

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

EINE VÖLLIG ALBERNE ERWEITERUNG

Monty Python's verrückte Welt von Zombicide

#01 ÜBERLEBENDE

Diese Überlebenden haben eine einzigartige Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau. Die Regeln dazu stehen auf der Rückseite des Charakterbogens.

DER HOLZFÄLLER

- **Beginnt mit Feuerwehrraxt.**
- **Holzfäller-Song:** Ein Mal während deines Zuges darfst du, nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, singen: „*Ich bin Holzfäller und mir gehts gut. Am Tag packt mich die Arbeitswut!*“ Die anderen dürfen erwidern: „*Er ist Holzfäller und ihm gehts gut. Am Tag packt ihn die Arbeitswut.*“ Falls sie das tun, dürfen sie sofort kostenlos ebenfalls die Aktion ausführen. Dann führt der Holzfäller seinen Zug fort.

Singen! Nicht nur laut aussprechen oder rufen. Mit allem Drum und Dran. Melodie, Hingabe und einer kleinen Show!

DER GENERAL

- **Das ist albern:** Ein Mal pro Zombiephase darfst du rufen: „*Stopp! Das ist albern.*“ Wähle dann einen Zombie innerhalb Reichweite 1. Er kann in dieser Zombiephase keine Bewegungsaktionen ausführen.

Mit einem (schlechten) britischen Akzent ist es noch lustiger.

RITTER MIT EINEM ROHEN HÜHNCHEN

- **Beginnt mit Rohes Hühnchen.**
- **Gerichtet vom Rohen Hühnchen:** Ein Mal pro Spielerphase, wenn ein Überlebender in deiner Sichtlinie bei einer Kampfaktion keine Treffer würfelt, bewegst du dich in die Zone des Überlebenden (ignoriere Zombies) und fügst dem Überlebenden 1 Wunde zu, außer der Überlebende wirft 1 Ausrüstungskarte ab.

Es ist unabdingbar für einen Ritter, beim Richten über andere Spieler alles richtig zu machen. Wir empfehlen dringend, sich ein Gummihuhn zu besorgen, um dem Spieler (sanft) auf den Kopf zu hauen, wenn er nicht trifft. Wir haben eigentlich versucht, der Schachtel ein Gummihuhn beizulegen, aber der geizige Hersteller war nicht begeistert ...

ARTHUR EWING

- **Beginnt mit 2 Maus-Hämmern.**
- **Musikalische Mäuse:** Zu Beginn deines Zuges: Falls bereits ein Mausplättchen auf dem Spielplan liegt, decke es auf (falls es verdeckt ist) und bewege es bis zu 2 Zonen in eine beliebige Richtung (ignoriere Zombies). Andernfalls legst du 1 unbenutztes Mausplättchen aufgedeckt in eine beliebige Zone innerhalb Reichweite 1. Jeder Überlebende darf während seines Zuges in einer Zone mit einem aufgedeckten Mausplättchen einen kostenlosen Nahkampfangriff ausführen. Dann dreht er das Mausplättchen um. Würfelt der Überlebende dabei jedoch keine Treffer, wird das Mausplättchen aus dem Spiel entfernt.

Beim Entwerfen dieses Spiels wurden keine Mäuse verletzt.

ARTHUR NUDGE

- **Knick-Knack:** Ein Mal während deines Zuges darfst du einen Überlebenden neben dir anstupsen, ihm zuzwinkern und wissend zu ihm sagen: „*Sie wissen schon. Sie wissen schon.*“ Nenne ihm dann eine Aktion. Der Überlebende darf sofort diese Aktion ausführen. Dann führt Arthur Nudge seinen Zug fort.

Wir glauben, dass ein ordentlicher Stoß mit dem Ellbogen angebracht ist. Aber solange er nervig genug ist und darauf Anspielungen folgen, kann die Aktion durchgeführt werden. Bitte achtet darauf, dass Arthur Nudge die Aktion wählt. Alpha-Spieler brauchen es also gar nicht erst versuchen.

FISCH-PLÄNKLER

- **Beginnt mit Heilbutt.**
- **Das wird nervig:** Beginnt mit 4 Gesundheit. Immer wenn du durch Eigenbeschuss Schaden erleidest, während du einen Heilbutt in der Hand hältst, tötest du sofort 1 Zombie in deiner Zone für jeden Treffer, den du gerade durch Eigenbeschuss erlitten hast.

Der Fisch-Plänkler ist ziemlich geduldig. Zum Glück wird kein Überlebender in den Fluss geworfen, wenn er um sich schlägt.

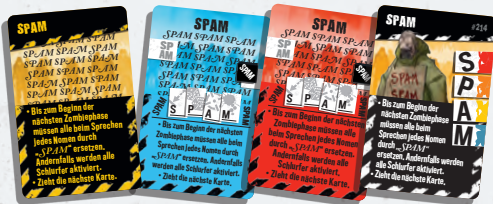


#02 GEGNER

SPAM-KARTEN

Wenn ihr mit den SPAM-Karten spielen möchtet, fügt einfach die 2 SPAM-Zombiekarten zum Zombiestapel, 2 SPAM-Monstrumkarten zum Monstrumstapel, 2 SPAM-Ausrüstungskarten zum Ausrüstungsstapel und 2 SPAM-Waffenkarten zum Angeberwaffenstapel hinzu.

Immer wenn eine SPAM-Karte gezogen wird, müssen alle jedes Nomen durch das Wort „SPAM“ ersetzen. Dieser Effekt hält bis zum Beginn der nächsten Zombiephase an. Wenn jemand das nicht macht, muss er alle Schlurfer auf dem Spielplan aktivieren. Nachdem eine SPAM-Karte gezogen wurde, wird sofort eine weitere Karte desselben Typs gezogen.



„Ich denke, ich werde zwei SPAMs dorthin bewegen, wo der SPAM ist. Dann werde ich mit meiner letzten SPAM angreifen. Fünf SPAM zu würfeln sollte reichen. Mit den SPAM, die ich dann bekomme, erhalte ich ein Extra-SPAM.“

ALBERNE SCHLURFER

Wenn ihr mit den Albernen Schlurfern spielen möchtet, fügt die 6 „Alberner Schlurfer“-Zombiekarten zum Zombiestapel hinzu. Sie erscheinen wie üblich. Die Albernen Schlurfer folgen der Zielpriorität und Extra-Aktivierung der gewöhnlichen Schlurfer.



Aktionen: 1

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

Adrenalinpunkte: 1

Sonderregeln: Wenn sich einer oder mehrere Alberne Schlurfer in derselben Zone bewegen würden, wirf einen Würfel, um ihre Bewegung zu bestimmen:

1: Sie bewegen sich 1 Zone **weg** von ihrem Ziel.

2-5: Sie bewegen sich 2 Zonen auf ihr Ziel zu.

6: Sie bewegen sich 3 Zonen auf ihr Ziel zu.

DIE SPANISCHE INQUISITION

Wenn ihr mit der Spanischen Inquisition spielen möchtet, fügt 2 „Die Spanische Inquisition“-Zombiekarten zum Zombiestapel, 2 „Die Spanische Inquisition“-Ausrüstungskarten zum Ausrüstungsstapel und 2 „Die Spanische Inquisition“-Waffenkarten zum Angeberwaffenstapel hinzu. Durch alle diese Karten erscheinen Zombies wie gewohnt. Die Spanische Inquisition folgt der Zielpriorität und Extra-Aktivierung der gewöhnlichen Fettbrocken.

Aktionen: 1

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um eine zu töten: 2

Adrenalinpunkte: 1

Sonderregeln: Wenn eine „Die Spanische Inquisition“-Karte gezogen wird, erscheint sie entsprechend der aktuellen Gefahrenstufe. Sobald sie erscheint, wird sie sofort aktiviert, außer alle rufen augenblicklich: „Niemand erwartet die Spanische Inquisition!“

Klarstellung: Falls jemand überrascht wird und nicht sofort ruft, sobald die Karte aufgedeckt wird, wird die Spanische Inquisition sofort aktiviert. Beschwer dich doch bei der Person, die es vermasselt hat!

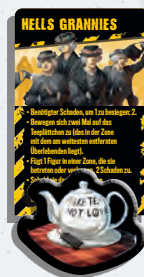


Die Spanische Inquisition kann auf 3 Arten ins Spiel kommen.

MONSTREN

Wenn ihr mit einem oder mehreren dieser Monstren spielen möchtet, fügt die entsprechende/n Karte/n einfach zum Monstrumstapel hinzu.

HELLS GRANNIES



Aktionen: 2

Verursachte Wunden bei Angriff: siehe Sonderregeln

Benötigter Schaden, um eine zu töten: 2 (pro Granny)

Adrenalinpunkte: 5 für alle Überlebenden, wenn die letzte Hells Granny getötet wurde.

Sonderregeln: Die Hells Grannies bestehen aus 4 Miniaturen. Wenn sie erscheinen, legt ihr das Teeplättchen in die Zone des Überlebenden, der am weitesten von ihnen entfernt ist. Wenn die Hells Grannies aktiviert werden,

führen sie keine Angriffsaktion aus. Sie bewegen sich alle gemeinsam auf das Teeplättchen zu. In jeder Zone, die sie betreten oder verlassen, fügen sie 1 anderen Figur entsprechend der Zielpriorität dort 2 Schaden zu, wobei die Überlebenden zuerst an der Reihe sind. Erreichen sie das Teeplättchen, entfernt das Plättchen, entfernt die Hells Grannies und aktiviert dann alle Zombies auf dem Spielplan.

UNTOTER PAPAGEI



Aktionen: 3

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um ihn zu töten: Kann nicht getötet werden.

Adrenalinpunkte: Keine. *Außer ihr könnt beweisen, dass er WIRKLICH tot ist.*

Sonderregeln: Werft zu Beginn jeder Zombiephase einen Würfel: **1-4:** „Der pieft ne Runde!“: Der Untote

Papagei wird nicht aktiviert. Er liegt einfach flach auf dem Rücken.

5-6: „Wecki, wecki!“: Der Untote Papagei wird normal aktiviert.

DER NACKTE ORGANIST



Aktionen: 1

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um ihn zu töten: 3

Adrenalinpunkte: 5

Sonderregeln: Falls du deinen Zug mit Sichtlinie zum Nackten Organist beginnst, musst du die Augen

schließen und sie den gesamten Zug geschlossen halten. Wenn

dein Zug endet, darfst du sie wieder öffnen.

FISCHPLATTLER



Aktionen: 1

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um ihn zu töten: 3

Adrenalinpunkte: 5

Sonderregeln: Der Fischplattler bewegt sich

2 Zonen pro Bewegungsaktion. Falls ein Überlebender seinen Zug in der Zone mit dem Fischplattler beginnt,

muss er seine erste Aktion nutzen, um ihn in eine

benachbarte Zone zu bewegen, in der ein anderer Überlebender ist

(falls möglich). Andernfalls wird diese Fähigkeit ignoriert.

DER FUSS



Aktionen: 1

Verursachte Wunden bei Angriff: 2

Benötigter Schaden, um ihn zu töten: 3

Adrenalinpunkte: 5

Sonderregeln: Immer wenn ein Überlebender bei einer Kampfaktion 2 oder mehr

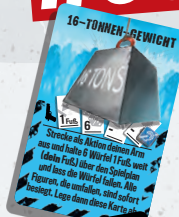
wirft, wird der Fuß in die Zone mit dem Überlebenden gestellt. Der Fuß

fügt allen Figuren in der Zone je 1 Schaden zu. Dann

werden alle Figuren in der Zone in eine benachbarte Zone bewegt (die Überlebenden entscheiden). Diese Sonderregeln werden ignoriert,

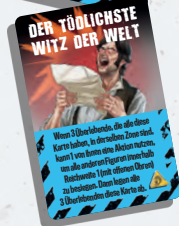
falls ein Überlebender in der Zielzone etwas ablegt, was als „spitze“ Ausrüstung bezeichnet werden kann.

#03 AUSRÜSTUNGSKARTEN



16-TONNEN-GEWICHT

Strecke als Aktion deinen Arm aus und halte 6 Würfel 1 Fuß weit (deinen Fuß) über den Spielplan und lass die Würfel fallen. Alle Figuren, die umfallen, sind sofort besiegt. Lege dann diese Karte ab.



DER TÖDLICHSTE WITZ DER WELT

Wenn 3 Überlebende, die alle die „Der Tödlichste Witz der Welt“-Ausrüstungskarte haben, in derselben Zone sind, kann 1 von ihnen eine Aktion nutzen, um alle anderen Figuren innerhalb Reichweite 1 (mit offenen Ohren) zu besiegen. Dann legen alle 3 Überlebenden diese Karte ab.

Autoren und Entwicklung: Fabio TOLA, Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO und
Toi VON GLEHN

Grafik: Dany ORIZIO und Tarek MOUTRAN

Illustration: Louise COMBAL

© 2024 Python (Monty)

Asmodee Germany
Redaktion: Christian KOX
und Marvin PIETSCH

Pictures Limited

UND JETZT ZU EINER VÖLLIG UNERWARTETEN MISSION

Schwierig / 6 Überlebende / 90 Minuten

Der Flying Circus ist in der Stadt! Die Hells Grannies wollen Tee trinken und wir müssen unseren besten Witz erzählen, wenn wir das Papageien-Dilemma lösen wollen. Los gehts!

Benötigtes Material: **Zombicide: 2. Edition, Monty Python's Flying Circus.**
Verwendete Kartenteile: **1R, 4R, 5R, 6R, 7R & 8R.**

• ZIELE

Legt den Papagei schlafen! Erledigt die Aufgaben der Reihe nach, um die Mission zu gewinnen:

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

• SONDERREGELN

• Aufbau.

- Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- Stellt 6 Schlurfer und 1 Fettbrocken in die angegebenen Zonen.
- Stellt die Hells Grannies und das Teeplättchen in die angegebenen Zonen.
- Stellt den Fuß in die angegebene Zone.
- In dieser Mission werden nur Monstren aus dieser Erweiterung verwendet.
- Mischt die Zombiekarten der Albernen Schlurfer in den Zombiestapel.

- Mischt die Karten der Spanischen Inquisition in die entsprechenden Stapel.

- **Der Witz.** Jedes rote Ziel bringt 5 Adrenalinpunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Dieser Überlebende nimmt sich sofort eine Karte „Der Tödlichste Witz der Welt“ aus dem Ausrüstungsstapel. Mische dann den Stapel.
- **Schwergewicht.** Wenn das grüne Ziel aufgenommen wird, nimmst du dir sofort die Karte „16-Tonnen-Gewicht“ aus dem Ausrüstungsstapel. Mische dann den Stapel.
- **Das ist ein Ex-Papagei.** Wenn das blaue Ziel aufgenommen wird, wird der Untote Papagei sofort in die Startbrutzone gestellt.
- **Hallo! Polly!** Der Untote Papagei kann mit dem tödlichsten Witz der Welt getötet werden.
- **SPAM-Kiste!** 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.



	6x 	1x 
Überlebenden-Startzone	Schlurfer	Fettbrocken
6x 		4x 
Angeberwaffenkisten	Der Fuß	Hells Grannies
	6x 	
Teeplättchen	Ziele (5 AP)	
	4x 	
Ausgangszone	Brutzone	

