

#14 MISSIONEN

Die folgenden Missionen könnt ihr in beliebiger Reihenfolge spielen, je nach Zeit und gewünschtem Schwierigkeitsgrad. Die Sonderregeln der jeweiligen Mission ersetzen teilweise allgemeine Regeln und Kartenregeln.

Die ersten zehn Missionen sind angelehnt an das ursprüngliche *Zombicide*, aber sie wurden an die neuen Regeln angepasst. Die nachfolgenden 15 Missionen wurden exklusiv für diese Edition entworfen!

MO - ZOMBICIDE-LEBEN (TUTORIAL)

Einfach / 30 Minuten

Jeder, der auch nur die leiseste Ahnung von Zombies hat, weiß, dass die infizierte Horde in Null Komma Nix die komplette Gesellschaft lahmlegen wird. Wir müssen uns vorbereiten und die richtige Ausrüstung finden, sonst werden wir das hier nicht überleben. Um Waffen mach ich mir eigentlich keine Sorgen. Wir sind schließlich in Amerika! Nein, wir brauchen dringend Medikamente. In einer Zombieapokalypse kann schon ein Schnupfen den Tod bedeuten. Ah, und wir brauchen Zahnpasta. Und Batterien. Und ... Was? Hast du noch nie einen Zombiefilm gesehen? Willkommen im echten Leben!

Benötigte Kartenteile: 1V & 3V.

1V

3V

• ZIELE

Ein neuer Anfang (irgendwie). Nehmt alle Ziele und Angeberwaffenkisten auf. Erreicht dann mit allen Überlebenden die Ausgangszone und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

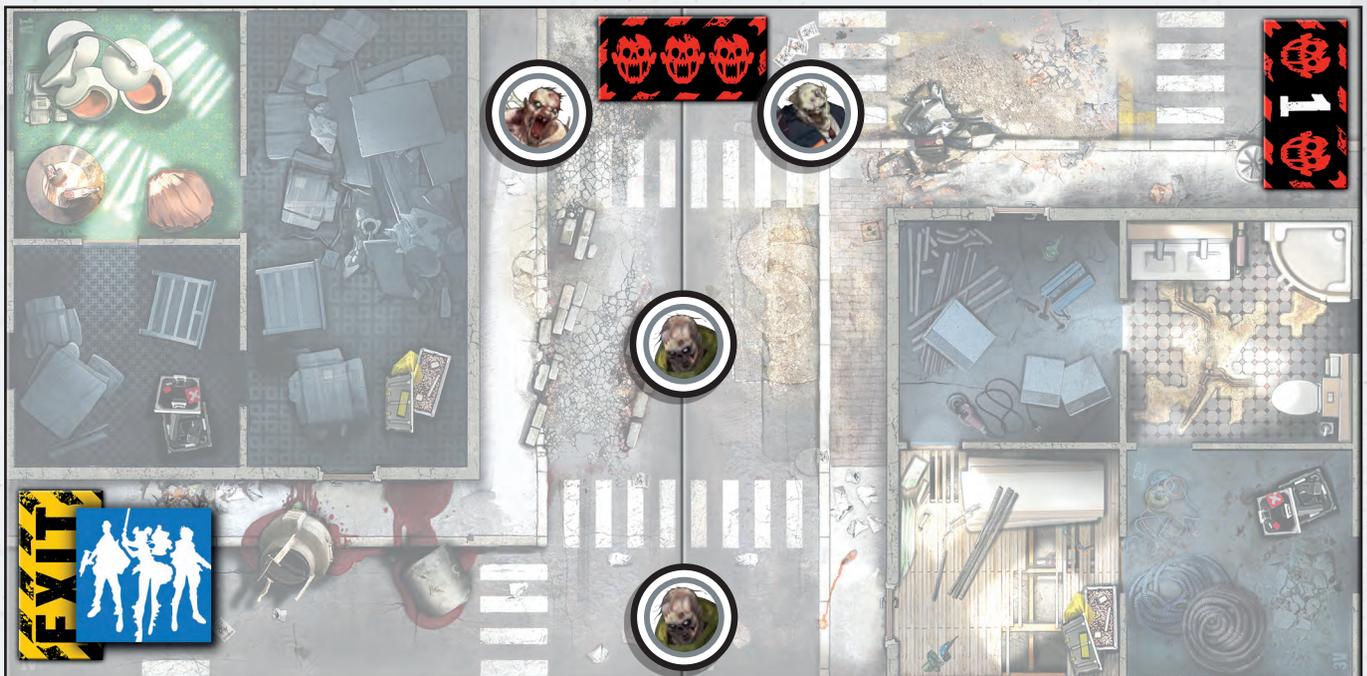
• SONDERREGELN

• **Aufbau:** Stellt 1 Fettbrocken, 1 Läufer und 2 Schlurfer in die angegebenen Zonen.

• **Gönnt euch was!** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Wummsige Waffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

	2x 	2x 
Überlebenden-Startzone	Ziele (5 AP)	Angeberwaffenkisten
		
Fettbrocken	Läufer	Schlurfer
		
Brutzonen	Ausgangszone	



M1 - GROSSSTADTDSCHUNGEL

Mittel / 45 Minuten

Unser Unterschlupf ist sicher. Noch. Aber unsere Lebensmittel werden knapp. Wir brauchen außerdem neue Klamotten und Ausrüstung. Daher müssen wir jetzt unsere Umgebung erkunden, natürlich bewaffnet. Wir dürfen nicht mit leeren Händen zurückkehren.

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

• ZIELE

Findet Vorräte für den Unterschlupf. Erledigt zuerst beide Aufgaben:

- Nehmt mit jedem Überlebenden ein Ziel auf (siehe Sonderregeln). Ihr verliert, wenn diese Aufgabe nicht mehr erledigt werden kann (z.B. wenn ein Überlebender zu viele Zielplättchen aufgenommen hat).
- Sammelt drei Lebensmittel-Karten (Reis, Dosenfutter oder Wasser). Es ist egal, wie sie unter den Überlebenden aufgeteilt werden.

Erreicht dann mit allen Überlebenden die Ausgangszone und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

• SONDERREGELN

- **Wir machen unsern Job.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Legt das Plättchen auf das Überlebendentableau. Es verbraucht keinen Platz im Inventar. Es darf nicht getauscht werden.
- **Wer's findet, darf's behalten!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



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

-  Überlebenden-Startzone
-  Ausgangszone
- 9x  Ziele (5 AP)
- 9x  Angeberwaffenkisten
-  Brutzonen

M2 - Y-ZONE

Schwierig / 60 Minuten

Die Überlebenden drehen langsam durch. Ein Widerstand nach dem anderen fällt. Über unser Funkgerät kamen früher Nachrichten im Minutentakt rein. Jetzt ist es stumm. Wir müssen hier raus. Es gibt immer mehr Zombies und unsere Vorräte werden knapp. Für Zahnpasta würde ich töten.

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

• ZIELE

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

- 1. Bewaffnet euch.** Sammelt so viele Angeberwaffen, wie ihr Überlebende seid (maximal so viele wie im Vorrat vorhanden).
- 2. Erreicht gemeinsam die Ausgangszone und entkommt.** Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

• SONDERREGELN

• **Her damit.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Du beherrscht dein Handwerk.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



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



Überlebenden-Startzone



Ausgangszone



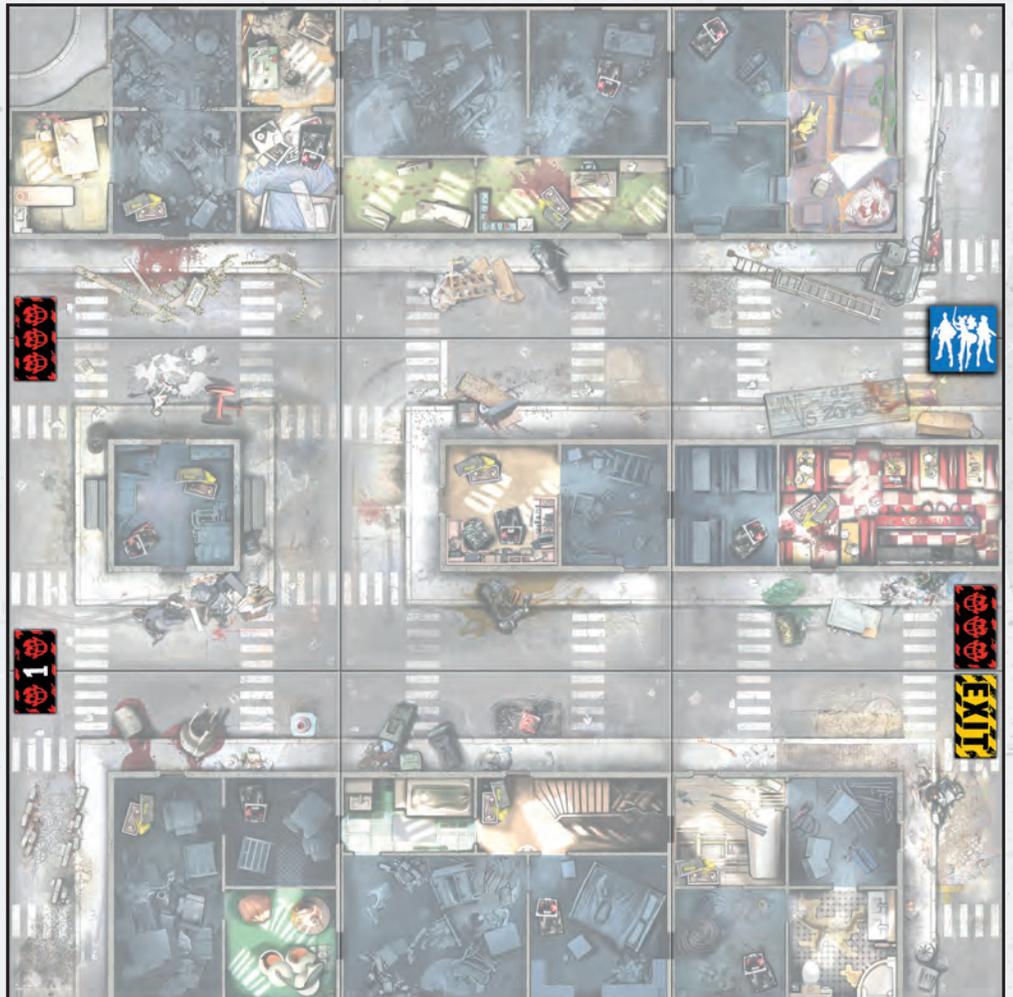
9x Ziele (5 AP)



9x Angeberwaffenkisten



Brutzonen



M3 - DAS 24-STUNDEN-RENNEN VON ZOMBIESTADT

Mittel / 90 Minuten

Ein Steinwurf von hier entfernt liegt ein großes Altersheim. Das Gebäude sieht unbeschädigt aus. Ein Paar der Autos davor scheinen auch noch funktionstüchtig zu sein. Der Vorratsraum ist bestimmt voller Schätze. Schnell mussten wir aber erkennen, warum das Gebäude noch nicht geplündert wurde. Zombies, Zombies und noch mehr Zombies. Die ehemaligen Bewohner waren bestimmt keine rüstigen Kämpfer. Wir müssen dort mal ordentlich aufräumen. Ich träume nachts von Kaugummi.

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

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

• ZIELE

Volle Kanne! Erreicht mit mindestens einem Überlebenden die rote Gefahrenstufe.

• SONDERREGELN

• **Karren und Knarren.** Autos können gefahren werden (siehe Seite 31).

- Die **Angeberkarre** enthält eine einzige Angeberwaffe. Legt eine Angeberwaffenkiste darauf. Die Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

- Wenn du im **Polizeiauto** suchst, ziehst du so lange Karten, bis du eine Waffenkarte ziehst. Lege die anderen Karten ab. Die Karte „Aaahh!“ lässt wie gewohnt einen Schlurfer erscheinen und beendet die Suche.

• **Dankt mir später.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Feuer frei!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



Überlebenden-Startzone

9x



Ziele (5 AP)

10x



Angeberwaffenkisten



Brutzonen



Polizeiauto (fahrbar)



Angeberkarre (fahrbar)



M5 - BIG W

Schwierig / 90 Minuten

Zombies sind gefährlich, aber sie sind nicht die größte Gefahr. Ständig müssen wir neue Vorräte suchen. Lebensmittel, Waffen, am wichtigsten aber: einen sicheren Unterschlupf. Wir sind hier im Zentrum der Stadt, ein Friedhof aus Beton und Glas. Die großen Bürotürme sind definitiv verseucht. Hoffentlich finden wir die wesentlichen Dinge, um die nächsten Tage zu überleben. Zur Erinnerung: Immer nur eine Tür gleichzeitig öffnen! Außerdem müssen wir verdammt leise sein, wenn wir nicht alle Zombies der Stadt auf uns hetzen wollen.
Ich hab gestern Nacht von Speck geträumt. Einfach nur Speck.

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

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

• ZIELE

Säubert das Big W. Erledigt zuerst beide Aufgaben:

- Öffnet alle Gebäude.
- Nehmt 5 Ziele (oder mehr) auf. Mindestens eins davon muss ein blaues oder grünes Ziel sein (siehe Sonderregeln).

Erreicht dann mit allen Überlebenden die Ausgangszone und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele. Ihr müsst mindestens eins davon aufnehmen, um zu gewinnen.
- Auf Kartenteil 9R stehen zwei Türen offen. Auf dieses Kartenteil werden keine Ziele oder Angeberwaffenkisten gelegt.

• **Ist das Speck?** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Schmeißt den Grill an!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



Überlebenden-Startzone



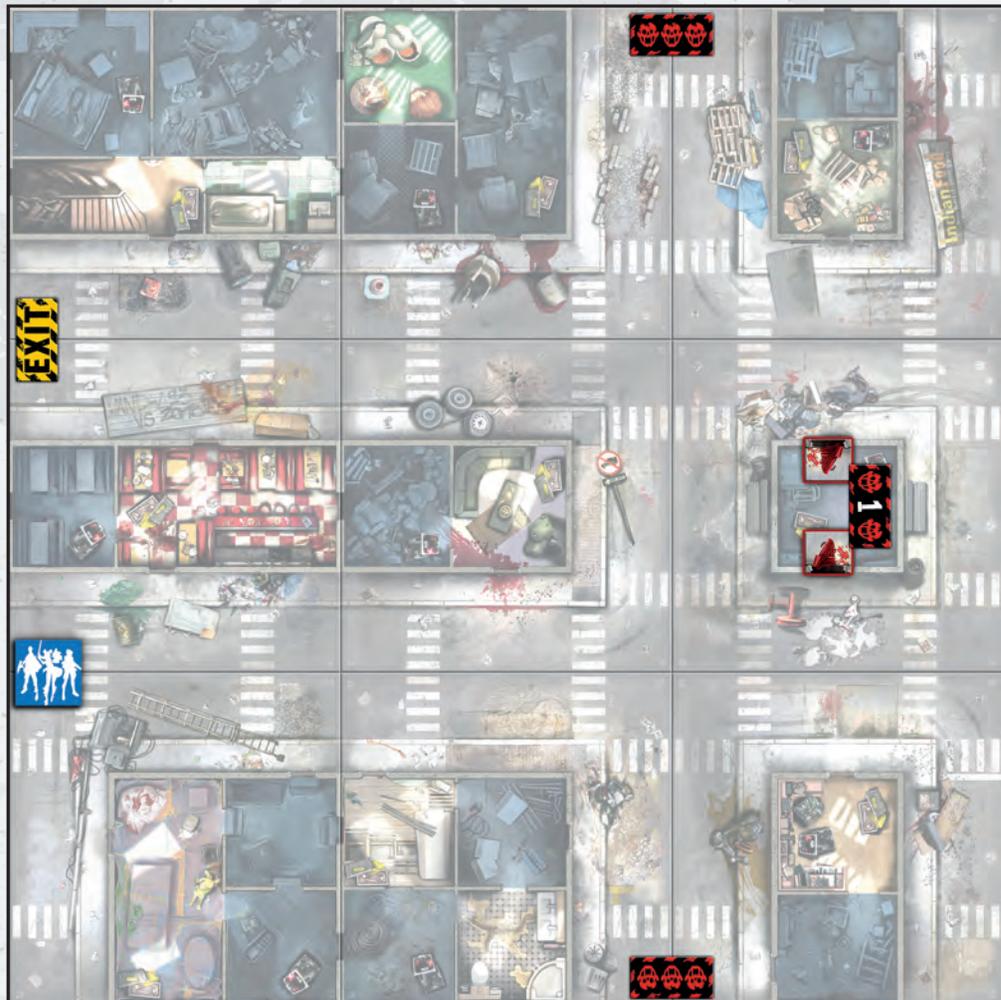
Ausgangszone

8x  **Ziele (5 AP)**

8x  **Angeberwaffenkisten**

 **Offene Türen**

  **Brutzonen**



M6 - DIE FLUCHT

Schwierig / 90 Minuten

Als das Virus ausbrach, rannten die Leute wie wild in die Supermärkte, um Vorräte zu hamstern. Großer Fehler! Die Straßen und Plätze waren überflutet von Zombies. Wir retteten uns in einen Z-Markt in der Vorstadt. Jeder, der hereinkam, hat die Zahl der Infizierten nur noch vergrößert. Heute müssen wir uns der Horde stellen. Wir haben unsere letzten Vorräte verbraucht. Wir haben keine Wahl ... Aber wir haben Erfahrung und wir haben uns. Ich brauche eine Waffe mit mehr Wumms ... und Toilettenpapier.

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

• ZIELE

Eine tödliche Shopping-Sause. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Lebensmittel sammeln.** Sammelt sechs Lebensmittel-Karten (Reis, Dosenfutter oder Wasser). Es ist egal, wie sie unter den Überlebenden aufgeteilt werden. Sie können auch in Autos verstaut werden (siehe Sonderregeln).
- 2. Flucht mit den Autos.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden in den Autos und entkommt. Ein Überlebender kann im Auto am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen (zusammen mit weiteren Insassen und Lebensmittel-Karten), falls sich dort keine Zombies befinden. Ihr verliert, wenn diese Aufgabe nicht mehr erledigt werden kann.

• SONDERREGELN

- **Schon was anderes als Papis Auto!** Autos können gefahren werden (siehe Seite 31).
 - Die **Angeberkarre** enthält eine einzelne Angeberwaffe. Legt eine Angeberwaffenkiste darauf. Die Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.
 - Wenn du im **Polizeiauto** suchst, ziehst du so lange Karten, bis du eine Waffenkarte ziehst. Lege die anderen Karten ab. Die Karte „Aaahh!!“ lässt wie gewohnt einen Schlurfer erscheinen und beendet die Suche.
- **Ab in den Kofferraum.** Für 1 Aktion kann ein Überlebender Lebensmittel-Karten in einem Auto verstauen, das sich in der gleichen Zone wie der Überlebende befindet. Entferne beliebig viele Lebensmittel-Karten aus dem Inventar des Überlebenden und lege sie auf das Autoplättchen. Die Karten verbrauchen keinen Sitzplatz, bewegen sich mit dem Auto und dürfen zurück in das Inventar eines Überlebenden gelegt werden. Dabei gelten die gleichen Regeln wie für das Verstauen im Auto.

- **Sonderangebot!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.

5R	9R
4V	1V
6V	8V



M7 - DAS HORRORHAUS

Schwierig / 45 Minuten

Als alles zusammenbrach, gab es einen Unfall im Atomkraftwerk. Bevor die Behörden sich rarr machten, stellten sie die meisten Mitarbeiter des Atomkraftwerks im Krankenhaus unter Quarantäne. Wir müssen dafür sorgen, dass sie dort bleiben, und zwar für immer. Vor allem wenn sie infiziert sind. Warum? Wenn es etwas Schlimmeres gibt als Zombies, dann sind es verstrahlte Zombies.

Ich frage mich, wo all die Hunde hin sind.

Benötigte Kartenteile: 3V, 4V, 6V & 8V.

• ZIELE

Die Zombies dürfen nicht entkommen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

1. **Sichert die Gebäude.** Sammelt alle Brutplättchen in der Startbrutzone (siehe Sonderregeln).
2. **Bis in alle Ewigkeit.** Werft einen Molotowcocktail in die Startbrutzone.

Ihr verliert, sobald ein Zombie seine Aktivierung in einer der hervorgehobenen Zonen beginnt.

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Legt 3 Lärmplättchen in jede der hervorgehobenen Zonen. Sie bleiben dauerhaft dort liegen und werden in der Endphase nicht entfernt. Ihr verliert, sobald ein Zombie seine Aktivierung in einer der hervorgehobenen Zonen beginnt.
- Auf den Kartenteilen 4V und 8V stehen zwei Türen offen. Nach der Spielvorbereitung erscheinen Zombies in beiden Gebäuden, als wären die Türen gerade geöffnet worden.

• **Sauber!** Ein Überlebender, der in einer Brutzone ohne Zombies steht, kann eine Aktion aufwenden, um das Brutplättchen in die Startbrutzone zu bewegen.

• **Saubere Socken für alle!** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Oh, oh, oh!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



6V	4V
3V	8V

	
Überlebenden-Startzone	Hervorgehobene Zone mit dauerhaften Lärmplättchen
4x 	4x 
Ziele (5 AP)	Angeberwaffenkisten
	
Brutzone	Offene Türen



M8 - ZOMBIE-POLIZEI

Schwierig / 30 Minuten

Wir haben einen Zombie getötet, der mal der Bürgermeister dieser Stadt war. Er hatte ein Memo vom Polizeichef über ein sicheres Versteck im Untergrund bei sich, ganz in der Nähe der Polizeiwache. Jetzt dient es scheinbar als Bunker. Angeblich gibt es dort Waffen, Essen und sogar eine Dusche. Dieser Bunker wäre der perfekte Unterschlupf. Allerdings kann der Zugang dazu nur aus der Entfernung geöffnet werden und die Umgebung ist mit Zombies überflutet. Das wird eine gefährliche Mission, aber eine, die sich lohnen wird.
Was dich heute nicht umbringt, könnte es morgen.

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

• ZIELE

Ab in den Bunker! Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Findet die Fernbedienung.** Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.
- 2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden und entkommt.** Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

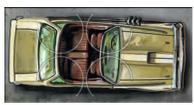
• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Legt das blaue und das grüne Ziel in die angegebenen Zonen.
- **Wir kriegen einfach nicht genug.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Der Bunker ist verschlossen.** Das Gebäude mit der Ausgangszone kann erst geöffnet werden, nachdem ihr das blaue UND das grüne Ziel aufgenommen habt.
- **Räuber und Gendarm.** Autos können gefahren werden (siehe Seite 31).
 - Die **Angeberkarre** enthält eine einzige Angeberwaffe. Legt eine Angeberwaffenkiste darauf. Die Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.
 - Wenn du im **Polizeiauto** suchst, ziehst du solange Karten, bis du eine Waffenkarte ziehst. Lege die anderen Karten ab. Die Karte „Aaahh!“ lässt wie gewohnt einen Schlurfer erscheinen und beendet die Suche.

- **Keine Bewegung! Quatsch, war nur Spaß. Jetzt bist du tot.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



3V	4V
6R	9R
8V	5V

	
Überlebenden-Startzone	Brutzonen
	4x 
Ausgangszone	1x 
	1x 
Angeberkarre (fahrbar)	Ziele (5 AP)
	7x 
Polizeiauto (fahrbar)	Angeberwaffenkisten

M9 - DAS RECHT DES STÄRKEREN

Mittel / 60 Minuten

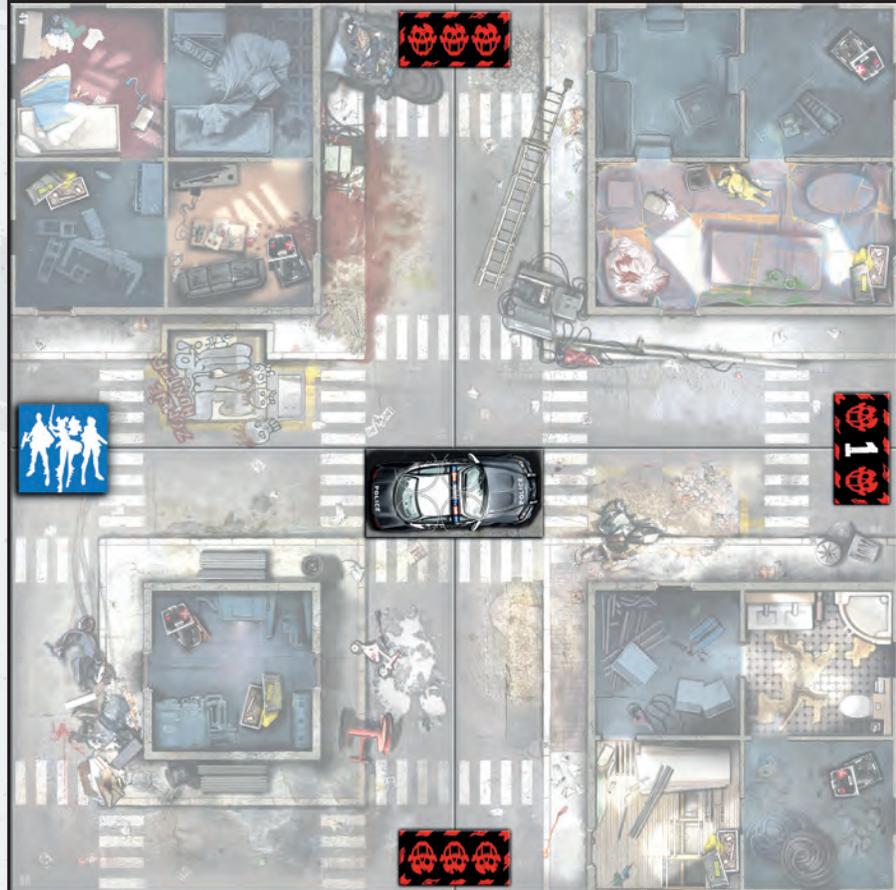
Wir haben den Unterschlupf erreicht und Lebensmittel für eine kleine Armee vorgefunden. Es gibt sogar ein funktionstüchtiges Radio. So haben wir herausgefunden, dass es noch eine andere Gruppe Überlebender in der Vorstadt gibt. Sie sind wehrlos und von Zombies umzingelt. Es gibt keinen Grund, warum das eine Falle sein sollte. Zusammen sind wir stark. Lasst uns neue Freundschaften schließen! Hab Zahnseide gefunden. War wie Weihnachten.

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



4V	2V
9R	3V

	
Überlebenden-Startzone	Brutzonen
4x 	4x 
Angeberwaffen-kisten	Ziele (5 AP)
	
Polizeiauto (nicht fahrbar)	



• ZIELE

- **Rettet eure neuen Freunde.** Findet die drei Begleiter, um die Mission zu gewinnen (siehe Seite 33 und 34).

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Moin! Schön, dich kennenzulernen.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - Das grüne Ziel hat keine weiteren Auswirkungen.
 - Für das Aufnehmen eines roten Ziels bekommt der Überlebende einen Begleiter (siehe Seite 33 und 34). Nimm einen zufälligen Überlebenden-Charakterbogen, der in dieser Mission nicht gewählt wurde. Er folgt jetzt seinem neuen Anführer.
- **Verdammtes Sicherheitsschloss!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.
- **Schrottkarre.** Das Polizeiauto kann NICHT gefahren werden. Wenn du im **Polizeiauto** suchst, ziehst du so lange Karten, bis du eine Waffenkarte ziehst. Lege die anderen Karten ab. Die Karte „Aaahh!!“ lässt wie gewohnt einen Schlurfer erscheinen und beendet die Suche.

M10 - KLEINSTADT

Einfach / 30 Minuten

Zurück an den Anfang. Nach und nach erkunden wir die Umgebung um unseren Unterschlupf. Es ist jetzt einige Wochen her, dass das Virus ausbrach. Die Zombies haben sich extrem vermehrt. Was wie eine normale Mission aussieht, wird zu einer Feuerprobe. Schon der kleinste Fehler könnte uns zum Verhängnis werden.
Bin froh, dass ich mit'm Rauchen aufgehört habe. Die ganze Rennerei würde mich umbringen.

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

• ZIELE

Plündert das Viertel. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen.

- Nehmt die vier Ziele auf.
- Nehmt die vier Angeberwaffenkisten auf.
- Findet einen Molotowcocktail.

• SONDERREGELN

• **Guten Appetit!** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Ein Traum wird wahr.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



2V 1R

7R 5R



Überlebenden-Startzone



Brutonzonen



4x Ziele (5 AP)



4x Angeberwaffenkisten

M11 - DER GRABEN

Mittel / 30 Minuten

Wir sind alle hungrig, es hat angefangen zu regnen und die Nacht bricht herein. Das sind drei gute Gründe, warum wir so schnell wie möglich in den Unterschlupf zurückkehren sollten. Der kürzeste Weg führt durch den Graben, die älteste und engste Straße weit und breit. Uns bleibt keine Wahl: Wir müssen sie überqueren, um nach Hause zu kommen.

Achtung: Vor dem Überqueren der Straße immer nach links und rechts schauen!

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

• ZIELE

Überquert den Graben. Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden **und sich kein Monstrum mehr auf dem Spielplan befindet.**



4R	2R
9V	7V

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Ihr beginnt mit 2 Begleitern (siehe Seite 33). Ihr könnt sie untereinander aufteilen, wie ihr wollt.
- Stellt ein Monstrum in die angegebene Zone. **Es bewegt sich erst, wenn es einen freien Weg zu den Überlebenden gibt.**

• **Wird schon für was gut sein.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Jetzt wäre ein Besen nicht schlecht!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

• **Meine Karre, deine Karre. Das ist doch jetzt egal.** Die Angeberkarren können NICHT gefahren werden. Sie enthalten jeweils eine einzige Angeberwaffe. Legt jeweils eine Angeberwaffenkiste darauf. Die Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

 Überlebenden-Startzone	 Brutzonen
6x  Angeberwaffenkisten	4x  Ziele (5 AP)
 Angeberkarren (nicht fahrbar)	
 Ausgangszone	 Monstrum



M12 - AUTOUNFALL

Mittel / 60 Minuten

Es gibt nichts Schöneres, als ein paar gute Freunde zum Essen einzuladen, und eine Zombieapokalypse ist keine Ausrede! Zur verabredeten Zeit hörten wir draußen Reifen quietschen und dann einen großen Knall. Wir machten uns sofort auf. Der Aufprall war so stark, dass das Auto schon halb im Gebäude steckte. Ein Totalschaden. Zum Glück sind unsere Freunde alle am Leben. Sie sind aber verletzt und können sich nicht mehr bewegen. Wir müssen hier irgendwo Verbandszeug finden, sie wieder zusammenflicken und von hier verschwinden. Die Zombies sind ja nicht taub. Das Auto ist offenbar über eine Zombieleiche voller Nägel gefahren. Bin mir nicht sicher, ob die Versicherung das abdeckt.

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

• ZIELE

Rettet die verletzten Überlebenden. Macht die 6 Verletzten auf Kartenteil 8R zu Begleitern (siehe Seite 34), um zu gewinnen. Dazu müsst ihr ihnen 6 Verbandskästen bringen. Diese werden durch die roten Ziele dargestellt (siehe Sonderregeln).

Ihr verliert, wenn ein Zombie in der Zone mit den Verletzten aktiviert wird.

• SONDERREGELN

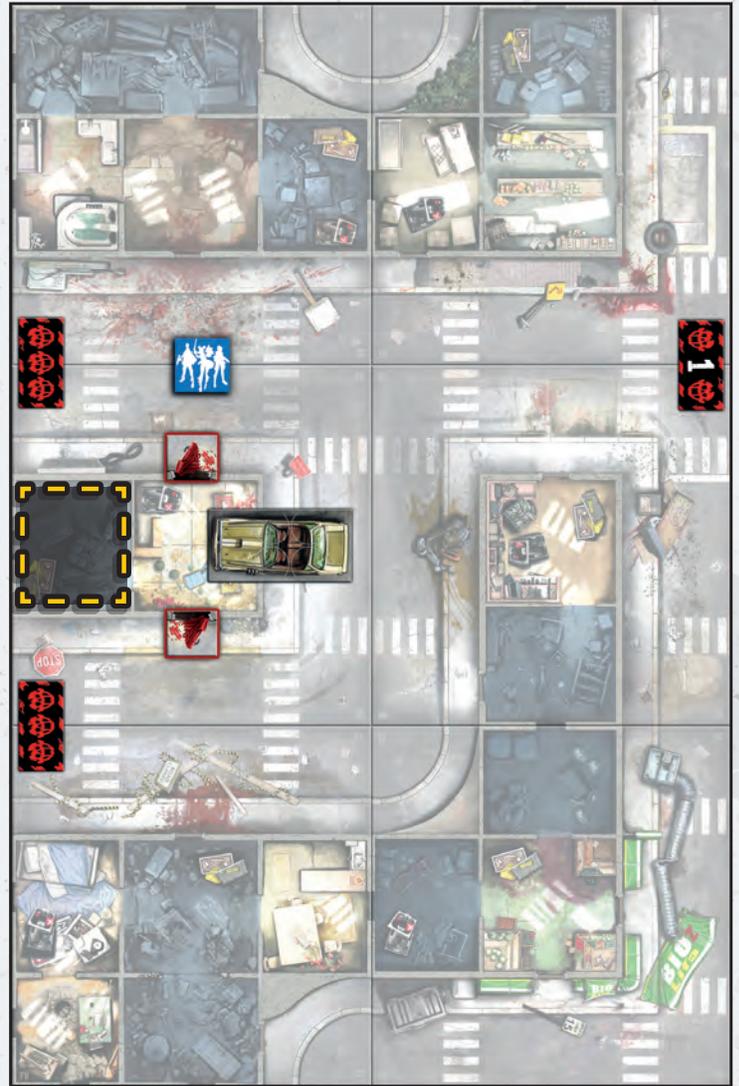
• Aufbau:

- Auf Kartenteil 8R stehen alle Türen offen.
- Stellt 6 Überlebendenminiaturen, die in dieser Mission nicht gewählt wurden, in die angegebene Zone und legt ihre Überlebenden-Charakterbögen bereit. Das sind die Verletzten. Sie können keine Aktionen ausführen und haben kein Inventar. Sie zählen als Lärmplättchen.

- **Verbandskästen.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Sie stellen außerdem die Verbandskästen dar. Legt das Ziel auf das Überlebenden-Tableau. Es verbraucht keinen Platz im Inventar. Es darf wie eine Ausrüstungskarte getauscht werden. Mit 1 Aktion kann ein Überlebender ein rotes Ziel aus seinem Inventar in die Zone der Verletzten fallen lassen. Ein Verletzter seiner Wahl wird zu seinem Begleiter (siehe Seite 34).

- **Knarrenkiste.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

- **Totales Wrack.** Das Auto kann NICHT gefahren und es kann nicht in ihm gesucht werden.



9V	1R
8R	6R
7V	2R



Überlebenden-Startzone



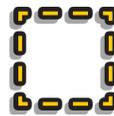
Brutzonen



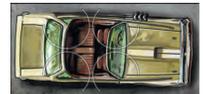
6x Angeberwaffenkisten



6x Ziele (5 AP)



Zone der Verletzten



Unfallauto



Offene Türen

M13 - DIE STRASSEN BRENNEN

Mittel / 45 Minuten

Eine riesige Zombiherde steuert direkt auf unseren Unterschlupf zu. Wir könnten sie niedermetzeln, doch das würde ewig dauern. Wenn wir sie aber weiter Tag und Nacht hören müssen, drehen wir noch durch. Wir müssen den Zugang blockieren und diesen infizierten Strom umlenken. Feuer wird dabei unser bester Freund sein. Wir machen ihnen so richtig Feuer unterm Hintern!

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

• ZIELE

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

- 1. Fackelt die Seiteneingänge ab.** Werft einen Molotowcocktail in jede rote Brutzone, um das entsprechende Plättchen in die Startbrutzone zu bewegen (siehe Sonderregeln).
- 2. Blockiert die Straße und lasst die Karren hochgehen.** Fahrt beide Autos in die hervorgehobene Zone und parkt sie dort.

• SONDERREGELN

- Aufbau:** Auf Kartenteil 2V liegt ein blaues und auf Kartenteil 3V ein grünes Ziel.
- Sieht so eine Firewall aus?** Wenn ein Molotowcocktail in eine rote Brutzone geworfen wird, wird das entsprechende Plättchen in die Startbrutzone bewegt.
- Auf eigene Gefahr.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das blaue und grüne Ziel zählt außerdem wie ein Molotowcocktail und wird wie eine Karte „Molotowcocktail“ verwendet.
- Waffenlager.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.
- Benzin, du schwarzes Gold.** Autos können gefahren werden (siehe Seite 31).
 - Die **Angeberkarre** enthält eine einzige Angeberwaffe. Legt eine Angeberwaffenkiste darauf. Die Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.
 - Wenn du im **Polizeiauto** suchst, ziehst du so lange Karten, bis du eine Waffenkarte ziehst. Lege die anderen Karten ab. Die Karte „Aaahh!!!“ lässt wie gewohnt einen Schlurfer erscheinen und beendet die Suche.

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



Überlebenden-Startzone



Brutzone

4x



7x



1x



1x



Ziele (5 AP)



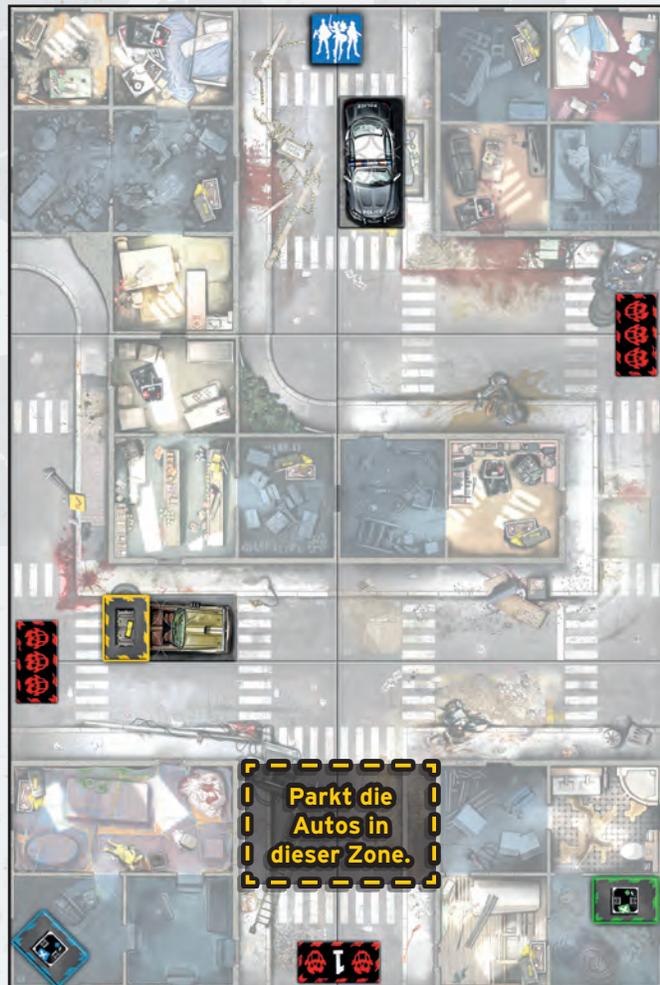
Polizeiauto (fahrbar)



Parkt die Autos hier!



Angeberkarre (fahrbar)



M14 - FRÜHSTÜCK BEI JESSE'S

Mittel / 45 Minuten

Heute haben wir ein Kind gesehen, dass auf einem flachen Gebäude stand und wie wild mit einer Flagge winkte. Wanda kennt den Laden gut. Es ist Jesse's Diner. Vor ein paar Jahren hat sie da mal gearbeitet. Jesse, der Besitzer, ist ein vorsichtiger Typ. Er hat schon vor Jahren Stahltüren einbauen lassen, um sich und seine Mitarbeiter zu schützen. Offenbar haben sich Leute in das Diner gerettet und jetzt kommen sie nicht mehr raus. Jesse ist verschwunden.

Das Kind schien nicht bewaffnet zu sein. Hoffentlich ist da drin niemand infiziert.

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

• ZIELE

Gelangt zu den Überlebenden. Sammelt alle Begleiter ein (siehe Seite 34) und versammelt alle Überlebenden in der Ausgangszone. Ihr gewinnt nur, falls sich dort keine Zombies befinden. Ihr verliert, wenn ein Überlebender (auch die von Kartenteil 4R) stirbt.



• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Das Gebäude auf den Kartenteilen 7V und 8R wird von einer verschlossenen Tür in zwei Gebäudeteile aufgeteilt.
- Auf Kartenteil 2V liegt ein grünes Ziel.
- Auf Kartenteil 4R befindet sich eine grüne Tür.
- Stellt 6 Überlebendenminiaturen, die in dieser Mission nicht gewählt wurden, in die Ausgangszone. Das sind die Begleiter, die ihr einsammeln müsst.

• **Abgeschlossen.** Die Tür zwischen Kartenteil 7V und 8R trennt den geschlossenen Gebäudeteil ab. Für das Erscheinen von Zombies werden die beiden abgetrennten Teile als zwei Gebäude gewertet.

• **Jesses letztes Gefecht.** Auf den Kartenteilen 4R und 9V können keine Türen geöffnet werden, außer der grünen. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, nachdem das grüne Ziel aufgenommen worden ist.

• **Jeden Tag was Süßes.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.

• **Geheimwaffe.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.



9V	4R
6R	2V
8R	7V

	5x 	6x 
Überlebenden-Startzone	1x 	Angeberwaffenkisten
	Ziele (5 AP)	 
Brutzonen		Verschlossene Türen
	Zone der Begleiter	
		Ausgangszone

M15 - ZUSAMMEN SIND WIR STARK

Mittel / 45 Minuten

Wir hatten einen besonders klugen Einfall. Wir dachten, es wäre eine gute Idee, uns aufzuteilen, um das gemütliche Viertel effektiver zu plündern. Reingehen, plündern, abhauen, und das in unter 15 Minuten. Aber nein. Natürlich ließen wir uns ablenken. Hier eine Discokugel, die versehentlich auf den Boden kullert, da ein kurzer Tritt auf ein quietschendes Spielzeug, ein vergnügtes Lachen und zack, sind die Zombies da. Wir müssen die anderen wiederfinden und uns an einen sicheren Ort retten. Jetzt!

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



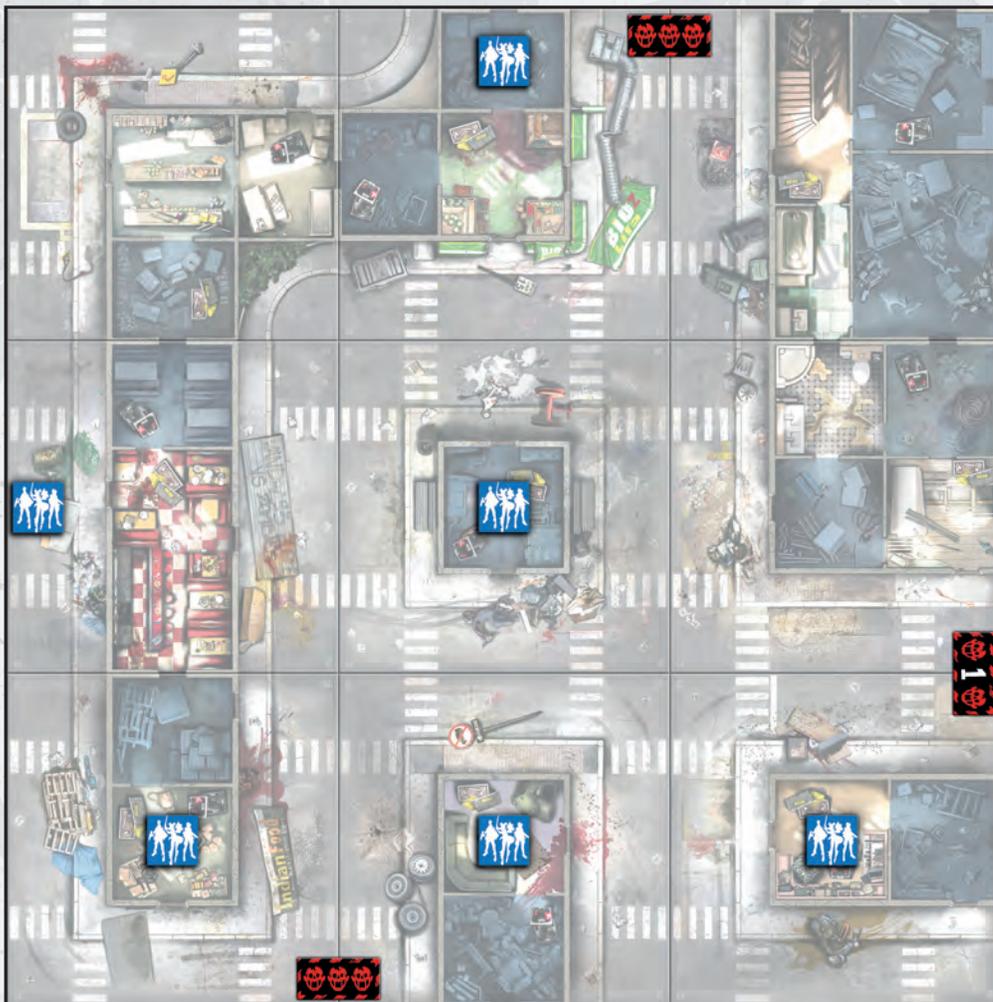
• ZIELE

Plündert das Viertel. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen.

- Sammelt alle Begleiter ein (siehe Seite 34).
 - Nehmt alle Ziele und Angeberwaffenkisten auf den Karten teilen 3V und 8V auf.
- Ihr verliert, wenn ein Überlebender oder Begleiter stirbt.

• SONDERREGELN

- **Aufbau.** Stellt 2 zufällige Überlebende in jede Startzone. Ihr spielt mit drei Paaren eurer Wahl. Die übrigen Überlebenden sind die Begleiter, die eingesammelt werden müssen.
- **Kämpfen bis zum Schluss!** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- **Neues Spielzeug.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



1R 2R 8V

4R 9R 3V

7R 5R 6R



Überlebenden-
Startzonen

9x



Ziele
(5 AP)

9x



Angeberwaffen-
kisten



Brutalzones

M16 - OH, DU SCHÖNER UNTERSCHLUPF!

Medium / 45 minutes

Wir haben die letzten Wochen an so vielen unterschiedlichen Orten geschlafen, und kaum einer davon war wirklich sicher. Das könnte sich jetzt ändern. Wir haben ein hübsches Haus mit Sicherheitstüren gefunden. Das meiste darin hat den ganzen Trubel unbeschadet überstanden. „Das meiste“? Einige Türen wurden aufgebrochen. Wahrscheinlich geht das auch auf die Kappe dieser Mistviecher. Ich träume schon davon, was wir da drinnen alles finden werden. Vielleicht krieg ich ja sogar ein eigenes Zimmer!

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

• ZIELE

Erobert den neuen Unterschlupf. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

1. **Verbarrikadiert die aufgebrochenen Türen** (siehe Sonderregeln).
2. **Sichert den Ort.** Tötet alle Zombies im Gebäude.

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Auf den Kartenteilen 2V, 3V und 4V sind Türen.
- Stellt ein Monstrum auf die angegebene Zone.

- **Aufgebrochene Türen.** Ihr könnt keine Türen öffnen. Eine Ausnahme bilden die vier Türen, die während des Aufbaus auf den Spielplan gelegt werden. Das sind die aufgebrochenen Türen:

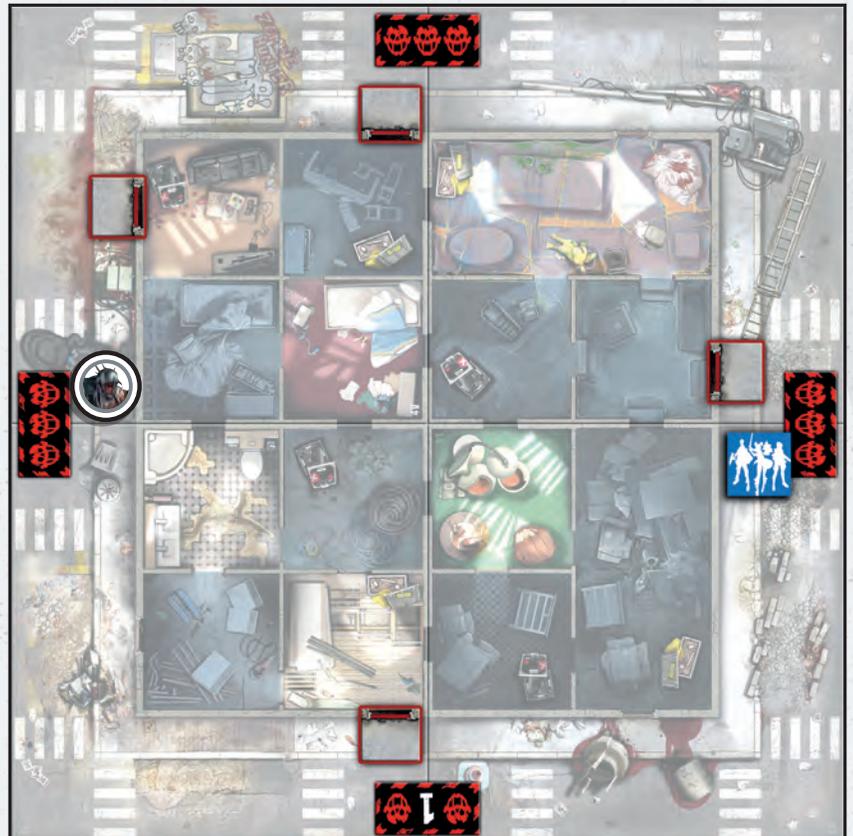
- Überlebende brauchen zum Öffnen keine Ausrüstung (siehe Seite 13).
- Zombies ignorieren diese Türen auf dem Weg zu ihrer Zielzone. Sie können sich kostenlos durch die Türen bewegen. Die Tür steht damit dann sofort offen.
- Die folgende Grundregel greift immer noch: Das Öffnen einer Tür lässt Zombies erscheinen.

- **Verriegelt und verrammelt.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Sie stellen außerdem die Hämmer, Nägel und Bretter dar, die ihr zum Verbarrikadieren der Türen braucht. Legt das Ziel auf das Überlebendentableau. Es verbraucht keinen Platz im Inventar. Es darf wie eine Ausrüstungskarte getauscht werden. Mit 1 Aktion kann ein Überlebender ein Ziel aus seinem Inventar in die Zone mit einer aufgebrochenen Tür fallen lassen, solange sich dort keine Zombies befinden. Entfernt das Türplättchen. Die Tür ist jetzt verbarrikadiert und kann nicht mehr geöffnet werden.

- **Für den Notfall.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

4V	2V
3V	1V

	
Überlebenden-Startzone	Brutzonen
4x 	
Ziele (5 AP)	Türen (siehe Sonderregeln)
4x 	
Angeberwaffenkisten	Monstrum



M18 - EINBAHNSTRASSE

Schwierig / 60 Minuten

Aus der Entfernung hörten wir Schüsse, dann sahen wir ein paar Leuchtfackeln am Himmel. Schließlich war alles still. Grund genug, zu den Waffen zu greifen und nach dem Rechten zu sehen. Wir fanden zwei verwaiste Angeberkarren ohne Sprit. Auf dem Rücksitz lagen Süßigkeiten. Die Insassen müssen sich hier irgendwo verstecken. Vielleicht sind Kinder darunter? Wir müssen sie retten. Und wir müssen schnell sein. Das Viertel ist bis in den letzten Winkel verseucht. Vor allem seit wir hier sind.

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

• ZIELE

Rettet die Überlebenden. Nehmt alle Ziele auf.



• SONDERREGELN

- **Aufbau.** Mischt das grüne und das blaue Ziel verdeckt unter 6 rote Ziele. Legt dann sechs davon zufällig und verdeckt in die entsprechenden Zonen auf dem Spielplan. Legt die übrigen beiden Ziele verdeckt beiseite.
- **Beeil dich, sie kommen näher.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
 - Für das Aufnehmen eines roten Ziels erhält der Überlebende einen Begleiter (siehe Seite 34). Nimm einen zufälligen Überlebenden-Charakterbogen, der in dieser Mission nicht gewählt wurde. Der Begleiter folgt jetzt seinem neuen Anführer.
 - Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, ist die blaue Brutzone aktiv.
 - Sobald das grüne Ziel aufgenommen wird, ist die grüne Brutzone aktiv.
- **Bäh? Nein. Bang!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.
- **Auf dem Trockenen.** Autos können NICHT gefahren werden. Die Angeberkarren enthalten jeweils eine einzige Angeberwaffe. Legt jeweils eine Angeberwaffenkiste darauf. Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

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



	8x 	6x 
Überlebenden-Startzone	Angeberwaffenkisten	Ziele (5 AP)
		
Brutzone	Angeberkarren (nicht fahrbar)	

M19 - BESTE FREUNDE FÜR IMMER

Schwierig / 45 Minuten

Es wird immer kälter. Wir brauchen mehr Vorräte, um die kalten Nächte zu überleben. Wir haben die Gegend bereits geplündert. Jetzt müssen wir noch genauer hinschauen. Hier wimmelt es vor Zombies. Lange werden wir nicht unsere Ruhe haben. Aber wir haben eine Geheimwaffe: Wir sind viele. Unsere Freunde suchen Nachschub, während wir alles auslöschen, was bei drei nicht auf den Bäumen ist. Es gibt nur einen Haken an der Sache: Sie wollen uns nur helfen, wenn sie auch mal ballern dürfen. Deshalb müssen wir irgendwann wohl oder übel unsere Waffen an sie abtreten. Das Leben ist kein Ponyhof.

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

• ZIELE

Bleibt wachsam! Ihr gewinnt, sobald beide Bedingungen erfüllt sind:

- Jedes Überlebenden-Begleiter-Paar hat die Rollen getauscht (siehe Sonderregeln).
- Auf jedem Überlebendentableau liegt mindestens eine Angeberwaffe.

• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Jeder Überlebende beginnt mit einem Begleiter (siehe Seite 33 und 34). Sie bilden zusammen ein Überlebenden-Begleiter-Paar. Das Paar kann nicht getrennt werden. In dieser Mission dürft ihr die Begleiter nicht untereinander tauschen.
- In der Angeberkarre befindet sich auch ein Ziel.

- **Ich bin dran.** Ziele können nur von einem Überlebenden mit der Gefahrenstufe Gelb (oder höher) aufgenommen werden. Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Dann tauscht der Anführer den Überlebenden-Charakterbogen mit seinem Begleiter. Der Begleiter ist der neue Anführer. Der ehemalige Anführer wird sein Begleiter. Ausrüstung, Adrenalinpunkte und Wunden bleiben erhalten. **Jedes Überlebenden-Begleiter-Paar darf in dieser Mission nur ein Ziel aufnehmen.**

- **Lasst es krachen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.

- **Schöner Schrott.** Die Angeberkarre kann NICHT gefahren werden. Sie enthält eine einzige Angeberwaffe. Legt eine Angeberwaffenkiste darauf. Die Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.

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



 Überlebenden-Startzone	7x  Ziele (5 AP)	7x  Angeberwaffenkisten
 Brutzonen	 Angeberkarre (nicht fahrbar)	



M20 - DIE ZOMBIEPARTY

Schwierig / 45 Minuten

Krankenhäuser. Einkaufszentren. Polizeiwachen. Diese Gebäude gaben den Menschen in den ersten Stunden des Ausbruchs ein falsches Gefühl der Sicherheit. Jetzt sind es Massengräber. Die schiere Zahl an Zombies macht ein Erkunden dieser Orte so gut wie unmöglich. Wir wollen sie auf vernünftige Weise loswerden: mit einer Zombiparty. Errege, an einem Ort deiner Wahl, so viel Aufmerksamkeit wie möglich und töte alles, was angekröchen kommt! Fühlt euch eingeladen! Schmeißt euch in Schale, denkt an ein Geschenk (Idee: Waffen) und vergesst die gute Laune nicht! Und ab geht die Sause!

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

• ZIELE

Metzelt die Zombiherde nieder! Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen:

- Nehmt alle Ziele auf.
- Leert die Zombiereserve (siehe Sonderregeln).



• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Auf Kartenteil 6V befindet sich eine blaue Tür und ein blaues Brutplättchen.
- Auf Kartenteil 5V befindet sich eine grüne Tür und ein grünes Brutplättchen.

- **Herzlich willkommen!** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Für das Aufnehmen des blauen oder grünen Ziels erhält der Überlebende einen Begleiter (siehe Seite 34). Nimm einen zufälligen Überlebenden-Charakterbogen, der in dieser Mission nicht gewählt wurde. Der Begleiter folgt jetzt seinem neuen Anführer.

- **Der Kracher auf jeder Party.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

- **Habt ihr Spaß?** Die grüne und die blaue Tür lassen sich wie normale Türen öffnen. Die blaue Brutzone ist aktiv, sobald die blaue Tür geöffnet wird. Die grüne Brutzone ist aktiv, sobald die grüne Tür geöffnet wird. Sobald beide Türen geöffnet wurden, werden getötete Zombies nicht zurück in die Reserve gelegt. Die verbleibenden Zombies werden mit der Zeit öfter aktiviert, da die Zombieminiaturen knapp werden. Die Reserve zu leeren, ist ein Missionsziel.

3V	1R
8R	7R
6V	5V



	6x 	6x 
Überlebenden-Startzone	Angeberwaffenkisten	Ziele (5 AP)
 	 	 
Verschlossene Türen	Brutzone	

M21 - SCHWERSTARBEIT

Schwierig / 60 Minuten

Wir hängen schon eine ganze Weile in dieser Stadt rum und haben uns eigentlich alles geschnappt, was nicht niet- und nagelfest ist. Wobei, eigentlich auch das. So haben wir einen beachtlichen Haufen Kram zusammenbekommen. Das meiste sind lebenswichtige Dinge. Manches ist vielleicht nicht ganz so lebenswichtig. Wen interessiert's? Essen, Haushaltswaren und Möbelstücke, alles ist gepackt, verschnürt und bereit für den Umzug. Das wiegt zwar ungefähr 'ne Tonne, aber wir haben ja 'ne geile Angeberkarre. Ach ja, und Zombies sind im Anmarsch. Das ist ja echt schrecklich.

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

• ZIELE

Ihr seid das Umzugsunternehmen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

1. **Verstaut alle Ziele in der Angeberkarre** (siehe Sonderregeln).
2. **Haut ab.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden. Das gleiche gilt für das Auto (mitsamt Insassen und Zielen darin).

• SONDERREGELN

- **Aufbau.** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Beeilung bitte!** Die blaue Brutzone ist aktiv, sobald das blaue Ziel aufgenommen wird.
- **Ganz schön schwer.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Sie stellen die schweren Umzugskisten dar. Legt das Ziel auf das Überle-

bendentableau. Es verbraucht keinen Platz im Inventar. Es darf wie eine Ausrüstungskarte getauscht werden.

- Solange ein Überlebender mindestens ein Objekt auf seinem Überlebendentableau liegen hat, kostet jede Bewegung 2 Aktionen (anstatt 1). Bewegungsfertigkeiten können nicht verwendet werden.
- Mit 1 Aktion kann ein Überlebender ein Ziel aus seinem Inventar in eine Angeberkarre in derselben Zone fallen lassen. In dieser Zone dürfen sich keine Zombies befinden. Die Angeberkarre ist von der Bewegungseinschränkung nicht betroffen.

ACHTUNG: Die Gegenstände werden nicht automatisch im Auto verstaut, wenn ein Überlebender sich mit einem Gegenstand ins Auto setzt.

- **Der ideelle Wert ist auch ein Wert.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.
- **Pferdestärken.** Die Angeberkarre kann gefahren werden (siehe Seite 31). Sie enthält eine einzige Angeberwaffe. Legt eine Angeberwaffenkiste darauf. Die Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



8R	3V
9R	7R
2V	1V

	
Überlebenden-Startzone	Brutzone
	
6x Ziele (5 AP)	7x Angeberwaffenkisten
	
Ausgangszone	Angeberkarre (fahrbar)

M22 - VOLL AUF DIE 11**Schwierig / 45 Minuten**

Ein Sturm zieht auf. Wir müssen das Plündern des Viertels abbrechen und in unseren Unterschlupf zurückkehren. Und zwar schnell. Kein Scherz. Eine Erkältung sollte man nicht auf die leichte Schulter nehmen, während alle um dich herum dich zum Fressen gern haben. Alle Zombies zu uns zu locken, ist riskant, aber vielleicht das Beste, um alles in kürzester Zeit zu plündern. Also, folgender Plan: Lautsprecher finden und voll aufdrehen. Nur solange, bis alle Zombies sich auf die Socken gemacht haben. Die Frage ist: Was legen wir für die Zombies auf? Death Metal!

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

• ZIELE

Sorgt für Stimmung. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

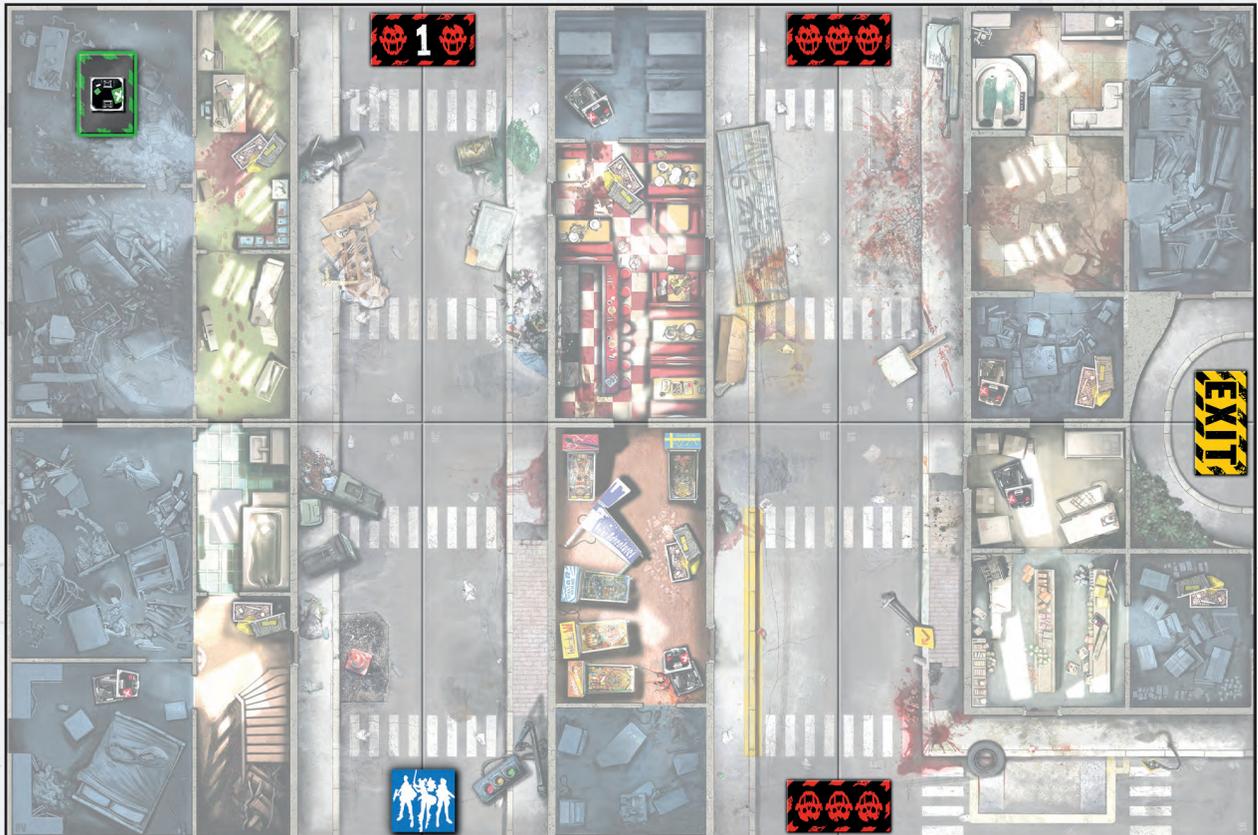
- 1. Nehmt alle Ziele auf** (siehe Sonderregeln).
- 2. Ab nach Hause.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

• SONDERREGELN

- Jetzt geht's los!** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das Aufnehmen des grünen Ziels öffnet alle Türen auf dem gesamten Spielplan. Zombies erscheinen wie gewohnt in den Gebäuden, die bisher verschlossen waren.
- Spürt den Rhythmus.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

		5x 	6x 	
Überlebenden-Startzone	Brutzone	1x  Ziele (5 AP)	Angeberwaffenkisten	Ausgangszone

5V	4R	9V
8V	3R	1R



M24 - VOLLGAS

Schwierig / 60 Minuten

Ohne den Staat fällt die Gesellschaft in sich zusammen. Unser Unterschlupf ist ziemlich in Mitleidenschaft gezogen worden. Ein Feuer brach aus, als wir einen Generator in Gang bringen wollten. Die meisten unserer Vorräte sind nur noch ein Haufen Asche. Wir konnten zwar das Feuer löschen, aber es hat alle Zombies in der Umgebung angelockt. Wir müssen so schnell wie möglich abhauen, sonst ... Wir könnten mit Autos davondüsen. Aber wir werden nicht ohne ein paar anständige Waffen aufbrechen. Ohne fühl' ich mich nackt!

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



• ZIELE

Volle Kraft voraus. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

1. **Besorgt jedem Überlebenden mindestens eine Angeberwaffe.**
2. **Anschnallen, bitte.** Erledigt alles in einer Spielrunde: Werft Molotowcocktails in die beiden Brutonen, die nicht die Startbrutzone sind. Entkommt dann durch diese Brutonen mit allen Überlebenden in Autos. Ein Auto (mit allen Insassen) kann am Ende des Zuges des Fahrers nur durch eine dieser Zonen entkommen, wenn sich dort keine Zombies befinden.

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Ein Licht am Ende des Tunnels.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Für das Aufnehmen eines blauen oder grünen Ziels bekommt der Überlebende einen Molotowcocktail. Ihr habt die Wahl, ob ihr die entsprechende Karte aus dem Ausrüstungsstapel oder dem Ablagestapel nehmt. Wenn ihr sie aus dem Ausrüstungsstapel nehmt, mischt ihn danach.
- **Kriegsgeschenke.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.
- **Dreckskarren.** Autos können gefahren werden (siehe Seite 31). Wenn du im Polizeiauto suchst, ziehst du so lange Karten, bis du eine Waffenkarte ziehst. Lege die anderen Karten ab. Die Karte „Aaahh!!“ lässt wie gewohnt einen Schlurfer erscheinen und beendet die Suche.

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



Überlebenden-
Startzone



Brutzonen

9x



Ziele
(5 AP)

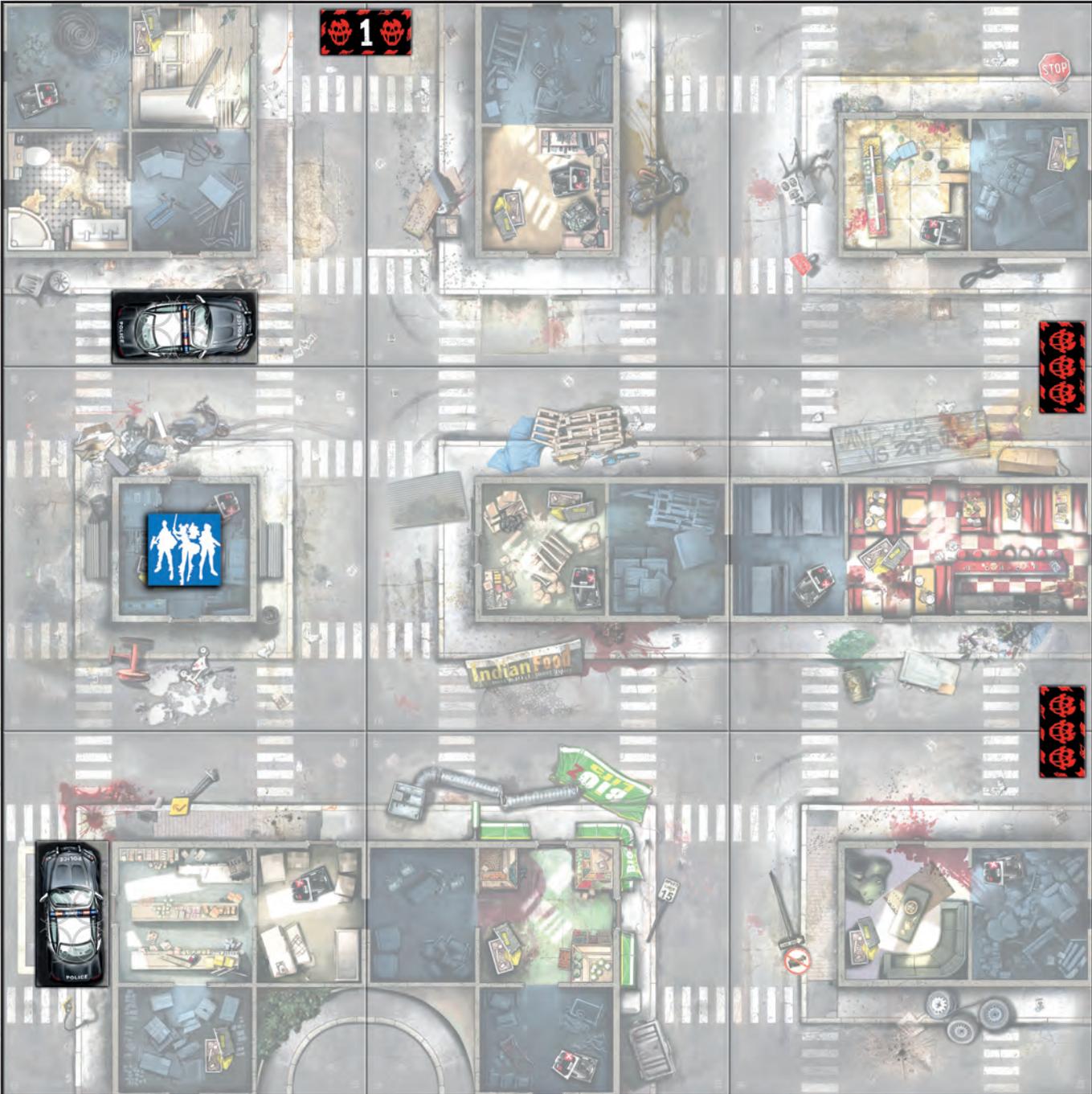
9x



Angeber-
waffenkisten



Polizeiautos
(fahrbar)



M25 - NEDS MOLOFIX

Schwierig / 90 Minuten

Ned sagt immer: „Wenn Gebete nicht mehr helfen, ist WISSENSCHAFT die Lösung.“
 Jetzt kann uns nur noch Ned beistehen. Auf unserer letzten Mission haben wir einen ungebetenen Gast aufgegebelt: Ein mutiertes Monstrum, das uns an den Fersen klebt. Das Ding ist gegen alles resistent. Ein Molotowcocktail hält es nur für ein paar Sekunden auf. Deshalb statten wir Ned einen Besuch ab, mit unserem „Gast“ im Schlepptau. Unser alter Freund kann und will uns helfen, aber er braucht dafür ein paar Komponenten. Er ist immer schrecklich beschäftigt!

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

• ZIELE

Besondere Umstände erfordern besondere Maßnahmen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

- 1. Sammelt alle Komponenten.** Bringt einen Molotowcocktail, das blaue und das grüne Ziel zu Ned (auf Kartenteil 9R).
- 2. Tötet das Supermonstrum.** Verwendet dafür Neds Molofix.



• SONDERREGELN

• Aufbau.

- Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Auf Kartenteil 9R steht eine Tür offen.
- **In dieser Mission gibt es nur ein Monstrum.** Stellt es in die angegebene Zone.
- **Stellt Ned in die angegebene Zone.** Falls jemand mit Ned spielen möchte, stellt einen Überlebenden dorthin, der in dieser Mission nicht gewählt wurde. Alle Missionsregeln, die für Ned gelten, gelten dann für diesen Überlebenden.

- **Das Supermonstrum.** Immer wenn das Monstrum getötet wird, wird es zurück in die Startbrutzone gestellt. Ihr könnt nur gewinnen, wenn ihr Neds Molofix in die Zone mit dem Monstrum werft (siehe unten).

- **Chemikalien mit lustigen Namen.** Jedes Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das blaue und grüne Ziel stellen jeweils eine Komponente für Ned dar. Legt das Ziel auf das Überlebendentableau. Es verbraucht keinen Platz im Inventar. Es darf wie eine Ausrüstungskarte getauscht werden.

2R	4V
7R	9R
8R	1R

	8x 	6x 
Überlebenden-Startzone	Angeberwaffen-kisten	Ziele (5 AP)
		
Brutzonen	Angeberkarren (fahrbar)	
		
Offene Tür	Ned	Monstrum

#15 FERTIGKEITEN

• **Die Geheimzutat? Tipp: Es ist nicht Liebe!** Ned wird nicht gespielt, aber zählt als Überlebender. Er ist auch kein Begleiter. Ihr verliert, wenn ein Zombie sich in seiner Zone befindet. Passt in dieser Zone besonders auf die Karte „Aaahh!!“ auf, wenn ihr sucht oder eine Angeberwaffenkiste aufnehmt!

- Für 1 Aktion dürfen Überlebende eine Komponente in Neds Zone fallen lassen (einen Molotowcocktail, das blaue oder grüne Ziel). Die drei Komponenten können nicht wieder aufgenommen werden.

- Wenn alle 3 Komponenten in Neds Zone liegen, werft die beiden Ziele ab. Ned überreicht den Molofix (in Form der Karte „Molotowcocktail“) an einen Überlebenden eurer Wahl in seiner Zone. Derjenige darf sein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren. Der Molofix wird genauso wie ein Molotowcocktail gespielt, ist aber die einzige Waffe, die das Supermonstrum töten kann.

• **Zu experimentell?** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.

• **Straßenschmeichler.** Die Angeberkarren können gefahren werden (siehe Seite 31). Sie enthalten jeweils eine einzige Angeberwaffe. Legt jeweils eine Angeberwaffenkiste darauf. Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsordieren.



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

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

[Aktion]: Schaden 2 - Die von dem Überlebenden geführten Waffen der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf), die einen Schadenswert von 1 hat, hat einen Schadenswert von 2.

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

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

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

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

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

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

2 Cocktails sind besser als 1 - Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn der Überlebende einen Molotowcocktail ablegt, um eine Fernkampfaktion auszuführen. Bei einem Ergebnis von 8 oder mehr darfst du die Molotowcocktail-Ausrüstungskarte stattdessen kostenlos in den Rucksack des Überlebenden legen. Das Würfelergebnis darf auf keine Weise geändert oder neu geworfen werden.

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