



ACHTUNG! WICHTIG!



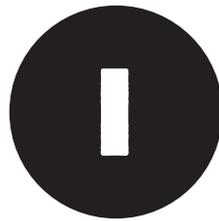
BITTE ERST LESEN, BEVOR IHR VORBLÄTTERT!

Es besteht das Risiko, dass ihr euch das Spiel verderbt, wenn ihr dieses Dokument lest.

Diese Liste ist für euch, **wenn ihr glaubt, dass euch etwas aus den Umschlägen fehlt**. Ihr könnt sie nutzen, um zu überprüfen, ob ihr alles habt, was ihr braucht. Außerdem habt ihr so sofortigen Zugang zu allem Material, das euch vielleicht fehlt. **Stellt sicher, dass ihr NUR DIE Seiten druckt, die ihr benötigt.**

Falls tatsächlich etwas fehlt, kontaktiert bitte unseren Ersatzteilservice:
<https://kundenservice.asmodee.de>

UMSCHLAG



Klebt diesen Sticker auf das Feld **RI** auf Seite 10 des Regelhefts.

HELDENKRÄFTE

Die Zombies tauchen immer schneller auf. Es ist Zeit für unsere Helden, die Herausforderung mit neuen Kräften anzunehmen!

Sobald ein Held eine Kräfte-Karte erhält, muss der Spieler, der diesen Helden spielt, diese Regeln befolgen. Weitere Kräfte folgen ...

Spielvorbereitung

Lege die Kräfte-Karte deines Helden vor dich.

Regeln

Zu Beginn deines Zugs bringst du wie gewohnt einen Zombie aus dem Vorrat ins Spiel, indem du den Würfel wirfst. Anschließend kommt noch ein zweiter Zombie wie auf der Kräfte-Karte beschrieben ins Spiel. Verdammt.

Andererseits besitzt du jetzt eine besondere Heldenkraft, die du jede Runde einsetzen kannst.

Denk daran: Nur Spieler mit einer Kräfte-Karte bringen einen zweiten Zombie ins Spiel.

Manche Helden-Kombinationen sind etwas stärker als andere. Ihr könnt ein wenig mit verschiedenen Kombinationen experimentieren, um sie zu finden.

E1

Klebt diesen Orden in euren Ausweis am Ende des Regelhefts.



Klebt diesen Sticker auf das Feld **MI** auf Seite 14 des Regelhefts.

Missionsgruppe HELDENKRÄFTE

Gewinnt eine Partie, in der mindestens ein Held eine Heldenkraft besitzt.

Gewinnt eine Partie, in der am Ende 3 Zombies in einem Hoffeld liegen.

Gewinnt eine Partie, in der alle 4 Helden ihre Heldenkräfte besitzen.



E1

HELDENKRAFT

DER ZWEITE ZOMBIE

Um den zweiten Zombie ins Spiel zu bringen, **werfe ich den Würfel noch einmal.**

KRAFT

Einmal pro Zug kann ich einen beliebigen Zombie von seinem Feld in ein benachbartes Feld bewegen, bevor ich mich selbst bewege.

E1



UMSCHLAG

2

HELDENKRAFT

DER ZWEITE ZOMBIE

Um den zweiten Zombie ins Spiel zu bringen, **werfe ich den Würfel noch einmal.**

KRAFT

Wenn ich mich in ein Feld ohne Zombies bewege, kann ich **2 Zombies in einem benachbarten Feld ausschalten ODER je einen in zwei unterschiedlichen benachbarten Feldern.**



E2



UMSCHLAG

3

Klebt diesen Sticker auf das Feld **R2** auf Seite 11 des Regelhefts.

E3

SUPER-ZOMBIE

Wenn ihr in einem Umschlag einen Super-Zombie findet, klebt ihr jeweils einen farbigen Sticker auf die Rückseite der beiden passenden Zombie-Plättchen (auf das Z).

Ihr müsst noch nicht alle Super-Zombies haben, um diese Regeln anzuwenden, allerdings müsst ihr alle Super-Zombies verwenden, die ihr habt.

Spielvorbereitung

Legt die Super-Zombie-Karten offen neben den Spielplan. Die entsprechenden Zombies sind nun Super-Zombies und werden mit der farbigen Seite nach oben gelegt.

Regeln

Immer wenn ihr einen Super-Zombie im gewürfelten Raum ins Spiel bringt, müsst ihr sofort die Kraft auf seiner Karte anwenden. Diese Kraft wird ausschließlich angewendet, wenn er ins Spiel kommt.

SEID VORSICHTIG!

Jeder Super-Zombie hat ein **Versteck**, in dem ihr ihn nicht ausschalten könnt: Ihr könnt jedoch weiterhin andere Zombies in diesem Raum bekämpfen!

NUTZT DIE KRÄFTE DER SUPER-ZOMBIES ZU EUREM VORTEIL.

Überlegt genau, wie ihr die Zombies und Helden einsetzt.

1/2

Klebt jeweils einen farbigen Sticker auf die Rückseite der beiden passenden Zombie-Plättchen.

E3



E3

Klebt diesen Sticker auf das Feld **M2** auf Seite 14 des Regelhefts.



Missionsgruppe SUPER-ZOMBIE

Gewinnt eine Partie mit mindestens einem Super-Zombie.

Gewinnt eine Partie mit allen 4 Super-Zombies.

Gewinnt eine Partie, in der ihr einen Super-Zombie mit der Kraft eines anderen Super-Zombies aus seinem Versteck gelockt habt.

SUPER-ZOMBIE

Zieht einen anderen Zombie an.

KRAFT

Wenn sie ins Spiel kommt, wählt ihr einen **Zombie in einem benachbarten Feld** aus und bewegt ihn in das **Feld, in dem dieser Super-Zombie gerade ins Spiel gekommen ist.**

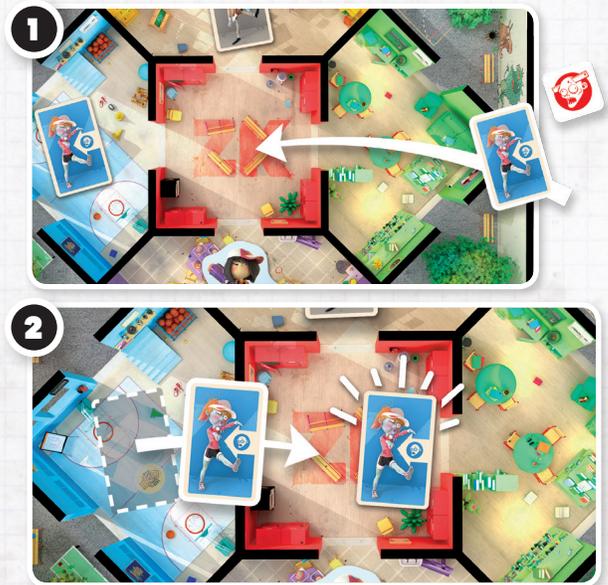
Ignoriert diese Kraft, falls keine Zombies benachbart sind.

VERSTECK

Der blaue Raum ist ihr Versteck.

Ihr könnt sie in diesem Raum nicht ausschalten.

E3



UMSCHLAG

4

E4
Klebt jeweils einen farbigen Sticker auf die Rückseite der beiden passenden Zombie-Plättchen.

Klebt diesen Orden in euren Ausweis am Ende des Regelhefts.



SUPER-ZOMBIE

Sucht nach dem Ausgang.

KRAFT

Wenn er ins Spiel kommt, **bewegt ihr ihn direkt in ein benachbartes Hoffeld eurer Wahl.**

Ignoriert diese Kraft, falls dieser Super-Zombie im roten Raum ins Spiel kommt.

VERSTECK

Der rote Raum ist sein Versteck.

Ihr könnt ihn in diesem Raum nicht ausschalten.



E4



UMSCHLAG

5

Klebt diesen Sticker auf das Feld **R3** auf Seite 11 des Regelhefts.

KLONE

Es kommen immer mehr Super-Zombies! Ihr braucht mehr Helden zur Unterstützung im Kampf, aber es ist niemand sonst da. Vielleicht könnt ihr euch selbst klonen? Vier Fäuste sind schließlich besser als zwei!

Sobald ein Held einen Klon hat, muss der Spieler, der diesen Helden spielt, diese Regeln befolgen. Weitere Klone folgen ...

Spielvorbereitung

Stelle deinen Klon vor dich.

Regeln

Wenn du die leere Seite würfelst, stellst du deinen Klon in den gleichen Raum wie deinen Helden. Wenn du das nächste Mal die leere Seite würfelst, nimmst du deinen Klon wieder vom Spielplan.

SEI VORSICHTIG!

Solange dein Klon im Spiel ist, **ist die Kraft deines Helden deaktiviert**. Dein Zug ist nun ein wenig anders, denn du musst quasi zweimal ziehen:

1. Wirf den Würfel, um einen Zombie ins Spiel zu bringen. Anschließend musst du einen zweiten Zombie so ins Spiel bringen, wie es auf deiner Kräfte-Karte beschrieben ist.
2. Ziehe wie gewohnt mit einem deiner Charaktere (Held oder Klon, deine Wahl).
3. Ziehe dann mit deinem anderen Charakter.

E5



Klebt diesen Sticker auf das Feld **M3** auf Seite 14 des Regelhefts.

Missionsgruppe KLONE



Verriegelt das letzte Tor mit einem Helden und seinem Klon.

Gewinnt eine Partie mit mindestens 2 Klonen auf dem Spielplan.

Gewinnt eine Partie, nachdem ihr 2 verschiedene Tore im Zug eines einzigen Spielers verriegelt habt (eins mit seinem Helden, ein anderes mit seinem Klon).

E5



E5

UMSCHLAG

6

Klebt diesen Orden in
euren Ausweis am Ende
des Regelhefts.



E6

HELDENKRAFT

DER ZWEITE ZOMBIE

Ich stelle den zweiten Zombie in
ein Hoffeld meiner Wahl.

KRAFT

Ich schalte sofort alle Zombies
aus, die in meinem Feld ins
Spiel kommen (auch wenn ich
nicht am Zug bin), selbst wenn
es ein Super-Zombie ist, der
sein Versteck betritt. Ich bin so
schnell, dass er nicht mal Zeit
hat, seine Superkraft zu aktivieren.



E6



UMSCHLAG

7



UMSCHLAG

8

E8

Klebt jeweils einen farbigen Sticker auf die Rückseite der beiden passenden Zombie-Plättchen.

Klebt diesen Orden in euren Ausweis am Ende des Regelhefts.



SUPER-ZOMBIE

Jagt einen andern Zombie davon.

KRAFT

Wenn sie ins Spiel kommt, **nehmt ihr einen Zombie aus demselben Feld, und bewegt ihn in ein benachbartes Feld.**

Ignoriert diese Kraft, falls keine anderen Zombies in dem Raum liegen, in dem sie ins Spiel kommt.

VERSTECK

Der grüne Raum ist ihr Versteck.

Ihr könnt sie in diesem Raum nicht ausschalten.

E8



UMSCHLAG

9



UMSCHLAG

10

HELDENKRAFT

DER ZWEITE ZOMBIE

Ich stelle den zweiten Zombie **in dasselbe Feld wie den ersten.**

KRAFT

Nachdem ich den Zombie-Würfel geworfen habe, **kann ich zwei Züge machen.** In beiden Zügen kann ich mich normal bewegen und handeln. (Den Zombie-Würfel werfe ich nicht noch mal!)



E10



UMSCHLAG



E11
Klebt jeweils einen farbigen Sticker auf die Rückseite der beiden passenden Zombie-Plättchen.

Klebt diesen Orden in euren Ausweis am Ende des Regelhefts.



SUPER-ZOMBIE

Schnappt einen Helden.

KRAFT

Wenn er ins Spiel kommt, **bewegt ihr einen Helden von einem benachbarten Feld in den Raum dieses Super-Zombies.**

Ignoriert diese Kraft, falls keine Helden in benachbarten Feldern stehen.

VERSTECK

Der violette Raum ist sein Versteck.

Ihr könnt ihn in diesem Raum nicht ausschalten.

E11



1



2



UMSCHLAG

12



UMSCHLAG

13

Klebt diesen Orden in euren Ausweis am Ende des Regelhefts.



E13

GLÜCKWUNSCH!

Ihr habt soeben den höchsten Rang erreicht!

Aber das Spiel ist noch nicht vorbei!

Obwohl eure Fortschrittsleiste jetzt voll ist, könnt ihr weiterhin erfüllte Missionen mit Trophäen-Stickern markieren.

Außerdem habt ihr hier **3 ultimative Herausforderungen!** Jede von ihnen hat verschiedene Regeln zum Spiel Aufbau und Spielablauf.

Ihr solltet immer die Grundregeln und die zusätzlichen Regeln befolgen, außer diese Sonderregeln besagen etwas anderes.

Jede Herausforderung hat 3 verschiedene Schwierigkeitsstufen, abhängig von der Spieleranzahl und davon, welche Helden im Spiel sind. **Wenn ihr gewinnt, dürft ihr einen Sticker auf die Stufe kleben, die ihr erfüllt habt.**



GEFAHR IM VERZUG

Herausforderung 1

Legt zu Beginn der Partie **je 2 Zombies in den gelben und den violetten Raum**. (Legt den violetten Super-Zombie nicht in sein Versteck.) Legt keine Zombies in die Hoffelder.

Verteilt die Helden auf den **grünen und blauen Raum**.

Direkt bevor ihr ein Hoftor verriegelt, müsst ihr den **Zombie am Ende des Vorrats aus dem Spiel nehmen und in die Schachtel zurücklegen**.

Ihr habt von nun an weniger Zombies zur Verfügung. Wenn ihr keinen Zombie entfernen könnt, dürft ihr auch kein Schloss legen.

STUFE 01



STUFE 02



STUFE 03



E13

RAUM DER SCHLÖSSER

Herausforderung 2

Legt zu Beginn des Spiels die **4 Schlösser in den roten Raum und verteilt 4 Zombies** auf die übrigen Räume der Schule. (Legt keinen Super-Zombie in sein passendes Versteck.) Legt keine Zombies in die Hoffelder. **Verteilt die Helden auf die Hoffelder**.

Eure Helden können im roten Raum **Schlösser aufnehmen und mit sich tragen**, wenn sie sich bewegen (maximal 1 Schloss pro Held). Falls ein Klon mit einem Schloss vom Spielfeld genommen wird, legt ihr das Schloss zurück in den roten Raum. Dein Held **muss ein Schloss mit sich tragen**, um (mit einem anderen Helden gemeinsam) ein Tor verriegeln zu können.

STUFE 01



STUFE 02



STUFE 03



DIE SPEZIALISTEN

Herausforderung 3

Baut das Spiel wie gewohnt auf, jedoch **ist der Klon von einem von euch aktiv und steht mit im roten Raum**.

Tore können von einem Helden nur gemeinsam mit seinem Klon verriegelt werden.

Es ist immer nur genau ein Klon im Spiel. Sobald ein neuer Klon ins Spiel kommt, wird der aktive Klon entfernt. Sollte ein Klon den Spielplan verlassen, kommt ein neuer Klon eurer Wahl ins Spiel.

STUFE 01



STUFE 02



STUFE 03



E13