

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™



ZOMBICIDE TIMECRASH

REGELN UND QUESTS



KAPITEL

SPIELMATERIAL	2
HELDEN ZWEIER WELTEN	3
DIE TURTLES	5
AUSRÜSTUNG DES TURTLE-TEAMS	5
POWER-PLÄTTCHEN UND POWER-AUSRÜSTUNG	6
CHI-REGELN DES TURTLE-TEAMS	6
NEUE AKTION: TURTLE-MEDITATION	7
SPEZIALFERTIGKEIT: TURTLE-POWER	7
ZERBRECHENDE STANDARD-WAFFEN	7
DIE TURTLES UND ETERNAL EMPIRE	7
NEUE ZOMBIES:	
FOOT-NINJAS UND SHREDDER	8
FOOT-NINJAS	8
SHREDDER	8
QUESTS	9
QUEST 1: TURTLES AUF EIS	9
QUEST 2: TOTENBESCHWÖRUNG FÜR DUMMIES ..	10
QUEST 3: DER GLITCH	12
QUEST 4: MIT DEM KOPF VORAN	13
QUEST 5: DEN VORHANG S(C)HREDDERN	14
QUEST 6: SHREDDERS RACHE	16
QUEST 7: BRÖCKELNDE WÄNDE	17
QUEST 8: KURZSCHLUSS	18
QUEST 9: WELTENVERSCHIEBUNG	19
QUEST 10: LIEBESGRÜSSE AUS WINTERGRAD	21
NEUE FERTIGKEITEN	22
INDEX	23



SPIELMATERIAL

7 ÜBERLEBENDEN-MINIATUREN UND CHARAKTERBÖGEN



Leonardo Raphael Michelangelo Donatello



April O'Neil Splinter Casey Jones



16 ZOMBIE-MINIATUREN



1 Shredder-Schänder-Totenbeschwörer

15 Foot-Ninjas



14 KARTEN

7 Ausrüstungskarten

- ♦ Aprils Harfex1
- ♦ Caseys Hockeyschlägerx1
- ♦ Donatellos Bo-Stabx1
- ♦ Leonardos Ninjatösx1
- ♦ Michelangelos Nunchakus x1
- ♦ Raphaels Saix1
- ♦ Splinters Gehstockx1



6 Zombiekarten (541 bis 546)



1 Totenbeschwörer-Karte



42 PLÄTTCHEN

Chi-Plättchenx36



Power-Plättchen.....x6



4 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



HELDEN ZWEIER WELTEN

Wenn du in New York mit der U-Bahn fährst, wirst du zweimal am Tag mit der Zombie-Apokalypse konfrontiert. Aber heute waren unsere Mitfahrer viel bissiger als sonst. Ganz zu schweigen vom Schlurfen, Stöhnen und ääh ... Verrotten. Erst bei der zweiten Haltestelle bemerkten wir, was nicht stimmte.

Wir betraten den Bahnsteig und der war einfach komplett voll mit **richtigen** Zombies! Allerdings hatten die meisten mittelalterliche Kleidung an. War ein **LARP** aus dem Ruder gelaufen? Ich meine, man muss seine Rolle als Zombie-Bauer schon ernst nehmen, wenn man jemandem buchstäblich den Arm abkauen will.

Auf den Straßen wurde es auch richtig schlimm. Überall Zombies, rennende und schreiende Menschen, Unruhen und Chaos. Wir haben versucht, die Ordnung wiederherzustellen, aber dann öffnete sich dieses ... Portal? Und ein halbes Gebäude stürzte einfach hinein! Und was kam heraus? Noch mehr Zombies!

Der ganze Tag war so! Unruhen, wandelnde Tote, einstürzende und verschwindende Gebäude! Bei Sonnenuntergang wurden wir richtig müde, aber dann: **SHREDDER!**

Er stand auf der anderen Seite eines Portals, auf einem Gebäude, und brüllte irgendwas davon, dass sein „böser Plan Früchte tragen wird“. Was für Früchte? Aber egal. Wir haben nicht weiter drüber nachgedacht und sind alle ins Portal gesprungen.



Das Erste, was uns auffiel: Schnee. Überall Schnee!
Das Zweite: von hier kamen die Zombies. Da ist eine mittelalterliche Stadt im alten Asien. Aber irgendwie auch nicht. Es war kein Ort in Asien, den Meister Splinter benennen konnte. Aber die Zombies waren hier und ein großer Teil der New Yorker Skyline auch.

Wir haben Kleidung und Rüstung gefunden, die zu der Gegend passen und dann fingen wir mit der Suche nach Shredder an, um seine Früchte ... und seinen Plan zu durchkreuzen. Ich hoffe nur, wir schaffen das, bevor die Pizza kalt ist!

Timecrash ist eine Erweiterung für Zombicide: White Death. Shredder, der Erzfeind der Teenage Mutant Ninja Turtles, hat zwei Dimensionen miteinander kollidieren lassen. New York und die mittelalterliche Stadt Wintergrad in Zombicide sind nun durch merkwürdige Portale miteinander verbunden. Moderne Gebäude überragen die Steinhäuser und verursachen Chaos. Shredder, der sich den Totenbeschwörern angeschlossen hat, baut langsam eine Zombie-Armee auf, um in New York einzufallen.

Im Angesicht einer Zombie-Invasion sind die Teenage Mutant Ninja Turtles und ihre Freunde durch eines der Portale gegangen. Sie machen sich in der gefährlichen Welt von Zombicide auf den Weg, um Shredders bösen Plan zu durchkreuzen.

Timecrash enthält die Teenage Mutant Ninja Turtles und ihre Verbündeten sowie neue Gegner, Kartenteile und Regeln. Ihr könnt sie verwenden, um die 10 enthaltenen Quests zu spielen, oder einfach die Teile, die euch am besten gefallen, mit einem Zombicide-Grundspiel der Fantasy-Reihe zu kombinieren.

Zu den neuen Regeln gehört der Einsatz von Turtle-Chi, einer mystischen Energie, die aus der Beherrschung der Kampfkünste der Turtles und der Magie, die die Fantasywelt von Zombicide durchdringt, entsteht. Unsere Helden können auch das beste Essen der Welt essen: Pizza! Wenn die Turtles sich in die modernen Gebäude bewegen, können sie Power-Plättchen in Form ihres Lieblingssnacks erhalten und ihre charakteristischen Waffen auf ein neues Level heben.

Die Turtles brauchen jede Hilfe, die sie bekommen können. Denn Shredder macht sich seine neu entdeckten Totenbeschwörer-Kräfte zunutze und führt jetzt neben seinen Foot-Ninjas auch Zombiehorden an. Wird es euch gelingen, Shredders Plan zu stoppen und das Zeitchaos zu beheben?

DIE FANTASY-GRUNDSPIELE

Die Kartenteile und Quests dieser Erweiterung sind für Zombicide: White Death entwickelt. Trotzdem könnt ihr jegliches Material und alle Regeln mit allen Zombicide-Spielen der Fantasy-Reihe kombinieren. Also auch mit Black Plague und Green Horde.





DIE TURTLES

E haos hatte New York im Griff und unsere menschlichen Freunde stürzten sich mit uns ins Getümmel. Je mehr, desto besser, oder? Dieser seltsame Ort wurde Wintergrad genannt und ich schätze, sie leiden hier schon länger unter den Zombies als wir. Aber wenn wir nicht wollen, dass New York das gleiche Schicksal erleidet, brauchen wir das gesamte Turtle-Team! Hirtote brauchen sich nicht bewerben ... außer Casey. Er ist ja so etwas wie ein Maskottchen.

Alle 7 Überlebende aus Timecrash haben das Turtle-Symbol. Dieses zeigt, dass sie Mitglieder der Turtles sind, aber auch, dass sie Sonderregeln haben.



Die Teenage Mutant Ninja Turtles und ihre Freunde bilden zusammen das **Turtle-Team**. Es besteht aus 7 Miniaturen mit den passenden Charakterbögen. Sie werden wie Standard-Überlebende gespielt und alle haben das Turtle-Symbol, wodurch sie Zugang zu den folgenden Sonderregeln haben.

AUSRÜSTUNG DES TURTLE-TEAMS

Eine Sache gibt es in dieser Stadt: Waffen! Überall Waffen. Ich habe zwar meine Lieblingswaffen, aber man benutzt, was eben am besten funktioniert. Manchmal ist es eine Klinge. Ein anderes Mal ein Bogen. Und manchmal das, was gerade da ist. Ich würd gern ein paar von den Babys mit nach Hause nehmen. Aber ich weiß nicht, ob Meister Splinter damit einverstanden wäre.



Die Mitglieder des Turtle-Teams starten das Spiel nicht mit der üblichen Startausrüstung. Stattdessen haben sie eine zweite Fertigkeit auf **Gefahrenstufe Blau**: **Beginnt mit: [Ausrüstung]**. Diese Fertigkeit gewährt jedem Mitglied seine bekannte Waffe aus dem Teenage-Mutant-Ninja-Turtles-Universum.

Die Karten der Turtle-Ausrüstung werden zu Beginn des Spiels mit der normalen Seite (grau) ausgelegt. Sie können wie Standard-Ausrüstung getauscht und abgeworfen werden. Sie können jedoch **nicht** von Überlebenden verwendet werden, die nicht Teil des Turtle-Teams sind.

Hinweis: Aprils Harfe ist ein Kampfzauber.

POWER-PLÄTTCHEN UND POWER-AUSRÜSTUNG

Dieser ganze feudale Kram inspiriert mich zu ein paar Gedichten. Hört mich krächzen:

„Sie helfen mir zum größten Glücke

wohlschmeckende dreieckige Stücke,

Pizza füllt meines Herzens Lücke.“

Nunja ... ich bin ein Ninja. Wir können keine Haikus.

Die Power-Plättchen werden beim Spielaufbau auf den angegebenen Zonen des Spielplans platziert. Schaut dafür auf die Übersichtskarte der Quest. Jedes Kartenteil von Timecrash zeigt ein modernes Gebäude mit einer Zone, die eine leere Pizzabox zeigt. Dort wird das Power-Plättchen hingelegt.



Power-Plättchen in Pizza-Form werden beim Spielaufbau auf die angegebenen Zonen in jedem modernen Gebäude gelegt.

Power-Plättchen sind für die Mitglieder des Turtle-Teams reserviert. Sie können mit der Aktion Ziel aufnehmen/aktivieren genau wie Ziele aufgenommen werden.

Ein Turtle-Team-Überlebender, der ein Power-Plättchen aufnimmt, darf genau 1 Turtle-Ausrüstung in seinem Inventar auf die Power-Seite (grün) drehen. Turtle-Power-Ausrüstung hat bessere Kampfwerte und neue Fertigkeiten. Die Ausrüstung kann weiter wie Standardausrüstung getauscht und abgelegt werden. Sie kann aber **nicht** von Überlebenden verwendet werden, die nicht Teil des Turtle-Teams sind.



Mit einem Power-Plättchen kann ein Überlebender 1 Turtle-Ausrüstung auf die Power-Seite drehen.

CHI-REGELN DES TURTLE-TEAMS

Ihr hättet unsere Gesichter sehen sollen, als April ihren ersten Kampfzauber sprach. **BLUM!** Überall verkohlte Zombies! Es dauerte nicht lang, bis wir anfangen, dieses „innere Chi“ zu kanalisieren, von dem Meister Splinter immer gesprochen hatte. Wir sind zwar alle ziemlich beweglich, aber das, was man in Kung-Fu-Filmen sieht, ist unmöglich. Aber hier geht es! Ob es hier auch Zwerge und Elfen gibt?!



Die Turtle-Team-Mitglieder nutzen das Chi, eine mystische Energie, mit der sie Außerordentliches leisten können!

Chi-Plättchen sind eine spezielle Währung, welche sich die Turtle-Team-Mitglieder verdienen können und mit denen sie ihre Kampffertigkeiten verbessern können. Chi-Plättchen werden auf die Überlebenden-Tableaus gelegt und dort gesammelt. Sie nehmen keinen Platz im Inventar ein und können **nicht** getauscht werden.

Jedes Turtle-Team-Mitglied beginnt mit 4 Chi-Plättchen. Der Chi-Vorrat hat keine Obergrenze und kann nicht unter 0 fallen.

Der Chi-Vorrat kann durch bestimmte Spieleffekte größer als 4 werden, wie z. B. durch Fertigkeiten der Turtle-Power-Ausrüstung.

BEISPIEL: Raphael hat 4 Chi-Plättchen und führt eine Nahkampffraktion mit seinem Power-Sai aus. Er würfelt und . Die Waffe gibt Rafael WÜRFEL 6: +1 . Die gibt Raphael ein zusätzliches Chi-Plättchen, wodurch sein Vorrat auf 5 steigt.

NEUE AKTION: TURTLE-MEDITATION

Turtle-Meditation kann nur von Turtle-Team-Mitgliedern genutzt werden. Turtle-Meditation kann in jeder Zone ohne Verderbnis und ohne Zombies eingesetzt werden. Turtle-Team-Mitglieder können eine Turtle-Meditation-Aktion pro Zug durchführen (auch als freie Aktion). Der Überlebende füllt seine Chi-Plättchen wieder auf 4 auf.

SPEZIALFERTIGKEIT: TURTLE-POWER

Die Turtle-Power-Fertigkeit kann nur von Turtle-Team-Mitgliedern genutzt werden. Turtle-Team-Mitglieder können vor einer Kampffraktion (Magie, Nahkampf oder Fernkampf) 1 Chi ausgeben und 1 der folgenden Fertigkeiten wählen:

- ♦ +2 WÜRFEL: KAMPF
- ♦ WÜRFELERGEBNIS +1: KAMPF
- ♦ SCHADEN 2: KAMPF

Die gewählte Fertigkeit gilt nur für die anschließende Kampffraktion.

ZERBRECHENDE STANDARD-WAFFEN

Turtle-Team-Mitglieder sind es nicht gewohnt, mit mittelalterlichen Waffen umzugehen, die sie in Wintergrad finden. **Jede gewürfelte ■ bei einer Kampffraktion zerbricht die Waffe, die der Überlebende eingesetzt hat.** Wirf die Ausrüstungskarte nach dem Abhandeln der Aktion ab.

Diese Regel gilt NICHT in den folgenden Fällen:

- ♦ Die Ausrüstungskarte ist Turtle-Ausrüstung.
- ♦ Das Turtle-Team-Mitglied hat für die Kampffraktion Chi ausgegeben (um z. B. die Turtle-Power einzusetzen).

Was auch immer passiert, behaltet um jeden Preis eure Turtle-Ausrüstung!

DIE TURTLES UND ETERNAL EMPIRE



Die Erweiterung *Eternal Empire* erweitert die Chi-Regeln und die Chi-Ausrüstung. Das Chi ist aber in beiden Erweiterungen gleich.

Alle Chi-Regeln von *Eternal Empire* gelten auch für die Turtle-Team-Mitglieder mit einer Ausnahme: Turtle-Team-Mitglieder können nicht die Standard-Meditation-Aktion durchführen. Sie können nur die Turtle-Meditation nutzen.

HINWEISE:

- + Die Turtle-Meditation hat in Zonen mit Chi-Statue keinen weiteren Effekt.
- + Dafür setzt die Turtle-Meditation deinen Chi-Vorrat auf 4 (anstatt auf 3 bei der normalen Meditation von *Eternal Empire*).
- + Die Turtle-Power ist ein Chi-Effekt. Das bedeutet, dass sie verwendet werden kann, um Zombies zu töten, wenn Aufseher-Fettbrocken auf dem Spielplan sind.
- + Das Ausgeben von Chi, um eine Waffe aus *Eternal Empire* zu verbessern oder eine Waffenfertigkeit auszulösen, verhindert, dass sie durch eine ■ zerbricht.





NEUE ZOMBIES: FOOT-NINJAS UND SHREDDER

Neben den Teenage Mutant Ninja Turtles und ihren Freunden gibt es in *Timecrash* auch neue Feinde: Foot-Ninjas und Shredder! Obwohl sie technisch gesehen nicht untot sind, werden diese Gegner für Regelzwecke als Zombies betrachtet.



FOOT-NINJAS

Shredder hat natürlich seine Schläger vom Foot-Klan dabei. Ich weiß nicht, wie er die Zombies davon abhält, sie wie alle anderen anzuknabbern ... Ach, warte! Ich weiß! Kein Hirn.

Foot-Ninjas hinzuzufügen ist einfach. Mischt die entsprechenden Zombiekarten einfach in den Zombiekarten-Stapel. Für Foot-Ninjas gelten folgende Regeln:

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1

Adrenalinpunkte: 1

Sonderregeln:

- Foot-Ninjas sind Schlurfer und haben die gleiche Zielpriorität wie Schlurfer.
- Foot-Ninjas erscheinen auf Zielen. Jedes Mal, wenn eine Foot-Ninja-Karte gezogen wird, erscheint auf jedem Ziel die angegebene Anzahl. Falls es keine Ziele gibt, erscheinen keine Foot-Ninjas.
- Chi kann nicht vor Kampfaktionen (Magie, Nahkampf oder Fernkampf) in Zonen mit Foot-Ninjas und Kampfaktionen, die auf Zonen mit Foot-Ninjas zielen, ausgegeben werden.

HINWEIS: Überlebende, gebt acht! Foot-Ninjas sind zusammen mit den Aufseher-Fettbrocken aus *Eternal Empire* eine tödliche Mischung. Falls die Aufseher auf dem Spielplan sind, können Zombies nur mit Kampfaktionen getötet werden, für die Chi ausgegeben wurde. Falls beide auf dem Spielplan sind, müsst ihr die Aufseher zuerst töten. Als letzte Rettung können auch immer noch das Drachenfeuer und die Kessel verwendet werden.



SHREDDER

Wir sollten uns keine Gedanken darüber machen, wie Shredder diese Portale geöffnet hat. Die große Frage ist, was er hier macht. Er kann doch nicht wirklich ein Reich voller Zombies erobern. Also er könnte es schon. Aber wozu? Wie auch immer. Schwarze Magie hat noch nie jemandem geholfen.

Der mit Klingen bestückte Shredder war schon immer ein gefürchteter Gegner der Teenage Mutant Ninja Turtles. Während der Ereignisse von *Timecrash* wird er zu einem Totenbeschwörer und folgt diesen Regeln:

Verursachte Wunden bei Angriff: 1

Benötigter Schaden, um ihn zu töten: 1

Adrenalinpunkte: 1

Sonderregeln: Jeder gewürfelte Misserfolg bei einem Angriff auf Shredders Zone fügt dem angreifenden Überlebenden 1 Wunde zu. Diese Regel gilt auch dann, wenn der Angriff anderen Zombies in der Zone gilt und falls der angreifende Überlebende nicht in derselben Zone ist.

SHREDDER IN BLACK PLAGUE, GREEN HORDE UND WHITE DEATH

Shredder ersetzt den Totenbeschwörer (*Black Plague*), den Ork-Totenbeschwörer (*Green Horde*) oder den Schänder-Totenbeschwörer (*White Death*). Tauscht die Miniatur aus: Shredder spielt sich wie der Totenbeschwörer oder Ork-Totenbeschwörer mit seiner zusätzlichen Sonderregel.

Timecrash beinhaltet Shredders Totenbeschwörer-Karte, die dem Totenbeschwörer-Stapel von *White Death* hinzugefügt oder als Übersichtskarte bei *Black Plague* und *Green Horde* verwendet werden kann.





QUESTS

Diese Quests sind für die Verwendung mit dem Grundspiel **White Death** gedacht. Es ist empfohlen, sie in Reihenfolge zu spielen, um die Geschehnisse um den Timecrash zwischen New York und Wintergrad mitzuverfolgen.

QUEST 1:

TURTLES AUF EIS

KURZ / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Wir haben Shredder also in dieses Portal gejagt, und als erstes trifft uns eine Zombie-Welle. Während wir uns darum kümmern, stoßen wir hier auf einige Überlebende, und zwar nicht von der hilflosen Sorte! Es war ne echte Erleichterung, diesen Leuten keine sprechenden Schildkröten erklären zu müssen. Denn anscheinend haben die hier auch einen Tiger und eine Füchsin, die für sie arbeiten! Und dann gibt's da noch die Bärenmenschen, Hundemenschen, Affenmenschen ... Ich schätze, wir sind nicht die einzigen Mutanten. Hier sieht man sie als selten, aber normal an. Was für ein cooler Ort! Wintergrad wird also belagert. Und nicht nur Wintergrad. Das ganze Imperium ist mit Zombies übersät. Aber genau hier, genau jetzt, bereiten wir uns auf einen weiteren Angriff vor. Shredder steht vor den Toren und er hat Zombies mitgebracht ...

ZIELE

Willkommen in Wintergrad. Ihr gewinnt, sobald die Bedingungen aller folgenden Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllt sind:

- Ihr habt alle Ziele aufgenommen.
- Shredder wurde mindestens einmal besiegt.

SONDERREGELN

- **Aufbau:**
 - Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Teilt die Überlebenden (möglichst) gleichmäßig auf die beiden Überlebenden-Startzonen auf.
- **Wintergrads Geschichte.** Jedes rote Ziel bringt 5 AP für den Überlebenden, der es aufnimmt.

- **Ist das eine Loot-Box?** Das blaue und das grüne Ziel bringen jeweils 1 zufälliges Gewölbeartefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.

33V 28R

42V 32V

41R 40R

Benötigte Kartenteile:
28R, 32V, 33V, 40R, 41R & 42V.



QUEST 2: TOTENBESCHWÖRUNG FÜR DUMMIES

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Shredder war so schwer fassbar wie immer. Wir hätten ihn fast den K.O.-Schlag verpasst und dann ist er einfach vor unseren Augen verschwunden. Immerhin scheint dieser magische Firlefanz für uns zu funktionieren. Denn Shredder ist irgendwie ein Meister geworden. Diese Zombies kommen immer wieder. Jetzt führt er eine unendliche Armee an und Totenbeschwören ist seine neue Superwaffe.

Unsere befreundeten Überlebenden haben uns ein paar Dinge über den Umgang mit Totenbeschwörern beigebracht, aber Shredder ist nicht irgendein Bösewicht. Wir müssen die Gegend nach Hinweisen abklappern und dabei unser Wissen zu Ninjas und Zombies kombinieren. Da müssen wir echt reinhauen, denn wenn Shredder erstmal seine neuen Kräfte rafft, wird er beide Welten überrollen. Wintergrad ist nur ein Test.

Die Sache ist die: Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, es macht mir keinen Spaß. Also klar, es steht sehr viel auf dem Spiel, aber es gibt unendlich viele Zombies, die ne Abreibung brauchen. Ich glaub, das Zombicide-Fieber hat mich gepackt!



Benötigte Kartenteile:
26R, 31V, 39V, 40R, 41R & 42V.

39V	26R	42V
31V	41R	40R

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- ♦ **So einfach wie D'n'D.** Jedes rote Ziel bringt 5 AP für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- ♦ **Ich hab's zuerst gesehen!** Das blaue und das grüne Ziel bringen jeweils 1 zufälliges Gewölbeartefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.

ZIELE

- ♦ **Suche nach Hinweisen.** Ihr gewinnt, sobald die Bedingungen aller folgenden Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllt sind:
 - Ihr habt alle Ziele aufgenommen.
 - Shredder wurde mindestens einmal besiegt.



QUEST 3: DER GLITCH

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Ausnahmsweise stehen wir nicht ganz oben auf Shredders Liste. Es scheint, als hätte er diese Portale noch nicht im Griff. Er kann sie öffnen, aber nicht da, wo er will, und auf jeden Fall nicht so lange, wie er will. Die funktionieren halt nicht richtig. Wie ein Glitch in einem billigen Videospiel.

Einer unserer befreundeten Überlebenden hat ihn beim Üben am Stadtrand gesehen. Er hatte eine ganz schöne Horde dabei. Wir können uns also nicht zurücklehnen und ihn üben lassen. Auch wenn das unsere einzige Hoffnung auf eine Heimreise zum Big Apple ist, ist es an der Zeit, seinen Plan zu durchkreuzen.



ZIELE

- ♦ **Erreicht zuerst das Portal.** Erledigt zuerst die folgenden Ziele in beliebiger Reihenfolge:
 - Nehmt alle Power-Plättchen auf.
 - Findet das Leuchtfeuer. Das Leuchtfeuer ist das Portal, das ihr erreichen wollt (siehe Sonderregeln).
- ♦ **DANN**
 - Besiegt Shredder.

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau:**
 - Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Achtet darauf, dass das Leuchtfeuer beim Aufbau noch nicht platziert wird.
- ♦ **Wettlauf zum Portal.** Für Shredder gilt das nächstgelegene Ziel als Leuchtfeuer. Deckt es auf, sobald er die Zone erreicht. Falls das zweite farbige Ziel (grün oder blau) auf diese Art aufgedeckt wird, hat Shredder das Leuchtfeuer gefunden und ihr habt verloren. Falls mehrere Ziele gleichweit weg sind, entscheidet ihr.
- ♦ **Instabiles Portal.** Das blaue und das grüne Ziel bringen 5 AP für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das zweite farbige Ziel (grün oder blau) enthüllt den Ort des Portals. Legt das Leuchtfeuer in diese Zone. Von jetzt an versucht Shredder das Leuchtfeuer zu erreichen und folgt den normalen Regeln der Schänder-Totenbeschwörer.
- ♦ **Waffen der Vergangenheit.** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.

Benötigte Kartenteile:
28V, 31V, 39R, 40V, 41R & 42R.

41R	40V
31V	28V
39R	42R



QUEST 4: MIT DEM KOPF VORAN

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / KURZ

Zeit ist nicht unser Freund. Wir können zwar jetzt selbst die Portale schließen, aber das ist nur ein kleiner Schritt in Richtung unseres Ziels. April hat ein Portal entdeckt, das länger als gewöhnlich geöffnet war und Shredders Armee stürmt direkt darauf zu. Wintergrads letzte Soldaten stehen zwischen dem Portal und der Untotenflut. Ich weiß nicht, ob Shredder alles, was er hat, auf das Tor wirft, aber egal. Wir müssen uns jetzt ranhalten.

Benötigte Kartenteile:

28R, 30V, 32V, 33V, 41V & 42V.

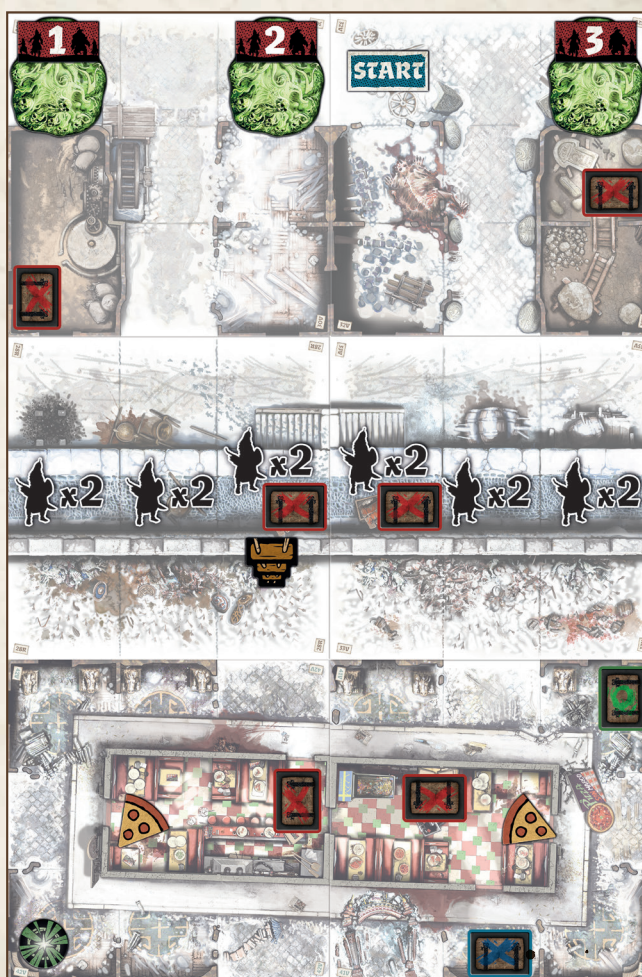
30V	32V
28R	33V
42V	41V

ZIELE

- ♦ **Unterbrecht die Portale.** Das Leuchtfener stellt ein Portal dar. Unterbrecht es 3 Mal (siehe Sonderregeln), bevor Shredder es erreicht.

SONDERREGELN

- ♦ **Die drei Portale.** Das blaue und das grüne Ziel können nicht aufgenommen werden.
 - Das Leuchtfener ist ein Portal. Es hat 10 Lebenspunkte und kann nur mit Ausrüstung beschädigt werden, die 2 (oder mehr) Schaden verursachen. Es ist zerstört, wenn es 0 Lebenspunkte erreicht. Es verliert 1 Lebenspunkt pro zugefügtem Schaden (2 Schaden = -2 Lebenspunkte). Der Angreifer erhält 1 AP pro zugefügtem Schaden. Das Portal ist immun gegen Spieleffekte, die alle Figuren in einer Zone töten (wie Drachenfeuer).
 - Sobald das Portal zerstört wurde, erscheint ein weiteres in der Zone mit dem blauen Ziel und ihr entfernt das blaue Ziel. Das zweite Portal muss auf dieselbe Weise zerstört werden.
 - Sobald es ein zweites Mal zerstört wurde, erscheint ein drittes Portal in der Zone mit dem grünen Ziel und ihr entfernt das grüne Ziel. Ihr gewinnt, sobald das dritte Portal auf dieselbe Weise zerstört wurde.
- ♦ **Viel hilft viel.** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.



◆ QUEST 5

DEN VORHANG S(C)HREDDERN

MITTEL / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Hier sind ein paar Magier, ein paar Hexenmeister, und eine Zauberin. Und sie alle sind sich einig, dass das Öffnen vieler Portale in so kurzer Zeit enorme Ressourcen in Form von mystischen Komponenten und Energie erfordert. Es war ein bisschen verwirrend, bis Leo es herausgefunden hat. Er setzt zusätzlich zum Chi dieser Welt auch Ninja-Training und Mystik ein!

Wir haben unser Inneres für den Chi-Fluss geöffnet und meditiert (zumindest Splinter und Leo). Der Fluss von Tod und Nekromantie war überwältigend. Sogar Leo musste mit rasenden Kopfschmerzen aufhören. Aber Meister Splinter blieb dran und wir haben jetzt eine Spur, der wir folgen können! Shredders Versteck ist ganz in der Nähe!

Wir gratulierten uns selbst und genossen eine gefundene Pizza, als sich direkt vor unseren Augen ein Portal öffnete, das zu einigen Gebäuden in New York führte, die am ersten Tag eingestürzt waren. Hier müssen wir suchen. Aber die Zombies kommen schon. Auf gehts!





Benötigte Kartenteile:
30V, 33R, 39V, 40R, 41V & 42R.

33R	42R	40R
41V	30V	39V

ZIELE

- ♦ **Enthüllt Shredders Geheimnis.** Ihr gewinnt, sobald die Bedingungen aller folgenden Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllt sind:
 - **Sucht das verbotene Wissen.** Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.
 - **Besiegt Shredder.**

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- ♦ **Verbotenes Wissen.** Das blaue und das grüne Ziel bringen 5 AP für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes Mal, wenn ein farbiges Ziel (grün oder blau) aufgenommen wird, erscheint Shredder in der ersten Brutzzone. Falls Shredder bereits auf dem Spielplan ist, erhält er sofort eine Extra-Aktivierung.
- ♦ **Ein nicht so subtiler Hinweis.** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.

QUEST 6: SHREDDERS RACHE

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Im Kampf gegen die Zombies kann man schonmal einen leichten Tunnelblick bekommen. Oder sogar einen heftigen Tunnelblick. Man verliert das Zeitgefühl und die Zeit ist im Kampf gegen diese Dinger nicht auf unserer Seite. Es spielt keine Rolle, wie krass du bist. Der Strom bricht nie ab. Wir sind also gerade so davongekommen, aber wir haben die Infos, die wir brauchten! Es gibt ein Buch namens „Die Sternenspuren von Thoth“, das nur Shredder lesen kann. Meister Splinter sagt, es geht um Dimensionsverschiebung, also beantwortet das, **WIE** er die Portale macht. Zumindest einen Teil davon. Der zweite Teil ist, dass er sie antreibt, indem er Gewölbe-Artefakte zerstört, die hier alle suchen. Sie strotzen nur so vor magischer Energie.

Wir müssen entscheiden, was wir mit dieser Info anfangen. Aber im Moment fallen die Zombies über die Reste von Wintergrads Armee her. Die armen Schlucker haben viel ertragen, um uns zu helfen. Zeit, sich zu revanchieren. **Cowabunga!!**

Benötigte Kartenteile:

29R, 32R, 33V, 34V, 39V & 41V.

33V 29R

34V 32R

41V 39V

ZIELE

- ♦ **Rettet Wintergrads Soldaten.** Ihr gewinnt, sobald alle Wachen auf Wehrgängen stehen.

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau:**
 - Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
 - Teilt die Überlebenden (möglichst) gleichmäßig auf die beiden Überlebenden-Startzonen auf.

- ♦ **Stoff für die Bösen.** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.
- ♦ **Belagerungsausrüstung.** Das blaue und das grüne Ziel geben je eine Strickleiter für den Überlebenden, der es aufnimmt.



QUEST 7:

BRÖCKELNDE WÄNDE

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

Also ... wir haben gerade rechtzeitig eine Horde aufgehalten, als die zweite auftauchte. Und diese ist noch größer. Sie sind uns aus Shredders Versteck gefolgt! Dass die äußere Verteidigung durchbrochen wurde, ist nichts Neues, aber die Überlebenden hier haben die Horden einfach in immer kleinere Gruppen in der Stadt verteilt und sie dann eine nach der anderen ausgeschaltet. Das wird dieses Mal nicht funktionieren. Und da ist noch ein Problem. Die Zivilisten müssen evakuiert werden. Kinder und Ältere sind diesen Dingen nicht gewachsen. Aber Meister Splinter hat einen Teil der Funktionsweise des Buches herausgefunden! Er hat ein mächtiges Zauberschwert zerstört und ein Portal nach New York geöffnet! Wir müssen unseren Freunden genug Zeit verschaffen, um dorthin zu fliehen, wo es Frühling und Pizza gibt.

Benötigte Kartenteile:
26R, 27V, 28R, 29R, 33R & 34V.



ZIELE

- **Evakuiert die Zivilisten.** Ihr gewinnt, sobald alle Wachen (Zivilisten) durch das Leuchtfeuer entkommen sind. Wachen können diese Zone am Ende der Aktionsphase verlassen, solange sich keine Zombies in dieser Zone befinden.

SONDERREGELN

- **Aufbau:** Teilt die Überlebenden (möglichst) gleichmäßig auf die beiden Überlebenden-Startzonen auf.
- **Zivilisten.** Die Wachen-Figuren sind Zivilisten. Sie können keine Wachenaktionen durchführen. Sie können sich nur eine Zone pro Runde am Ende der Aktionsphase bewegen. Sie bewegen sich in Zonen ohne Zombies (falls möglich) und nutzen dabei den kürzesten Weg zum Leuchtfeuer. Sie können sich nicht bewegen, wenn sich Zombies in ihrer Zone befinden oder falls in allen Zonen, die sie betreten können, Zombies sind.
- **Wintergrads Schätze.** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.



QUEST 8: KURZSCHLUSS

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / MITTEL

Wir haben die Zivilisten in Sicherheit gebracht und jetzt müssen wir uns noch um Shredder und seine Millionen Zombies kümmern. Ganz einfach, oder?

Meister Splinter hat einen Weg gefunden, Shredder zu schwächen. Wenn wir Shredder zwingen, sich an einen Ort zu teleportieren, der mit unserer modernen Welt verbunden ist, entsteht eine Art Kurzschluss, die ihn in die Luft jagt. Aber er muss verzweifelt genug sein, um es dort zu versuchen, also müssen wir ihm den Treibstoff seiner Kraft entziehen. Wir müssen also alle Gewölbe-Artefakte einsammeln, die wir finden. Wie war das? Ein Haufen Ninjas muss mächtige Waffen suchen? O nein! Welch große Pein! ... **Aus dem Weg!!**

Benötigte Kartenteile:
31V, 32V, 39R, 40R, 41R & 42R.

41R	39R	32V
42R	40R	31V

ZIELE

- ♦ **Löst einen Kurzschluss aus.** Ihr gewinnt, sobald die Bedingungen aller folgenden Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllt sind:
 - **Kappt die Energie.** Nehmt alle Ziele auf.
 - **Besiegt Shredder.** Besiegt Shredder, während die Verderbnis 1 oder mehr Zonen des großen Gebäudes erreicht hat, das sich über die Kartenteile 39R, 40R, 41R und 42R erstreckt.

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- ♦ **Das gehört in ein Museum!** Das blaue und das grüne Ziel bringen jeweils 5 AP für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- ♦ **Klaut Shredders Energie!** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.



QUEST 9:

WELTENVERSCHIEBUNG

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

Wir haben ihn! Er ist genau da, wo wir ihn haben wollen und an die moderne Welt gebunden. Das gibt uns Zeit, all diese offenen Portale zu schließen. Meister Splinter hat uns den Singsang der Beschwörungsformeln gelehrt. Endlich zahlen sich meine Karaoke-Skills aus!

Wir müssen vorsichtig sein, denn die Realität rebootet sich quasi selbst. Wenn wir etwas falsches sagen oder das falsche Muster von Eoth Zeichen, könnte es böse enden. Wir müssen alle in Sicherheit bringen. Das heißt ... unsere Leute. Shredders Leute können abziehen.

BENÖTIGTE KARTENTEILE:

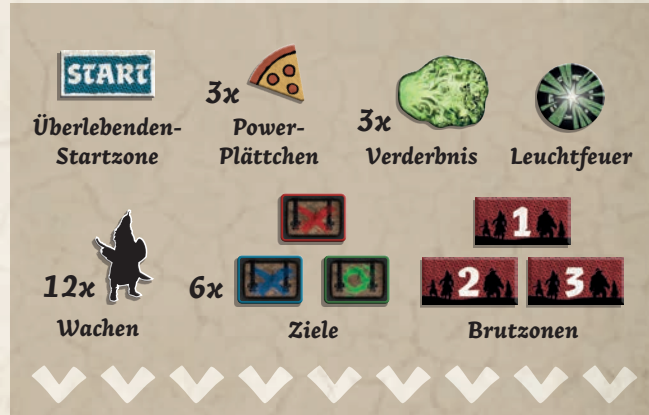
Weltenverschiebung:
27R, 29V, 30V, 31V,
32V & 34R.

Start-Spielplan:
39R, 40R, 41R & 42V.

Start-
Spielplan

Weltenver-
schiebung

39R	41R	30V	31V
42V	34R	32V	34R
29V	40R	29V	27R



Start-Spielplan



Weltenverschiebung

ZIELE

- ♦ **Startet die Weltenverschiebung.** Entfernt alle Kartenteile mit modernen Gebäuden (39R, 40R, 41R und 42V). **Ihr verliert sofort, wenn eine Wache besiegt wird.**

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau:** Der Spielplan hat 2 Ebenen. Baut zuerst den Weltenverschiebung-Spielplan auf. Dann werden weitere Kartenteile **auf die angegebenen Kartenteile gelegt, um den Start-Spielplan fertigzustellen.** Überprüft die Abbildung für die Ausrichtung.
 - Platziert 39R auf 30V.
 - Platziert 40R auf 27R.
 - Platziert 41R auf 31V.
 - Platziert 42V auf 32V.Gestapelte Kartenteile sind mit benachbarten Kartenteilen so verbunden, als wären sie auf einer Ebene (siehe Den Riss schließen).

- ♦ **Den Riss schließen.** Sobald ein Ziel auf einem Kartenteil mit einem modernen Gebäude (39R, 40R, 41R und 42V) aufgenommen wurde, tritt die Weltenverschiebung ein. Das Kartenteil wird in der Endphase entfernt und enthüllt das Kartenteil darunter. Alle Figuren und Plättchen (außer Verderbnis- und Brutzonen) auf dem Kartenteil werden entfernt (das bringt keine AP). Verderbnis- und Brutzonen werden auf das darunterliegende Kartenteil übertragen.
- ♦ **Ganz schön gerissen!** Das blaue und das grüne Ziel bringen jeweils 5 AP für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- ♦ **Wir haben auch Superwaffen!** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.



QUEST 10: LIEBESGRÜSSE AUS WINTERGRAD

SCHWER / 6 ÜBERLEBENDE / LANG

E's klappt! Shredder ist zurück, aber er kann uns nicht mehr aufhalten. Wir öffnen Portale neben allen Gebäuden und schicken alles dorthin, wo es hingehört. Und dann gehts ab nach Hause.

Das bedeutet allerdings, dass wir Shredder mitnehmen müssen. Es ist zu gefährlich, ihn hier zu lassen, und wir würden ihn ja doch vermissen. Gut, wahrscheinlich nicht, aber er ist das Easter, das wir tragen müssen. Also hauen wir ihm auf den Kopf und schleppen ihn mit.

Lebe wohl, Wintergrad!

Psst! Meister Splinter sagt, wir könnten das Buch benutzen, um im Notfall zurückzukommen. Wir sollten also unseren Freunden unsere Nummer dalassen!

Benötigte Kartenteile:
26V, 27R, 28V, 31V, 33R & 42R.

ZIELE

- ♦ **Hinweise suchen.** Ihr gewinnt, sobald die Bedingungen aller folgenden Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllt sind:
 - Alle Brutplättchen befinden sich in der ersten Brutzone (siehe Sonderregeln).
 - Ihr habt alle Ziele aufgenommen. Wenn das letzte Ziel aufgenommen wird, müssen in der darauffolgenden Endphase Shredder und alle Überlebenden auf Kartenteil 42R stehen.

SONDERREGELN

- ♦ **Aufbau:** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

- ♦ **Totenbeschwörer-Anker.** Das blaue und das grüne Ziel bringen jeweils 5 AP für den Überlebenden, der es aufnimmt. Das Ziel wird danach auf ein Brutplättchen (freie Wahl) gelegt. Es kann nicht erneut aufgenommen werden, aber dort erscheinen weiterhin Foot-Ninjas. Sobald Shredder in der Zone erscheint, wird das Brutplättchen (und das darauf liegende Ziel) in die erste Brutzone verschoben.
- ♦ **Ein kleines Andenken?** Jedes rote Ziel bringt ein zufälliges Gewölbe-Artefakt für den Überlebenden, der es aufnimmt. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Sind keine Gewölbe-Artefakte verfügbar, erhält der Überlebende stattdessen 5 AP.





NEUE FERTIGKEITEN

Falls die Beschreibung den Grundregeln widerspricht, haben die speziellen Regeln der Fertigkeit Vorrang. Die Spieleffekte der folgenden Fertigkeiten und/oder Boni können schon im selben Zug angewendet werden, in dem sie erworben wurden. Wenn also eine Aktion bewirkt, dass ein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, falls er noch eine Aktion übrig hat. Erhält er durch die Fertigkeit eine Zusatzaktion, kann er diese ebenfalls nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erworben hat.

1 freie Turtle-Power – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug nutzen. Der Überlebende kann die Turtle-Power nutzen, ohne ein Chi-Plättchen auszugeben.

+2 Würfel: [Aktion] – Jede Waffe des Überlebenden erhält 2 zusätzliche Würfel bei Aktionen der angegebenen Art (Magie, Kampf, Nah- oder Fernkampf). Beidhändig geführte Waffen erhalten je +2 Würfel, insgesamt also +4 Würfel pro beidhändiger Aktion der angegebenen Art.

HINWEIS: Diese Fertigkeit kann nicht eingesetzt werden, wenn Foot-Ninjas in der Zielzone sind.

Improvisierte Waffe: Kampf – Der Überlebende darf diese Fertigkeit in jedem seiner Züge einmal kostenlos nutzen. Er darf eine freie Nah- oder Fernkampfaktion mit den unten stehenden Attributen ausführen: Alle Spieleffekte, die sich auf den Fernkampf auswirken (z. B. andere Fertigkeiten) gelten dabei weiterhin.



Improvisierte Waffe: Nahkampf



Improvisierte Waffe: Fernkampf

Schaden 2: [Aktion] – Waffen der angegebenen Art (Magie, Kampf, Nah- oder Fernkampf) mit einem Schadenswert von 1 haben den Schadenswert 2, während sie von diesem Überlebenden verwendet werden.

Transmutieren – Der Überlebende kann diese Fertigkeit in jedem Zug beliebig oft nutzen. Für 1 Aktion kann er eine Ausrüstungskarte aus seinem Inventar ablegen und eine neue Karte ziehen. Danach darf der entsprechende Überlebende sein Inventar kostenlos umsortieren. Das ist keine Suchaktion. „Aaahh!!“-Karten werden wie gewohnt abgehandelt.



Turtle-Bonus: [Fertigkeit] – Immer wenn der Überlebende eine Turtle-Power-Fertigkeit nutzt, erhält er die angegebene Fertigkeit zusätzlich zu der anderen Fertigkeit, die er für diese Kampfaktion wählt.

BEISPIEL: Donatello hat **TURTLE-BONUS: +2 WÜRFEL: KAMPF**. Immer wenn er die **Turtle-Power WÜRFELERGEBNIS +1: KAMPF** oder **SCHADEN 2: KAMPF** wählt, erhält er zusätzlich **+2 WÜRFEL: KAMPF**.

Turtle-Fokus: +3 Würfel: Kampf – Wenn der Überlebende die Turtle-Power-Fertigkeit **+2 WÜRFEL: KAMPF** wählt, erhält er stattdessen **+3 WÜRFEL: KAMPF**. Jede Waffe des Überlebenden erhält 3 zusätzliche Würfel bei Kampfaktionen. Beidhändig geführte Waffen erhalten je +3 Würfel also +6 Würfel pro beidhändiger Kampfaktion.

Turtle-Fokus: Schaden 3: Kampf – Wenn der Überlebende die Turtle-Power-Fertigkeit **SCHADEN 2: KAMPF** wählt, erhält er stattdessen **SCHADEN 3: KAMPF**. Für jede Kampfaktion gilt der Schadenswert als 3.

Turtle-Fokus: Würfelergebnis +2: Kampf – Wenn der Überlebende die Turtle-Power-Fertigkeit **WÜRFELERGEBNIS +1: KAMPF** wählt, erhält er stattdessen **WÜRFELERGEBNIS +2: KAMPF**. Der Überlebende erhöht das Würfelergebnis jedes Würfels, den er mit einer Kampfaktion wirft, um 2. Ein Ergebnis von 1 ist immer ein Misserfolg und das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Turtle-Power: 2 für 1 – Wenn der Überlebende diese Turtle-Power-Fertigkeit nutzt, wählt er 2 Fertigkeiten aus der Liste (statt 1).

Würfel 6: +1 Chi – Für jede bei einer Kampfaktion gewürfelte 6 erhält der Überlebende 1 Chi.



INDEX

Chi-Regeln	6
Eternal Empire	7
Foot-Ninjas	8
Power-Equipment	6
Power-Plättchen	6
Shredder	8
Turtle-Ausrüstung	5
Turtle-Meditation	7
Turtle-Power	7
Turtle-Team	5
Zerbrechende Standard-Waffen	7



CREDITS

Game Design:

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

Development:

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO und Toi VON GLEHN

Production:

Rebecca HO (Lead), Thiago ARANHA, Daryl CHOO, Randall CHUA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Nicholas SIA, Kenneth TAN und Gregory VARGHESE

Art:

Filipe PAGLIUSO, Prosper TIPALDI und Nicolas FRUCTUS

Graphic Design:

Gabriel BURGHI (Lead), Matteo CERESA (Lead), Marc BROUILLON, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE und Júlia FERRARI

Script Engineering:

Vincent FONTAINE und Aragorn MARKS

Sculpting:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO und Rafal ZELAZO

Writing:

Eric KELLEY

Proofreading:

Jason KOEPP

Art Direction:

Mathieu HARLAUT und Giorgia LANZA

Publisher:

David PRETI

Playtesters:

Rafael ASSAF, Fernando MONTEIRO, Euclides RIBEIRO und Marco SACCOMANI

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany:

Christian KOX, Marvin PIETSCH, Veronika STALLMANN und Max BREIDENBACH

© 2024 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Guillotine Games und das Logo von Guillotine Games sind Warenzeichen von Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON sowie das CMON-Logo sind eingetragene Warenzeichen 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.

◆ RUNDENÜBERSICHT ◆

Jede Runde beginnt mit der:

Wenn alle fertig sind:

◆ 01 - AKTIONSPHASE

Die Startperson aktiviert alle ihre Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn sie fertig ist, beginnt der Zug der nächsten Person. 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. Alle Angaben gelten pro Aktivierung des individuellen Überlebenden.

- + **Bewegen:** 1 Zone weiterbewegen (+1 Aktion pro Zombie in Startzone).
- + **Suchen (einmal pro Zug):** Nur in Gebäudezonen ohne Zombies. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungstapel. Der Überlebende darf danach sein Inventar kostenlos umsortieren.
- + **Umsortieren/Tauschen:** Inventar umsortieren und/oder Ausrüstung mit anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Tausch alles gegen nichts ist zulässig – vorausgesetzt, beide sind damit einverstanden.
- + **Kampfaktion:**
 - **Nahkampfaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Nahkampfwaffe.
 - **Fernkampfaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Fernkampfwaffe.
 - **Magieaktion:** Erfordert einen ausgerüsteten Kampfzauber.
- + **Verzauberungsaktion:** Erfordert eine ausgerüstete Verzauberung.
- + **Ein Ziel aufnehmen oder ein Ziel aktivieren** (in der eigenen Zone).
- + **Lärm machen:** Lege 1 Lärmplättchen in die Zone des Überlebenden.
- + **Nichts tun:** Alle noch verfügbaren Aktionen verfallen.
- + **Kesselaktion (3 Aktionen):**
 - **Kessel bewegen:** Von der Zone des Überlebenden in eine angrenzende Zone, zu der es einen offenen Weg gibt. Der Überlebende bewegt sich zusammen mit dem Kessel.
 - **Kessel ausschütten:** Von einem Wehrgang aus auf die angrenzende Straßenzone. Alle Figuren in der Zielzone sterben.
- + **Wachenaktion:**
 - Nah- oder Fernkampfaktion.
 - Kessel bewegen oder ausschütten (erfordert 3 oder mehr Wachen).

◆ 02 - ZOMBIEPHASE

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG: ANGRIFF ODER BEWEGUNG

Alle Zombies haben 1 Aktion, mit der sie Folgendes tun:

- + Zombies in Zonen mit mindestens einem Überlebenden greifen diesen an.
- + Zombies, die nicht angegriffen haben, bewegen sich.

Wenn Zombies mehrere Überlebende sehen, wählen sie erreichbare Ziele vor Zielen, die sie nicht erreichen können. Falls sie keine Überlebenden sehen können, wählen sie die lauteste erreichbare Zone vor Zonen, die sie nicht erreichen können. Dabei nehmen sie immer den kürzesten Weg. Wenn mehrere Zonen infrage kommen, ignoriert solche, zu denen es keinen offenen Weg gibt. Ansonsten wählt ihr gemeinsam, in welche Richtung sich die Zombies bewegen.

SCHRITT 2 – BRUT

- + Zieht die Zombiekarten für die Brutzonen immer in aufsteigender Reihenfolge, zuerst die erste Brutzone und die anderen normalen Brutzonen und zuletzt die Schänder-Brutzone.
- + Dabei gilt die höchste erreichte Gefahrenstufe aller aktiven Überlebenden.
- + **Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr?** Stellt alle hin, die da sind, und stellt dann ein Monstrum auf (wenn bereits eines auf dem Spielplan steht, erhält es eine Extra-Aktivierung).
- + **Schänder-Totenbeschwörer:** Statt sich zu bewegen schiebt er sein Ursprungs-Brutplättchen 1 Zone näher zum Leuchtfeuer und legt ein Verderbnis-Plättchen in die neue Zone.

◆ 03 - ENDPHASE

- + Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan.
- + Nächste Person im Uhrzeigersinn erhält das Startplättchen.

ZIELPRIORITÄTEN

Haben mehrere Ziele dieselbe Zielpriorität, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

ZIEL-PRIORITÄT	ZOMBIE-ART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ADRENALINPUNKTE
1	Fettbrocken / Monstrum (alle Typen) / Drache	1	2/3/Spezial	1/5/1
2	Schlurfer (alle Typen) / Rattenschwärme / Mordskrähen	1	1	1
3	Läufer (alle Typen) / Zombiewölfe	2	1	1
4	Totenbeschwörer (alle Typen)	1	1	1