

RIO DE JANEIRO

EINE KAMPAGNERWEITERUNG FÜR ZOMBICIDE



REGELN & MISSIONEN

KAPITEL

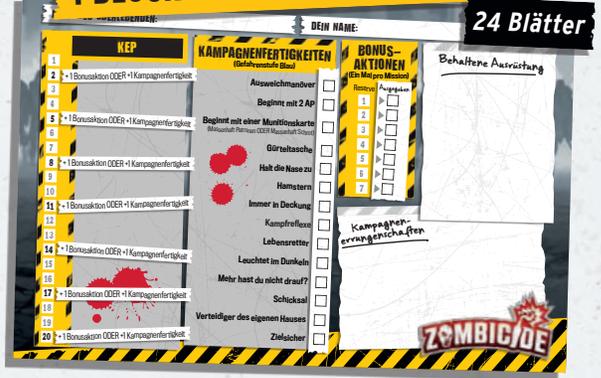
- **SPIELMATERIAL** 2
- **WILLKOMMEN IN RIO** 4
- **ERWEITERTE REGELN** 4
 - ERWEITERTE AUSTRÜSTUNGSREGELN 4
 - DIE „AUF S GANZE“-WÜRFEL 5
 - „Aufs Ganze“ gehen 5
 - Ausrüstung behalten 6
 - K.O.- / TOT-REGELN 6
 - Wunden erleiden 7
 - ÜBERFALLBRUT 7
 - ENGE ZONEN 8
 - Zombie-Griff 8
 - DÜNNE WÄNDE 9
 - NEUE KARTENTEILE 9
 - Das Maracanã-Stadion 9
 - Parkzonen 9
 - Meerzonen 9
- **KAMPAGNENREGELN** 10
 - KAMPAGNENBOGEN 10
 - KEP-Leiste 11
 - Kampagnenfertigkeiten 11
 - Bonusaktionen 11
 - Behaltene Ausrüstung 11
 - Kampagnenerreungenschaften 12
 - ZIELKARTEN 12
 - Spielvorbereitung 13
 - Eine Zielkarte aufnehmen 14
 - Errungenschaften, Schlüsselwörter und Begleiter 14
- **KAMPAGNE RIO Z JANEIRO:**
- **KARNEVAL DER TOTEN** 15
 - M1 - BLUT UND SAMBA 15
 - M2 - „ROCINHA, DER SICHERSTE ORT DER WELT!“ 16
 - M3 - PROFESSOR LUANA, NEHME ICH AN? 17
 - M4 - PARTY-TIME! 18
 - M5 - NACHTS IM STADION 20
 - M6 - „HABT BEIM NÄCHSTEN MAL EINEN PLAN B!“ 21
 - M7 - „MAYDAY! MAYDAY!“ 22
 - M8 - ROADTRIP 23
 - M9 - AN DER COPACABANA 24
 - M10 - LASST NIEMANDEN ZURÜCK 25
- **NEUE FERTIGKEITEN** 27
- **CREDITS** 27
- **ÜBERSICHT EINER SPIELRUNDE** 28

#01 SPIELMATERIAL

6 ÜBERLEBENDEN-CHARAKTERBÖGEN



1 BLOCK FÜR KAMPAGNENBÖGEN



12 PLÄTTCHEN



97 ZIELKARTEN



6 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



66 AUSTRÜCKUNGSKARTEN



1x Auto-Übersicht

6x Erweiterte Startausrüstung



47x Erweiterte Ausrüstung



12x Angeberwaffen



12 MINIATUREN

6 Überlebende



Ney Eliete Steven Dona Cacilda Vivi MC Jordim

6 Zombies



4 Schlurfer 1 Fettbrocken 1 Läufer

30 WUNDENKARTEN



6 „AUF S GANZE“-WÜRFEL



#02 WILLKOMMEN IN RIO

Jedes Jahr kommen Millionen Menschen zum Karneval in Rio. Es gibt sonnige Strände, lebhaften Samba, bunte Straßen und die wunderschöne Landschaft Rios: Von der Spitze des Cristo Redentor bis hinunter zum goldenen Strand der Copacabana.

In diesem Jahr hat der Karneval jedoch einen neuen Anstrich bekommen: ein Zombie-Ausbruch hält Millionen Menschen in der infizierten Stadt gefangen. Niemand weiß, wie es dazu kam, aber vielleicht haben wir eine Chance, das zu beenden.

Lasst uns zeigen, dass Rio auch beim Weltuntergang schön sein kann!

Zombicide: Rio Z Janeiro ist eine Erweiterung für *Zombicide: Zweite Edition*. Diese Anleitung enthält erweiterte Regeln für das *Zombicide*-System sowie eine Kampagne, die in Rio de Janeiro, Brasilien, 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.

Karneval der Toten ist eine Kampagne mit 10 Missionen, die die erweiterten Regeln verwendet, die in dieser Erweiterung enthalten sind und die Atmosphäre des Spiels 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.

Zusätzlich gibt es den Wundenstapel, einen neuen Kartenstapel, der verschiedenste Verletzungen darstellt, die die Überlebenden erleiden können. Außerdem gibt es neue Brutplättchen, die Zombies an einzigartigen Orten erscheinen lassen können.

Genießt eure Zeit in Rio!

Zombicide: Rio Z Janeiro 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 *Karneval der Toten* (siehe S. 15) verwendet und geben außerdem eigenständigen Missionen etwas Würze!

ERWEITERTE AUSTRÜSTUNGSREGELN

Zwei Dinge sind sicher: Die Leute in Brasilien sind echt kreativ und sie wissen sich zu verteidigen. Das findet man nicht überall.



Die Erweiterten Ausrüstungskarten ersetzen die Ausrüstungskarten aus dem Grundspiel und verwenden die Regeln für das Behalten von Ausrüstung und fürs „Aufs Ganze“-Gehen.

Zombicide: Rio Z Janeiro enthält neue Würfel und Ausrüstungsstapel, die die neuen „Aufs Ganze“-Regeln verwenden. Diese 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.

! FÜR FORTGESCHRITTENE

Falls ihr bereits mit den Regeln für *Washington Z. C.* oder *Fort Hendrix* vertraut seid, braucht ihr euch nur diese neuen Regeln von *Zombicide: Rio Z Janeiro* anschauen:

- Wunden erleiden (Seite 7)
- Überfallbrut (Seite 7)
- Enge Zonen (Seite 8)
- Zombie-Griff (Seite 8)
- Dünne Wände (Seite 9)
- Neue Kartenteile (Seite 9)

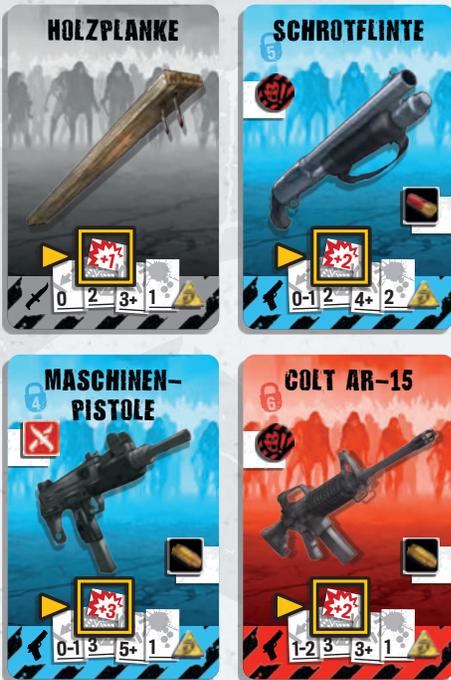
DIE „AUF S GANZE“-WÜRFEL



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 (wie rechts erklärt).

• „AUF S GANZE“ GEHEN

Während eines Zombie-Ausbruchs lernt man entweder zu improvisieren oder man geht hops. Das gilt auch für eure Waffen. Mit dem glänzenden Gewehr könnt ihr immer noch ein paar Köpfe abschlagen, selbst wenn ihr keine Munition mehr habt.



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**, **GESEGNET**, die Karten **Massenhaft Patronen** oder **Massenhaft Schrot** haben beispielsweise keinen Effekt bei „Aufs Ganze“-Würfeln.)

BEISPIEL 1: Vivi geht mit einer Holzplanke „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. Sie wirft mit den normalen Würfeln eine und eine , also 1 Treffer. Die ist kein Defekt-Symbol, da es sich um einen normalen Würfel handelt. Mit dem „Aufs Ganze“-Würfel wirft sie eine , also auch 1 Treffer. Der Angriff erzielt insgesamt 2 Treffer.

BEISPIEL 2: Ney 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 und eine , also 2 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft er eine und ein , 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: Steven geht mit zwei Maschinenpistolen und einer „Massenhaft Patronen“-Karte im Inventar „aufs Ganze“. 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 , , , , und , also 1 Treffer. Mit den „Aufs Ganze“-Würfeln wirft er , , , , und , also 2 Treffer und 3 Defekt-Symbole. „Aufs Ganze“-Würfel können nicht neu geworfen werden, daher verliert Steven durch die 3 Defekt-Symbole beide Maschinenpistolen, nachdem er die Fernkampfaktion abgehandelt hat. Trotzdem kann Steven die Karte **Massenhaft Patronen** verwenden, um die 6 normalen Würfel neu zu werfen und versuchen, seine Würfelergebnisse zu verbessern.

• AUSRÜSTUNG BEHALTEN

Es ist nicht gerade einfach, auf Rios Straßen gute Ausrüstung zu finden, also ist es wichtig, dass ihr gut auf euer Zeug aufpasst. Dabei geht es nicht nur um Waffen. Ich spreche auch von Lebensmitteln und Medikamenten. Verschwendet nichts!



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. Werf 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.

BEISPIEL: Ney beendet eine *Zombicide*-Partie mit einer Kettensäge (Behalten 5), einer Machete (Behalten 3), 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 er 5 „Aufs Ganze“-Würfel: . Ein einziges Defekt-Symbol reicht, daher muss er die Kettensäge ablegen.
- Bei der Machete wirft er 3 „Aufs Ganze“-Würfel: . Keine Defekt-Symbole. Ney behält die Machete für die nächste Mission.
- Bei der ersten Abgesägten Flinte wirft er 4 „Aufs Ganze“-Würfel: . Keine Defekt-Symbole. Ney behält die Abgesägte Flinte ebenfalls.
- Bei der zweiten Abgesägten Flinte wirft er 4 „Aufs Ganze“-Würfel: . 2 Defekt-Symbole! Die Abgesägte Flinte ist verloren und wird abgelegt.

K.O.- / TOT-REGELN

Hey! Mach das nicht noch mal. Nächstes Mal hast du vielleicht nicht so viel Glück!

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 **darauffolgenden** 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.

ÜBERFALLBRUT

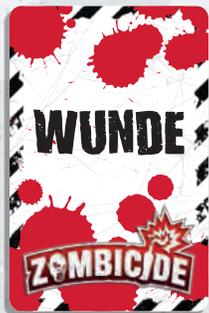
Zombies haben die seltsame Angewohnheit, sich in Gruppen zu sammeln, aber es ist auch nichts ungewöhnliches einen einzelnen Zombie aus dem Meer oder einer kleinen Nische auftauchen zu sehen. Diese Überfälle können fatal enden!

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. 11). **Kampagnenerreichenschaften 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.

• WUNDEN ERLEIDEN

In Situationen wie diesen ist es unmöglich, nicht verletzt zu werden. Aber gebissen zu werden, das muss um jeden Preis vermieden werden!



Für jede Wunde, die ein Überlebender erleidet, muss er zusätzlich sofort eine Karte vom Wundenstapel ziehen und den Effekt anwenden. Der Überlebende verliert wie üblich 1 Gesundheit, außer die Karte besagt etwas anderes. Die meisten Karten enthalten zusätzliche Effekte (positiv als auch negativ), außer die Karte „Leichte Wunde“, die keinen weiteren Effekt hat. Erleidet der Überlebende mehr als 1 Wunde, muss er erst die Effekte der ersten Karte anwenden, bevor er sich um die nächste kümmert.

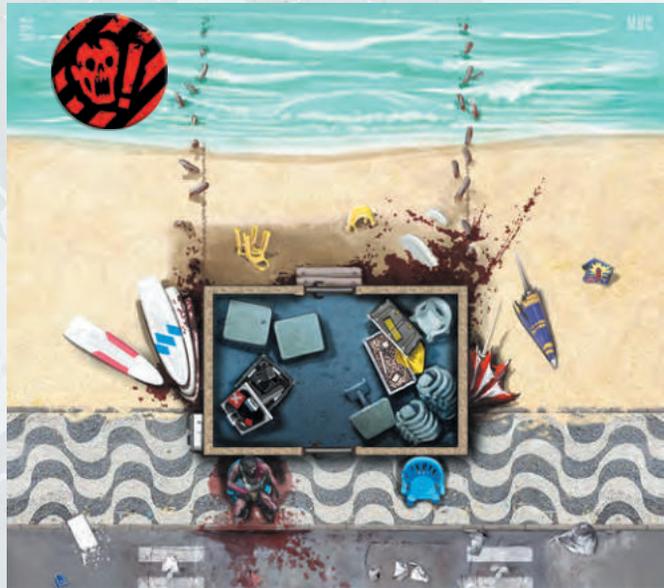


BEISPIEL 1: Ney ist in einer Zone, in der einem Überlebenden ein Fernkampfangriff misslingt, wodurch er 1 Wunde durch den Eigenbeschuss erleidet. Er zieht die Karte „Schwachstelle“ vom Wundenstapel, erleidet 1 zusätzliche Wunde und erhält 5 Adrenalinpunkte.



BEISPIEL 2: Eine Gruppe aus 2 Schlurfern wird in der Zone von MC Jordim aktiviert. Er zieht 1 Wundenkarte für jede erlittene Wunde. Die erste Karte ist „Gebrochener Arm“. Er behält die Karte neben seinem Überlebendentableau und sortiert sein Inventar um, da er nur 1 ausgerüstete Waffe haben kann. Die Karte für die zweite Wunde ist eine Leichte Wunde, es passiert also sonst nichts.

In manchen Missionen werden beim Spielaufbau Überfallbrutplättchen in bestimmte Zonen gelegt.



Jedes Mal, wenn bei einer Suchaktion oder beim Aufnehmen einer Zielkarte eine Karte mit dem Überfallbrut-Symbol gezogen wird, erscheint vor der Abhandlung des Karteneffektes (falls es einen gibt) 1 Schlurfer pro Symbol in jeder Zone mit einem Überfallbrutplättchen. Falls es keine Plättchen auf dem Spielplan gibt, passiert keine Überfallbrut. Der Überfallbrut-Effekt passiert auch dann, wenn die Karte nach dem Ziehen abgelegt wird. Wird eine Ausrüstungs- oder Angeberwaffenkarte auf eine andere Art als durch Suchaktionen vom Stapel gezogen, wird das Überfallbrut-Symbol ignoriert.



Das Metallrohr hat ein Überfallbrut-Symbol. Wenn also das Metallrohr mit einer Suchaktion gezogen wird, erscheint 1 Schlurfer in jeder Zone mit einem Überfallbrutplättchen.

ENGE ZONEN

Die Favelas in Rio wurden ohne jegliche Planung gebaut. Deshalb gibt es zwischen den Gebäuden oft enge Gänge, durch die sich nicht jeder hindurchquetschen kann.

Manche Zonen in *Zombicide: Rio Z Janeiro* heißen Enge Zonen. Das sind Straßenzonen zwischen Gebäuden mit kreisförmigen Symbolen, die Stellen heißen.

Die Anzahl Stellen in einer Engen Zone limitiert die Anzahl Figuren, die in dieser Zone erlaubt sind. Jede Stelle kann nur von einer einzigen Figur besetzt sein.



Eine Figur, die sich in eine Enge Zone bewegt, kann eine beliebige leere Stelle in der Zone besetzen (die Position ist egal). Eine Figur, die auf einer Stelle steht, unterbricht nicht die Sichtlinie von anderen Figuren. Auch die Bewegung wird nicht blockiert, vorausgesetzt es gibt noch eine freie Stelle in der Zone.

Falls alle Stellen in einer Zone besetzt sind, kann eine Figur die Zone nicht betreten. Vor der Aktivierung der Zombies führt jeder Zombie, der benachbart zu einer Engen Zone ist, einen Zombie-Griff aus (siehe nächster Abschnitt).

In Engen Zonen kann nicht gesucht werden. Autos können nicht in Enge Zonen fahren.

Enge Zonen gelten für Monstren als unzugängliche Zonen. Sie können sich nicht in Enge Zonen hineinbewegen oder einen Weg durch sie hindurch ziehen, aber sie führen Zombie-Griffe aus, wie alle anderen Zombies.

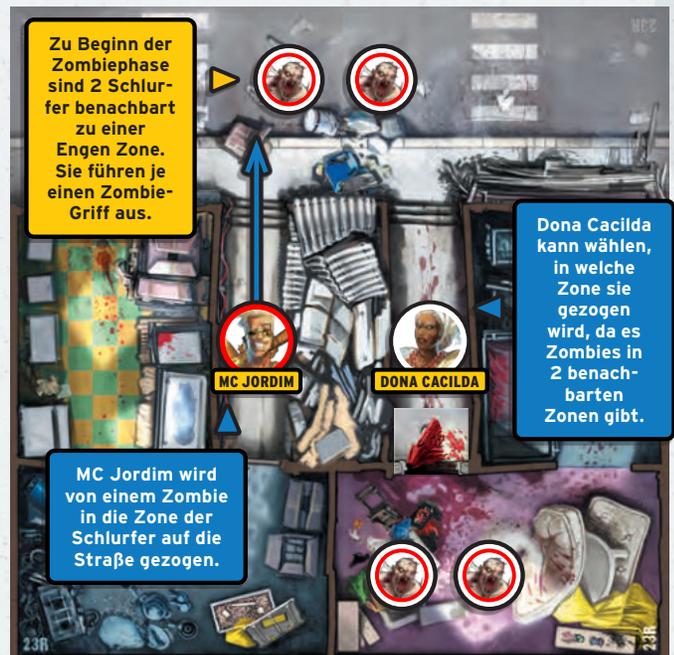


• ZOMBIE-GRIFF

Wenn man durch die Favelas geht, ist es in diesem Labyrinth schwierig zu sehen, was hinter einem abgeht. Versucht, nicht abgelenkt zu werden, oder ein Zombie könnte von hinten nach euch greifen.

Zu Beginn der Zombiephase, vor der ersten Zombie-Aktivierung, greifen alle Zombies nach Überlebenden in benachbarten Engen Zonen und ziehen sie in ihre Zone. Das gilt nicht als Zombie-Aktivierung.

Jeder Zombie kann nur 1 Überlebenden greifen. Falls es mehrere Zombies in einer Zone gibt, die benachbart zu einer Engen Zone ist, und/oder mehrere Überlebende in einer Engen Zone sind, entscheiden die Spieler, in welcher Reihenfolge welcher Griff ausgeführt wird.



DÜNNE WÄNDE



Viele Häuser in den Favelas sind aus allen möglichen verfügbaren Materialien gebaut worden. Es ist also nicht besonders schwer, durch die Wände zu brechen, aber dafür sehr gefährlich. Wenn ihr zu viele Wände einreißt, stürzt das Gebäude ein.

Dünne Wände können zerstört werden, indem eine Aktion mit beliebiger Ausrüstung mit einem Türsymbol ausgeführt wird. Dabei ist kein Würfelwurf notwendig. Legt einfach ein Zerstörte-Wand-Plättchen auf die Dünne Wand. Die Zerstörte Wand gilt als Durchgang für die Bewegung und die Sichtlinie.

Diese Aktion gilt als das Öffnen einer Tür, dadurch kann also abhängig von der Waffe 1 Lärmplättchen erzeugt werden.

Jedes Kartenteil kann nur 1 zerstörte Dünne Wand haben. Wird eine Dünne Wand zerstört, die zu 2 unterschiedlichen Kartenteilen gehört, gilt das für beide Kartenteile.

NEUE KARTENTEILE

• DAS MARACANÃ-STADION



Treppe: Treppen verbinden den Boden mit den Rängen. Sie gelten in jeder Hinsicht als offene Tür.

Ränge: Stadion-Ränge gelten als Gebäudezonen, in denen **nicht gesucht werden kann** und die durch gerade Linien zwischen den Blöcken voneinander abgetrennt sind.

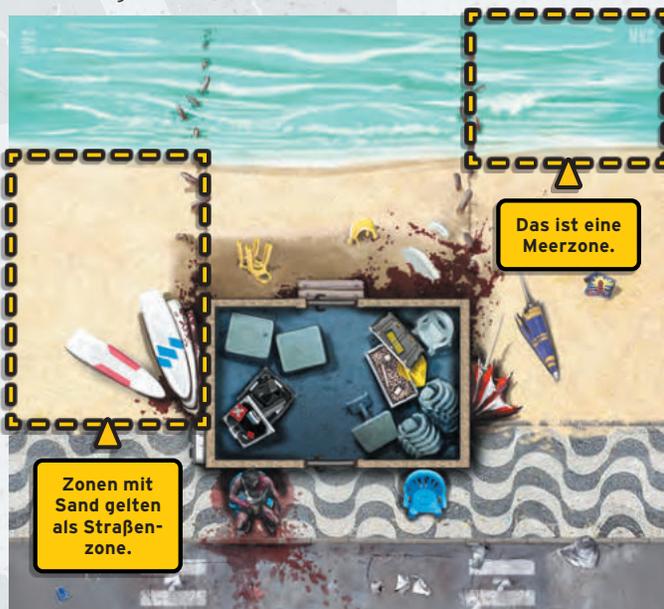
• PARKZONEN



Parkzonen gelten als Dunkle Zonen und in ihnen **kann nicht gesucht werden**. Parkzonen unterbrechen die Sichtlinie. Sie können von jeder benachbarten Zone betreten werden, die nicht durch eine Wand abgegrenzt ist.

• MEERZONEN

Zonen mit Wasser (auf den Strand-Kartenteilen) können von Überlebenden und Zombies nicht betreten werden. Zombies, die in einer Meerzone erscheinen, bewegen sich immer von dieser weg.



#04 KAMPAGNEN-REGELN

Die Kampagnenregeln, die in diesem Kapitel beschrieben werden, vervollständigen die Grundregeln und Erweiterten Regeln von *Zombicide*, um mit der Kampagne *Karneval der Toten* spielen zu können (siehe S. 15).

KAMPAGNENBOGEN

Überlebende haben immer Geschichten zu erzählen, die nicht immer mit den Schrecken des Zombie-Ausbruchs zu tun haben. Manchmal sind die Gedankenfetzen an eine glücklichere Vergangenheit das Einzige, was uns hilft, uns zusammenzureißen. Diese Dinge machen uns stärker. Durch sie wissen wir, wofür wir kämpfen.

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 vom Schreibblock. 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. 11).

KAMPAGNENFERTIGKEITEN: Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wählst du 1 aus der Liste aus und kreuzt das entsprechende Kästchen an (siehe S. 11).

BONUSAKTIONEN: Jedes Mal, wenn dein Überlebender eine Bonusaktion erhält, kreuzt du hier ein Reserve-Kästchen an. Sie sind kumulativ, aber jede kann nur ein Mal pro Mission ausgegeben werden (siehe S. 11).

BEHALTENE AUSTRÜSTUNG: Notiere hier die Ausrüstung, die dein Überlebender in die nächste Mission mitnimmt (siehe S. 11).

NAME DES ÜBERLEBENDEN: _____ DEIN NAME: _____

| KEP | KAMPAGNENFERTIGKEITEN (Gefahrenstufe Blau) | BONUS-AKTIONEN (Ein Mal pro Mission) | Behaltene Ausrüstung |
|-----|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | | Reserve: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Ausgegeben: <input type="checkbox"/> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>KAMPAGNENERRUNGENSCHAFTEN: Notiere hier die Schlüsselwörter, die die wichtigen Entscheidungen und Heldentaten der Überlebenden darstellen. Sie haben Einfluss auf die Kampagnenereignisse (siehe S. 12).</p> </div> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; text-align: center;">Kampagnenerrungenschaften</p> |
| 2 | +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit | | |
| 15 | | | |
| 16 | | | |
| 17 | +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit | | |
| 18 | | | |
| 19 | | | |
| 20 | +1 Bonusaktion ODER +1 Kampagnenfertigkeit | | |

• KEP-LEISTE

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: MC Jordim 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 MC Jordims 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. MC Jordim erreicht erneut Gefahrenstufe Orange und erhält einen weiteren KEP. Nun hat er 2, was reicht, um eine Belohnung durch einen Meilenstein freizuschalten. Der Spieler entscheidet sich zwischen einer Bonusaktion und einer Kampagnenfertigkeit.

• KAMPAGNENFERTIGKEITEN

Keiner von uns hätte sich je träumen lassen, Teil von so etwas zu sein. Sicher, wir haben uns immer gefragt, wie die Zombie-Apokalypse aussehen würde ... Aber wir haben sie nie für möglich gehalten. Und jetzt stecken wir in diesem Chaos fest. Es scheint fast so, als würden wir das schon unser Leben lang so machen.

Wenn dein Überlebender eine Kampagnenfertigkeit erhält, wähle eine aus der Liste aus und kreuze das entsprechende Kästchen an.

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. 27 genauer erklärt.

BEISPIEL: MC Jordims Spieler wählt die Kampagnenfertigkeit **LEBENSRETTER**. Von nun an hat MC Jordim sowohl die Fertigkeit **LEUCHTET IM DUNKELN** als auch **LEBENSRETTER** auf Gefahrenstufe Blau! **LEBENSRETTER** ist sogar sofort einsetzbar.

• BONUSAKTIONEN

Ich kann es nicht erklären, aber manchmal hast du das Gefühl, dass es zu viel ist. Man ist zu müde. Dein Körper hält das nicht aus. Aber dann tut er es doch. Du machst weiter. Und wenn du das nächste Mal das Gefühl hast, dass du an deine Grenzen kommst – Überraschung! Du machst trotzdem weiter.

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. Radiere die Kreuze in den Ausgegeben-Kästchen aus.

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

• BEHALTENE AUSRÜSTUNG

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.





• **KAMPAGNENERRUNGENSCHAFTEN**

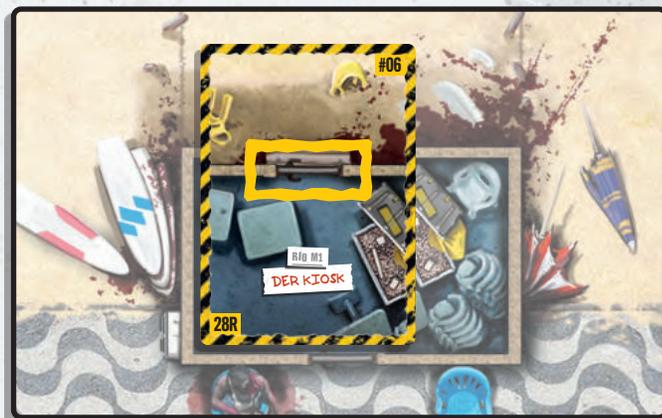
Eines Tages wird das eine coole Geschichte sein.

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 „Neugier ist des Copybaras Tod“), 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.

ZIELKARTEN

Hast du jemals das Gefühl gehabt, dass du Teil von etwas Größerem bist? Hier gibt es Menschen, die auf uns angewiesen sind. Deshalb ist es unsere Pflicht, unser Bestes zu geben.



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 Angeberwaffenkisten weiterhin auf den Spielplan gelegt werden.



Zielkarte #06 liegt über einer Tür. Sie wird aufgenommen, sobald ein Überlebender die entsprechende Tür öffnet.

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 #06 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.

BEISPIEL 1: Wenn durch eine Zielkarte ein Zombie erscheint, können die Überlebenden in dieser Zone keine Fertigkeiten wie KAMPFREFLEXE, AUSWEICHMANÖVER usw. einsetzen.

BEISPIEL 2: Wenn eine Zielkarte einen Überlebenden anweist, eine Karte zu ziehen, kann der Überlebende keine Fertigkeiten wie SCHICKSAL, AKRIBISCH SUCHEN usw. einsetzen.

• **ERRUNGENSCHAFTEN, SCHLÜSSELWÖRTER UND BEGLEITER**

Die Zielkarten können Errungenschaften beinhalten, die ihr auf euren Kampagnenbögen notiert (siehe S. 10). Manche Zielkarten beinhalten außerdem großgeschriebene Schlüsselwörter, die sie mit anderen Zielkarten auf erzählerische Weise verbinden.

BEISPIEL: Ney nimmt eine Zielkarte auf. Der Spieler liest sie und findet heraus, dass ein Begleiter den Überlebenden helfen möchte. Der Spieler erhält die Anweisung Notiz #3 zu lesen, die den Überlebenden am Ende der Mission eine Errungenschaft bringt. Diese Errungenschaft könnte im weiteren Verlauf nützlich sein!

Begleiter werden nach jeder Mission der Kampagne abgelegt, außer es ist etwas anderes durch eine bestimmte Zielkarte oder den Missionsaufbau angegeben.



#05 KAMPAGNE RIO Z JANEIRO: KARNEVAL DER TOTEN

Karneval der Toten 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 - BLUT UND SAMBA

Mittel / 45 Minuten

Es ist Karneval! Wir haben uns alle auf einer Jacht-Party getroffen, wo wir gestern den Tag und die Nacht verbracht haben. Wir haben gerade noch rechtzeitig am Strand „angelegt“, um den Sonnenaufgang zu genießen. Nun, vielleicht ist „gecrasht“ das bessere Wort, aber egal. In der Nähe des Strandes stand ein Mann in einem geblümten Hemd. Wir fragten, was los sei, und er versuchte uns anzugreifen! Der Kerl war nicht nur betrunken, er war tot! Was ist in Rio während unserer Abwesenheit passiert? Alle schlurften herum und sind nicht die typischen „bloquinhos“ von Rio. Es sind Zombies, ein Bloco der Toten. Das Geräusch von automatischen Waffen rattert in der Ferne, wahrscheinlich kommt es aus Rocinha. Es ist nur logisch, dass die Favelas mit ihren hohen Bergen und engen Gängen der perfekte Ort sind, um einer Zombie-Apokalypse zu entkommen. Und hey, bewaffnete Leute bedeuten lebende Leute, oder? Also schnell dorthin und alles einstecken, was wir auf dem Weg so finden! Das wird ein denkwürdiger Karneval. Auf dass es nicht der letzte wird!

Benötigte Kartenteile: 6R, 7V, 23R, 24V, 25R & 28R.

• ZIELE

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

1. **Sammelt die Vorräte ein.** Nehmt alle Zielkarten auf.
2. **Auf nach Rocinha.** 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:** Stellt 3 Überlebende in jede Startzone.
- **Wenn ihr lachen wollt, bringt mich zuerst zum Lachen.** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, wendet die folgenden Regeln an:
 - In der Zone kann nicht gesucht werden.
 - Die Angeberwaffenkisten in der Zone kann nicht aufgenommen werden.

| | |
|-----|-----|
| 28R | 24V |
| 7V | 6R |
| 25R | 23R |



M2 - „ROCINHA, DER SICHERSTE ORT DER WELT“

Mittel / 60 Minuten

Endlich sind wir vollzählig und vollständig in Rocinha angekommen. Dieser Ort ist ein Labyrinth aus engen Straßen, Baracken und bunten Wänden, die alle für den Karneval geschmückt sind.

„Derzeit leben hunderttausend Menschen in Rocinha, was es zur größten Favela Rios macht.“ So sagt es immerhin der Reise-führer. Verdamm! Das heißt eine Menge Zombies. Wenigstens sind wir hier besser aufgehoben als draußen an den Stränden ... oder?

Das Geräusch der automatischen Waffen, das wir vorhin gehört haben, kommt jetzt näher. Wenn die Leute so gut auf die Krise vorbereitet sind, wie sie klingen, wäre es gut, sie zu finden und ihnen jede Hilfe anzubieten, die sie brauchen, bevor es hier ... zu voll wird.

Benötigte Kartenteile: 22R, 23R, 24R, 25R, 26R & 27R.



• ZIELE

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

- 1. Erkundet Rocinha.** Nehmt alle Zielkarten auf.
- 2. Raus da! Erreicht den Ausgang.** Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch die Ausgangszone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

• SONDERREGELN

- Halt!** In die grüne Brutzone wird für jede gezogene Karte nur 1 Zombie der angegebenen Art gestellt (wird ein Monstrum gezogen, ersetzt es durch einen Fettbrocken). Falls zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 5 Zombies in der grünen Brutzone stehen, entfernt die Torplättchen und ersetzt das grüne Brutplättchen durch ein rotes Brutplättchen.
- Party-Crasher.** Die Tore blockieren die Bewegung für Zombies und Überlebende, aber Zombies können durch die Tore mit Fernkampf-waffen angegriffen werden.
- Sicherheit geht vor.** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen wurde, kann in dieser Zone nicht gesucht werden.



M3 - PROFESSOR LUANA, NEHME ICH AN?

Mitte / 60 Minuten

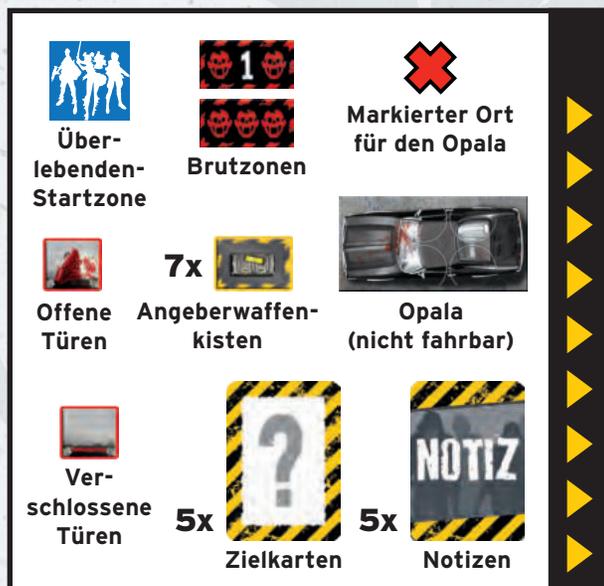
Während wir Rocinha weiter erkunden, hallen die Worte der sterbenden Soldaten in unseren Köpfen nach: „Findet Professor Luana. Sie hat ein Heilmittel gegen die Seuche!“ Worte, für die es sich zu sterben lohnt. Es ist also schwierig, unsere Hoffnungen nicht zu hoch zu schrauben. Aber wie können wir sie an solch einem Ort finden? Es gibt Tausende Orte, an denen sie sein könnte. Wir müssen die Toten irgendwie aufhalten, sonst sind wir noch vor Sonnenaufgang ein Teil von ihnen. Nächstes Jahr schauen wir uns den Karneval von der Couch aus an ...

Benötigte Kartenteile: 6R, 23R, 24R, 25R, 26R & 27R.

ZIELE

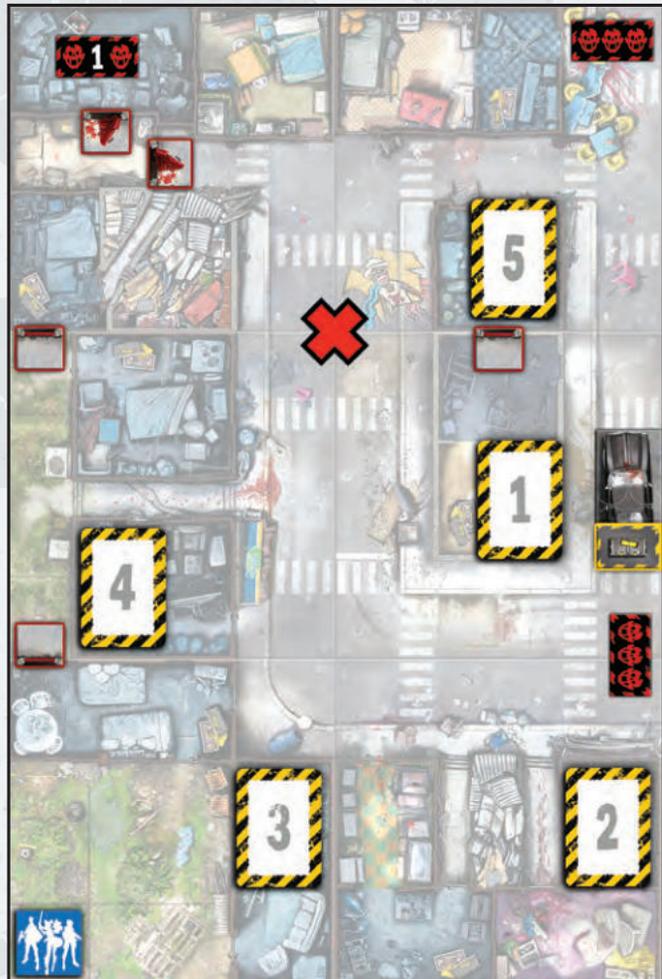
Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen:

- **Verlangsamt sie.** Fahrt den Opala in die markierte Zone (X) und zündet ihn an (siehe rechts).
- **Jeder Karneval hat ein Ende!** Zerstört die Startbrutzone.
- **Ein Heilmittel, wirklich?** Findet Professor Luana.



SONDERREGELN

- **Aufbau:** Falls kein Überlebender die „Verlangsamt die Invasion“-Errungenschaft hat, zieht 1 Zombiekarte für jede Brutzone. Kartenteil 27R hat keine Zielkarte.
- **Das könnte nützlich sein.** Der Opala enthält 1 Angeberwaffe. Nachdem die Angeberwaffe aufgenommen wurde, kann nicht mehr in ihm gesucht werden.
- **Brenn, Baby.** Wenn der Opala in der markierten Zone ist, kann ein Überlebender, der in einer zum Opala benachbarten Zone ist, 1 Aktion ausgeben, um ihn anzuzünden. Legt 3 dauerhafte Lärmplättchen darauf und tötet alle Figuren in der Zone mit dem Opala. Das blockiert die Zone. Keine Figur kann die blockierte Zone betreten oder eine Sichtlinie hindurch ziehen.
- **Macht den Weg frei!** Die Startbrutzone kann mit einem Molotowcocktail zerstört werden.
- **Vorsicht!** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, wendet die folgenden Regeln an:
 - In der Zone kann nicht gesucht werden.
 - Die Angeberwaffenkiste kann nicht aufgenommen werden.



M4 - PARTY-TIME!

Mittel / 120 Minuten

Wir müssen Rocinha verlassen und zur Militärbasis im Maracanã-Stadion kommen, wo die Daten von Professor Luana gespeichert sind. Das wird eine harte Reise. Aber wir müssen ihr vertrauen. Konzentrieren wir uns erst einmal auf den Weg dorthin.

Um ins Stadion zu gelangen, müssen wir die Favela verlassen. Es wird hier sowieso zu voll für unseren Geschmack. Verdammte! Wir hören immer noch die singenden Sambatänzer, die alle Zombies weit und breit anlocken. Verstehen die Leute nicht, dass der Karneval dieses Jahr früher zu Ende ist? Wenn sich die Toten so häufen, gibt es nur einen Ausweg: Zombicide!

Benötigte Kartenteile: 2V, 3V, 6R, 9R, 22R, 23R, 26R & 27R.

• ZIEL

Erledigt die Aufgabe, um die Mission zu gewinnen:

- **Todschild.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden, Professor Luana und dem Opala. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden. Falls die Überlebenden im Opala mindestens 4 Angeberwaffen haben, erhalten die Überlebenden außerdem 1 KEP und die Errungenschaft „Der schwarze Opala“.

• SONDERREGELN

- **Invasion im Gange.** Zieht nach dem Aufbau 1 Zombiekarte für jede Brutzone. Falls ein Überlebender die „Verlangsamt die Invasion“-Errungenschaft hat, zieht er 6 Zombiekarten und wählt 1 Zombiekarte für jede Brutzone. Der Rest wird abgelegt.
- **Protzige Karre.** Der Opala enthält 1 Angeberwaffe. Nachdem die Angeberwaffe aufgenommen wurde, kann nicht mehr in ihm gesucht werden.
- **Gestohlene Teile!** Irgendein Trottler hat die Batterie gestohlen und das Benzin aus dem Tank des Opalas abgezapft. Und ohne das ist er nur ein Stück totes Metall (auch wenn er noch gut aussieht). Die Überlebenden brauchen eine neue Batterie und Benzin, um den Opala zu fahren. Die Sachen sind irgendwo in der Mission versteckt. Der Opala kann gefahren werden, sobald die Überlebenden beide Gegenstände besitzen.
- **Das Tor.** Figuren können sich nicht durch das Tor bewegen. Ein Überlebender mit dem Torschlüssel kann das Tor entfernen, indem er in der Zone mit dem Tor 1 Aktion ausgibt. Zombies können durch das Tor mit Fernkampfaffen angegriffen werden. Wenn 5+ Zombies benachbart zum Tor sind, wird es zerstört. Sobald es zerstört ist, ist das Tor passierbar.
- **Besondere Waffen.** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, wendet die folgenden Regeln an:
 - In der Zone kann nicht gesucht werden.
 - Die Angeberwaffenkiste kann nicht aufgenommen werden.



| | |
|-----|-----|
| 9R | 3V |
| 6R | 23R |
| 26R | 27R |
| 2V | 22R |



Überlebenden-
Startzone



Brutzone



2x



Ausgangs-
zone

Tore

9x



Angeber-
waffenkisten



Ver-
schlossene
Tür



Opala
(nicht fahrbar)



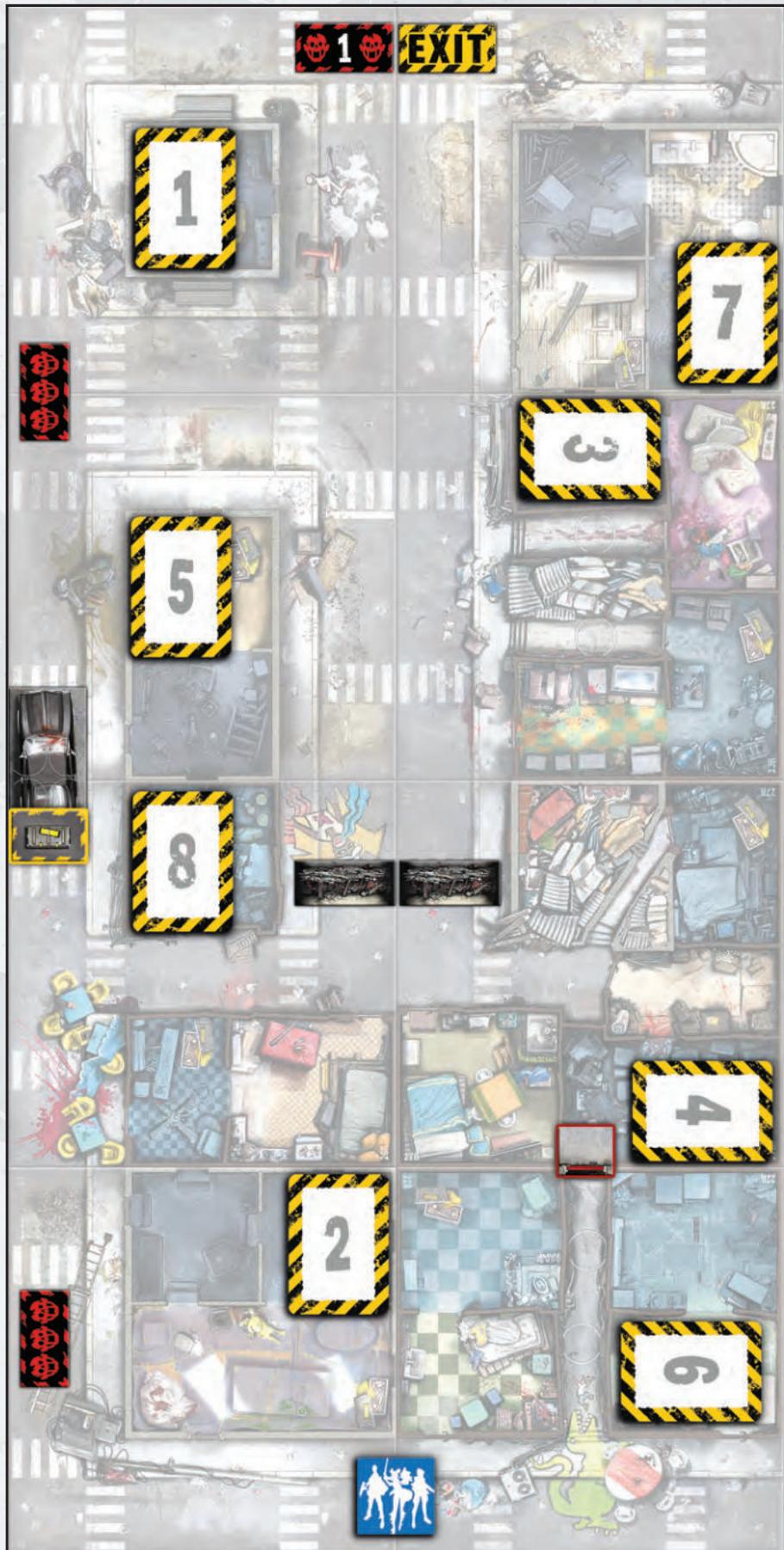
8x

Zielkarten



2x

Notizen



M5 - NACHTS IM STADION

Mittel / 60-90 Minuten

Das Maracanã ist eines der größten Stadien der Welt. Und jetzt ist es in Rio die letzte Bastion gegen die Toten. Es ist immer noch voll beleuchtet, was bedeutet, dass im Inneren noch jemand leben könnte. Beim Gang durch die Straßen des Viertels wird allerdings klar, dass es nicht die uneinnehmbare Festung ist, die wir uns vorgestellt hatten. Die Außenbezirke sind von Zombies umzingelt und die ganzen toten Soldaten zeigen, dass die Lage ernst ist. Wir müssen rein, die Daten holen und wieder raus. Die Professorin kennt noch einen anderen Zufluchtsort!



Benötigte Kartenteile: 2V, 7R, 23R, 25V & 26R.

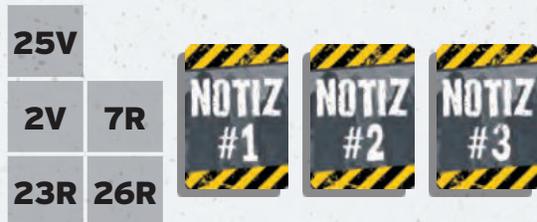
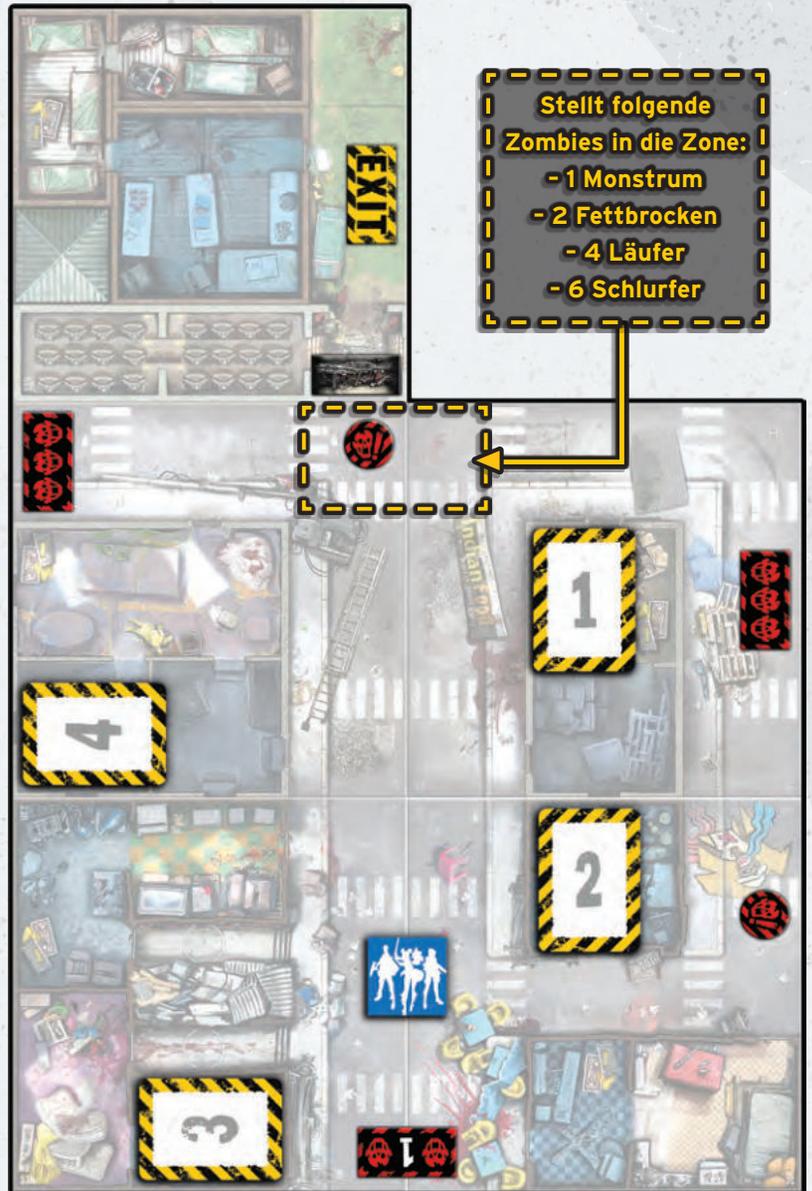
• ZIELE

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

- 1. Findet die Zugangskarte!** Findet die Zugangskarte, um das Tor zu öffnen.
- 2. Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg.** 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:** Stellt 1 Monstrum, 4 Läufer, 2 Fettbrocken und 6 Schlurfer in die hervorgehobene Zone. Sie werden in der ersten Zombiephase nicht aktiviert.
- Findet die Zugangskarte für das Tor.** Figuren können sich nicht durch das Tor bewegen. Ein Überlebender mit der Zugangskarte kann das Tor entfernen, indem er in der Zone mit dem Tor 1 Aktion ausgibt. Zombies können durch das Tor mit Fernkampfaffen angegriffen werden.
- Gepflünderte Stadt.** Auf dem Kartenteil 25V ist keine Zielkarte oder Angeberwaffenkiste.
- Vorsicht!** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, wendet die folgenden Regeln an:
 - In der Zone kann nicht gesucht werden.
 - Die Angeberwaffenkiste kann nicht aufgenommen werden.



M6 - „HABT BEIM NÄCHSTEN MAL EINEN PLAN B!“

Mittel / 90 Minuten

Wir haben es tatsächlich geschafft. Wir haben es geschafft, ins Maracanã zu kommen. Das Stadion wurde in eine behelfsmäßige Militärbasis gegen die Toten verwandelt, aber irgendwas ist offensichtlich schiefgelaufen. Im Moment wimmelt es dort von Toten und wir dürfen keine Zeit verlieren. Dieser Ort beherbergt die beste Ausrüstung und das bestvorbereitete Personal. Und trotzdem ... Wenn die Dinge hier so schlecht stehen, will ich mir nicht ausmalen, wie es im Rest der Stadt aussieht. Wir müssen das holen, wofür wir hier sind. Und um es zu bekommen, müssen wir zuerst die einbrechende Zombieflut eindämmen. Es ist Zeit für einen weiteren Zombicide!

Benötigte Kartenteile: 25V, 26V, 27V & 28V.

• ZIELE

Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge, um die Mission zu gewinnen:

- **Kopiert die Daten.** Findet Professor Luanas Computer und kopiert die Daten.
- **Säubert das Stadion.** Findet einen Weg, um alle Eingänge des Stadions zu versperren, entfernt die Brutplättchen und tötet alle Zombies im Stadion.

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Stellt die 10 Schlurfer und das Monstrum wie angegeben auf den Spielplan.
- **Doppelte Brut.** Zieht für die grüne Brutzone immer 2 Zombiekarten statt 1.
- **Militärprotokoll.** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, kann dort nicht gesucht werden.



25V 27V

26V 28V



Überlebenden-Startzone



1 Brutzonen



2x Überfallbrut



4x Angeberwaffenkisten



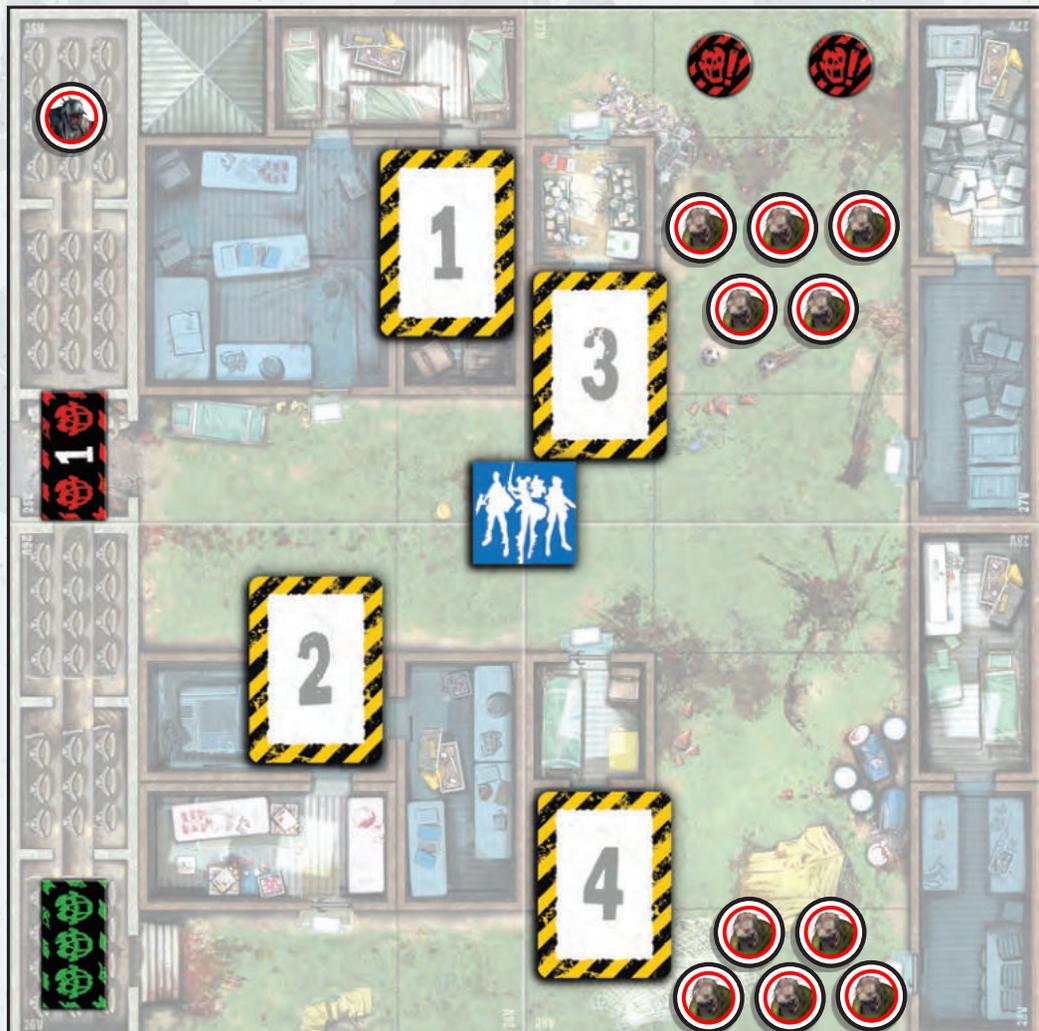
2 Schlurfer Monstrum



4x Zielkarten



1x Notiz



M7 - „MAYDAY! MAYDAY!“

Schwierig / 90 Minuten

„Jetzt, wo wir meine Daten haben, kann ich meinen Teil der Abmachung erfüllen. Es gibt ein geheimes Labor auf der Ilha Grande. Dorthin müssen wir die Festplatte bringen. Es ist eine sichere Zuflucht, umgeben vom Meer. Uneinnehmbar. Ich muss meinen Freunden dort eine Nachricht schicken, um einen Treffpunkt zu vereinbaren. Es gibt ein Kommunikationszentrum im Stadion und wir haben Strom. Wir müssen nur ...“ Professor Luana beendet ihren Satz nicht, denn alle Lichter im Stadion werden plötzlich schwächer und erlöschen dann. Jetzt sind wir im Dunkeln und hören schon die Zombies.

Benötigte Kartenteile: 5V, 23R, 25V, 26V, 27V & 28V.

• ZIELE

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

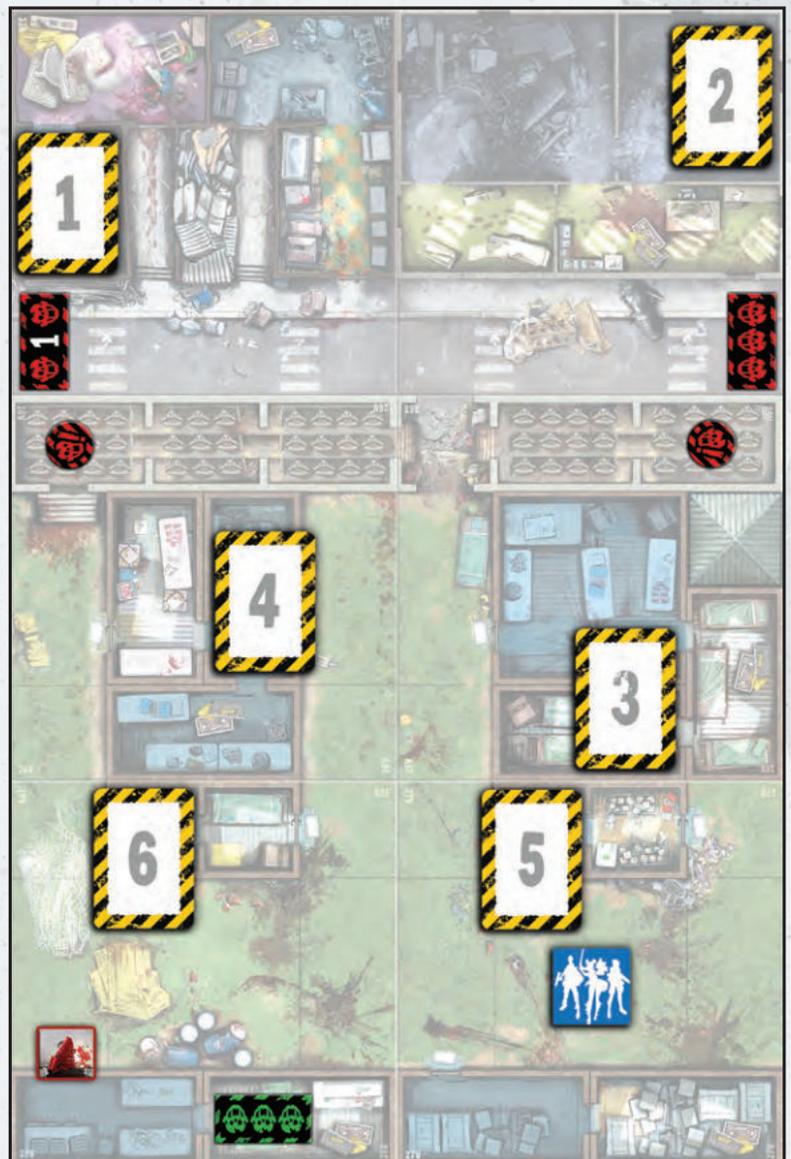
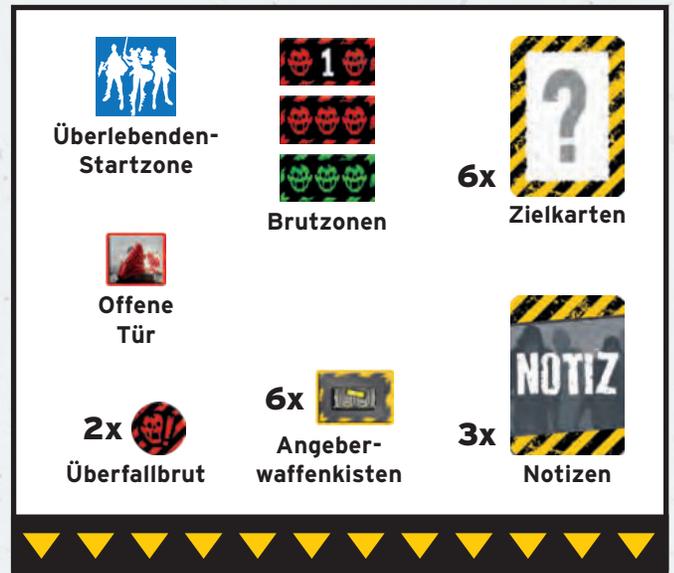
- 1. Stellt die Stromversorgung wieder her.** Ein Kurzschluss in den nahegelegenen Häusern hat einen Stromausfall im Gebiet verursacht. Nehmt die Zielkarten #01 und #02 auf, um einen Weg zu finden, das zu beheben.
- 2. Findet den Funkraum.** Findet den Funkraum und lasst Professor Luana Ilha Grande anfunken.

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Zieht 1 Zombiekarte für jede Brutzone.
- **Haltet sie auf.** Werft einen Molotowcocktail in die grüne Brutzone und verschließt damit den Tunnelzugang. Dann erhalten alle Überlebenden 5 AP.
- **Professor Luanas Hilferuf.** Luanas Anführer muss im Funkraum 1 Aktion ausgeben, damit sie den Funkspruch absetzen kann.
- **Lieber auf Nummer sicher!** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, kann dort nicht gesucht werden.



| | |
|-----|-----|
| 23R | 5V |
| 26V | 25V |
| 28V | 27V |



M8 - ROADTRIP

Schwierig / 60 Minuten

Das Maracanã ist verloren, aber wir haben keine Zeit, uns darüber Gedanken zu machen. Wir müssen zurück zum Copacabana-Strand, wo alles für uns vor Ewigkeiten (oder ein paar Stunden?) angefangen hat. Das Problem ist, dass wir auf keinen Fall zu Fuß dorthin können. Wir brauchen eine Mitfahrgelegenheit. Und zwar eine gute. Ich liebe den Geruch von Benzin am Morgen. Es riecht nach Sieg!

Benötigte Kartenteile: 1V, 2V, 3V, 4V, 6R & 23V.

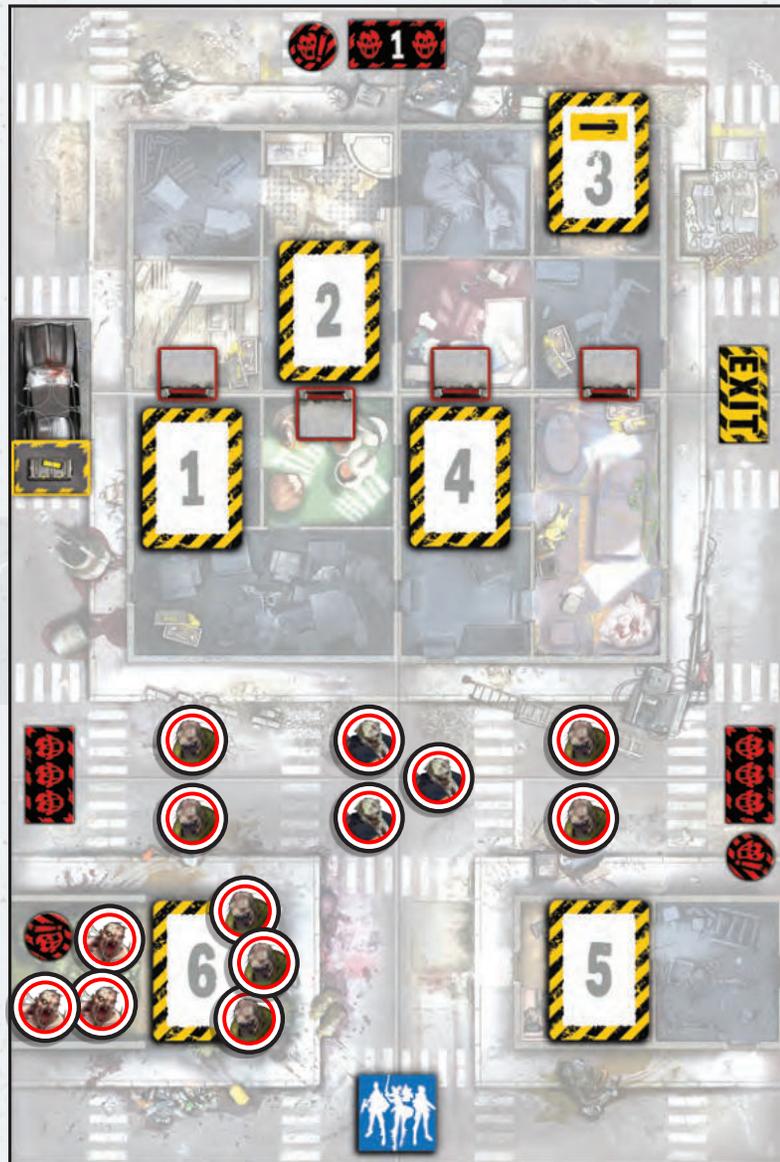
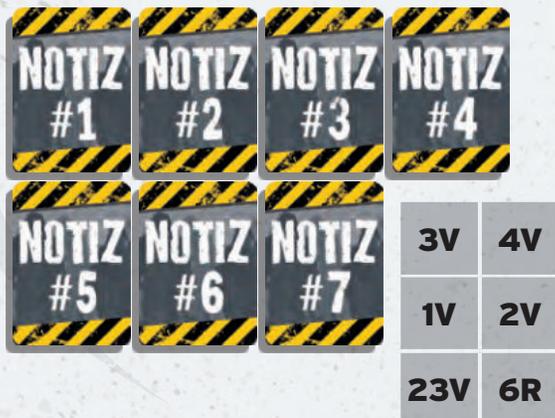
ZIELE

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

- 1. Macht das Auto startklar.** Falls ein Überlebender die „Der schwarze Opala“-Errungenschaft hat, nimmt sofort Notiz #4 auf. Nehmt andernfalls Notiz #5 auf. Die Überlebenden müssen den Schlüssel und eine Tankfüllung finden. Der Opala kann gefahren werden, sobald die Überlebenden beide Gegenstände besitzen.
- 2. Zurück zum Strand.** Erreicht die Ausgangszone mit allen Überlebenden, Professor Luana und dem Opala und entkommt. Ein Überlebender kann am Ende seines Zuges durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Zombies befinden.

SONDERREGELN

- Aufbau:** Stellt die 7 Schlurfer, 3 Läufer und 3 Fettbrocken wie angegeben auf den Spielplan.
- Vorsicht!** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, wendet die folgenden Regeln an:
 - In der Zone kann nicht gesucht werden.
 - Die Angeberwaffenkiste kann nicht aufgenommen werden.



M9 - AN DER COPACABANA

Schwierig / 90 Minuten

Nach einer Höllenfahrt durch Rio sind wir am Copacabana-Strand angekommen. Es ist schwer zuzugeben, aber selbst jetzt ist die Stadt noch wunderschön. Jetzt müssen wir uns nur noch mit dem Team auf der Insel treffen. Die Absprache war nicht ganz klar, aber wir haben einen Treffpunkt und wir verstehen, warum sie uns nur ein einmaliges Zeitfenster gegeben haben. Der Himmel ist schwarz und wir riechen Regen. Die Mutter aller Sommerstürme kommt auf uns zu. Zombies zu bekämpfen, während wir klitschnass sind, ist nicht gerade das, was wir uns vorgestellt hatten ...

Benötigte Kartenteile: 3R, 4R, 5V, 6V, 22V & 28R.

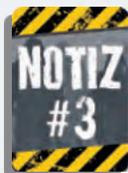
• ZIELE

Erledigt die Aufgabe, um die Mission zu gewinnen:

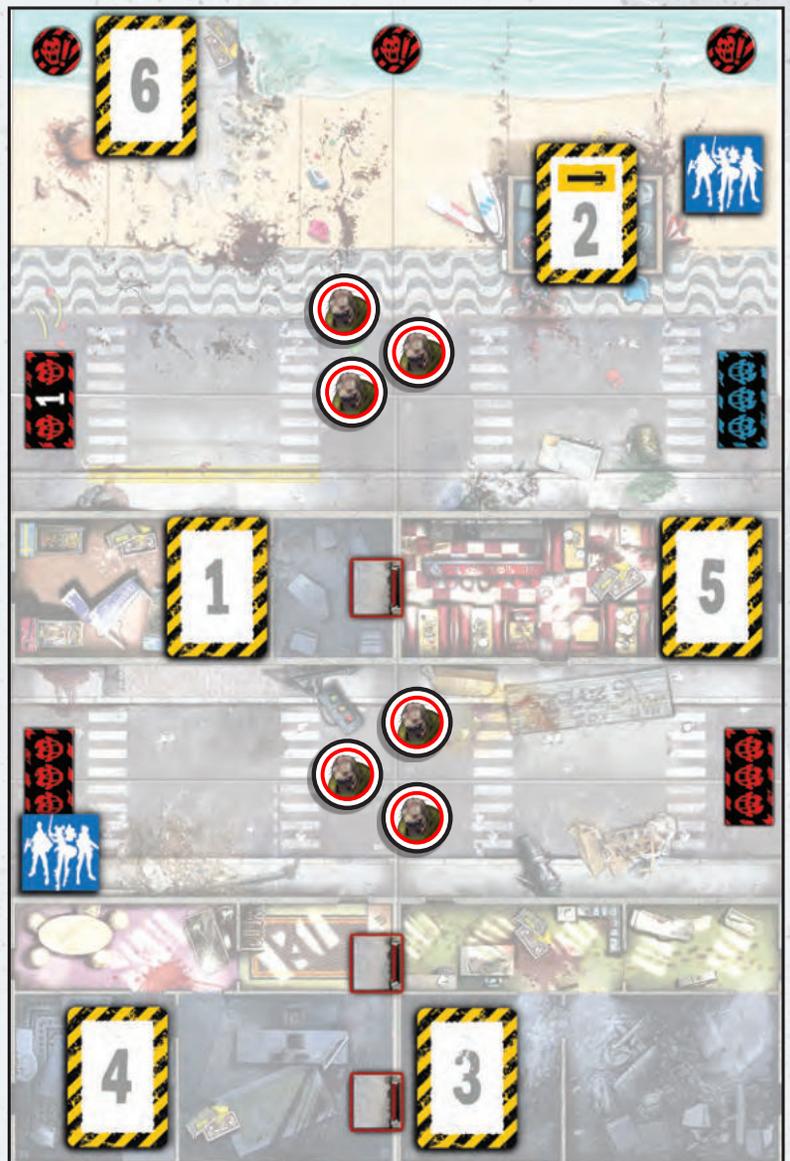
- **Erreicht den Treffpunkt.** Alle Überlebenden müssen Zielkarte #06 erreichen und versuchen, einen Weg aus diesem Schlamassel zu finden.

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Stellt die 6 Schlurfer wie angegeben auf den Spielplan. Stellt die Überlebenden gleichmäßig verteilt in die 2 Startzonen.
- **Die Augen aufs Ziel gerichtet.** Überlebende können weitere Ziele erst dann aufnehmen, wenn sie den Treffpunkt erreicht haben und Zielkarte #06 aufgenommen haben.
- **Blaue Brutzone.** Diese Brutzone bleibt inaktiv, bis ein Monstrum erscheint. Das Monstrum muss in die blaue Brutzone gestellt werden. Zieht eine neue Karte, um die andere Brut zu ersetzen. Ab dann ist die blaue Brutzone wie alle anderen Brutzonen aktiv.
- **Verborgenes Ziel.** Zielkarte #05 kann nur von einem Überlebenden aufgenommen werden, der das taktische Funkgerät hat. Versucht es zu finden!
- **Schnell, aber langsam.** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, wendet die folgenden Regeln an:
 - In der Zone kann nicht gesucht werden.
 - Die Angeberwaffenkiste kann nicht aufgenommen werden.



| | |
|-----|-----|
| 22V | 28R |
| 3R | 4R |
| 6V | 5V |



M10 - LASST NIEMANDEN ZURÜCK

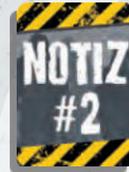
Sehr schwierig / 120 Minuten

Der Sturm ist schrecklich und wütet überall um uns herum. Wir sehen die Hand vor Augen kaum. Als wir an der Stelle waren, wo das Boot sein sollte, ließ der Regen kurz nach und wir bemerkten, dass Leutnant Francisca fehlte. Sie muss sich im Sturm verirrt haben. „Sie kann nicht weit weg sein“, meinte Professor Luana. „Wir können nicht ohne sie gehen. Zu viele Menschen sind in den letzten Tagen gestorben. Sie hat ihr Leben riskiert, um uns zu retten. Niemand wird zurückgelassen.“

Das sehen wir auch so. Umso mehr, da niemand von uns in der Lage ist, bei diesem Wetter ein Boot zu steuern.

Benötigte Kartenteile: 1V, 3V, 5V, 6V, 8R, 22V, 23V, 24V & 28R.

| | | |
|-----|-----|-----|
| 28R | 24V | 22V |
| 6V | 1V | 23V |
| 5V | 3V | 8R |



• ZIELE

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

1. **Findet Leutnant Francisca.** Sie muss irgendwo einen Unterschlupf gesucht haben.
2. **Findet das verdammte Boot.** Die Überlebenden müssen einen Weg finden, die Stadt zu verlassen und die Ilha Grande sicher mit Professor Luana und Leutnant Francisca zu erreichen.

• SONDERREGELN

- **Aufbau:** Stellt die 4 Schlurfer und die 4 Läufer wie angegeben auf den Spielplan. Es gibt 2 Überlebenden-Startzonen. In jeder muss mindestens 1 Überlebender starten.
- **Der Lärm zieht sie an.** Die blaue Brutzone ist (bisher) nicht aktiv.
- **Kaputtes Auto.** Der Opala kann nicht gefahren werden und es kann nicht in ihm gesucht werden.
- **Wenn du lachen willst, bring mich zuerst zum Lachen.** Solange in einer Zone eine Zielkarte liegt, die noch nicht aufgenommen worden ist, wendet die folgenden Regeln an:
 - In der Zone kann nicht gesucht werden.
 - Die Angeberwaffenkiste kann nicht aufgenommen werden.




Überlebenden-Startzone

9x Angeberwaffen-kisten

Opala (nicht fahrbar)

1 Brutzonen

3x Überfallbrut

Läufer

Schlurfer

9x Zielkarten

7x Notizen

The game board depicts a city street grid with various icons and numbered zones. The zones are marked with yellow and black striped boxes containing numbers 1 through 9. The board includes:

- Überlebenden-Startzone:** A blue icon of three people, located in the center of the board.
- Angeberwaffen-kisten:** Red icons with a gun, located in the top-left and top-right corners.
- Opala (nicht fahrbar):** A black car icon, located in the middle-right area.
- Brutzonen:** Red icons with a skull, located in the top-left and bottom-center.
- Überfallbrut:** Red circular icons with a skull, located in the top-left, top-right, and bottom-center.
- Läufer:** Red circular icons with a person, located in the top-right, middle, and bottom-center.
- Schlurfer:** Red circular icons with a person, located in the bottom-center.
- Zielkarten:** Yellow and black striped boxes with numbers 1 through 9, scattered across the board.
- Notizen:** Black icons with the word 'NOTIZ', located in the top-right and middle-right.

#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.

Capoeira-Kämpfer - Der Überlebende ist immer mit der folgenden Nahkampfwaffe ausgerüstet:



Der Überlebende braucht keine Ausrüstung, um Türen zu öffnen, und erhält 1 freie Tür-Öffnen-Aktion pro Zug.

Doppelschlag - Immer wenn der Überlebende einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführt, erhält der Überlebende 1 freie Fernkampfaktion.

Gesegnet - Alle anderen Überlebenden, die sich in der gleichen Zone wie dieser Überlebende befinden, dürfen 1 ihrer Würfel während der Spielerphase neu werfen. Diese Fertigkeit kumuliert mit der Fertigkeit GLÜCKSPILZ. Ein Überlebender, der von GESEGNET und GLÜCKSPILZ profitiert, darf also zwei Mal denselben Würfel neu werfen.

Gute Augen - Wenn der Überlebende eine Suchaktion ausführt, ziehe 3 Karten und wähle 1, lege den Rest ab. Aaahh!!-Karten werden angewendet, selbst wenn sie abgelegt werden.

Gut gerüstet - Der Überlebende beginnt die Mission mit 1 Karte „Massenhaft-Patronen“ ODER 1 Karte „Massenhaft-Schrot“ vom Ausrüstungsstapel.

Leuchtet im Dunkeln - Ignoriere die Effekte von Dunklen Zonen. Der Überlebende wirft +1 Würfel, wenn er in einer Dunklen Zone angreift oder dort hinein angreift.

Meisterhafter Planer - Der Überlebende wählt in jeder Endphase aus, wer das Startspielerplättchen erhält.



CREDITS

BASIEREND AUF EINER IDEE VON:

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

AUTOREN:

Fel BARROS und Fabio TOLA

ENTWICKLUNG:

Toi VON GLEHN und Rodrigo SONNESSO

GESCHICHTE:

Umberto PIGNATELLI

PRODUKTION:

Marcela FABRETI (Leitung), Thiago ARANHA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN und Gregory VARGHESE

ILLUSTRATION:

Marcelo ECO, David KARPACCIO, Giorgia LANZA, Nicolas FRUCTUS und Saeed JALABI

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Fabio de CASTRO (Leitung), Marc BROUILLON und Louise COMBAL

MODELLIERUNG (TECHNISCH):

Vincent FONTAINE

STUDIO DER MODELLIERUNG:

BigChild Creatives

MODELLIERUNG (LEITUNG):

Hugo Gómez BRIONES

MODELLIERUNG:

Jesus Ruiz LÓPEZ und Eugenia Suarez NÚÑEZ

RENDERING:

Edgar RAMOS

LEKTORAT:

Hervé DAUBET und Jason KOEPP

KÜNSTLERISCHER LEITER:

Mathieu HARLAUT

HERAUSGEBER:

David PRETI

TESTSPIELER:

Leandro „Zombie“ AGUIAR, Letícia GOES, Karen LOPES, Mario NICOLETTI, Marcelo „Jack Explicador“ PEGADO und Guilherme VASCONCELOS

In liebevoller Erinnerung an Christiano Santos.

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Christian KOX

Redaktion & Lektorat: Franziska WOLF, Marvin PIETSCH

Satz & Layout: Monika PLANETA

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.
- **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: Eine 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 |