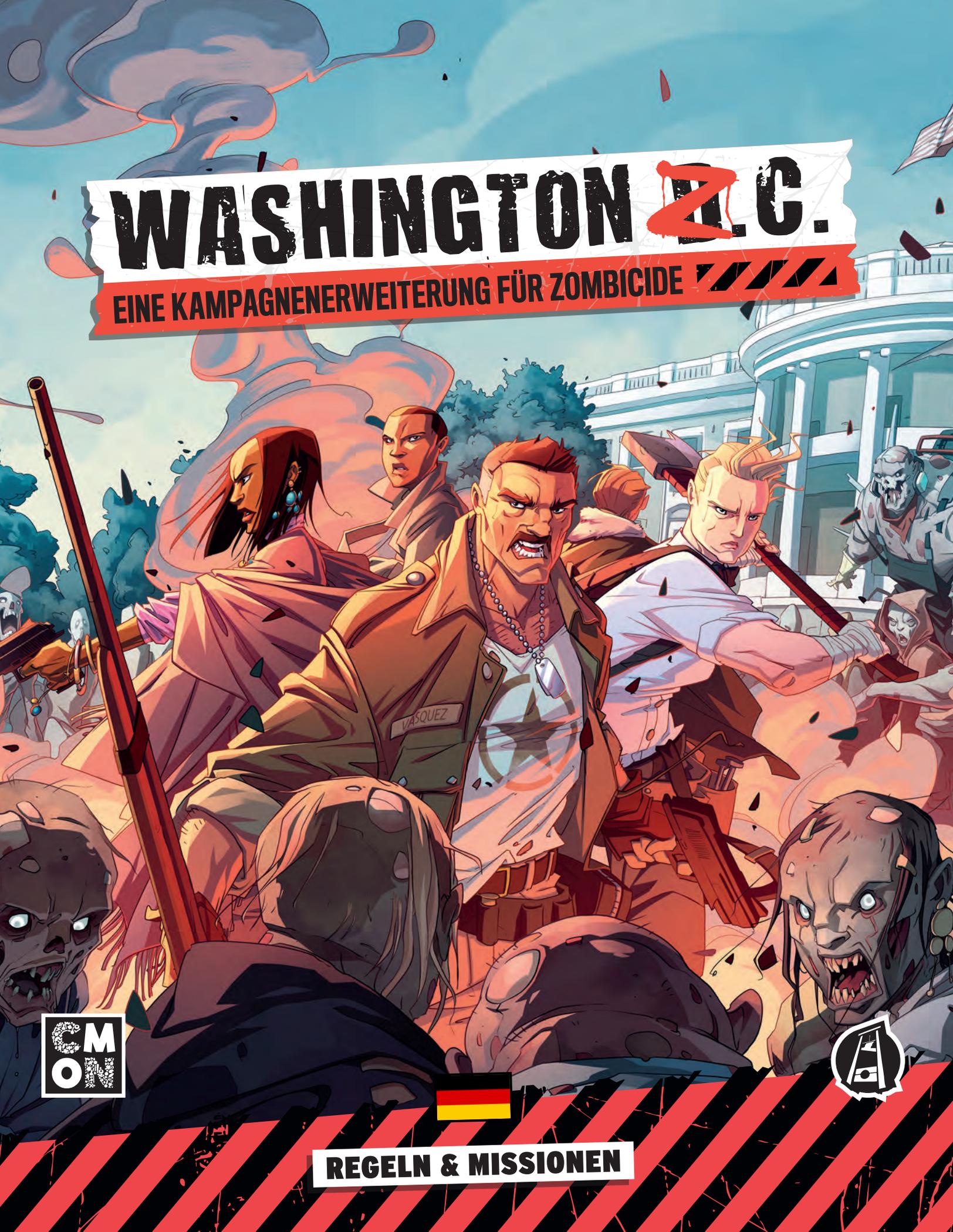


WASHINGTON Z.C.

EINE KAMPAGNERWEITERUNG FÜR ZOMBICIDE



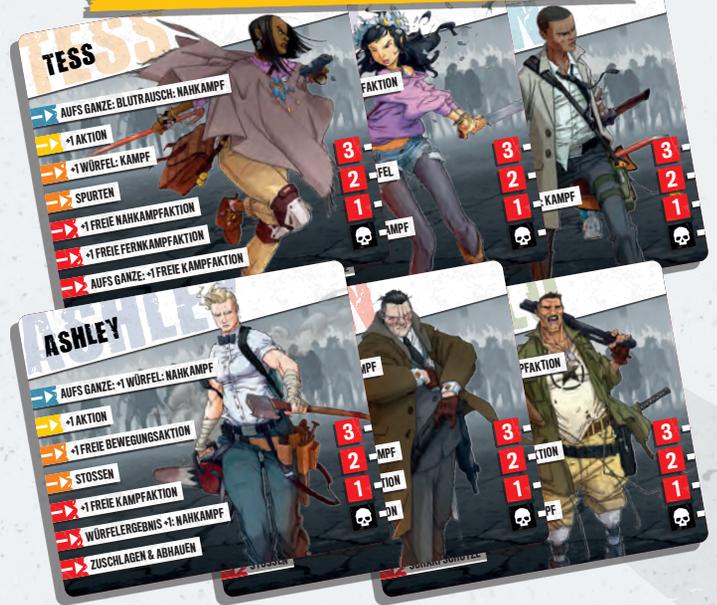
REGELN & MISSIONEN

KAPITEL

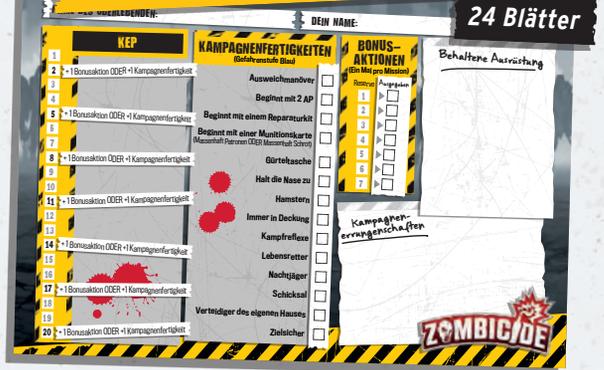
- **SPIELMATERIAL**.....2
- **DIE DUNKLE HAUPTSTADT**.....4
- **ERWEITERTE REGELN**.....4
 - „Aufs Ganze“ gehen 5
 - Ausrüstung behalten..... 6
- K.O.- / TOT-REGELN**..... 7
- DIE UHR UND NACHTREGELN** 7
 - Nachtregeln..... 8
 - Lichtquellen..... 8
- **SONDERREGELN: WASHINGTON Z.C. 11**
 - GEHEIMDIENST**..... 11
 - FLURE** 11
 - HUMVEE** 11
 - SANDSÄCKE**..... 11
 - PANZER**..... 12
- **KAMPAGNENREGELN**.....13
 - KAMPAGNENBOGEN**..... 13
 - KEP-Leiste 14
 - Kampagnenfertigkeiten..... 14
 - Bonusaktionen..... 14
 - Behaltene Ausrüstung..... 14
 - Kampagnenerrunggenschaften..... 15
 - ZIELKARTEN** 15
 - Spielvorbereitung 16
 - Eine Zielkarte aufnehmen 17
 - Errunggenschaften und Schlüsselwörter 18
- **KAMPAGNE WASHINGTON Z.C.:**
 - INFIZIERTER STAAT** 18
 - M1 - TRETET DEM UNMÖGLICHEN ENTGEGEN.....18
 - M2 - LASST NIEMANDEN ZURÜCK 20
 - M3 - DEFCON 5: NACHKLANG.....21
 - M4 - DAS KRIEGSGEBIET..... 22
 - M5 - DEFCON 4: ÄRGER IM WEISSEN HAUS..... 24
 - M6 - DEFCON 3: BESICHTIGUNGSTOUR 25
 - M7 - FINDET DIE SCHLÜSSELKARTE 26
 - M8 - SETZT DEN AUFZUG INSTAND 27
 - M9 - DEFCON 2: KEINE ZEIT ZU VERLIEREN..... 28
 - M10 - DEFCON 1: AUF MESSERS SCHNEIDE 29
 - **NEUE FERTIGKEITEN**.....31
 - **CREDITS**.....31
 - **ÜBERSICHT EINER SPIELRUNDE**..... 32

#01 SPIELMATERIAL

6 ÜBERLEBENDEN-CHARAKTERBÖGEN



1 BLOCK FÜR KAMPAGNENBÖGEN



8 PLÄTTCHEN





6 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



95 AUSTRÜCKKARTEN

6x Erweiterte Startausrüstung

45x Erweiterte Ausrüstung



11x Erweiterte Angeberwaffen

33x Geheimdienstausrüstung



6 „AUF S GANZE“-WÜRFEL



8 MINIATUREN

6 Überlebende

2 Begleiter



Angelo

Justin

Anton

Tess

Mindy

Ashley

Der Präsident

Taylor

#02 DIE DUNKLE HAUPTSTADT

Wo wart ihr, als die Zombieinvasion begann? Natürlich erinnere ich mich daran. Wir waren in Washington, D.C. Zu diesem Zeitpunkt haben wir uns noch nicht gekannt. Wir waren ganz normale Leute, die ein ganz normales Leben führten. Wir hatten einen Job und mussten Rechnungen bezahlen. Ein kleines Fahrrad im Getriebe. Aber wie wir bald herausfanden, ist das Schicksal nie in Stein gemeißelt. Du bist der Künstler in deinem Leben. Manchmal brauchst du dafür nur einen kleinen Schubs. Ja, ja. In diesem Fall war es ein großer Schubs. Zuerst haben wir Lärm in der Ferne gehört. Ein Rumoren auf der anderen Seite der Stadt. Wir sahen, wie Leute wie panische Fledermäuse in alle Richtungen davon stieben. Dann hörten wir Schüsse, Explosionen und Schreie. Das Chaos führte zum Sturz der Welt: Die ultimative Freiheit hatte für uns begonnen. An diesem Tag wurde aus Washington, D.C. Washington, Z.C., was für „Zombie City“ steht. Lasst mich euch unsere Geschichte erzählen.

Zombicide: Washington Z.C. ist eine Erweiterung für *Zombicide: Zweite Edition*. Diese Anleitung enthält erweiterte Regeln für das *Zombicide*-System sowie eine Kampagne, die in Washington, Z.C. spielt.

Was ist eine Kampagne? Eine Kampagne besteht aus einer Reihe von Missionen, die eine zusammenhängende Geschichte erzählen. Die Überlebenden sind dabei die Helden. Die Entscheidungen, die ihr trefft, haben direkten Einfluss auf die weiteren Ereignisse. Die Überlebenden verbessern sich mit der Zeit, erlangen neue Fertigkeiten und nehmen ihre starken Waffen von einer Mission zur nächsten mit. Die beste Belohnung ist aber nicht die Beute: Es sind die Erinnerungen an die Geschichten, die ihr mit euren Freunden gespielt und geteilt habt.

In der Kampagne *Infizierter Staat* spielt ihr 10 Missionen mit den erweiterten Regeln dieses Grundspiels, die die Atmosphäre des Spiels noch verstärken. Außerdem gibt es neue Ausrüstungsregeln, mit denen die Überlebenden „aufs Ganze“ gehen können. Dafür werden besondere Würfel geworfen, um zusätzliche Zombies zu töten, aber mit dem Risiko, die Waffe dabei zu beschädigen. Diese Würfel werden auch dafür verwendet, um mit ein bisschen Glück die Ausrüstung zur nächsten Mission mitzunehmen. In dieser Kampagne wird die Uhr als besonderes Startspielerplättchen verwendet, die den Verlauf der Zeit abbildet. Wenn die Sonne hinter dem Rand des Spielplans untergeht, gelten in der *Zombicide*-Welt die Nachtregeln!

Zombicide: Washington Z.C. ist eine Erweiterung für *Zombicide: Zweite Edition*.



#03 ERWEITERTE REGELN

In diesem Kapitel werden die erweiterten Regeln für *Zombicide*-Partien erklärt. Sie werden in der Kampagne *Infizierter Staat* (siehe S. 18) verwendet und geben außerdem eigenständigen Missionen etwas Würze!

ERWEITERTE AUSTRÜSTUNGSREGELN

Es ist wie im Film. Die Bösen dringen weiterhin in das am besten geschützte Land der Welt ein. Viele Leute sind im Kampf gestorben und haben ihre Waffen liegen gelassen, als sie als Zombies zurückkehrten. So viel Auswahl und nur zwei Hände!



Die Erweiterten Ausrüstungskarten ersetzen die Ausrüstungskarten aus dem Grundspiel. Die Geheimdienstausrüstungskarten werden zusammen mit dem Schauplatz Washington verwendet. Beide verwenden die neuen Regeln für das Behalten von Ausrüstung und fürs „Aufs Ganze“-Gehen.

Zombicide: Washington Z.C. enthält mehrere Ausrüstungskarten, die die besonderen „Aufs Ganze“-Würfel verwenden.

- Die Erweiterten Ausrüstungskarten aus *Washington Z.C.* ersetzen die Ausrüstungs-, Startausrüstungs- und Angeberwaffenkarten aus *Zombicide: Zweite Edition* mit den „Aufs Ganze“- und Behalten-Werten, die auf der nächsten Seite erklärt werden. **Ersetzt einfach die entsprechenden Stapel jeweils mit der Erweiterten Variante davon.**
- Die Geheimdienstausrüstungskarten werden mit der Kampagne *Zombicide: Washington Z.C.* und den Kartenteilen verwendet (siehe S. 11).

! DIE „AUF S GANZE“-WÜRFEL

Die „Aufs Ganze“-Würfel werden wie normale Würfel verwendet. Sie haben aber ein besonderes Defekt-Symbol, das die 1 ersetzt. Wendet die entsprechenden Spieleffekte an, wenn „Defekt“ geworfen wird.



Das Defekt-Symbol auf „Aufs Ganze“-Würfeln ersetzt die 1 (auf gewöhnlichen Würfeln).

• „AUF S GANZE“ GEHEN

Ja, ich weiß, so sollte das nicht funktionieren. Aber schau dir das mal an!



Der „Aufs Ganze“-Wert bietet zusätzliche Würfel, die gegen Zombies geworfen werden können. Allerdings entsteht dabei das Risiko, dass die Waffe beschädigt wird und verloren geht.

Du darfst ansagen, dass du „aufs Ganze“ gehst, bevor dein Überlebender eine beliebige Kampfaktion ausführt, bei der er eine Waffe mit einem „Aufs Ganze“-Wert verwendet. Bei der nun folgenden Kampfaktion fügst du die angegebene Anzahl an „Aufs Ganze“-Würfel zu den normalen Würfeln hinzu und führst dann die Aktion aus. Jetzt heißt es alles oder nichts! Es wird immer die komplette „Aufs Ganze“-Würfelanzahl zu den normalen Würfeln hinzugefügt.

Die „Aufs Ganze“-Würfel funktionieren wie normale Würfel und verursachen Treffer, wenn der Genauigkeitswert der Waffe erreicht wird. Wirfst du allerdings 1 oder mehrere Defekt-Symbole mit beliebig vielen „Aufs Ganze“-Würfeln, ist die Waffe beschädigt. Lege die Waffenkarte direkt nachdem du die Kampfaktion abgehandelt hast ab.

Beidhändig geführte Waffen werden normal verwendet und fügen die „Aufs Ganze“-Würfel von beiden Waffen hinzu. (Zur Erinnerung, es heißt alles oder nichts. Entweder gehst du ruhmreich hervor oder du gehst nach Hause.) Jedes geworfene Defekt-Symbol bedeutet, dass 1 der Waffen abgelegt werden muss. Also werden bei 2 oder mehr Defekt-Symbolen beide Waffen abgelegt.

WICHTIG: „Aufs Ganze“-Würfel können auf keine Weise neu geworfen werden. (Die Fertigkeit **GLÜCKSPILZ**, die Karten **Massenhaft Patronen** oder **Massenhaft Schrot** haben beispielsweise keinen Effekt bei „Aufs Ganze“-Würfeln.)

BEISPIEL 1: Justin geht mit einem Baseballschläger „aufs Ganze“. Bei dieser Waffe werden 2 normale Würfel und 1 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Alle 3 Würfel werden zusammen mit einem Genauigkeitswert von 3+ geworfen. Er wirft mit den normalen Würfeln eine 1 und eine 2, also 1 Treffer. Die 1 ist kein Defekt-Symbol, da es sich um einen normalen Würfel handelt. Mit dem „Aufs Ganze“-Würfel wirft er eine 3, also auch 1 Treffer. Der Angriff erzielt insgesamt 2 Treffer.

BEISPIEL 2: Justin geht mit einer Schrotflinte „aufs Ganze“. Bei dieser Waffe werden 2 normale Würfel und 2 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Alle 4 Würfel werden zusammen mit einem Genauigkeitswert von 4+ geworfen. Er wirft mit den normalen Würfeln eine 3 und eine 4, also 2 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft er eine 3 und ein Defekt-Symbol, also 1 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Der Angriff erzielt insgesamt 3 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Alle Treffer werden wie gewohnt zugeteilt. Danach wird die Schrotflinte abgelegt.



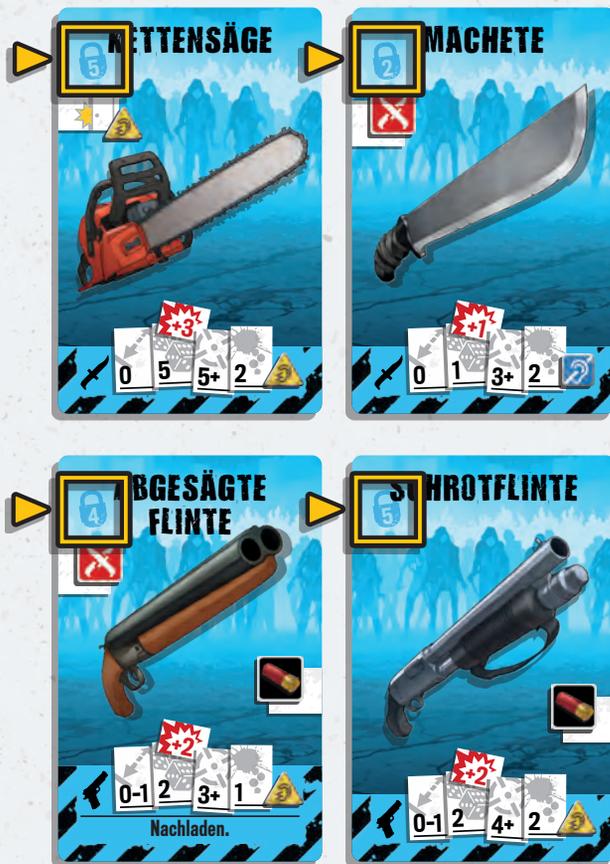
BEISPIEL 3: Justin geht mit zwei Katanas „aufs Ganze“. Bei jeder Waffe werden 2 normale Würfel und 2 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Durch die beidhändig geführten Waffen werden insgesamt 4 normale Würfel und 4 „Aufs Ganze“-Würfel mit einem Genauigkeitswert von 4+ geworfen. Er wirft mit den normalen Würfeln eine 1, eine 2, eine 3, und eine 4, also 2 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft er ein Defekt-Symbol, eine 3, eine 4 und eine 5, also 3 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Der Angriff erzielt insgesamt 5 Treffer und 1 Defekt-Symbol. Alle Treffer werden wie gewohnt zugeteilt. Danach wird 1 der Katanas abgelegt. Das andere Katana kann weiterhin verwendet werden.

BEISPIEL 4: Angelo geht mit zwei Maschinenpistolen „aufs Ganze“ und hat eine Karte **Massenhaft Patronen** in seinem Inventar. Bei jeder Waffe werden 3 normale Würfel und 3 „Aufs Ganze“-Würfel geworfen. Durch die beidhändig geführten Waffen werden insgesamt 6 normale Würfel und 6 „Aufs Ganze“-Würfel mit einem Genauigkeitswert von 5+ geworfen. Er wirft mit den normalen Würfeln eine 1, eine 2, eine 3, eine 4, eine 5 und eine 6, also 1 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft er ein Defekt-Symbol, ein Defekt-Symbol, ein Defekt-Symbol, eine 1, eine 2 und eine 3, also 2 Treffer und 3 Defekt-Symbole. „Aufs Ganze“-Würfel können nicht neu geworfen werden, daher verliert Angelo durch die 3 Defekt-Symbole beide Maschinenpistolen nachdem er die Fernkampfaktion abgehandelt hat. Trotzdem kann Angelo die Karte **Massenhaft Patronen** verwenden, um die 6 normalen Würfel neu zu werfen und versuchen, seine Würfel-ergebnisse zu verbessern.



• **AUSRÜSTUNG BEHALTEN**

Es liegen wirklich genug Waffen herum, um alle Zombies zur Strecke zu bringen. Und an Essen zu kommen, ist nicht so schwer, wenn du bereit bist, dafür zu kämpfen. Nein, das eigentliche Problem ist, unsere besten Waffen in Schuss zu halten. An Ersatzteile ist äußerst schwer ranzukommen. Also gewöhnt euch lieber nicht zu sehr an eine bestimmte Waffe, okay?



Der Behalten-Wert ermöglicht es den Überlebenden, Ausrüstungskarten von einer Mission zur nächsten mitzunehmen. Achtet auf ein ausgeglichenes Inventar, da die stärksten Waffen oft am schwierigsten zu behalten sind!

Vielleicht möchtet ihr aufeinanderfolgende *Zombicide*-Partien mit denselben Überlebenden oder die Kampagne aus dieser Erweiterung spielen. In diesen Fällen zeigt der Behalten-Wert die Haltbarkeit der Ausrüstungskarten an und ermöglicht den Überlebenden manche davon von einer Mission zur nächsten mitzunehmen.

Das Inventar jedes Überlebenden wird am Ende jeder Mission abgelegt, ausgenommen der Ausrüstungskarten, die einen **Behalten**-Wert haben. Wurf nacheinander für jede Karte so viele „Aufs Ganze“-Würfel, wie der Behalten-Wert der Karte angibt.

- **Falls du 1 oder mehr Defekt-Symbole erzielst**, musst du die Ausrüstungskarte ablegen. Sie hatte vor der nächsten Mission eine Fehlfunktion und ist verloren.
- **Falls du keine Defekt-Symbole erzielst**, behältst du die Ausrüstungskarte. Der Überlebende beginnt die nächste Mission mit dieser Ausrüstung. Die Karte wird ihm während der Spielvorbereitung zusätzlich zu der Startausrüstung automatisch zugewiesen. Du kannst das Inventar des Überlebenden vor Beginn der Partie beliebig sortieren.

WICHTIG: Der Behalten-Wurf kann in keinsten Weise neu geworfen werden.

Bei größeren Spielgruppen kann es vorkommen, dass es nicht genügend Ausrüstungskarten einer Art für die Überlebenden gibt. In diesem Fall entscheidet ihr, welche Überlebenden die verfügbaren Ausrüstungskarten erhalten. Andere Überlebende haben ihre Ausrüstung verloren.

BEISPIEL: Mindy beendet eine *Zombicide*-Partie mit einer Kettensäge (Behalten 5), einer Machete (Behalten 2), zwei Abgesägte Flinten (Behalten 4) und einer Ausrüstungskarte Massenhaft Schrot (kein Behalten-Wert).

- Die Ausrüstungskarte Massenhaft Schrot hat keinen Behalten-Wert und wird sofort abgelegt.
- Für die Kettensäge wirft sie 5 „Aufs Ganze“-Würfel: ein Defekt-Symbol, eine 1, eine 2, eine 3 und eine 4. Ein einziges Defekt-Symbol reicht, um die Waffe zu verlieren und sie ablegen zu müssen.
- Bei der Machete wirft sie 2 „Aufs Ganze“-Würfel: eine 1 und eine 2, keine Defekt-Symbole. Mindy behält die Machete für die nächste Mission.
- Bei der ersten Abgesägten Flinte wirft sie 4 „Aufs Ganze“-Würfel: eine 1, eine 2, eine 3 und eine 4, keine Defekt-Symbole. Mindy behält die Abgesägte Flinte ebenfalls.
- Bei der zweiten Abgesägten Flinte wirft sie 4 „Aufs Ganze“-Würfel: ein Defekt-Symbol, ein Defekt-Symbol, eine 1, eine 2, also 2 Defekt-Symbole! Die Abgesägte Flinte ist verloren und wird abgelegt.



K.O.- / TOT-REGELN

- Sei mein Zeuge!
- Schon wieder!

Vom klassischen *Zombicide* seid ihr gewohnt, dass ihr verliert, sobald ein Überlebender getötet wird. Das muss nicht der Fall sein, wenn ihr eine Kampagne spielt und die folgenden Regeln befolgt. Die K.o.-Regeln geben euch etwas zusätzliche Zeit, um einen gefallenen Kameraden zu retten, bevor er endgültig stirbt.

Ein Überlebender, dessen Wundenanzeiger auf 0 sinkt, ist k. o. (aber nicht tot). Lege seine Miniatur in der Zone, in der sie sich derzeit befindet, auf die Seite und lege alle Ausrüstungskarten, die er besitzt, ab. (Behalten-Würfe sind nicht erlaubt.)

Der Überlebende wird jetzt bis zur Endphase der **darauf folgenden** Spielrunde (**nicht** der aktuellen Spielrunde) wie ein Zielplättchen behandelt. Er kann von einem anderen Überlebenden mit der Aktion „Ein Ziel aufnehmen“ aufgenommen werden. Falls er nicht bis zur Endphase der darauffolgenden Spielrunde aufgenommen wurde, ist er tot.

- Falls der Überlebende im K.o.-Zustand aufgenommen wird, wird seine Miniatur auf sein eigenes Tableau gestellt. Er ist nicht tot, kann in dieser Mission aber nicht mehr gespielt werden. Er ist erst wieder in der nächsten Mission bereit.
- Falls der Überlebende im K.o.-Zustand **nicht** aufgenommen wird, ist er endgültig **tot**. Entfernt seine Miniatur. Überprüft die Missionsziele, da es sein kann, dass eine Mission verloren ist, wenn ein Überlebender stirbt. Der tote Überlebende kann bis zum Ende der Kampagne nicht mehr gespielt werden.

HINWEIS: Notiert euch, welche Überlebende gestorben sind, um sicherzugehen, dass sie nicht mehr in derselben Kampagne verwendet werden.

Wenn dein Überlebender tot ist, darfst du für die nächste Mission einen anderen Überlebenden wählen und beginnst mit einem neuen Kampagnenbogen. Dadurch verlierst du die gesamte Ausrüstung, KEP, Bonusaktionen und Kampagnenfertigkeiten deines toten Überlebenden (siehe S. 14). **Kampagnenerreignisse hingegen werden vom toten Überlebenden auf seinen Nachfolger übertragen.**

Falls keine Überlebenden zum Spielen übrig sind (alle sind k. o. oder tot), ist die Kampagne für alle Spieler verloren.

DIE UHR UND NACHTREGELN

Zombies müssen nicht essen, sich ausruhen oder schlafen. Und Unterhaltung brauchen sie auch nicht. Was für ein langweiliges, infiziertes Leben. Egal. Sei kein Zombie. Wenn du den Überblick über die Zeit behältst, kann das dein Mittagessen, dein Leben und deinen Sinn für Humor retten!



Die Uhr ist ein erweitertes Startspielerplättchen und bildet die Zeit ab, die während einer Mission vergeht. Früher oder später bricht die Nacht herein, die ihre eigenen Nachtregeln mit sich bringt.

Die Uhr bildet die Stunden sowie den Tag- und Nachtzyklus ab und dient gleichzeitig als Startspielerplättchen. Die Missionsbeschreibung gibt die Stunde an, zu der die Mission startet. Dann wird die Uhr in jeder Endphase um 1 Stunde weitergestellt, bevor sie an den nächsten Spieler weitergegeben wird. Am **Tag (von 7 bis 18 Uhr)** gelten die normalen Regeln. In der **Nacht (von 19 bis 6 Uhr)** gelten die Nachtregeln.

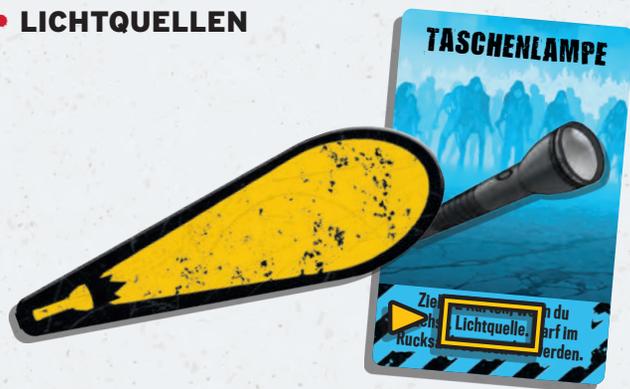
Ihr könnt die Uhr sowie die Nachtregeln in euren klassischen *Zombicide*-Partien verwenden. In diesem Fall verwendet ihr die aktuelle Uhrzeit als Startstunde der Partie.



• NACHTREGELN

- Die Sichtlinien sind für Zombies auf die Reichweite 0 begrenzt.
- Die Sichtlinien sind für Überlebende auf die Reichweite 0-1 begrenzt.
- Fernkampfangriffe haben eine Genauigkeit von 6+ (um einen Treffer zu erzielen, muss eine **6+** geworfen werden). Spieleffekte, die sich auf die Genauigkeit beziehen (wie zum Beispiel WÜRFELERGEBNIS +1: FERNKAMPF), gelten dennoch. Automatische Erfolge, wie beim Werfen eines Molotowcocktails, gelten ebenfalls.

• LICHTQUELLEN



Taschenlampen haben das Schlüsselwort „Lichtquelle“. Immer wenn ein Überlebender eine Taschenlampe verwendet, wird ein Lichtstrahl-Plättchen auf den Spielplan gelegt. Das Licht hebt die meisten Nachtregeln auf und stachelt die Zombies noch weiter an!

Taschenlampen haben das Schlüsselwort **Lichtquelle** und können verwendet werden, um Zonen **in der Nacht** zu erleuchten. Diese Regeln haben am Tag keine Auswirkungen.

Eine Taschenlampe ist unter folgenden Umständen **AN**:

- Der Überlebende gibt 1 Aktion aus, um die Taschenlampe anzuschalten.
- Der Überlebende führt eine Suchaktion aus und verwendet dabei seine Taschenlampe.
- Der Überlebende verkündet eine Fernkampfaktion in Reichweite 0-1 und verwendet dabei seine Taschenlampe. Bevor die Fernkampfaktion abgehandelt wird, wird ein Lichtstrahl-Plättchen in die Zone gelegt.

Lege einen Lichtstrahl über 2 Zonen: die Zone des Überlebenden und eine weitere benachbarte Zone (nicht diagonal).

Der Lichtstrahl folgt dem Überlebenden immer wenn er sich bewegt und kann mit jeder Aktion kostenlos neu ausgerichtet werden. Bei einer Fernkampfaktion in Reichweite 0-1 ist die andere Zone, die von dem Lichtstrahl verdeckt wird automatisch die Zielzone.

Eine Taschenlampe ist unter folgenden Umständen **AUS**:

- Der Überlebende gibt 1 Aktion aus, um die Taschenlampe auszuschalten.
- Der Überlebende tauscht oder legt die Taschenlampe ab, die er gerade verwendet, um die Zonen zu erleuchten. Entferne das Lichtstrahl-Plättchen, das der Überlebende erzeugt hat.

Folgende Regeln gelten für Zonen, die durch einen Lichtstrahl erleuchtet werden:

- Figuren können wie gewohnt Sichtlinien in erleuchtete Zonen hineinziehen.
- Die Genauigkeit von Fernkampfangriffen, die gegen erleuchtete Zonen gerichtet sind, wird nicht länger von den Nachtregeln beeinträchtigt.



- Direkt vor der Zombiephase: Jeder Zombie, der eine Sichtlinie zu 1 oder mehr Lichtstrahlen hat, erhält sofort eine Extra-Aktivierung. Dann wird die Zombiephase wie gewohnt ausgeführt. Jeder Zombie darf durch Lichtstrahlen nur eine einzige Extra-Aktivierung pro Spielrunde erhalten. Vergesst nicht, dass Lichtstrahlen von weitem gesehen werden können, da die Figuren Sichtlinien in erleuchtete Zonen wie gewohnt hineinziehen können!

HINWEIS: Ein Lichtstrahl leuchtet nicht durch Hindernisse hindurch, die die Sichtlinie unterbrechen, wie verschlossene Türen, Wände und Panzer. Er kann trotzdem gegen eine Wand gerichtet werden, um zu verhindern, dass eine zweite Zone erleuchtet wird.

Die Nacht ist hereingebrochen. Antons Sichtlinie ist auf die Reichweite 0-1 begrenzt und in der Nähe sind 2 Läufer. Anton kann seine Schrotflinte gegen sie verwenden, aber die Nacht ändert die Genauigkeit seiner Waffe auf 6+. Anton führt eine Fernkampfaktion aus und schaltet seine Taschenlampe kostenlos an, bevor er die Würfel wirft. Es wird ein Lichtstrahl-Plättchen über Antons Zone und die Zone der Läufer gelegt. Jetzt hat die Schrotflinte wieder eine Genauigkeit von 4+, aber die beiden Zonen sind nun erleuchtet.

Die Sichtlinie dieser Läufer war auf Reichweite 0 begrenzt. Sie haben Anton und Angelo nicht gesehen und hätten sich auf die lauteste Zone zubewegt. Da Anton seine Taschenlampe angeschaltet hat, haben die Läufer Sichtlinien auf Antons Zone, da sie von dem Lichtstrahl erleuchtet wird.

SCHROTFLINTE **TASCHENLAMPE**

Anton, wenn du würfelst, wenn du würfelst. Darf im nächsten Zug verwendet werden.

0-1 2 4+ 2

TASCHENLAMPE

Zieh 2 Karten, wenn du suchst. Lichtquelle. Darf im Rucksack verwendet werden.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Als Überlebender ist Angelos Sichtlinie bei Nacht auf Reichweite 0-1 begrenzt und sein Scharfschützengewehr hat eine Genauigkeit von 6+. Da Anton die Zone der Läufer erleuchtet, sieht Angelo die Läufer ebenfalls und kann mit seinem Scharfschützengewehr auf sie schießen, ohne dass die Genauigkeit beeinträchtigt wird.

1-3 1 3 2

Scharfschütze.

Durch die Nachtregeln sieht der Fettbrocken die Zone der beiden Läufer, aber er hat keine Sichtlinie auf Angelos Zone. Falls der Fettbrocken direkt vor der Zombiephase immer noch Sichtlinie auf die Zone mit dem Lichtstrahl hat, erhält er eine freie Extra-Aktivierung, aber bewegt sich auf die lauteste Zone zu (unabhängig davon, wo der Lichtstrahl ist).

Tess führt eine Suchaktion aus und verwendet dabei ihre Taschenlampe, um zwei Karten zu ziehen. Es wird ein Lichtstrahl-Plättchen in ihre Zone gelegt. Tess entscheidet sich dafür, es gegen die Wand zu richten. Ihre eigene Zone wird erleuchtet, aber nicht die Zone hinter der Wand (die Wand ist ein Hindernis, das Sichtlinien unterbricht). Somit kann der Schlurfer in der Zone neben Angelo den Lichtstrahl nicht sehen.

1

SCHROTFLINTE **TASCHENLAMPE**

Anton, wenn du würfelst, wenn du würfelst. Darf im nächsten Zug verwendet werden.

0-1 2 4+ 2

Mindy ist auf Gefahrenstufe Gelb und ist in der Nacht am Zug. Mit ihrer ersten Aktion führt sie mit ihrer Schrotflinte einen Fernkampfangriff gegen einen Fettbrocken in Reichweite 1 aus. Sie schaltet ihre Taschenlampe kostenlos an und erleuchtet beide Zonen. Die Genauigkeit wird durch die Nacht also nicht mehr beeinträchtigt! Sie wirft die Würfel und tötet den Fettbrocken.

2

Als zweite Aktion führt Mindy eine Bewegungsaktion aus. Ihre Taschenlampe ist immer noch angeschaltet und sie richtet sie kostenlos auf die beiden Schurfer aus.



Als dritte Aktion schießt Mindy in die erleuchtete Zone mit den Schurfern. Die Genauigkeit wird nicht durch die Nacht beeinträchtigt. Einer von ihnen wird getötet.

3



Als vierte und letzte Aktion bewegt sich Mindy auf das Weiße Haus zu. Sie richtet ihren Lichtstrahl auf das Gebäude. Sowohl ihre Zone als auch die Gebäudezone sind erleuchtet.

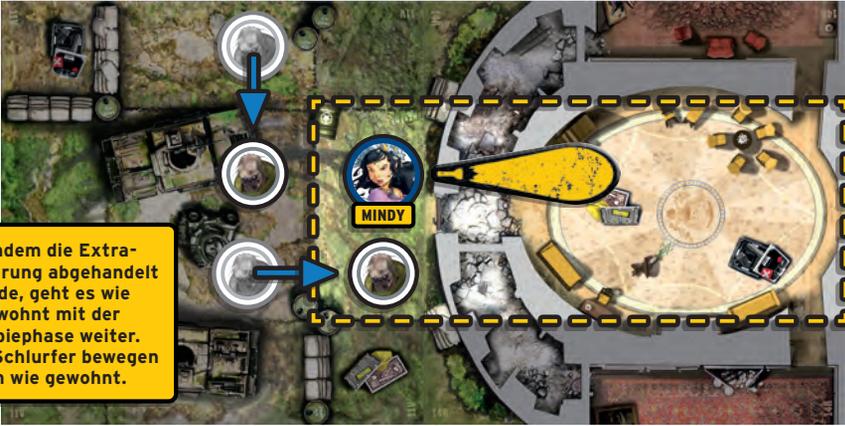
4

Direkt vor der Zombiephase überprüfen die Spieler, ob Zombies Sichtlinien in Zonen mit Lichtstrahlen haben. Einer der Schurfer sieht eine erleuchtete Zone und erhält sofort eine freie Extra-Aktivierung.



5

Nachdem die Extra-Aktivierung abgehandelt wurde, geht es wie gewohnt mit der Zombiephase weiter. Beide Schurfer bewegen sich wie gewohnt.

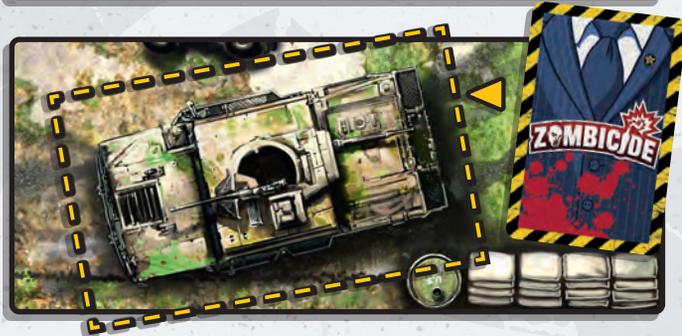


#04 SONDERREGELN: WASHINGTON Z.C.

Die Regeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, beziehen sich auf Washington-Kartenteile und Spieleffekte, die den Geheimdienst betreffen. Wie die Erweiterten Regeln werden sie in der Kampagne *Infizierter Staat* (siehe S. 18) verwendet.

GEHEIMDIENST

Wie wir später erfahren, hat der Geheimdienst sein Bestes gegeben, um die erste Zombiewelle einzudämmen, das Weiße Haus zu beschützen und so vielen Menschen wie möglich zur Flucht zu verhelfen. Viele Helden starben an Tag 1. Es hört sich vielleicht seltsam an, aber das ist der Grund, warum uns ihre Einrichtungen und zurückgelassene Ausrüstung Respekt einflößten. Leider wurden sie nicht für die Ewigkeit gemacht und gehen oft schneller kaputt als ihre zivilen Gegenstücke.

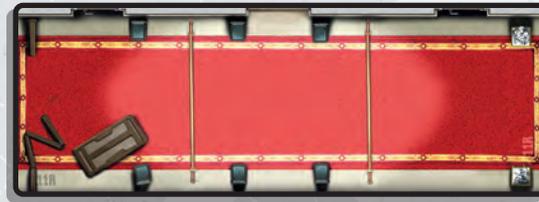


Die Geheimdienstausrüstungskarten können auf Washington-Kartenteilen gefunden werden, im Besonderen in Geheimdienstzonen und Humvees.

Die Geheimdienstausrüstungskarten bilden einen eigenen Stapel und sind an der Anzug-Abbildung auf der Rückseite zu erkennen. Wie die anderen Stapel wird er gemischt und während Schritt 6 der Spielvorbereitung verdeckt in der Nähe des Spielplans bereitgelegt. Bei den Geheimdienstausrüstungskarten werden die Erweiterten Ausrüstungsregeln verwendet (siehe S. 4).

Solange es nicht anders angegeben ist, **zieht jeder Überlebende, der in einer Geheimdienstzone oder einer Zone mit einem Humvee steht, und eine Suchaktion ausführt, vom Geheimdienststapel.** Haltet auf den Washington-Kartenteilen nach diesen Zonen Ausschau!

FLURE



Auf manchen Kartenteilen in *Washington Z.C.* sind Flurzonen (mit opulenten roten Teppichen) abgebildet. Flure funktionieren ähnlich wie Straßenzonen:

- Die Sichtlinie in Flurzonen reicht unbegrenzt weit.
- Überlebende können in Flurzonen nicht suchen.

HUMVEE

Das Humvee-Plättchen ermöglicht es den Überlebenden in seiner Zone nach Geheimdienstausrüstung zu suchen. **Der Humvee kann nicht gefahren werden.** Verwendet das Plättchen in Missionen, in denen keine Washington-Kartenteile vorkommen, um Ausrüstung des Geheimdiensts finden zu können.

SANDSÄCKE

Erst die Sandsäcke haben uns verdeutlicht, dass der durchschnittliche Zombie nicht sonderlich schlau ist und ihm die Koordination für die einfachsten Tätigkeiten fehlt. Stellt euch unsere überraschten Gesichter vor, als wir uns hinter Sandsäcken versteckt haben, in der Erwartung, dass sie sich gleich auf uns stürzen würden. Stattdessen stellten wir erfreut fest, dass unsere Gegner bei dem Versuch, die Säcke zu umrunden, aufgehalten wurden.



Sandsäcke verlangsamen die Zombies, ohne dass die Sichtlinie unterbrochen wird. Feuer frei!

Sandsäcken sind Hindernisse, die auf geraden Zonengrenzen zwischen 2 Zonen aufgedruckt sind. Sie verlangsamen die Zombies zwischen diesen Zonen, ohne die Sichtlinie zu unterbrechen. Sie sind nützlich, um Zombies in eine Falle zu locken und ihre Reihen mit Fernkampfangriffen auszudünnen.

- Sandsäcke unterbrechen nicht die Sichtlinie.
- Überlebende dürfen sich ohne Einschränkungen über Sandsäcke hinwegbewegen.
- Zonengrenzen, die vollständig mit Sandsäcken umschlossen sind, beeinflussen die Bewegung der Zombies. Sie ändern ihren Weg so, dass sie um die Sandsäcke herum gehen, um ihre Zielzone zu erreichen. **Diese Regel wird bei Extra-Aktivierungen ignoriert!** In diesem Fall werden die Sandsäcke bei der Bestimmung der Wege der Zombies ignoriert und der Schritt Bewegung normal abgehandelt.



PANZER

Okay, okay. Es ist ein Panzer. In Filmen hab ich eine Menge Leute so ein Ding fahren sehen. Das kann ja nicht so schwer sein ... Wo ist der Zündschlüssel?



Der Panzer behindert die Sichtlinie und Bewegung, bis jemand draufklettert.

Der Panzer ist ein Hindernis, das auf dem Kartenteil 10V aufgedruckt ist.

- Der Panzer unterbricht die Sichtlinie zu allen Figuren, zwischen denen er steht. Eine Figur, die auf ihm steht, kann wie gewohnt ihre Sichtlinie ziehen (und kann von anderen Figuren gesehen werden). Sie kann die Panzerzone nach den normalen Bewegungsregeln verlassen.
- Ein Überlebender darf sich für 1 zusätzliche Aktion in eine Panzerzone bewegen. Er steht dann auf dem Panzer. Es kostet keine zusätzliche Aktion, die Panzerzone zu verlassen.
- Der Panzer beeinflusst die Bewegung der Zombies. Sie ändern ihren Weg so, dass sie um den Panzer herum gehen, um ihre Zielzone zu erreichen. **Diese Regel wird bei Extra-Aktivierungen ignoriert!** In diesem Fall gilt der Panzer bei der Bestimmung der Wege der Zombies nicht als Hindernis und der Schritt Bewegung wird normal abgehandelt (der Panzer unterbricht trotzdem die Sichtlinie). Zombies dürfen dann auf dem Panzer stehen. Sie dürfen die Panzerzone ohne Einschränkung wieder verlassen.

Der Schlurfer kann Justin sehen, aber kann ihn wegen der Sandsäcke nicht mit einer einzelnen Bewegung erreichen. Der Zombie muss außen herum gehen, um den Überlebenden zu erreichen.

Manche Zonen sind keine reinen Straßenzonen. Hier gibt es keine Abgrenzung zwischen dem Rand des Niemandslands und der Straße. Sie bilden zusammen eine Zone.

Die Zonengrenze ist nicht komplett mit Sandsäcken umschlossen. Der Fettbrocken kann Justin mit einer einzelnen Bewegung erreichen.

Ashley kann den Läufer sehen, aber nicht den Fettbrocken (und umgekehrt): der Panzer unterbricht die Sichtlinie.

Der Läufer sieht Ashley, aber kann sie in keiner Weise erreichen, bis eine Extra-Aktivierung für Läufer stattfindet. In diesem Fall überquert der Läufer die Sandsäcke.

#05 KAMPAGNEN-REGELN

Die Kampagnenregeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, vervollständigen die Grundregeln und Erweiterten Regeln von *Zombicide*, um mit der Kampagne *Washington Z.C.* spielen zu können (siehe S. 18).



KAMPAGNENBOGEN

Es ist kein Geheimnis, dass man am besten über einen Überlebenden Bescheid weiß, wenn man sich den Plunder anschaut, den er mit sich herumträgt. Bei den meisten von uns ist es etwas aus der Vergangenheit, das uns überall daran erinnern soll, wer wir sind und wo wir herkommen. Welchen Krempel trägt ihr mit euch rum?

Während der Kampagne erhalten die Überlebenden **Kampagnenerfahrungspunkte (KEP)**, um Bonusaktionen und Kampagnenfertigkeiten zu erhalten. Die getroffenen Entscheidungen können besondere Errungenschaften freischalten und den Verlauf der Geschichte ändern.

Der Kampagnenbogen wird verwendet, um den individuellen Fortschritt eines Überlebenden nachzuhalten. Wenn die Kampagne beginnt, erhält jeder Überlebende einen eigenen Kampagnenbogen. Schreib deine eigene Heldengeschichte! Die verschiedenen Abschnitte werden unten erklärt.

KEP-Leiste: Kreuze die Kästchen an, wenn dein Überlebender KEP erhält. Wenn du die angegebenen Meilensteine erreichst, erhält dein Überlebender Bonusaktionen oder Kampagnenfertigkeiten (siehe S. 14).

KAMPAGNENFERTIGKEITEN: Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wählst du 1 aus der Liste aus und kreuzst das entsprechende Kästchen an (siehe S. 14).

BONUSAKTIONEN: Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Bonusaktion erhält, kreuzst du hier ein Reserve-Kästchen an. Sie sind kumulativ, aber jede kann nur ein Mal pro Mission ausgegeben werden (siehe S. 14).

BEHALTENE AUSRÜSTUNG: Notiere hier die Ausrüstung, die dein Überlebender in die nächste Mission mitnimmt (siehe S. 14).

NAME DES ÜBERLEBENDEN: _____ DEIN NAME: _____

KEP		KAMPAGNENFERTIGKEITEN (Gefahrenstufe Blau)		BONUS-AKTIONEN (Ein Mal pro Mission)		Behaltene Ausrüstung
				Reserve	Ausgegeben	
1		Ausweichmanöver	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<p><i>Kampagnenerrungenschaften</i></p>
2	+1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Beginnt mit 2 AP	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	
3		Beginnt mit einem Reparaturkit	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	
4		Beginnt mit einer Munitionskarte (Massenhaft Patronen ODER Massenhaft Schrot)	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	
5	+1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Gürteltasche	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	
6		Halt die Nase zu	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	
7		Hamstern	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	
8	+1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Immer in Deckung	<input type="checkbox"/>			
9		Kampfreflexe	<input type="checkbox"/>			
10		Lebensretter	<input type="checkbox"/>			
11	+1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Nachtjäger	<input type="checkbox"/>			
12		Schicksal	<input type="checkbox"/>			
13		Verteidiger des eigenen Hauses	<input type="checkbox"/>			
14	+1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit	Zielsicher	<input type="checkbox"/>			
15						
16						
17	+1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit					
18						
19						
20	+1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit					

KAMPAGNENERRUNGSSCHAFTEN: Notiere hier die Schlüsselwörter, die die wichtigen Entscheidungen und Heldentaten der Überlebenden darstellen. Sie haben Einfluss auf die Kampagnenergebnisse (siehe S. 15).

• **KEP-LEISTE**

Die Sportskanonen unter uns sagen ja, dass sich die Zombiejagd wie intensives Training anfühlt. Irgendwann wird man süchtig nach dem Adrenalin. Das könnte so einiges erklären, wenn du mich fragst!

Jeder Überlebende kann bis zu 2 KEP pro Mission erhalten:

- 1 für das erstmalige Erreichen der Gefahrenstufe Orange in der Mission.
- 1 für das erstmalige Erreichen der Gefahrenstufe Rot in der Mission.

Im Ultrarot-Modus (siehe Regeln des Grundspiels auf S. 35) zählt auch nur das erstmalige Erreichen einer Gefahrenstufe. In manchen Missionen können die Überlebenden zusätzliche KEP erhalten.

BEISPIEL: Anton hat während der ersten Mission der Kampagne Gefahrenstufe Orange erreicht, aber nicht Gefahrenstufe Rot. Er erhält 1 KEP und sein Spieler kreuzt 1 KEP-Kästchen auf Antons Kampagnenbogen an. Dieser KEP ist für die gesamte Kampagne (oder bis der Überlebende stirbt) gültig.

KEP werden während der Kampagne behalten. Kreuze die entsprechenden Kästchen an, während der KEP-Vorrat deines Überlebenden wächst. Sobald du einen der angegebenen Meilensteine erreichst, erhält dein Überlebender die entsprechende Belohnung.

Die Überlebenden erhalten im Verlauf der Mission KEP. Die Belohnungen für Meilensteine sind sofort verfügbar und dürfen in dem Zug verwendet werden, in dem die Belohnung freigeschaltet wurde.

Bei jedem Meilenstein musst du zwischen zwei Belohnungen eine wählen: entweder eine Bonusaktion oder eine Kampagnenfertigkeit.

BEISPIEL: Das Team spielt jetzt die zweite Mission der Kampagne. Anton erreicht erneut Gefahrenstufe Orange und erhält einen weiteren KEP. Nun hat er 2, was ausreicht, um eine Belohnung durch einen Meilenstein freizuschalten. Der Spieler entscheidet sich zwischen einer Bonusaktion und einer Kampagnenfertigkeit.



• **KAMPAGNENFERTIGKEITEN**

Wir Überlebende kennen ein paar gute Möglichkeiten, um immer wieder neue Tricks zu lernen. Und dabei geht es nicht nur um Schmerz. Am besten funktioniert das durch Erfahrung. Wenn ihr wirklich etwas lernen wollt, müsst ihr euch richtig ins Zeug legen!

Wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wähle eine aus der Liste aus und kreuze das entsprechende Kästchen an. **Jede Kampagnenfertigkeit kann nur ein Mal gewählt werden.**

Danach erhält der Überlebende die gewählte Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau zusätzlich zu allen Fertigkeiten auf Gefahrenstufe Blau, die er bereits besitzt. Sie kann sofort eingesetzt werden.

Manche Kampagnenfertigkeiten sind neu und werden auf S. 31 genauer erklärt.

BEISPIEL: Antons Spieler wählt die Kampagnenfertigkeit LEBENSRETTER. Von nun an hat Anton sowohl die Fertigkeit AUF GANZE +1 WÜRFEL: FERNKAMPF als auch LEBENSRETTER auf Gefahrenstufe Blau! LEBENSRETTER darf sofort eingesetzt werden.

• **BONUSAKTIONEN**

Wir sind daran gewöhnt, unser Bestes zu geben, um zu überleben und zu bekommen, was wir wollen. Für manche Leute bedeutet das, dass sie alles auf eine Karte setzen und für eine Sekunde über menschliche Grenzen hinauswachsen. Das ist eine seltene und beeindruckende Show.

Der Überlebende erhält eine freie Aktion, die er **ein Mal pro Mission** ausgeben kann.

Diese Belohnung kann mehrere Male im Verlauf der Kampagne gewählt werden. Kreuze die entsprechende Anzahl Reserve-Kästchen im Abschnitt Bonusaktionen an.

Kreuze jedes Mal, wenn der Überlebende 1 Bonusaktion ausgibt, ein Ausgegeben-Kästchen **mit einem Bleistift** an, bis seine Reserve-Anzahl erreicht ist. Der Überlebende darf mehrere Bonusaktionen im selben Zug ausgeben.

Die Reserve wird am Ende jeder Mission aufgefüllt. Radier die Kreuze in den Ausgegeben-Kästchen aus.

BEISPIEL: Ashley hat die Belohnung +1 Bonusaktion im Verlauf der Kampagne 3 Mal erhalten. In jeder Mission hat sie bis zu 3 Bonusaktionen, die sie beliebig ausgeben kann. Am Ende jeder Mission erhält sie ihre Bonusaktionen zurück.

• **BEHALTENE AUSTRÜSTUNG**

Durch die Regeln zu „Ausrüstung behalten“ (siehe S. 6) können die Überlebenden Ausrüstung von einer Mission zur nächsten mitnehmen. In diesem Abschnitt kann diese Ausrüstung mit einem Bleistift notiert werden, um das einfacher nachzuhalten.



ZIELKARTEN

Seit unseren Tagen in Washington haben wir eine Menge seltsame Dinge und unerwartete Ereignisse gesehen. Zuerst konnten wir uns nicht daran gewöhnen. Doch dann wollten wir nicht, dass es je aufhört!



• KAMPAGNENERRUNGENSCHAFTEN

Gebt weiter euer Bestes! Aber lasst euch von anderen keine Label verpassen. Wir bekommen selten die Spitznamen, die wir gerne hätten.

Kampagnenmissionen können entweder eine wichtige Entscheidung fordern oder die Überlebenden eine bedeutende Heldentat vollbringen lassen. Die Entscheidung oder Heldentat muss normalerweise als Kampagnenerrungenschaft notiert werden. Dabei handelt es sich oft um ein beschreibendes Schlüsselwort (wie beispielsweise „Prätorianisch“ oder „Tunnelbewohner“), das im entsprechenden Abschnitt auf dem Kampagnenbogen notiert wird.

Kampagnenerrungenschaften können persönlich oder gemeinschaftlich sein. Sie können einen Einfluss auf zukünftige Missionen haben. Das Erhalten einer bestimmten Errungenschaft kann besondere Ereignisse freischalten, das Verhalten von Figuren, die nicht von Spielern gesteuert werden, beeinflussen oder den Verlauf der Kampagne selbst ändern.

In Kampagnenmissionen werden die Zielplättchen durch Zielkarten ersetzt. Diese Karten werden in bestimmte Zonen oder auf Türen gelegt. Ihre Rückseite fügt sich in die Grafik des Kartenteils ein. **Lest die Zielkarten erst, wenn ein Überlebender sie aufnimmt, ansonsten verderbt ihr euch euer Spielerlebnis!**

Angeberwaffenkisten werden nicht durch Karten ersetzt. Diese Plättchen werden wie gewohnt auf den Spielplan gelegt und aufgenommen.



• **SPIELVORBEREITUNG**

Jede Kampagnenmission hat eine eigene Zusammenstellung von Zielkarten, das **Zielkartenset**. Achtet darauf, dass ihr die richtige Zusammenstellung für die gewählte Mission nehmt und legt die Zielkarten wie auf der Missionskarte beschrieben auf den Spielplan. **Um den Aufbau zu vereinfachen, steht auf den Zielkarten die Bezeichnung des Kartenteils, auf das sie gelegt werden müssen.**



Manche Zielkarten, die **Notizen** genannt werden, werden verdeckt in die Nähe des Spielplans gelegt. Je nachdem, welche Entscheidungen die Überlebenden treffen, können sie während der Mission gelesen werden.

Das ist ein normaler Aufbau einer Kampagnenmission. Der einzige Unterschied zum Grundspiel ist, dass die Ziele durch Zielkarten ersetzt wurden. Sobald ein Überlebender eine Zielkarte aufnimmt, liest er sie laut vor und handelt die entsprechenden Spieleffekte ab. Manchmal müssen Entscheidungen getroffen werden! Achtet außerdem darauf, dass Angerewaffenkisten weiterhin auf den Spielplan gelegt werden.



Das sind Notizen. Sie können je nach Situationen oder Entscheidungen, die bei den Zielkarten getroffen werden, während des Spielverlaufs aufgenommen und vorgelesen werden. Beispiel: Zielkarte #10 lässt euch zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden. Jede wird in den entsprechenden Notizen (#1 oder #2) erklärt.



• EINE ZIELKARTE AUFNEHMEN

- Zielkarten, die in Zonen gelegt wurden, werden auf dieselbe Weise aufgenommen wie normale Zielplättchen.
- Zielkarten auf Türen werden aufgenommen, sobald die entsprechende Tür geöffnet wird.

HINWEIS: Solange nicht anders angegeben, erhält der Überlebende durch das Aufnehmen einer Zielkarte keine AP.

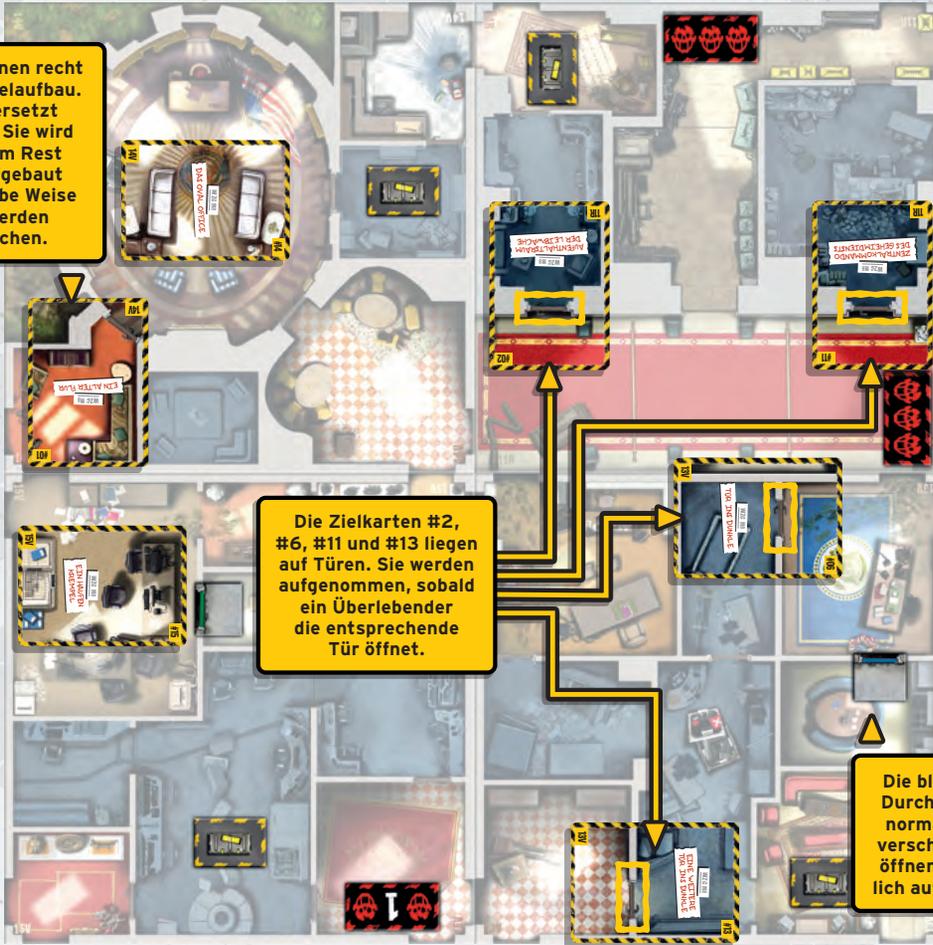
Immer wenn dein Überlebender eine Zielkarte aufnimmt, lies sie laut vor und handle die auf der Karte beschriebenen

Spieleffekte ab. Bei dem in der Beschreibung genannten Überlebenden, handelt es sich um den, der die Zielkarte aufgenommen hat. Bei manchen Karten müssen die Spieler miteinander sprechen, um gemeinsam Entscheidungen zu treffen. *Zombicide* ist ein kooperatives Spiel!

Solange nicht anders angegeben, werden die Zielkarten abgelegt, nachdem ihre Effekte abgehandelt worden sind.

Manche Karten geben an, dass man sie „aufgedeckt lassen“ soll: Lasst sie zur Erinnerung an Spieleffekte aufgedeckt in der Zone, in der sie aufgenommen wurden, oder in der Nähe des Spielplans liegen.

Diese Mission hat einen recht ungewöhnlichen Spielbau. Die Zielkarte #1 ersetzt kein Zielplättchen. Sie wird zusammen mit dem Rest der Zielkarten aufgebaut und kann auf dieselbe Weise aufgenommen werden wie ein Zielplättchen.



Die Zielkarten #2, #6, #11 und #13 liegen auf Türen. Sie werden aufgenommen, sobald ein Überlebender die entsprechende Tür öffnet.

Die blaue Tür ermöglicht den Durchgang zu einer Zone, die normalerweise durch Wände verschlossen wäre. Wie ihr sie öffnen könnt, ist wahrscheinlich auf einer Zielkarte erklärt!



Dieses Kartenteil ist nicht mit dem Hauptspielplan verbunden! Trotzdem gibt es dort Dinge zu tun. Im Verlauf der Mission wird sich zeigen, wie die Überlebenden das Kartenteil erreichen können!



Diese Notizen beinhalten geheime Informationen über Entscheidungen, die die Überlebenden im Verlauf der Mission treffen werden.

• **ERRUNGENSCHAFTEN UND SCHLÜSSELWÖRTER**

Die Zielkarten können Errungenschaften beinhalten, die ihr auf euren Kampagnenbögen notiert (siehe S. 13). Manche Zielkarten beinhalten außerdem großgeschriebene Schlüsselwörter, die sie mit anderen Zielkarten auf erzählerische Weise verbinden.

BEISPIEL: Tess nimmt eine Zielkarte auf einer Tür auf. Der Spieler liest sie und findet heraus, dass die Tür nicht geöffnet werden kann, da dafür eine **SCHLÜSSELKARTE** benötigt wird. Die Zielkarte wird zurück auf die Tür gelegt. Später nimmt Angelo eine Zielkarte auf, die eine **SCHLÜSSELKARTE** beinhaltet. Die Tür, die Tess vorher gefunden hat, kann nun geöffnet werden. Jetzt kann Notiz #1 aufgenommen werden. Welches Geheimnis verbirgt der verschlossene Raum?



#06 KAMPAGNE WASHINGTON Z.C.: INFIZIERTER STAAT

Infizierter Staat ist eine Kampagne mit 10 Missionen für 6 Überlebende. Spielt die Missionen in der angegebenen Reihenfolge. Dabei werden die Grundregeln und alle Regeln verwendet, die in dieser Erweiterung erklärt sind. Achtet darauf, jedem Überlebenden einen Kampagnenbogen zu geben.

M1 - TRETET DEM UNMÖGLICHEN ENTGEGEN

Mittel / 45 Minuten

Wo wart ihr, als die Zombieinvasion begann? Ich erinnere mich genau, wo wir waren. Als gewöhnliche Leute haben wir uns in Washington, D.C. um unsere Angelegenheiten gekümmert. Wir waren alle in derselben Gegend und hörten die ersten Schreie, die ersten Schüsse, die ersten Sirenen. Etwas Scheußliches kam wirklich schnell auf uns zu. Um das Weiße Haus brach fast schon so was wie ein Krieg aus, der alle Zombies in der Nähe anzog. Und dann haben wir uns dem Unmöglichen entgegengestellt und begannen, Zombies zu töten und Leuten zu helfen. Ein verschlossenes Diner diente als Schutzwall gegen die Zombies. Zusammen öffneten wir alle seine Türen, um den Menschen die Flucht ermöglichen zu können. Ihr habt es erraten: Wir waren schon Überlebende, bevor es cool wurde.

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

 Überlebenden-Startzonen	 Brutzonen	 Lärmplättchen (dauerhaft)
6x  Angeberwaffenkisten	 Humvee	
7x  Zielkarten	2x  Notizen	

• ZIELE

Helpf den Leuten, vor den Zombies zu fliehen. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen.

• **Öffnet alle Türen im Diner.** Das Gebäude erstreckt sich über die Kartenteile 3R und 4R.

• **Nehmt alle Zielkarten auf** (siehe Sonderregeln).

Startstunde: 12 Uhr

2V	7R	4R
5R	8R	3R



• SONDERREGELN

• Aufbau:

- Stellt in der Reihenfolge eurer Wahl in jede Startzone 1 Überlebenden.
- Legt 6 Lärmplättchen in die angegebene Zone auf Kartenteil 4R. Sie werden in der Endphase nicht entfernt.
- Legt den Humvee auf die Zonengrenze zwischen den Kartenteilen 7R und 8R unter die Zielkarte #9.

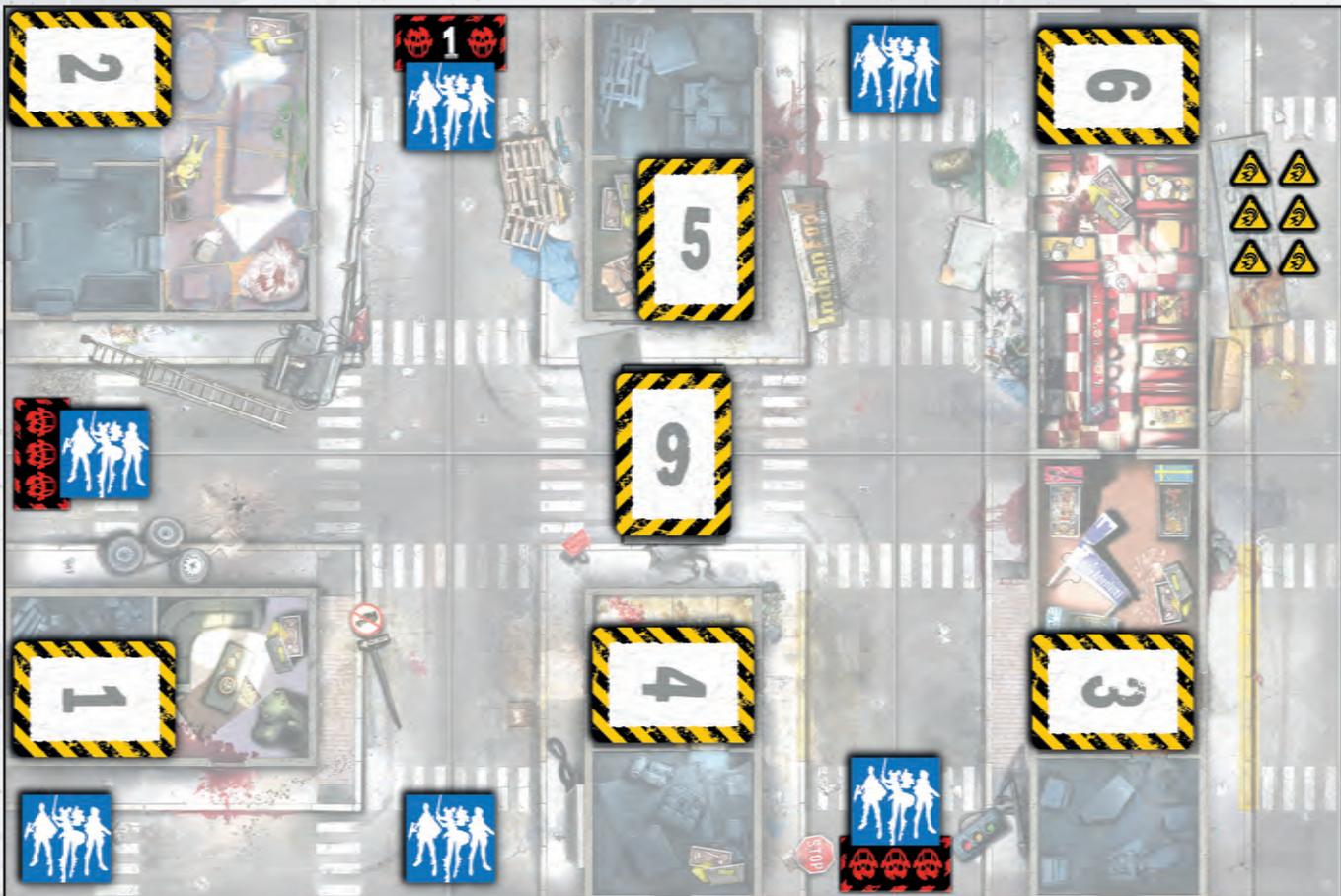
• **Sie gehen zum Weißen Haus!** Immer wenn die Zombies die Zone mit den 6 Lärmplättchen als Zielzone wählen, bewegen sie sich darauf zu als wären die Türen offen. Verschlussene Türen halten sie aber immer noch auf.

• **Rettung zuerst!** Solange auf einem Kartenteil eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgedeckt worden ist, wendet die folgenden Regeln an:

- In den Zonen auf diesem Kartenteil kann nicht gesucht werden.
- Die Angeberwaffenkisten auf diesem Kartenteil können nicht aufgenommen werden.

• **Humvee.** Im Humvee kann nicht gesucht werden, solange die Zielkarten auf den Kartenteilen 7R und 8R nicht aufgedeckt worden sind. Jeder Überlebende, der eine Suchaktion in einem Humvee ausführt, zieht vom Geheimdienststapel.

• **Noch nie zuvor gesehen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



M2 - LASST NIEMANDEN ZURÜCK

Mittel / 60 Minuten

Die Dinge sind ziemlich schnell eskaliert. Die Armee und die Geheimdienste haben sich um das Weiße Haus versammelt, um es zu beschützen, und setzen dabei eine gewaltige Feuerkraft frei. Die Zombies näherten sich dem Gebiet, in dem wir uns aufhielten. Obwohl wir uns noch nicht richtig kannten, hielten wir nach Leuten Ausschau, die unsere Hilfe brauchten.
Ganz einfach, weil wir es konnten!

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

• ZIELE

Rettet so viele Menschen wie möglich. Nehmt alle Zielkarten auf.

Startstunde: 12 Uhr

• SONDERREGELN

• **Zombieauszug.** Legt 6 Lärmplättchen in die angegebene Zone auf den Kartenteilen 1R/2R. Sie werden in der Endphase nicht entfernt. Jeder Zombie, der im Schritt Bewegung in dieser Zone startet, wird sofort in die Startbrutzone gestellt und beendet seine Bewegung.

• **Öffne mich!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

• **Humvee.** Jeder Überlebende, der eine Suchaktion in einem Humvee ausführt, zieht vom Geheimdienststapel.



2R	1R
8R	6R
7V	4V



Überlebenden-Startzone



Brutzone



Lärmplättchen (dauerhaft)



6x Angeberwaffenkisten



Humvee



6x Zielkarten

M4 - DAS KRIEGSGEBIET

Mittel / 60 Minuten

Der Lichtstrahl hatte die Zombies zurück zum Weißen Haus gelockt, wodurch wir in eine tödliche Falle geraten waren. Wir mussten uns beeilen, um zu überleben. Wir stürmten zu der Lichtquelle, um sie auszuschalten und der Zombieflut zu entkommen. Schließlich stolperten wir über die Überreste eines Militärkonvois. Das Flutlicht war auf einen Humvee gerichtet. Aber wir konnten keine Menschenseele finden. Es wurde schnell klar, dass die Soldaten den Zombies kurz vor dem Erreichen des Weißen Hauses begegnet und in die umliegenden Gebäude geflüchtet waren. Dort hatten sie ihren letzten Kampf.
Die Wände waren mit Kugeln durchsiebt.
Wir waren in einem Kriegsgebiet.

Benötigte Kartenteile: 1R, 3R, 6R, 9R, 10V & 11V.

• ZIELE

Das Flutlicht muss ausgeschaltet werden. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen.

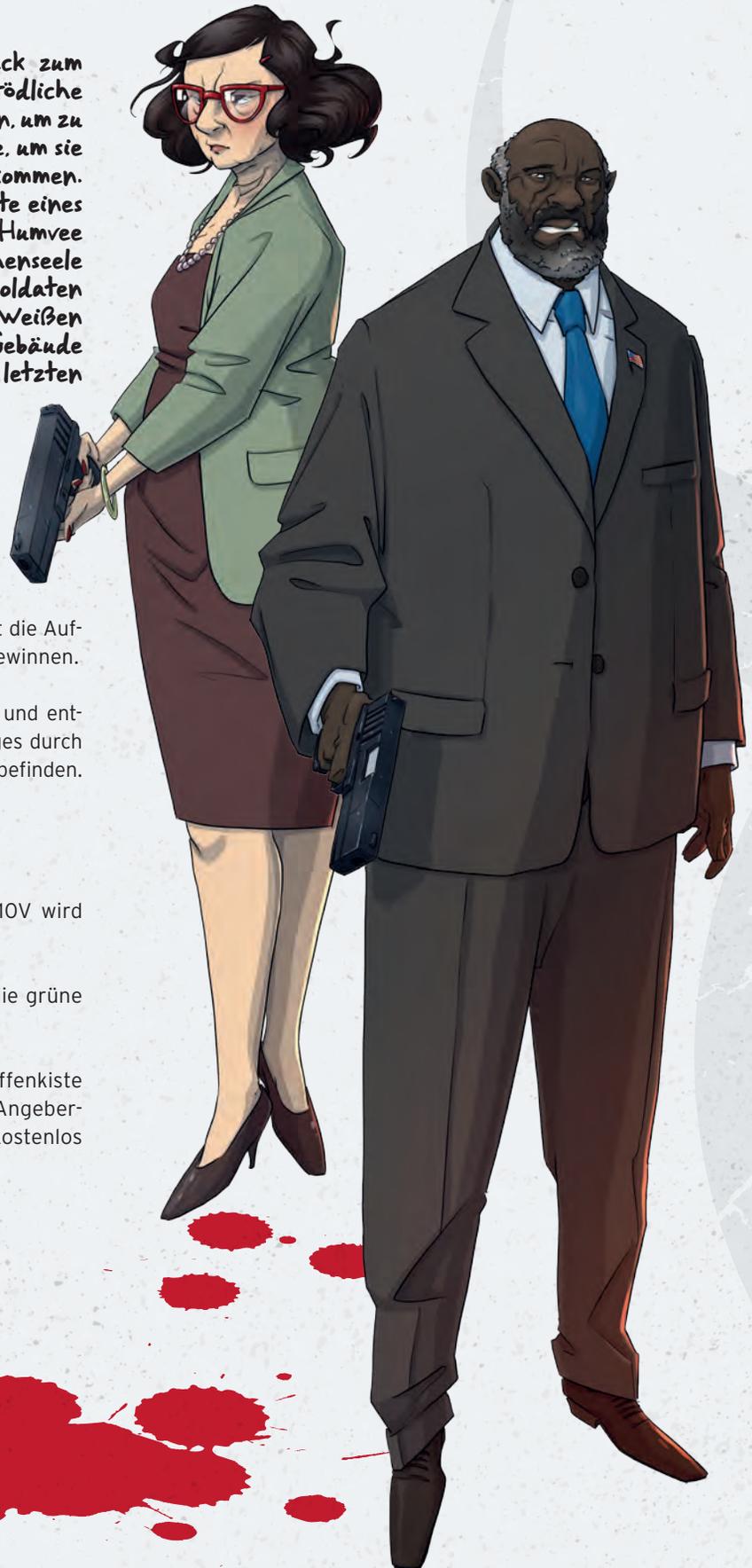
- Schaltet das Flutlicht aus.
- Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

Startstunde: 24 Uhr

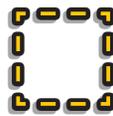
• SONDERREGELN

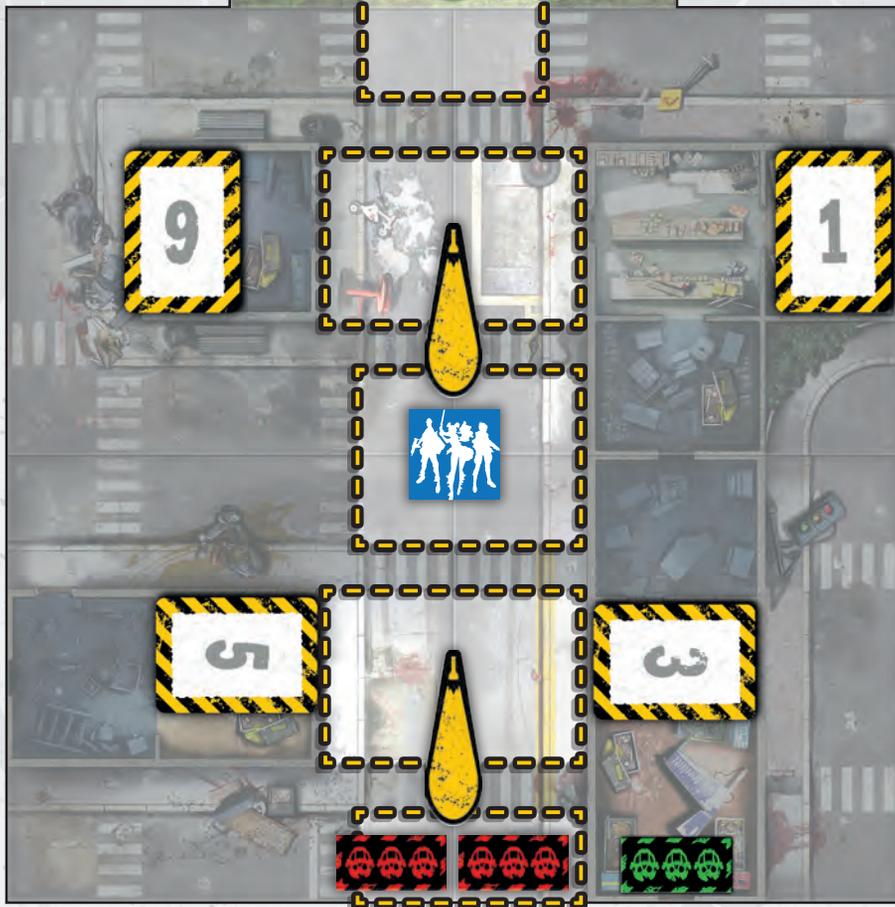
- **Aufbau:** Die Angeberwaffenkiste auf Kartenteil 10V wird durch die Zielkarte „Leichenhaufen“ ersetzt.
- **Es riecht nach Ärger.** Zu Beginn der Partie ist die grüne Brutzone nicht aktiv.
- **Sind diese Waffen Prototypen?** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

10V	
11V	
9R	1R
6R	3R





 Überlebenden- Startzone	   Brutzonen
5x  Angeberwaffen- kisten	 9x Zielkarten
 Lichtstrahl	 Erleuchtete Zonen
 Ausgangszone	



M5 - DEFCON 4: ÄRGER IM WEISSEN HAUS

Mittel / 90 Minuten

Da wir von den Zombies geradezu ins Weiße Haus gedrängt wurden, entschieden wir uns gleich dazu, es auch zu erkunden. Das Präsidentengebäude lag in Trümmern. Die Menschen haben in jedem Raum mit allem gekämpft, was sie finden konnten. Jetzt waren die meisten dieser Alltagshelden selbst zu Zombies geworden. Dennoch waren wir neugierig, was uns hier erwartete, auch weil draußen noch viel mehr Zombies auf uns warteten und uns nichts anderes übrig blieb, als uns hier drinnen zu verschanzen. Zuerst mussten wir einen sicheren Unterschlupf finden. Obendrein brauchten wir eine Pause. Also brachen wir zu unserer privaten Tour auf und entdeckten um uns herum bald viele schmutzige Geheimnisse.

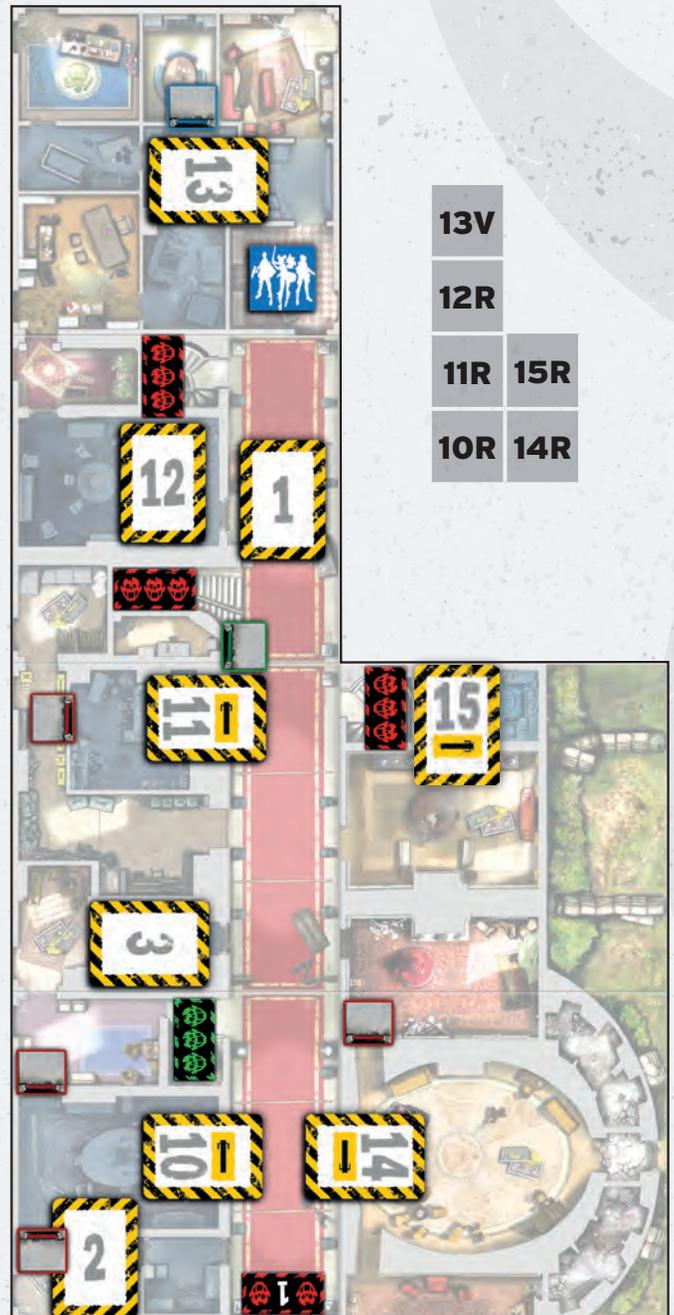
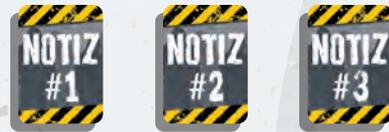
Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13V, 14R & 15R.

• ZIELE

Einen sicheren Ort finden. Erkundet den Flügel des Weißen Hauses, um einen geeigneten Unterschlupf zu finden.
Startstunde: 15 Uhr

• SONDERREGELN

- **Verbarrikadierte Türen.** Die blaue und die grüne Tür lassen sich nicht wie normale Türen öffnen. Die roten Türen können überhaupt nicht geöffnet werden.
- **Angst vor der Dunkelheit.** Zu Beginn der Partie ist die grüne Brutzone nicht aktiv.
- **Prestigewaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren



	6x	
Überlebenden-Startzone	Angeberwaffenkisten	Brutzone
Verschlussene Türen (können nicht geöffnet werden)	Verschlussene Türen	
9x	5x	
Zielkarten	Notizen	

M6 - DEFCON 3: BESICHTIGUNGSTOUR

Mittel / 90 Minuten

Der Typ am Telefon war ein hochrangiger Amtsträger namens Wilson. Die Verbindung war ziemlich schlecht und wir hatten ihn fast nicht verstanden. Wilson hatte sich zusammen mit fünfzig anderen Leuten im Präsidentenbunker verschanzt und hatte uns über die Videoüberwachung verfolgt, seit wir ins Weiße Haus gekommen waren. Er erklärte uns, dass er von uns beeindruckt ist und bat uns um Hilfe. Aus unerfindlichen Gründen konnten sie den Bunker nicht mehr öffnen, der Strom ging zur Neige und ... Nun ja, der Anruf endete unvermittelt mit gedämpften Geräuschen. Da unten sind irgendwo Menschen gefangen, die auf unsere Hilfe zählen. Wir müssen den Eingang zum Bunker finden!

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R & 15R.

• ZIELE

Findet den Eingang zum Bunker. Lasst uns das Weiße Haus erkunden!

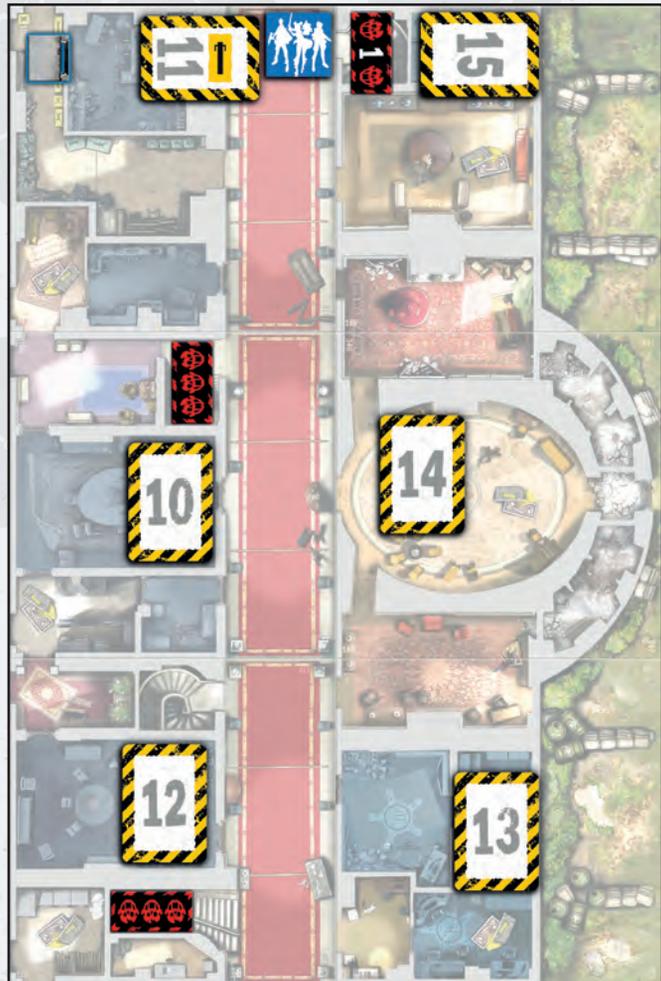
Startstunde: 15 Uhr

• SONDERREGELN

- **Abgeschottet.** Die blaue Tür kann überhaupt nicht geöffnet werden.
- **Eine wirklich besondere Sammlung.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



11R	15R
10R	14R
12R	13R



M7 - FINDET DIE SCHLÜSSELKARTE

Schwierig / 45 Minuten

Im Weißen Haus eine bestimmte Schlüsselkarte zu finden, ist wie nach der Nadel im Heuhaufen zu suchen. Also mussten wir clever sein. Nur ein hochrangiger Funktionär kann die Schlüsselkarte haben, die in den Präsidentenbunker führt. Wahrscheinlich konnte er sich auch gut verteidigen. Wir starteten unsere Suche im Oval Office. Es wurde bald klar, dass mit großer Macht ... noch größere Macht kommt.

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13V, 14V & 15V.

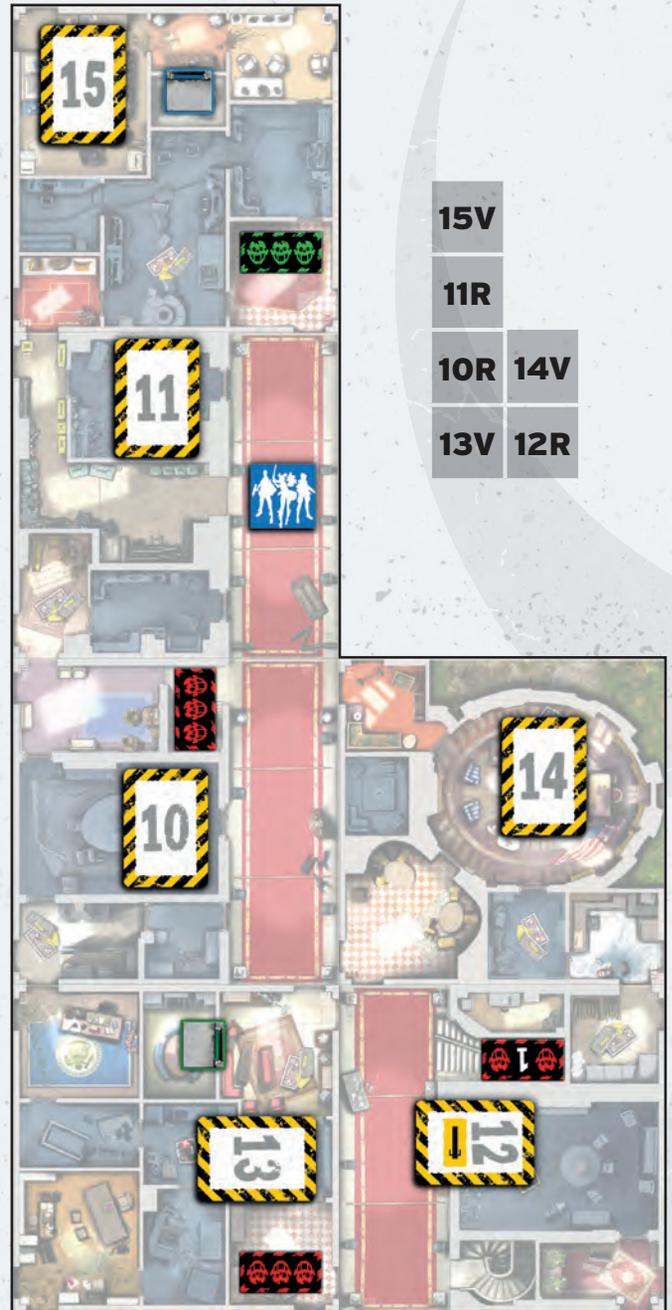
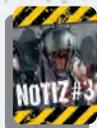
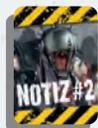
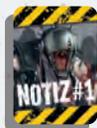
• ZIELE

Findet die Schlüsselkarte für den Bunker. Ein Monstrum trägt sie um den Hals. Ihr müsst an die Schlüsselkarte kommen, ohne Molotowcocktails zu verwenden.

Startstunde: 4 Uhr

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Wenn ihr die folgenden Errungenschaften habt, werden die entsprechenden Spieleffekte freigeschaltet.
 - „Tunnelbewohner“: Zu Beginn der Partie stehen die blaue und die grüne Tür offen und sind verbunden. Jeder Überlebende kann sich von der Zone mit der blauen Tür zu der Zone mit der grünen Tür bewegen und umgekehrt. Falls ihr diese Errungenschaft nicht habt, können diese beiden Türen überhaupt nicht geöffnet werden.
 - „Es werde Licht“: Zu Beginn der Partie ist die grüne Brutzone aktiv. Falls ihr diese Errungenschaft nicht habt, wird die grüne Brutzone nicht auf den Spielplan gelegt.
 - „Prätorianisch“: Ihr könnt die nächste Monstrum-Notiz (siehe unten) aufdecken und lesen, sobald ein Überlebender Sichtlinie auf ein neues Monstrum hat. Legt die Karte dann wieder zurück.
- **Monstrum-Notizen.** Jedes Mal wenn ein Überlebender ein Monstrum tötet, ohne einen Molotowcocktail zu verwenden, nehmt eine Monstrum-Notiz auf. Ihr nehmt die Monstrum-Notizen in der Reihenfolge #1, #2 und schließlich #3 auf. Legt sie ab, sobald das jeweilige Monstrum getötet worden ist.
- **V.I.P.-Angeberwaffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



15V

11R

10R 14V

13V 12R



M8 - SETZT DEN AUFZUG INSTAND

Schwierig / 60 Minuten

Viele Menschen waren im Präsidentenbunker gefangen. Wir mussten das Notstromsystem finden, um ihnen zu helfen. So ein wichtiges Gebäude hat bestimmt irgendwo einen zweiten Generator. Wir mussten ihn nur finden und anschalten. Die Zombies waren davon gar nicht begeistert. War uns aber egal!

	12V
11R	13V
14V	15V



Benötigte Kartenteile: 11R, 12V, 13V, 14V & 15V.

• ZIELE

Stellt die Stromversorgung wieder her. Findet den Generator und schaltet den Strom an. Startstunde: 10 Uhr

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Das Kartenteil 12V stellt den Keller dar. Ihr müsst den Zugang dafür finden.
- **Versiegelt.** Die rote verschlossene Tür kann überhaupt nicht geöffnet werden.
- **Dunkler Geheimdienst.** Die Zielkarten auf dem Aufenthaltsraum der Leibwache und dem Zentralkommando des Geheimdienstes (Zielkarten auf dem Kartenteil 11R) werden aufgenommen, sobald ein Überlebender die Tür zum entsprechenden Raum öffnet, bevor Zombies dort erscheinen.
- **Wartungstunnel.** Die blaue und die grüne Tür können nur geöffnet werden, wenn die Überlebenden die Errungenschaft „Tunnelbewohner“ haben. Dann können sie wie normale Türen geöffnet werden. Jeder Überlebende kann sich von der Zone mit der blauen Tür zu der Zone mit der grünen Tür bewegen und umgekehrt.
- **Spezialhandwerkzeug.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



 Überlebenden-Startzone	5x  Angeberwaffenkisten	 1  Brutzonen
8x  Zielkarten	5x  Notizen	 Offene Türen   Verschlossene Türen  Versiegelte Tür (kann nicht geöffnet werden)

M9 - DEFCON 2: KEINE ZEIT ZU VERLIEREN

Sehr schwierig / 45 Minuten

Überraschenderweise brauchten wir nicht lange, um den Strom für den Aufzug zum Präsidentenbunker wiederherzustellen und die Schlüsselkarte dafür zu besorgen. Wie zu erwarten, machte es die Zombies draußen nervös, als wir die Lichter im Weißen Haus wieder anschalteten. So langsam fühlten wir uns unter Druck gesetzt. Wir mussten schnell sein, um alle in Sicherheit zu bringen.

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R & 15R.

• ZIELE

Öffnet den Präsidentenbunker. Gelangt zum Eingang des Präsidentenbunkers (Zielkarte auf dem Kartenteil 13R) und nehmt die Zielkarte auf.
Startstunde: 15 Uhr

12R	10R	11R
13R	14R	15R

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Auf dem Kartenteil 12R ist keine Angeberwaffenkiste.
- **Auf zur Rettung!** Die Überlebenden müssen zuerst die Zielkarte #13 aufnehmen, bevor sie andere Zielkarten aufnehmen können.
- **Nette Andenken!** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann dein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



Überlebenden-Startzone



6x Zielkarten



5x Angeberwaffenkisten



Brutzonen



M10 - DEFCON 1: AUF MESSERS SCHNEIDE

Sehr schwierig / 60 Minuten

Das Weiße Haus lag in Trümmern, zusammen mit der Welt, wie wir sie kannten, und unserem bisherigen Leben. Um ehrlich zu sein, war mir bereits jetzt klar, dass ich es nicht vermissen würde. Wir mussten uns schnell anpassen ... weiterentwickeln ... überleben!

Benötigte Kartenteile: 1R, 2V, 7R, 8V, 10V & 11V.

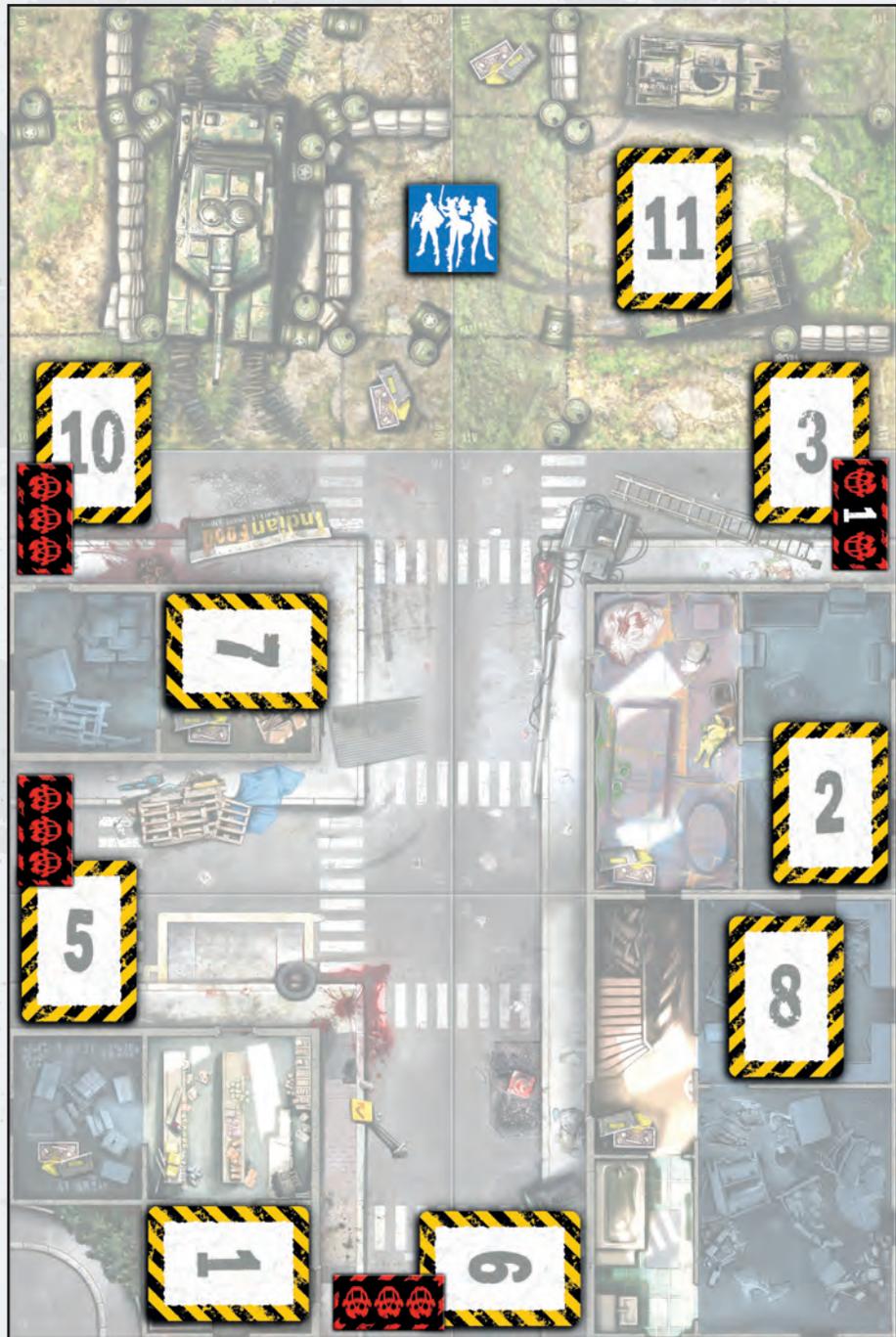
10V	11V
7R	2V
1R	8V

• ZIELE

Kämpft für euer neues Leben. Findet einen Weg, um das Gebiet zu verlassen.
Startstunde: 22 Uhr

• SONDERREGELN

• **Endspiel-Waffen.** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.



Überlebenden-Startzone



6x Angeberwaffenkisten



1 Brutonen



9x Zielkarten



1x Notiz





#07 NEUE FERTIGKEITEN

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.

+1 freie „Aufs Ganze“ [Aktionsart] Aktion - Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion der angegebenen Art (Kampf-, Nahkampf- oder Fernkampfaktion), bei der er „Aufs Ganze“ geht. Diese Aktion darf nur als Aktion der angegebenen Art genutzt werden.

Alleskönner - Der Überlebende beginnt jede Partie mit 1 Kampagnenfertigkeit seiner Wahl, die er noch nicht besitzt. Er behält die gewählte Fertigkeit nur bis zum Ende der Mission.

„Aufs Ganze“: [Fertigkeit/Effekt] - Immer wenn der Überlebende „aufs Ganze“ geht, profitiert er von der angegebenen Fertigkeit bzw. dem angegebenen Effekt.

Defekt-Symbole ignorieren - Diese Fertigkeit darf ein Mal pro Spielrunde direkt nach einem Wurf für eine Kampfaktion eingesetzt werden. Ignoriere bei dieser Aktion alle Defekt-Symbole.

Ersatzteile - Immer wenn der Überlebende während eines Nahkampf- oder Fernkampfangriffs 1 oder mehr Defekt-Symbole wirft, darf er eine Waffenkarte der entsprechenden Art (Fernkampf oder Nahkampf) ablegen, um diese Defekt-Symbole zu ignorieren.

Nachtjäger - Die Fernkampfangriffe des Überlebenden, die er in der Nacht ausführt, haben die Genauigkeit 5+ (er muss eine  oder höher werfen, um zu treffen). Spieleffekte, die die Genauigkeit verändern, gelten immer noch (wie beispielsweise WÜRFELERGEBNIS +1: FERNKAMPF). Automatische Erfolge, wie beim Werfen eines Molotowcocktails, gelten ebenfalls.

Nachtsicht - Der Überlebende ignoriert die Nachtregeln und Regeln für Dunkle Zonen (siehe Regeln des Grundspiels auf S. 33).

Verdoppeln: „Aufs Ganze“-Würfel - Immer wenn der Überlebende „aufs Ganze“ geht, darf er die Anzahl der „Aufs Ganze“-Würfel verdoppeln, die auf den Ausrüstungskarten angegeben sind.

CREDITS

AUTOREN

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT und David PRETI

ENTWICKLUNG

Fabio CURY

PRODUKTION

Marcela FABRETI (Leitung), Thiago ARANHA (Leitung), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE und Ana THEODORO

ILLUSTRATION

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA und Eric NOUHAUT.

GRAFISCHE GESTALTUNG

Marc BROUILLON (Leitung), Max DUARTE (Leitung), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL und Júlia FERRARI

MODELLIERUNG (TECHNISCH)

Vincent FONTAINE

STUDIO DER MODELLIERUNG

BigChild Creatives

MODELLIERUNG (LEITUNG)

Hugo Gomez BRIONES

MODELLIERUNG

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Natalia ROMERO und Raul Fernandez ROMO

RENDERING

Studio Z

LEKTORAT

Jason KOEPP

KÜNSTLERISCHER LEITER

Mathieu HARLAUT

HERAUSGEBER

David PRETI

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Franziska WOLF

Redaktion & Lektorat: Benjamin FISCHER, Marvin PIETSCH und Franziska WOLF

Satz & Layout: Vanessa LÖHR und Monika PLANETA

© 2022 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Markenzeichen von Guillotine Games Limited. *Zombicide*, CMON sowie das CMON-Logo sind Markenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Die Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und nicht bemalt. Hergestellt in China.

ÜBERSICHT EINER RUNDE

Der Startspieler aktiviert alle seine Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn er fertig ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers. Spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Überlebende hat anfänglich 3 Aktionen, die er aus der folgenden Liste auswählen kann. Wenn nicht anders angegeben, kann er jede Aktion mehrmals pro Zug ausführen.

JEDE RUNDE BEGINNT MIT DER:

01 - SPIELERPHASE

- **BEWEGEN:** 1 Zone weit bewegen (+1 Aktion pro Zombie in deiner Zone).
- **SUCHEN (1 MAL PRO ZUG):** Nur in Gebäudezonen ohne Zombies. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel. Ziehe 1 Karte vom Angeberwaffenstapel, falls du in einer Angeberwaffenkiste suchst.
- **TÜREN ÖFFNEN:** Der Überlebende verwendet Ausrüstung zum Türen öffnen, um eine Tür in seiner Zone zu öffnen. Dafür müssen keine Würfel geworfen werden.
HINWEIS: Offene Türen können nicht wieder verschlossen werden.
- **UMSORTIEREN/TAUSCHEN:** Der Überlebende kann die Karten in seinem Inventar beliebig umsortieren. Gleichzeitig kann er eine beliebige Anzahl an Karten mit 1 anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Der andere Überlebende darf sein Inventar kostenlos umsortieren.
- **KAMPFAKTION:**
Nahkampffaktion: ausgerüstete Nahkampfwaffe ist erforderlich.
Fernkampffaktion: Eine ausgerüstete Fernkampfwaffe ist erforderlich.
- **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).
- **LÄRM MACHEN:** Lege 1 Lärmplättchen in deine Zone.
- **NICHTS TUN:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

02 - ZOMBIEPHASE

SCHRITT 1 - AKTIVIERUNG

Jeder Zombie wird aktiviert und hat 1 Aktion, mit der er je nach Situation entweder angreift oder sich bewegt. Handelt zuerst alle Angriffe ab und danach alle Bewegungen. Jeder Zombie führt mit einer einzigen Aktion entweder einen Angriff ODER eine Bewegung aus.

- **ANGRIFF:** Jeder Zombie, der sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befindet, führt einen Angriff aus. Ein Zombieangriff ist immer erfolgreich und es müssen dafür keine Würfel geworfen werden.
- **BEWEGUNG:** Zombies, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone weit in Richtung der Überlebenden zu bewegen.

HINWEIS: Läufer haben 2 Aktionen. Sie können also zwei Mal angreifen, angreifen und sich bewegen, sich bewegen und angreifen oder sich zwei Mal bewegen.

SCHRITT 2 - BRUT

Die Brutplättchen auf der Missionskarte zeigen an, wo am Ende jeder Zombiephase Zombies erscheinen. Das sind die Brutzonen.

- Zieht für jede Brutzone eine Zombiekarte.
- Beginnt mit der **Startbrutzone** und fährt im Uhrzeigersinn fort.
- Die Anzahl der erscheinenden Zombies bezieht sich auf die **höchste Gefahrenstufe**, die ein Überlebender in diesem Moment hat (Blau, Gelb, Orange oder Rot).

03 - ENDPHASE

- Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler und die nächste Runde beginnt.

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

Zielpriorität	Zombieart	Aktionen	Benötigter Schaden	Adrenalinpunkte
1	FETTBROCKEN/MONSTRUM	1	2/3	1/5
2	SCHLURFER	1	1	1
3	LÄUFER	2	1	1