen in eine Zone, zu der er eine Sichtlinie hat. Bewegungsfertigkeiten (wie „+1 Zone pro Bewegungsaktion“ oder Schlüpfzig) werden ignoriert, aber Hindernisse (wie Zombies in der Startzone) kommen zur Anwendung. Er ignoriert alle Akteure, Barrikaden und Löcher in der übersprungenen Zone (siehe Erweiterung ANGRY NEIGHBORS). Andere Hindernisse als Akteure, Barrikaden und Löcher verhindern den Einsatz dieser Fertigkeit.

Spurten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal während seiner Aktivierung benutzen. Mit einer Bewegungsaktion kann er sich eine, zwei oder drei Zonen weit bewegen. Eine Zone mit Zombies beendet die Bewegungsaktion.

Taktiker* – Die Aktionen des Überlebenden können irgendwann während der Spieler-Phase durchgeführt werden, vor oder nach dem Zug eines beliebigen anderen Überlebenden. Haben mehrere Überlebende diese Fertigkeit, entscheiden sie selbst über die Aktivierungsreihenfolge. Haben Überlebende in rivalisierenden Teams (siehe Wettkampf-Modus, Seite 39) die Fertigkeit, läuft die Aktivierung im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit dem Startspieler.

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

Unterm Radar* – Der Überlebende kann nicht Ziel befreundeter Fernkampfangriffe werden und kann nicht Ziel von Auto-Angriffen werden.

fen werden (nicht mal von Angriffen rivalisierender Überlebender). Ignoriert ihn, wenn ihr in eine Zone, in der er steht, schießt oder in diese hineinfahrt. Waffen, die alles eliminieren, das sich in einer Zone befindet, wie z. B. der Molotow-Cocktail, töten ihn trotzdem.

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

Verrottet* – Am Ende eines Zuges, wenn der Überlebende keine Kampfaktion gemacht hat, kein Auto gefahren oder einen Hubschrauber geflogen hat und keinen Lärm-Marker produziert hat, platziere einen „Verrottet“-Marker an seiner Basis. Solange dieser Marker dort liegt, wird er komplett ignoriert von jeglicher Art Zombies (auch von Verlorenen, aber nicht von Überzombies, siehe ANGRY NEIGHBORS, TOXIC CITY MALL oder PRISON OUTBREAK) und gilt auch nicht als Lärm-Marker. Zombies greifen ihn nicht an, werden gar an ihm vorbeigehen. Der Überlebende verliert den Marker, wenn er eine Kampfaktion macht oder Lärm produziert. Auch mit dem „Verrottet“-Marker muss der Überlebende zusätzliche Aktionen aufwenden, um eine Zone mit Zombies zu verlassen.

Verspotten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit als freie Aktion in seinem Zug benutzen. Such dir eine Zone aus, die dein Überlebender sehen kann. Alle Zombies in dieser Zone bekommen sofort eine zusätzliche Aktivierung: Sie versuchen um jeden Preis den Überlebenden zu erreichen, der sie verspottet. Verspottete Zombies ignorieren alle anderen Überlebenden, sie attackieren sie nicht und durchqueren deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

Verteiler* – Wenn ihr die Zombie-Brut durchführt, zieht so viele Zombie-Karten wie ihr Brutwürfel werft (plus eine Karte pro Brut-Zone ohne Brutmarker). Weist jeder Brut-Zone mit Brutwürfeln entsprechend viele Karten eurer Wahl zu. Jede Zone ohne Marker muss eine Karte bekommen. Verfügten Überlebende aus rivalisierenden Teams über diese Fertigkeit (siehe Wettkampf-Modus, Seite 39), entscheidet der Startspieler, welches Team die Fertigkeit einsetzen darf. Die andere Gruppe kann die Fertigkeit frühestens in der nächsten Runde anwenden.

Vollautomatisch – Der Überlebende kann bei einem Fernkampfangriff die Anzahl der Würfel der Fernkampfwaffe gegen die Anzahl der Akteure in der Zielzone tauschen (inklusive der Überlebenden und sich selbst). Fertigkeiten, welche die Menge der Würfel beeinflussen, gelten zusätzlich..

Vorrücken – Der Überlebende kann diese Fertigkeit so oft in seiner Aktivierung anwenden, wie er möchte: Er kann sich bis zu zwei Zonen zu einer Zone bewegen, in der sich mindestens ein Zombie (oder rivalisierender Überlebender) befindet. Die normalen Bewegungsregeln finden immer noch Anwendung. Das Betreten einer Zone mit Zombies beendet die Bewegung.

Würfel 6: +1 Würfel Fernkampf – Für jede „6“, die du im Fern-

kampf würfelst, darfst du einen weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du eine „6“ würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben (die „+1 Neuwurf pro Zug“-Fertigkeit oder die „Massenhaft Muni“-Ausrüstungskarte, zum Beispiel), müssen angewendet werden, bevor diese Fertigkeit greift.

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

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

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

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

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

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

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

Zombiekenntnis* – Der Überlebende erhält einen extra Zug, wenn eine Extra-Aktivierung gezogen wird. Er ist vor den Zombies am Zug. Wenn mehrere Überlebende über diese Fertigkeit verfügen, stimmen sie untereinander die Aktivierungsreihenfolge ab. Haben Überlebende rivalisierender Teams diese Fertigkeit, werden die Extra-Züge im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, ausgeführt.

Zuschlagen & abhauen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit kostenlos einsetzen, nachdem er in einem Kampf mindestens einen Zombie (oder einen rivalisierenden Überlebenden) getötet hat. Er kann dann sofort eine freie Bewegungsaktion durchführen. Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, um sich aus einer Zone zu entfernen, in der sich Zombies befinden.

#13 MISSIONEN

MOO EINFÜHRUNG #1: FLIEGEN LERNEN

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Ein paar Monate sind seit dem ersten Ausbruch vergangen. Viele von uns Überlebenden haben sich einem Team, einer Gruppe, einer Familie ... wie auch immer du das nennen willst, angeschlossen. Das Ding ist, die Vorräte werden knapp. Die naheliegenden Areale sind blitzblank. Wir müssen immer schneller immer mehr Fläche abgrasen, um da zu sein, wenn sich eine Chance ergibt. Autos sind dieser Tage nicht mehr so sicher ... auf der Straße kann Schlimmes passieren.

Wir haben die wenigen übriggebliebenen Hubschrauber viel zu lange ignoriert. Sicher, sie verbrauchen eine Menge Sprit, doch jeder, der sie fliegen kann, kann damit in kürzester Zeit überall hinfliegen. Joe denkt, es wäre einen Versuch wert und fragt sich, ob irgendetwas von uns das Ding fliegen kann. Hätte ich mir doch bloß die Videospiel-Anleitungen durchgelesen.

2V	4V
6V	7V

Benötigte Kartenteile:

2V, 4V, 6V & 7V.

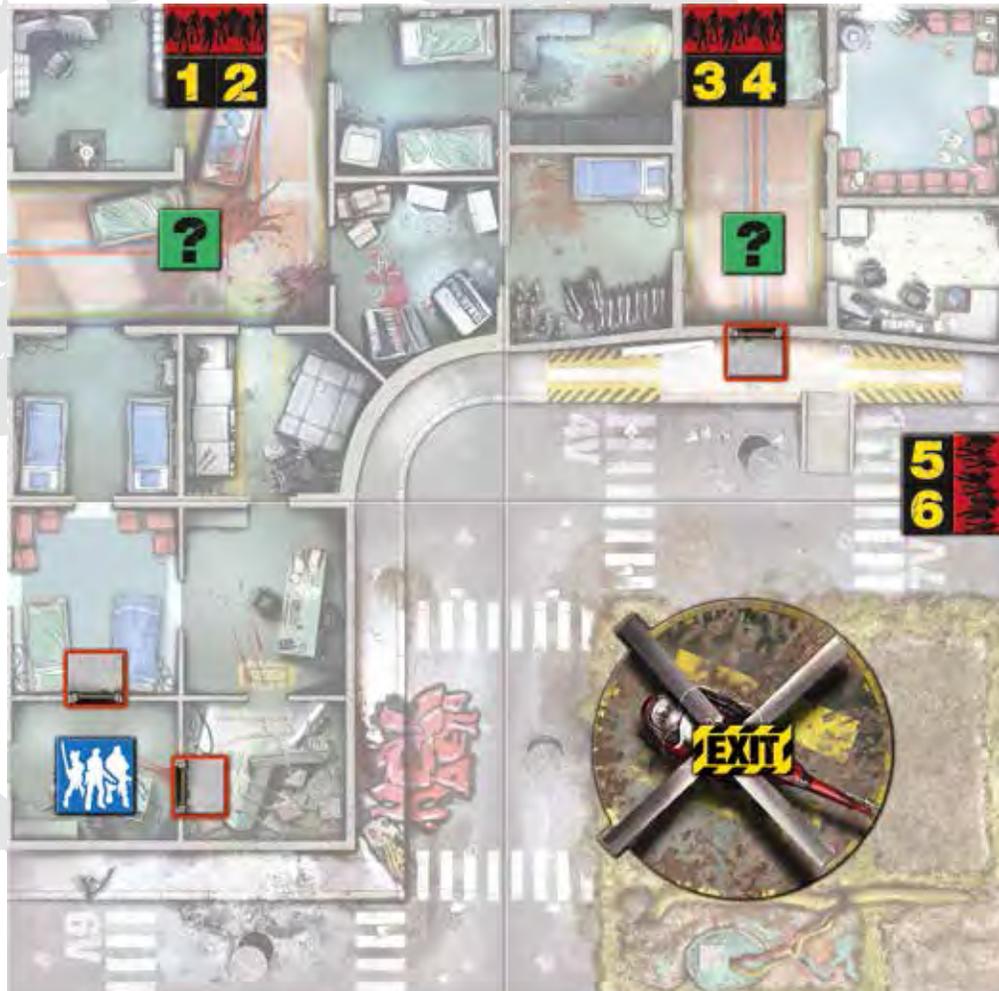
 **Spieler-Startzone**
 **Tür**  **Brut-Zone**
 **Ausgangs-plättchen**  **Ereignis-Auslöser**
 **Brutmarker**

ZIELE

Kommt zum Hubschrauber! Ihr gewinnt das Spiel, wenn alle Überlebenden, die die Mission begonnen haben, in einer End-Phase in der Ausgangszone stehen.

SONDERREGELN

- Der Hubschrauber kann nicht geflogen werden.



MO2 KEIN AUSWEG

EINFACH / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir hätten ahnen müssen, dass es einfach zu glatt lief. Wir sind vor zwei Stunden gelandet, um eine verheißungsvolle Gegend abzusuchen. Wir hatten nicht damit gerechnet, dass der Hubschrauber eine entfernte Horde von Zombies zu unserer Position locken würde. Nun sind wir in einem maroden Gebäude gefangen und versuchen, zum Hubschrauber zurück zu kommen. Die Türen sind ziemlich zerstört; es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Zombies durchbrechen werden. Ich liebe den Zombizid in engen Räumen. Doch, wirklich. Ich mag das!

Benötigte Kartenteile:
1R, 2R, 3R, 4R, 6R & 9R.

4R	9R
6R	1R
3R	2R

ZIELE

Die Bühne verlassen ... im Hubschrauber. Ihr gewinnt das Spiel, wenn sich alle Überlebenden, die das Spiel begonnen haben, in einer End-Phase in der Ausgangszone befinden.

SONDERREGELN

- **Vor eine Zombie-Herde laufen.** Erhöht die Menge der Zombie-Brut-Würfel um 1. Führt bereits zu Beginn des Spiels die Zombie-Brut auf der gelben Gefahrenstufe durch.
- **Saubere Klamotten, ein Medizin-schrank, Comic-Sammlerstücke und Zahnpasta.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Der Hubschrauber kann nicht geflogen werden.**



Spieler-Startzone	Brutmarker
Treppe	Brut-Zone
Ereignis-Auslöser	Ausgangsplättchen
Ziel (5 EP)	Offene Tür

Spieler-Startzone	Nagelkeule
Ereignis-Auslöser	Ziel (5 EP)
Türen	Offene Tür
Ausgangsplättchen	Brut-Zone
Brutmarker	

MO3 DER PREIS DES FORTSCHRITTS

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Im Laufe der Zeit nahmen die Autos immer mehr Schaden durch die Zombies, die sie überrollten; daher hat sich jeder von uns ein bisschen Reparatur-Basiswissen angeeignet. Ein Hubschrauber muss jedoch ständig spitzenmäßig gewartet werden. Nach einigen Suchaktionen fand Louise heraus, wo wir Ersatzteile für unseren finden könnten. Wir hatten acht Tage nach einem Modell wie unserem gesucht, bis wir einen fanden. Doch hier ist das Problem: Er ist auf dem Dach eines beschädigten und verschlossenen Gebäudes. Wenn wir es hinbekämen, den zu starten, könnten wir unseren zum Ausschlichten als Ersatzteillager benutzen. Seit wir durch die Gegend fliegen, würde ich sagen: Gehen wird überbewertet.

Benötigte Kartenteile:

1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R & 9R.

8R	3R	7V
5R	6R	4R
9R	2R	1R

ZIELE

Um diese Mission durchführen zu können, braucht ihr mindestens einen Überlebenden mit der Fertigkeit „Hubschrauberpilot“.

Hier ist ein Drei-Stufen-Plan.

- 1) **Öffnet das Hauptgebäude.** Ihr braucht das blaue Ziel, um das zu erreichen.
- 2) **Findet den pinkfarbenen Schlüssel, um den Hubschrauber zu starten.** Untersucht das Hauptgebäude und die Umgebung. Wenn ihr Streber seid, könnt ihr gar noch etwas Nützliches abgreifen!
- 3) **Fliegt den Hubschrauber in die Ausgangszone.** Ihr gewinnt das Spiel, wenn alle Überlebenden, die das Spiel begonnen haben, und der Hubschrauber in der Ausgangszone stehen.

SONDERREGELN

- **Nicht das, was ich suchte, aber ich behalte es trotzdem.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

- **Die große blaue Tür.** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die Ziele auf den Kartenteilen 1R und 4R. Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.

- **Spitzes Ding!** Legt die Nagelkeule in die markierte Zone. Ein Überlebender, der hier sucht, kann diese anstelle einer Ausrüstungskarte nehmen.

- **Der Hubschrauber kann geflogen werden (aber...).** Mischt das pinkfarbene Ziel zufällig und verdeckt unter die anderen Ziele. Der Hubschrauber kann erst geflogen werden, wenn ihr das pinkfarbene Ziel gefunden habt. Der Hubschrauber kann auf dem Landeplatz (Kartenteil 9R) oder dem Brachland starten und landen (Kartenteil 7V).



M04 BROTKRUMEN

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir sind über einen Park geflogen, der in eine Art Camp verwandelt worden ist. Dort stehen überall Militärzelte und offensichtlich hat ein Kampf stattgefunden. Wir sind ein paar Straßen weiter gelandet, um die Umgebung abzusuchen. Viele Menschen sind hier ein und ausgegangen, dementsprechend liegen hier viele Kadaver in unterschiedlichen Zuständen der Verwesung. Du kannst sicher sein, dass da einige Zombies drunter sind, die auf frische Beute warten. Ich bin so glücklich, dass ich ordentliche Sicherheitsschuhe habe.

Benötigte Kartenteile:
1R, 2R, 5R, 7V, 8V & 9V.

7V	2R
9V	5R
8V	1R

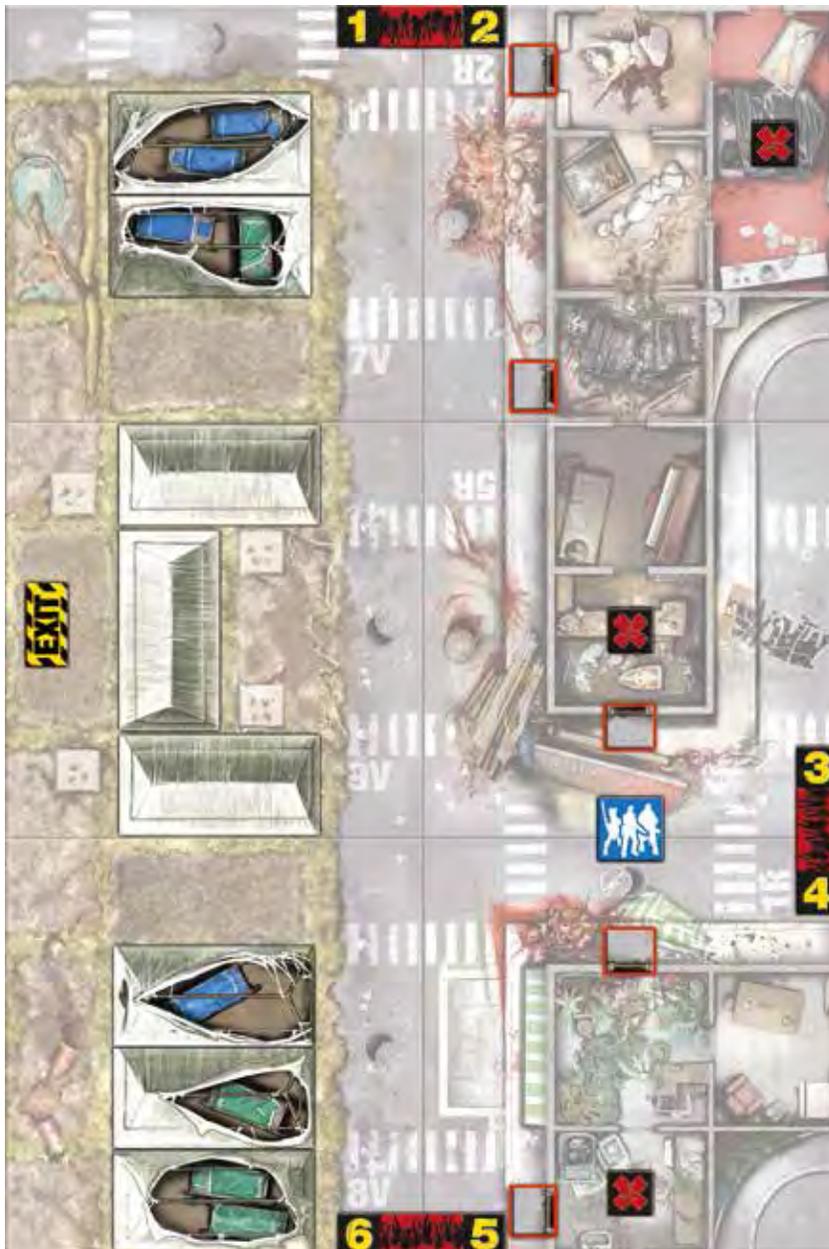
ZIELE

Hier ist ein Zwei-Stufen-Plan.

1) Was geht hier ab? Findet das Administrations- und das Sanitätszelt und nehmt alle Ziele auf.



2) Wir wissen, was los ist, nun lasst uns verschwinden! Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden, die die Mission begonnen haben. Jeder Überlebende kann durch diese Zone am Ende seines Zuges entkommen, wenn sich hier keine Zombies befinden.



SONDERREGELN

- **Ein Puzzleteil.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Sucht nach Aufzeichnungen, Geheimdokumenten, irgendwas.** Mischt das Administrations- und das Sanitätszelt verdeckt und zufällig unter die verdeckten Zelte auf dem Kartenteil 9V.



M05 DAS IMPROVISIERTE LABOR

MITTEL / 6+ ÜBERLEBENDE / 60-90 MINUTEN

Die Hinweise, die wir gestern gefunden haben, deuten auf Experimente mit Zombies und auch Menschen hin. Die Reste des Militärs arbeiten wohl mit einigen Wissenschaftlern zusammen, um ... etwas zu entwickeln. Sie sind einige Male gescheitert, ließen sich aber nicht abschrecken. In den Aufzeichnungen hat James Hinweise auf ein improvisiertes Laboratorium gefunden, in dem sie die Ergebnisse ihrer Feldversuche prüfen. Nach all diesen Jahren, kann es da sein, dass wir noch eine Regierung haben? Ich bezweifle es. Tickende Zeitbomben? Schon eher. Wir sollten mal auf Aufklärungsmission gehen und es uns selber genauer anschauen. Bitte, sag mir nicht, dass der erste Zombie ein Normalo war, der von einer radioaktiven Spinne gebissen wurde.

Benötigte Kartenteile:
2V, 3R, 4V, 6R, 7V & 9R.

4V	2V
6R	3R
7V	9R

ZIELE

Die Spieldauer kann sehr unterschiedlich sein, abhängig davon, wie die Monstren auftauchen. Mehr Infos hierzu unten in den Sonderregeln.

Hier ist der Zwei-Stufen-Plan.

1) Untersucht die Umgebung. Findet das blaue Ziel. Dies aktiviert alle Ereignis-Auslöser.

2) Zwei Auswege! Ihr gewinnt das Spiel, wenn alle Überlebenden, die die Mission begonnen haben, in einer End-Phase in der Ausgangszone stehen.

SONDERREGELN

- **Gefunden und behalten!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Könnte „weiter“ „zu weit“ sein?** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die Ziele.
- **Ein Monstrum! Zurück zum Hubschrauber!** Immer wenn sich ein Monstrum auf dem Spielplan befindet, legt das Ausgangsplättchen auf das Hubschrauber-Plättchen.



Wenn kein Monstrum auf dem Spielplan ist, befindet sich das Ausgangsplättchen in der angezeigten Zone.

• **Der Hubschrauber kann nicht geflogen werden.**



MO6 DIE LEICHENHALLE

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Wie schade. Die Militär-Wissenschafts-Verbindung hat den Infizierten nichts Grausames oder Furchtbares angetan. Scherz. Sie versuchten eine Heilmittel gegen die Zombie-Invasion zu finden und sie suchten so viele Anhaltspunkte wie möglich zusammen. Wir haben einige Codes und Koordinaten während unserer letzten Mission gesammelt und wir wollen mal schauen, ob die "irgendwas" enthalten. "Irgendwas" bedeutet "etwas Wertvolles", natürlich, aber auch "alles, das uns einen Hinweis auf ihre aktuelle Position gibt, wenn es eine solche überhaupt gibt". Zu wissen, wo die am besten bewaffnete Gruppe der Gegend sitzt, ist immer gut. Parker denkt, dass ihr Flugnavigationsgerät die entsprechenden Daten beinhalten könnte. Die ganze Gegend wurde jedenfalls infiziert und daher unter Quarantäne gestellt. Hatte ich dir schon gesagt, dass ich Krankenhäuser hasse?

Benötigte Kartenteile:

1V, 2V, 4V, 5V, 8R & 9R.

ZIELE

Hier ist der Zwei-Stufen-Plan.

1) Bringt die blaue Zugangskarte zum Hubschrauber. Findet das blaue Ziel.

9R	8R
2V	4V
1V	5V

Spieler-Startzone	Ereignis-Auslöser
Türen	Offene Tür
Ausgangsplättchen	Ziel (5 EP)
Brutmarker	Brut-Zone

2) Findet den Flugnavigationscomputer. Ihr gewinnt das Spiel, wenn alle Überlebenden, die die Mission begonnen haben, in einer End-Phase in der Ausgangszone stehen.

SONDERREGELN

- **Vor der Invasion überflüssig, jetzt unbezahlbar.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Zugangskarte.** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die Ziele. Die blaue und die pinkfarbene Tür können erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt.
- **Der Hubschrauber kann nicht geflogen werden.**



M07 DIE FARM

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

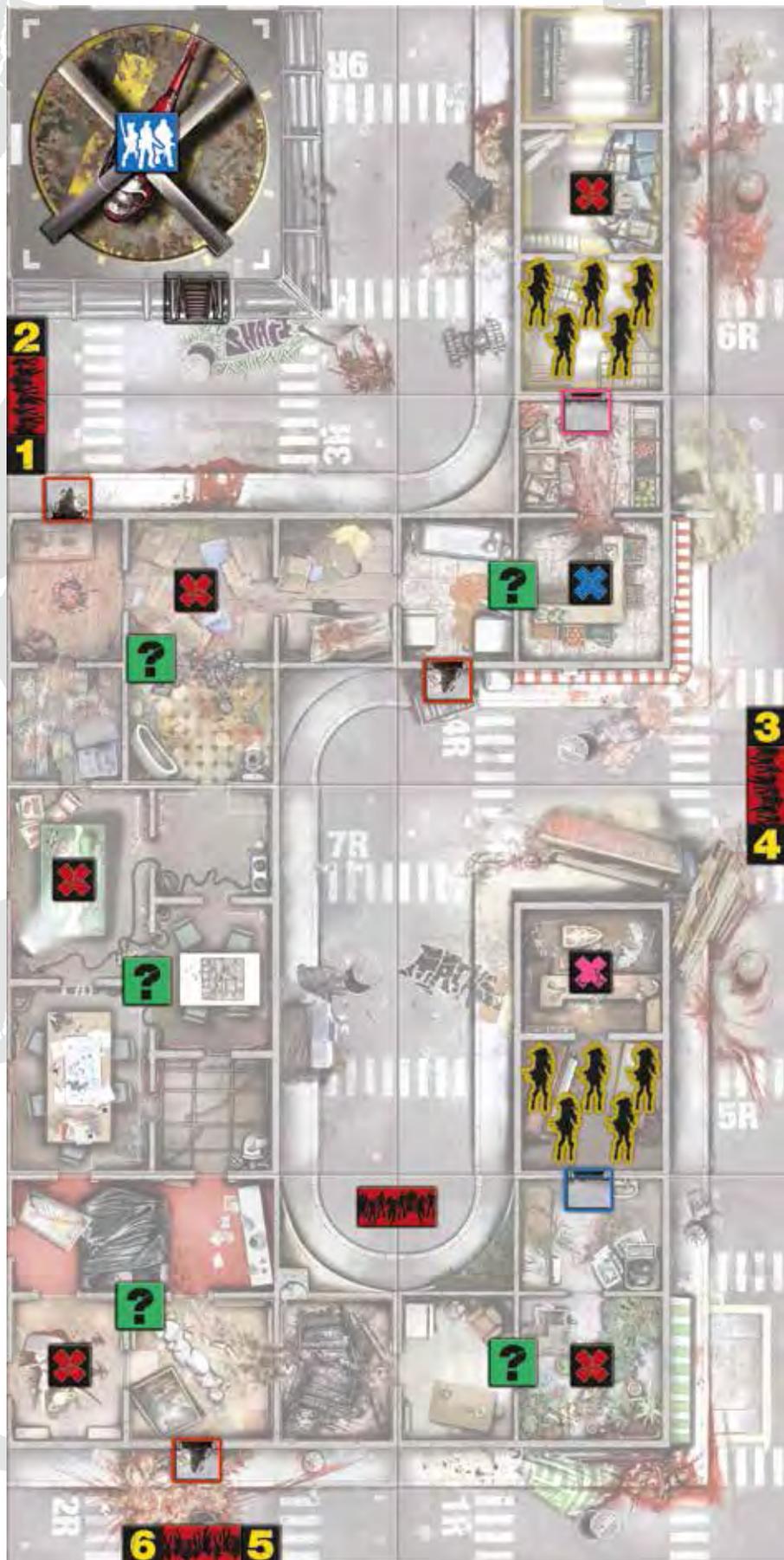
Unser Flug hat uns zu einer entlegenen Scheune geführt. Die Aktenlage ist klar: Ein Versuch hat hier stattgefunden und ist schiefgegangen. Die Überlebenden sendeten eine letzte Nachricht, dass sie infiziert seien und das war's dann. An diesem Ort und in der Umgebung wimmelt es vor lauter Zombies. Jeder, der Amateur genug ist, einen so verseuchten Ort aufzusuchen, läuft sicherlich in eine tödliche Falle. Glücklicherweise sind wir gewarnt und keine Amateure mehr.

Wir werden einige nette Belohnungen für diesen Zombizid abgreifen. Einfach ein perfekter Tag!

Benötigte Karten-
teile: 1R, 2R, 3R, 4R,
5R, 6R, 7R & 9R.

9R	6R
3R	4R
7R	5R
2R	1R

	
Spieler-Startzone	Dürre-Schlurfer
	
Türen	Offene Tür
	
Ereignis-Auslöser	Treppe
	
Brutmarker	Brut-Zone
	
Ziele (5 EP)	



ZIELE

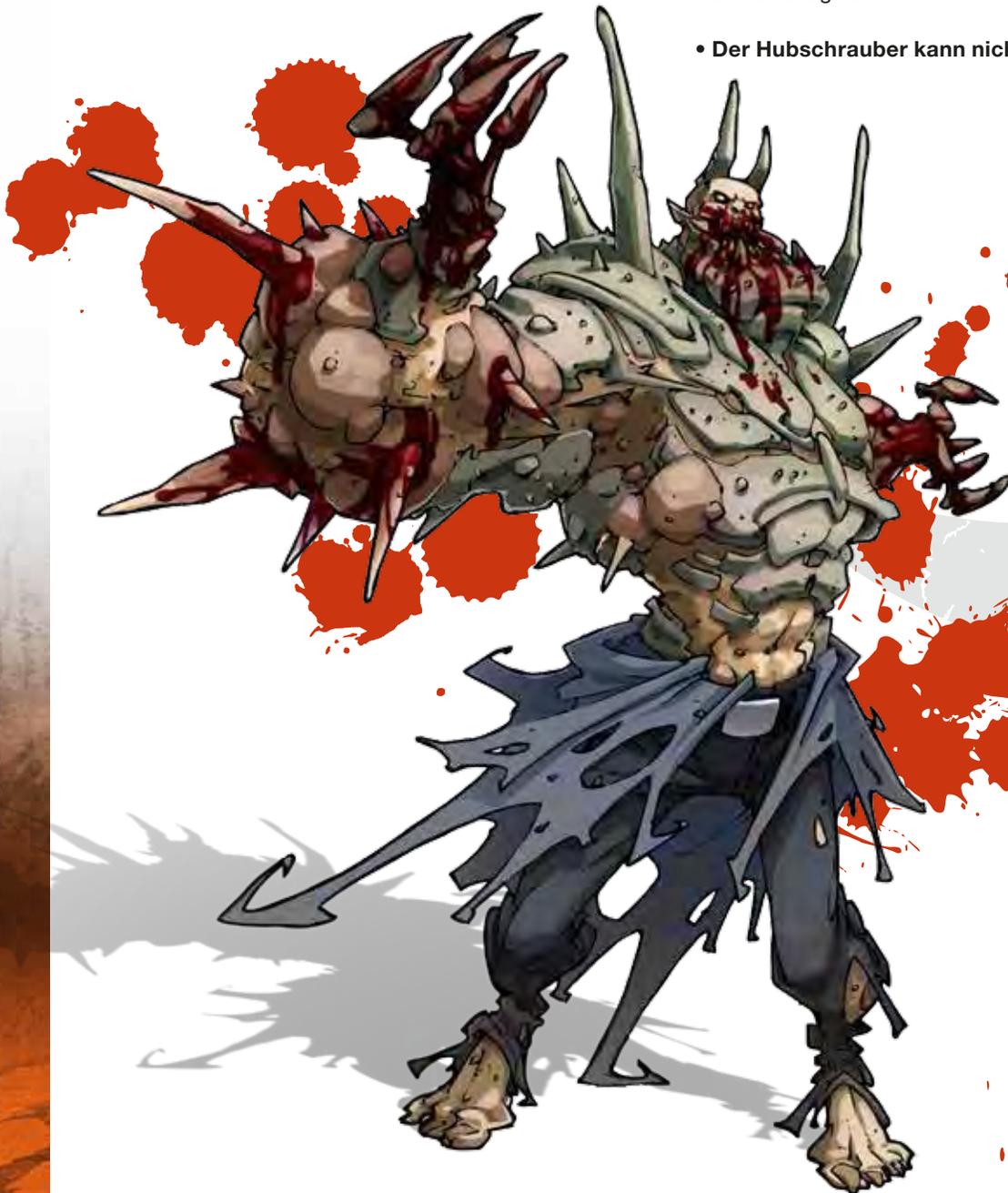
Hier ist der Zwei-Stufen-Plan.

1) Holt alle Ziele. Muni, Batterien, Decken, saubere und widerstandsfähige Kleidung, Magazine, Medizin, Militär-Rationen. Das ist ja wie Weihnachten!

2) Deshalb heißt es ZOMBICIDE. Sobald das letzte Ziel aufgenommen worden ist, spielt weiter bis der Zombie-Stapel leer ist. Bildet keinen neuen Stapel, spielt stattdessen weiter, bis alle Zombies eliminiert sind, um das Spiel zu gewinnen.

SONDERREGELN

- **Willkommen auf der Farm.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Türen und Schlüssel.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das blaue Ziel aufgenommen habt. Die pinkfarbene Tür kann erst geöffnet werden, wenn ihr das pinkfarbene Ziel aufgenommen habt.
- **Interessante Orte.** Die Brut-Zonen, die sich auf den Kartenteilen 1R und 2R befinden, haben keine Brutmarker. Habt Acht vor den Dürren-Schlurfern, die sich hinter den farbigen Türen verbergen!
- **Der Hubschrauber kann nicht geflogen werden.**



M09 NOSOCOMEPHOBIE

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Es gibt keine Heilung. Das könnte eine seltsame Erlösung sein, wenn meine Team-Kameraden nicht die Idee gehabt hätten, all die Forschungsaufzeichnungen, die diese Typen angelegt hatten, einzusammeln. Du weißt schon, es könnte "nützlich sein, um später mal eine Lösung zu haben, für etwas, an das wir jetzt noch nicht gedacht haben". Aahh, das Wissenschaftshirn. Meine eigene Lösung ist hier, die Kugel in meiner Wumme! Yeah, yeah, ich übertreibe. Bitte, versteh mich, ich leide an Nosocomephobie, Angst vor Krankenhäusern. Rate mal, wo sich die Datenbank befindet? In ihrem Hauptquartier, dem größten Krankenhaus hier in der Gegend.

Jeder weiß, dass Krankenhäuser die schlimmsten Plätze sind, in denen man sich seit der Zombie-Apokalypse aufhalten kann!

Benötigte Kartenteile: 1V, 2V, 3V, 4V, 5V, 6V, 7V, 8R & 9V.

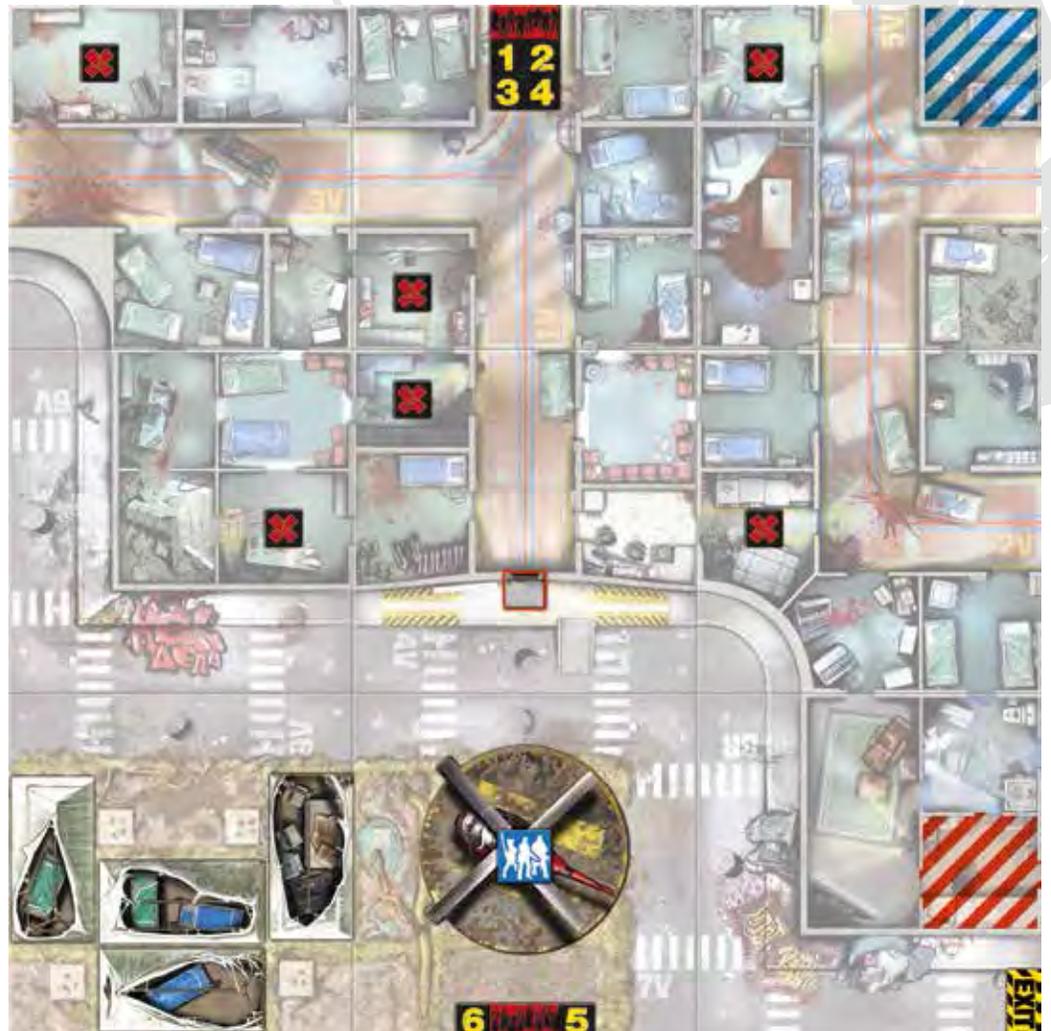
ZIELE

Hier ist der Zwei-Stufen-Plan.

- 1) **Holt alle Daten.** Nehmt alle Ziele auf.
- 2) **Wähle deine Seite.** Wenn ihr das blaue und das pinkfarbene Ziel aufgenommen habt, könnt ihr die Tür zum Krankenhaus öffnen und schließen. Entscheidet selbst, wie diese Mission endet. ENTWEDER im:
 - Action-Modus. Die Überlebenden schließen sich im Krankenhaus ein und das Spiel ist gewonnen, wenn sich keine Zombies mehr im Krankenhaus befinden. ODER im:
 - Schleich-Modus. Verschließt das Krankenhaus und verschwindet. Ihr gewinnt das Spiel, wenn alle Überlebenden, die die Mission begonnen haben, in einer End-Phase in der Ausgangszone stehen.

3V	1V	5V
6V	4V	2V
9V	7V	8R

-  Spieler-Startzone
-  Tür
-  Brut-Zone
-  Ziel (5 EP)
-  Brutmarker
-  Ausgangsplättchen
-  Nagelkeule
-  La Guillotine



SONDERREGELN

- **Das ist ein Zombie-Fest.** Fügt den Brut-Würfeln zwei hinzu. Das Aufnehmen eines Ziels reduziert die Anzahl der Würfel um 1.
- **Datenspeicher.** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Echte Farben.** Mischt die blauen und pinkfarbenen Ziele zufällig und verdeckt unter die roten Ziele. Habt ihr beide Ziele, könnt ihr nach Belieben die Krankenhaustür öffnen und schließen. Um dies zu tun, muss ein Überlebender in der Zone der Krankenhaustür stehen und eine Aktion einsetzen. Es wird keine Spezialausrüstung benötigt.
- **Ein chirurgisches Werkzeug zur Kopftrennung.** Legt „La Guillotine“ in die markierte Zone. Überlebende, die hier eine Suchaktion durchführen, können sie anstatt einer Ausrüstungskarte aufnehmen.
- **Ich löse deine Kopfschmerzprobleme.** Legt eine „Nagelkeule“-Ausrüstungskarte in die markierte Zone. Überlebende, die hier eine Suchaktion durchführen, können sie anstatt einer Ausrüstungskarte aufnehmen.
- **Der Hubschrauber kann nicht geflogen werden.**



M10 EINE WELT IN FLAMMEN

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Wir haben alle Daten gesichert. Dabei haben wir jedoch so viel Lärm gemacht, dass wir beim Blick hinunter vom Krankenhausedach nur noch Zombies sahen. Zombies überall, aus allen Richtungen der Umgebung. Ich weiß, wie wir das alles hier beenden können: Wir locken die Horde hier an einen Platz und sprengen sie allesamt in die Luft. Das größte Feuerwerk aller Zeiten. Und wie machen wir das? Mit unserem verlässlichen Hubi. Nachdem dann alles durch ist, werden wir irgendwo ganz weit weg landen. Es könnte gut Wochen dauern, bis wir nach Hause kommen. Aber man muss es auch mal positiv sehen: Für einen Überlebenden ist die ganze Welt das Zuhause.

Benötigte Kartenteile:

1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7V & 9R.

ZIELE

Um diese Mission zu erfüllen, braucht ihr mindestens einen Überlebenden mit der Fertigkeit „Hubschrauberpilot“.

Hier ist der Zwei-Stufen-Plan.

- 1) **Versichert euch, dass der Weg frei ist.** Öffnet alle Türen.
- 2) **Bumm! Ende der Geschichte.** Lasst den Hubschrauber und mindestens 30 Zombies in der Ausgangszone in

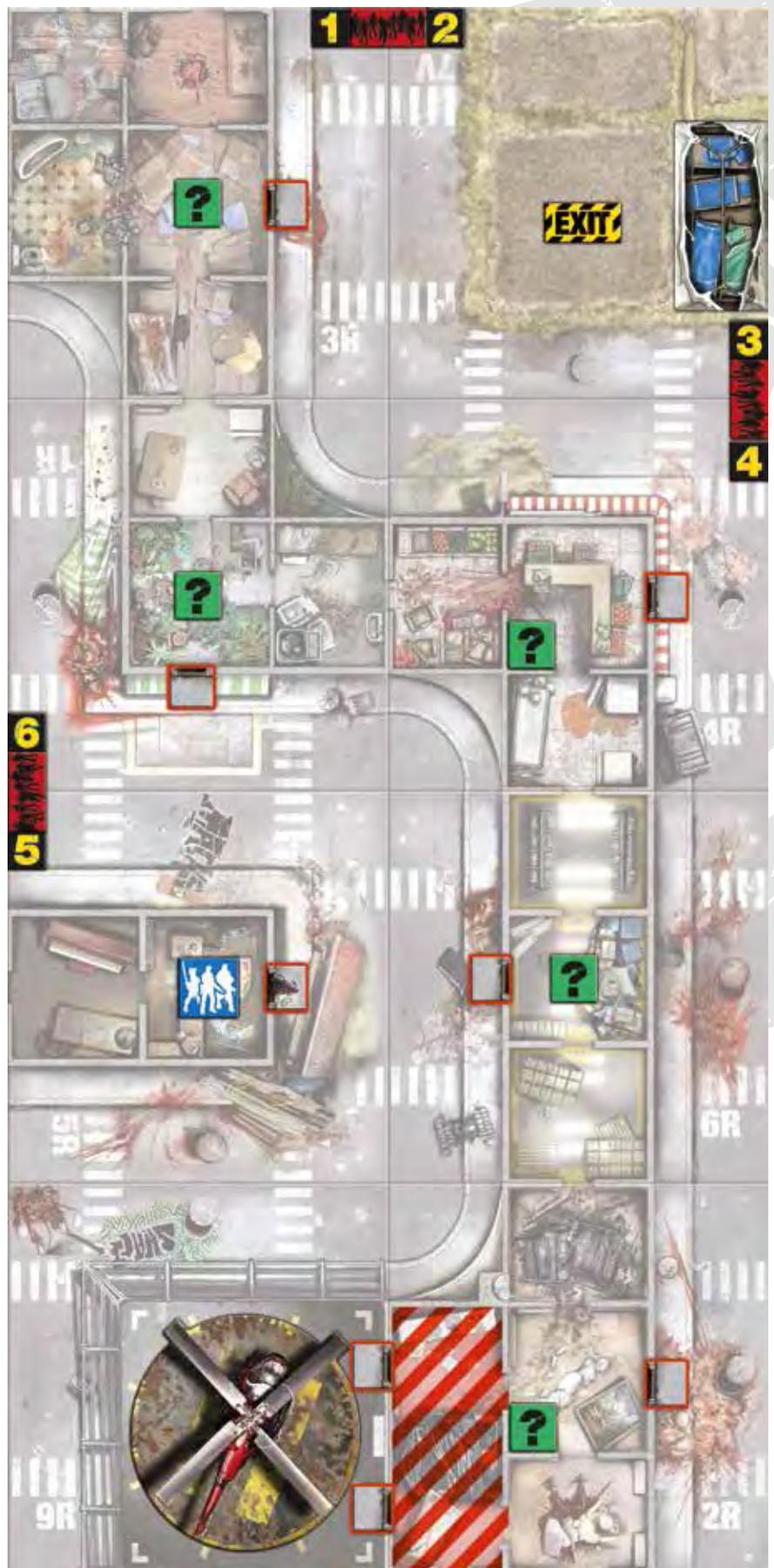
3R	7V
1R	4R
5R	6R
9R	2R

die Luft gehen. Benutzt dazu einen Molotow-Cocktail oder das Scharfschützengewehr.

SONDERREGELN

- **Das Spiel mit den Türen.** Jede Tür bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der sie öffnet.
- **Feuerwerk.** Der Hubschrauber kann mit einem Scharfschützengewehr oder einem Molotow-Cocktail zur Explosion gebracht werden, wenn er in der Ausgangszone gelandet wurde. Wird er mit dem Scharfschützengewehr in die Luft gejagt, vernichtet er, genau wie der Molotow-Cocktail, alles, was sich in der Ausgangszone befindet (inklusive Mordstrum). Das müsst ihr schaffen, um das Spiel zu gewinnen.
- **Ein bisschen Französisch.** Legt „La Guillotine“ in die markierte Zone. Überlebende, die hier eine Suchaktion durchführen, können sie anstatt einer Ausrüstungskarte aufnehmen.
- **Der Hubschrauber kann geflogen werden.** Er kann im Brachland (7V) oder auf dem Landeplatz (Kartenteil 9R) gestartet bzw. gelandet werden.

SPEZIAL: Der Hubschrauber ist weiterhin laut, wenn er im Brachland gelandet wurde.



M11 HUNGER DER WÖLFE

WETTKAMPF-MODUS

Dieses Viertel war mal eines der gefährlichsten der gesamten Stadt. Aus irgendeinem Grund sind die Zombies alle weitergezogen. Sie hungern, genau wie wir, und suchen bessere Jagdgründe ... genau wie wir. Nun ist die Zeit zu plündern, bevor sie wiederkommen. Die schlechte Nachricht: Wir sind nicht alleine, und die anderen Überlebenden sind nicht in der Stimmung, zu teilen.
Die gute Nachricht: Wir sind es auch nicht!

ZIELE

Rivalisierende Teams. Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Ziel aufgenommen wurde. Addiert die Erfahrungspunkte aller Überlebenden jedes Teams zusammen, inklusive der Toten. Das Team mit der meisten Erfahrung gewinnt.

SONDERREGELN

• Wettkampf-Modus.

Diese Mission wird im Wettkampf-Modus gespielt. Die Schwierigkeit, die Menge der Überlebenden und die Spielzeit hängen vollkommen von euren Fähigkeiten ab.

• Zwei Teams.

Jedes Team beginnt in einer eigenen Startzone. Wählt diese zufällig aus.

• Ich würde dafür töten.

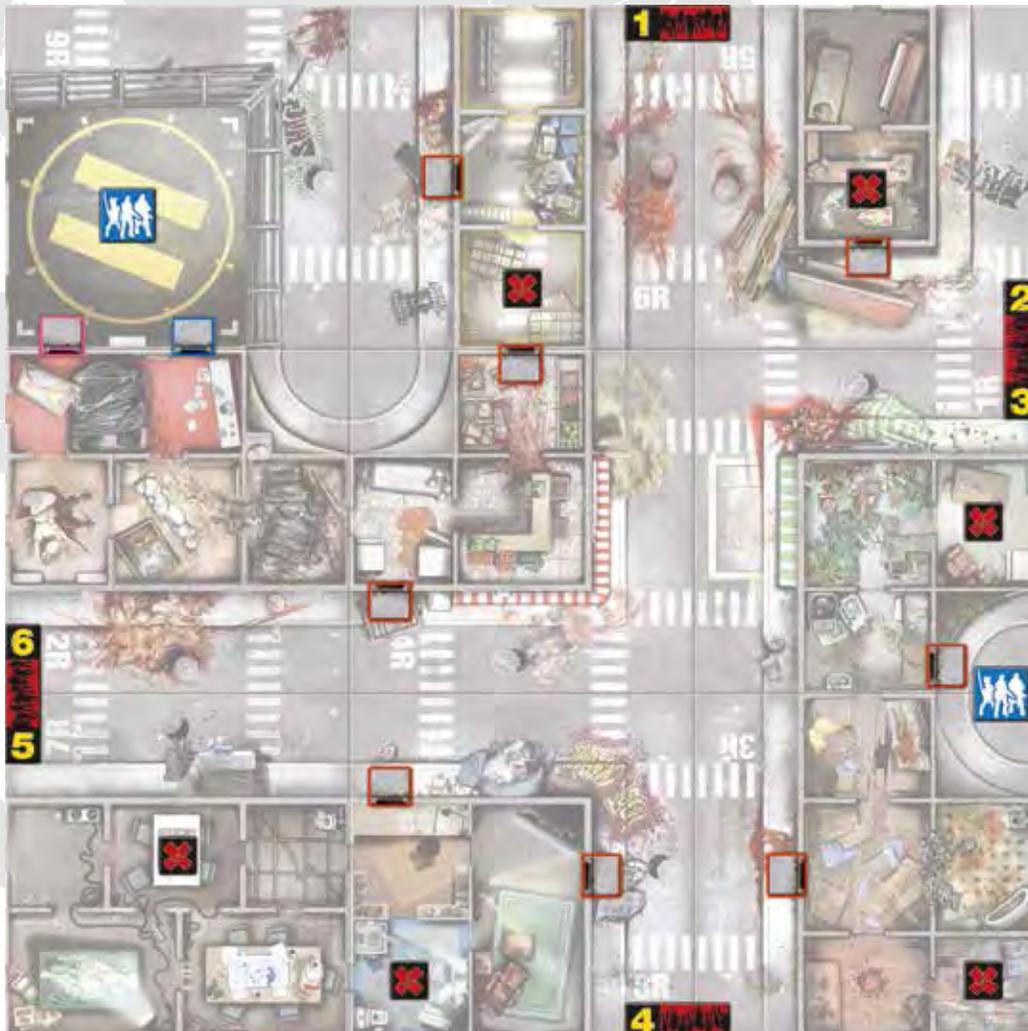
Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• Wir haben die Schlüssel.

Die blaue und die pinkfarbene Tür sind neutrale Türen. Du kannst sie durch neutrale Türen aus anderen ZOMBICIDE-Spielen ersetzen.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R & 9R.

9R	6R	5R
2R	4R	1R
7R	8R	3R



M12 STILL WIE EIN GRAB

WETTKAMPF-MODUS

Die Stadt wurde schon vor Monaten unter den Teams aufgeteilt. Mit der Zeit jedoch kommt es einigen Menschen in den Sinn, dass es eine gute Idee sein könnte, die Territorien zu erweitern. So ist es also: Wir müssen unser Territorium erweitern, um mehr Vorräte zu bekommen und sie müssen ihr Territorium erweitern, um die gesamte Stadt zu beherrschen. Ok, ich gebe es zu, es könnte auch genau andersrum sein. Wie auch immer, wir müssen ihnen ihr Land und ihr Zeug wegnehmen. Das Ding mit der Grenze ist immer, dass jeder denkt, dass die anderen sie sauber halten müssen. Also, ja, wir werden unseren Feinden sehr nahe kommen und uns in tödliches Terrain begeben. Das ist das Leben eines Überlebenden.

ZIELE

Rivalisierende Teams.

Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Ziel aufgenommen wurde. Addiert die Erfahrungspunkte aller Überlebenden jedes Teams zusammen, inklusive der Toten. Das Team mit der meisten Erfahrung gewinnt.

SONDERREGELN

• Wettkampf-Modus.

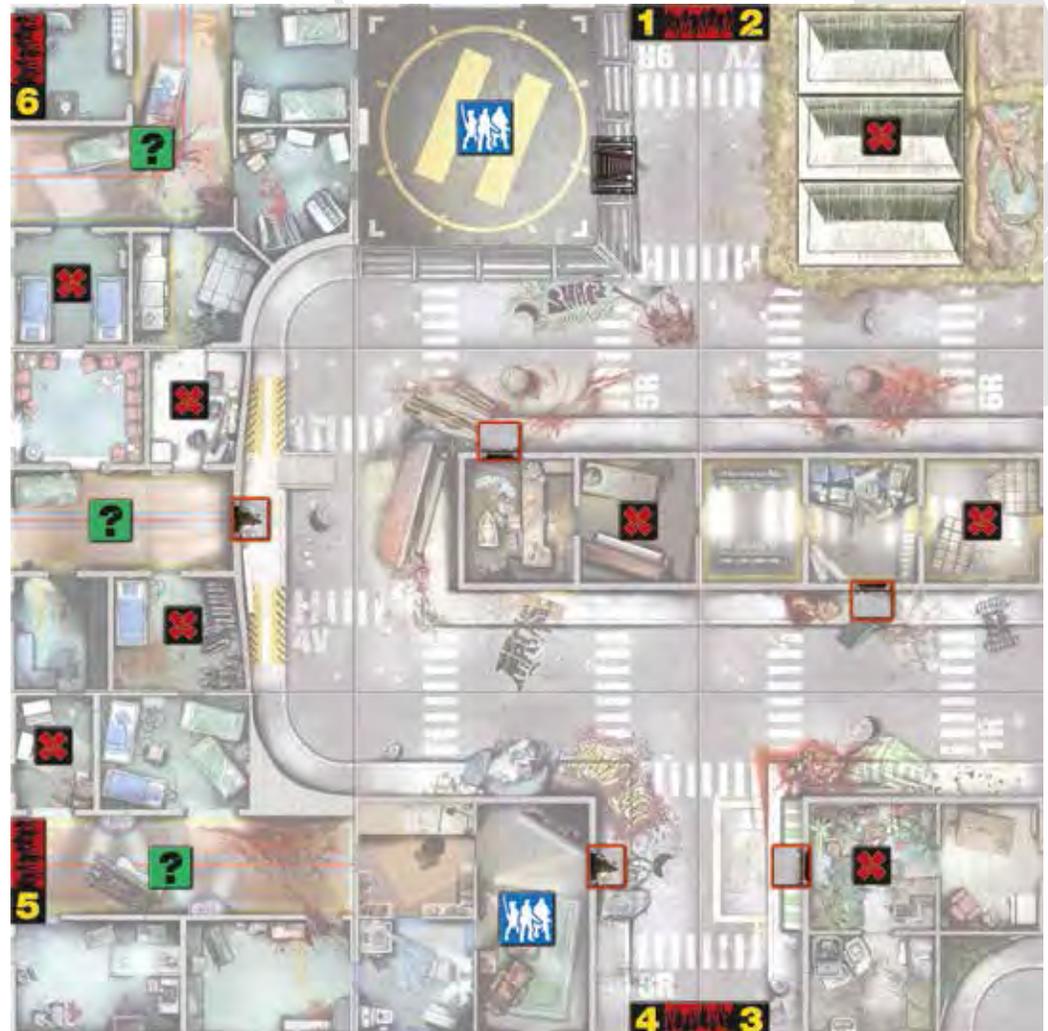
Diese Mission wird im Wettkampf-Modus gespielt. Die Schwierigkeit, die Menge der Überlebenden und die Spielzeit hängen vollkommen von euren Fähigkeiten ab.

• **Zwei Teams.** Jedes Team beginnt in einer eigenen Startzone. Wählt diese zufällig aus.

• **Denkt nicht mal drüber nach!** Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2V, 3V, 4V, 5R, 6R, 7V, 8R & 9R.

2V	9R	7V
4V	5R	6R
3V	8R	1R



#14 FÜR ZOMBICIDE-VETERANEN

ERWEITERTE ZIELPRIORITÄTEN-RANGLISTE

ZIELPRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	MIN-SCHADEN ZUR ELIMINIERUNG	ERFAHRUNGSPUNKTE
1	ÜBERLEBENDER (NICHT DER SCHÜTZE)	-	-	-
2	GIFT-SCHLURFER (1)	1	1	1
3	STANDARD- / DÜRRER-SCHLURFER	1	1	1
4	BERSERKER-SCHLURFER	1	1	1
5	GIFT-FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	GIFT-MONSTRUM (3)	1	3	5
6	STANDARD-FETTBROCKEN (2)	1	2	1
	STANDARD-MONSTRUM	1	3	5
	DÜRRER-FETTBROCKEN (1)	1	2	1
7	MORDSTRUM (3)	1	Viel	5
	BERSERKER-FETTBROCKEN (2)	1	2	1
8	BERSERKER-MONSTRUM (4)	1	3	5
	GIFT-LÄUFER	2	1	1
9	STANDARD-LÄUFER	2	1	1
	DÜRRER-LÄUFER	2	1	1
10	BERSERKER-LÄUFER	2	1	1
	ZOMBIE-HUND	3	1	1
11	KRIECHER	1	1	1

- (1) Jeder Fettbrocken kommt bei der Brut mit zwei Schlurfern seiner Art (Standard, Dürrer, Gift, Berserker).
- (2) Gift-Monstrum: Giftig. Alle Standard-Zombies in seiner Zone verwandeln sich am Ende der Zombie-Phase in Gift-Zombies.
- (3) Mordstrum: Unzerstörbar. Greifen.
- (4) Berserker-Monstrum: Berserker. 2 Zonen pro Bewegung.

AUSRÜSTUNG UND FRÜHERE SEASONS

Auf den meisten Karten aus ZOMBICIDE SEASON 3: RUE MORGUE sind Logos und/oder einfache Texte aufgedruckt, die selbsterklärend sein sollten. Es gibt jedoch ein paar Spezialfälle, in denen zusätzliche Informationen notwendig sind, vor allem wenn ihr zusätzlich Karten aus früheren Seasons benutzt.

AAAHH!-KARTEN UND AUTOS



In vergangenen Seasons kamen Autos zum Einsatz, und die Suche in einigen Autos konnte dazu führen, dass Schlurfer auftraten, wenn man eine AAAHH!-Karte zog. Wenn ihr Inhalte mischt, gilt dies auch für die Dürren-Version der AAAHH!-Karte.

NAGELKEULE UND LA GUILLOTINE

Die Ausrüstungskarte „La Guillotine“ gehört in die Kategorie der Angeberwaffen, die bereits aus den letzten Seasons bekannt ist. Wenn ihr Material aus älteren Seasons benutzt, könnt ihr „La Guillotine“ als Angeberkarren-Karte benutzen. In Season 3 ist es eine einzigartige Ausrüstungskarte, die aus dem Stapel genommen wird und in einigen Missionen erbeutet werden kann.



In ZOMBICIDE SEASON 2: PRISON OUTBREAK konnte man die Nagelkeule erschaffen, wenn man den Baseball-Schläger mit Nägeln kombinierte. In Staffel 3 ist es eine einzigartige Ausrüstungskarte, die aus dem Stapel genommen wird und in einigen Missionen erbeutet werden kann. Wenn ihr beide Seasons kombiniert, kann sie weiterhin aus dem Baseball-Schläger und den Nägeln zusammengesetzt werden!



ERWÄHNTA AUSRÜSTUNG

Einige Karten, wie z. B. „Massenhaft Muni“ verweisen auf Ausrüstungskarten, die sich nicht in SEASON 3: RUE MORGUE finden (wie beispielsweise „Böse Zwillinge“ und „Mamas Schrotflinte“). Dies machen wir aus Gründen der Kompatibilität.



GEWEHR UND ZIELFERNROHR



Spieler vorheriger ZOMBICIDE-Staffeln werden festgestellt haben, dass sich die Formulierungen auf den Ausrüstungskarten „Gewehr“ und „Zielfernrohr“ geändert haben. Sie werden wie bisher miteinander kombiniert,

allerdings gibt es neue Kombinationsmöglichkeiten für das Zielfernrohr. Diese Änderung gilt auch für alle „Gewehr“- und „Zielfernrohr“-Karten vergangener ZOMBICIDE-Seasons.

#15 INDEX

Akteur 7-8, 29
 Aktionen 6, 8-9, 15-19
 Ausrüstung 6, 8, 11, 15, 19, 26-28, 39
 Basisregeln 7-14
 Beidhand-Waffen 9, 26-28
 Betten-Karten 25
 End-Phase 6, 9, 28
 Extra-Aktivierungskarte 15, 23-24
 Fernkampf 26-28
 Gefahrenstufe 10, 12, 21-23
 Genauigkeit 9, 26-28
 Guillotine, La 6, 15, 61
 Gullykarte 15, 23-25
 Inventar 11, 15-16, 18-19, 28-29, 39
 Inventar neu ordnen 16, 19
 Kampf 26
 Karten kombinieren 29
 Kriecher 12-14, 25, 28, 61
 Lärm 8-9, 15, 16, 20

Dürre-Fettbrocken 14, 20, 28, 61
 Dürre-Läufer 14, 20, 28, 61
 Dürre-Schlurfer 14, 28, 61
 Dürre-Zombies 12-14
 Miniaturen gehen zur Neige 25
 Molotow-Cocktail 6, 14, 15, 21, 28-29
 Mordstrom 14, 21, 28, 61
 Nachladen 28
 Nagelkeule 6, 15, 61
 Nahkampf 26-28
 Nichts tun 19
 Reichweite 9, 26-28
 Schaden 9, 26-28
 Scharfschützengewehr 28-29
 Sichtlinie 7, 18, 27, 31
 Spieler-Phase 6, 15-18
 Startausrüstung 4, 6
 Suche 15
 Treffer zuordnen 26-27
 Türen aufbrechen 8-9, 15-16
 Überlebenden-Ausweis 6, 10-11
 Waffen, verbesserte 28-29, 61
 Würfel 9, 26-28
 Zielpriorität 28, 39, 61
 Zombies aktivieren 19
 Zombies aufteilen 20
 Zone 7, 29





CREDITS

SPIEL-DESIGNER:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDEr PRODUZENT:

Percy DE MONTBLANC

ILLUSTRATION:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT, Jérémy MASSON und Eric NOUHAUT

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT

MODELLIERER:

Juan NAVARRO PEREZ, Eifried PEROCHON und Rafal ZELAZO

REDAKTION:

Christopher BODAN und Thiago ARANHA

HERAUSGEBER:

David PRETI

Guillotine Games dankt Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey und seinem speziellen Freund Paolo Parente.

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG & GRAFISCHE GESTALTUNG

Daniel STANKE

LEKTORAT & REDAKTION

Sebastian RAPP

SPIELTESTER:

Thiagho ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Michelle GOULART, Vitor GRIGOLETO, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Thaissa LAMHA, Eric NOUHAUT, Frederico PERRET, David PRETI, Sergio ROMA, Renato SASDELLI, Roberto "Pena" SPINELLI und Rafal ZELAZO.

© 2015 Guillotine Games, Ltd. behält sich alle Rechte vor. Die Teile dieses Produkts dürfen ohne spezielle Erlaubnis nicht reproduziert werden. ZOMBICIDE, Guillotine Games und das Guillotine-Games-Logo sind Markenzeichen von Guillotine Games.

Coolminiornot und das CoolMini-OrNot-Logo sind Markenzeichen von CoolMiniOrNot, Inc. Coolminiornots Adresse: 1290 Old Alpharetta Road, Alpharetta GA 30005, U.S.A.

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

Hergestellt in China.

ZOMBICIDE SEASON 3: RUE MORGUE
Erste Auflage: Januar 2015

DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN IM ALTER VON BIS ZU 13 JAHREN.

EIN SPIELZUG IM ÜBERBLICK

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

1 SCHRITT EINS

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

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

2 SPIELER- PHASE

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

- ✗ **BEWEGEN:** Eine Zone weit bewegen.
- ✗ **SUCHEN:** Nur in Räumen. Ziehe eine Karte vom Ausrüstungsstapel (nur einmal Suchen pro Zug pro Überlebendem).
- ✗ **EINE TÜR ÖFFNEN:** Spezielle Ausrüstung oder Fertigkeit benötigt. Zombies erscheinen, wenn die erste Tür eines Gebäudes geöffnet wird.
- ✗ **INVENTAR NEU ORDNET:** Ausrüstungsaustausch mit anderen Überlebenden (in derselben Zone) ist möglich.
- ✗ **FERNKAMPF:** Ausgerüstete Fernkampf-Waffe erforderlich.
- ✗ **NAHKAMPF:** Ausgerüstete Nahkampf-Waffe erforderlich.
- ✗ **HUBSCHRAUBER-AKTIONEN:** Siehe Seite 16.
- ✗ **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER EIN ZIEL AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).
- ✗ **LÄRM MACHEN.** Wenn es nicht anders geht, muss man es riskieren.
- ✗ **NICHTS TUN** (und damit leben).

**WENN ALLE SPIELER
FERTIG SIND:**

3 ZOMBIE- PHASE

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

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

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

2. BRUT

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

4 END- PHASE

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

ZIEL- PRIORITYÄT

ZIELPRIORITYÄT	NAME	AKTIONEN	MIN. SCHADEN, UM ZU ELIMINIEREN	ERFAHRUNGS- PUNKTE
1	ÜBERLEBENDE (NICHT DER SCHÜTZE)	-	-	-
2	DÜRRER-SCHLURFER	1	1	1
3	DÜRRER-FETTBROCKEN (1) / MORDSTRUM (2)	1	2 / viel	1 / 5
4	DÜRRER-LÄUFER (3)	2	1	1
5	KRIECHER	1	1	1

Wenn mehrere Ziele die gleiche Zielpriorität haben, wählen die Spieler aus, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

- (1) Jeder Dürre-Fettbrocken erscheint mit zwei Dürren-Schlurfen.
- (2) Mordstrum:
Unzerstörbar. Greifen.
- (3) Dürre-Läufer haben zwei Aktionen in der Zombie-Phase.