

ZOMBICIDE



REGELN & MISSIONEN





#1 SPIELMATERIAL..... 2

#2 ÜBERLEBE & SIEGE ... 3

#3 SPIELVORBEREITUNG.. 4

#4 SPIELÜBERSICHT..... 4

#5 DIE GRUNDLAGEN..... 5

#6 SPIELER-PHASE 10

#7 ZOMBIE-PHASE..... 12

#8 KAMPF..... 15

#9 FERTIGKEITEN 18

#10 MISSIONEN..... 20

11 INDEX..... 31

#1 SPIELMATERIAL

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



71 MINIATUREN



6 ÜBERLEBENDE



40 SCHLURFER



8 FETTBROCKEN

16 LÄUFER

1 MONSTRUM

6 WÜRFEL



4 AUTO-PLÄTTCHEN



POLIZEIWAGEN & ANGEBERKARRE

6 ZOMBIE-BRUT-PLÄTTCHEN



1 AUSGANGSPLÄTTCHEN





**42 ZOMBIEKARTEN,
62 AUSTRÜCKUNGSKARTEN,
6 WUNDENKARTEN**

6 AUSWEISE



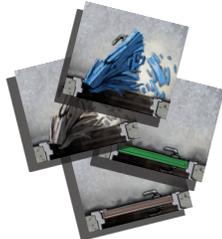
**10 ZIEL-
MARKER**



**18 LÄRM-
MARKER**



**12 TÜR-
MARKER**



**STARTSPIELER-
PLÄTTCHEN**



**24 FERTIG-
KEITSMARKER**



**6 ERFAHRUNGS-
ZÄHLER**



#2 ÜBERLEBE UND SIEGE

Zombicide ist ein kooperatives Spiel, in dem sich Spieler gegen Horden von Zombies stellen, die vom Spiel selber kontrolliert werden. Jeder Spieler verkörpert einen, zwei, drei oder vier Überlebende einer Zombie-Plage. Ziel des Spiels ist es, die Missionsziele zu erfüllen und am Leben zu bleiben, um noch einen weiteren Tag zu erleben.

Die gute Nachricht: Zombies sind langsam, dumm und berechenbar. Die schlechte Nachricht: Es gibt eine Menge Zombies!

Die Überlebenden benutzen alles, was sie in die Hände bekommen, um Zombies zu töten. Wenn sie größere Waffen finden, können sie noch mehr Zombies töten!

Du kannst Ausrüstung tauschen, Ratschläge geben und annehmen (oder auch nicht) oder dich sogar selbst opfern, um das Mädchen zu retten. Jedoch kannst du nur durch Kooperation die Missionsziele erfüllen und überleben. Zombies zu töten macht Spaß, aber du wirst auch andere Überlebende retten, verseuchte Areale säubern, Nahrung und Waffen finden, eine Spritztour durch eine Geisterstadt und noch vieles mehr machen müssen.

#3 SPIEL-VORBEREITUNG

- 1 ▶ Wählt eine Mission.
- 2 ▶ Platziert die Kartenteile.
- 3 ▶ Platziert die Türen, Autos und Ziele.
- 4 ▶ Legt die Molotow-Cocktail-, Pfannen- und Wundenkarten sowie die Karten der Angeberkarre (Böse Zwillinge und Mamas Schrotflinte) zur Seite. Behaltet außerdem eine Feuerwehraxt-, eine Brecheisen- und eine Pistolenkarte.
- 5 ▶ Mischt die Zombiekarten und die Ausrüstungskarten zu separaten Stapeln und legt diese verdeckt neben das Spielbrett.
- 6 ▶ Jeder Spieler wählt seinen Überlebenden anhand der Anzahl der Spieler:
1 Spieler: 4 Überlebende.
2 Spieler: 3 Überlebende pro Spieler.
3 Spieler: 2 Überlebende pro Spieler.
4 bis 6 Spieler: 1 Überlebender pro Spieler.
- 7 ▶ Stellt die Miniaturen, die eure ausgewählten Überlebenden darstellen, in die Startzone, die in der Mission angegeben wird.
- 8 ▶ Platziert auf dem Ausweis jedes Überlebenden einen Erfahrungszähler im ersten Abschnitt des blauen Bereiches der Gefahrenanzeige und einen Fertigkeitenmarker auf der ersten entsprechenden Fertigkeit.
- 9 ▶ Verteilt zufällig die Startausrüstung: eine Feuerwehraxt, ein Brecheisen, eine Pistole und genug Pfannen, damit jeder Überlebende eine Karte hat. Wenn die Startfertigkeit eines Überlebenden eine Startwaffe ist, erhält er diese nun unabhängig von der Startausrüstung, die eben verteilt wurde.
BEISPIEL: Phil bekommt eine Karte der zufällig verteilten Startausrüstung, es ist die Pistole! Nun nimmt er noch die Waffe aus dem Ausrüstungsdeck, die auf seiner Ausweiskarte steht: noch eine Pistole!
- 10 ▶ Entscheidet wer der Startspieler ist und gebt ihm das Startspieler-Plättchen.
ZOMBICIDE ist ein kooperatives Spiel, also lasst nicht den Zufall entscheiden!

#4 SPIEL-ÜBERSICHT

ZOMBICIDE ist in Runden aufgeteilt, die wie folgt ablaufen:

SPIELER-PHASE

Der Spieler mit dem Startspieler-Plättchen beginnt seinen ersten Zug, indem er in der Reihenfolge seiner Wahl einen seiner Überlebenden nach dem anderen aktiviert. Jeder Überlebende kann anfangs drei Aktionen pro Zug ausführen, aber Fertigkeiten können ihm im Laufe des Spiels zusätzliche Aktionen erlauben. Der Überlebende nutzt seine Aktionen, um Zombies zu töten, sich durch die Stadt zu bewegen und um andere Aufgaben zum Erfüllen der verschiedenen Missionsziele zu erledigen.

Nachdem ein Spieler alle seine Überlebenden aktiviert hat, ist sein linker Nachbar am Zug, der seine Überlebenden in der gleichen Weise aktiviert. Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet die Spieler-Phase.

ZOMBIE-PHASE

Alle Zombies auf dem Spielplan werden aktiviert und verwenden eine Aktion zum Angreifen eines Überlebenden in ihrer Nähe. Sollten sie niemanden zum Angreifen haben, bewegen sie sich auf einen Überlebenden in ihrer Sichtlinie zu oder – falls sie niemanden sehen – auf die lauteste Zone. Läufer haben zwei Aktionen, dadurch können sie sich zweimal bewegen, zweimal angreifen, angreifen und bewegen oder bewegen und angreifen.

Nachdem alle Zombies aktiviert wurden, erscheinen neue Zombies in allen aktiven Brut-Zonen des Spielplans.

END-PHASE

Alle Lärm-Marker werden vom Spielplan entfernt und der Startspieler gibt das Startspieler-Plättchen dem Spieler zu seiner Linken. Nun beginnt eine neue Runde.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Das Spiel ist verloren, wenn alle Überlebenden grausam getötet und aus dem Spiel entfernt wurden.

Das Spiel ist augenblicklich gewonnen, wenn alle Missionsziele erfüllt wurden. ZOMBICIDE ist ein kooperatives Spiel, so dass alle Spieler gewinnen, wenn die Missionsziele erfüllt wurden, auch wenn alle Überlebenden eines Spielers selbstlos und heldenhaft ihr Leben für die Gruppe geopfert haben. (Ein nutzloser Tod oder ein gewollter Selbstmord können jedoch kaum als sonderlich heldenhaft erachtet werden ...)

Die Spieler-Phase und die Zombie-Phase werden näher in den Kapiteln #6 und #7 erklärt.

#5 DIE GRUNDLAGEN

NÜTZLICHE DEFINITIONEN

AKTEUR

Ein Überlebender oder ein Zombie.

ZONE

In einem Gebäude entspricht ein Raum einer Zone.

Auf der Straße ist der Bereich zwischen zwei Fußgängerübergängen und den Gebäuden entlang der Straße eine Zone. Eine einzelne Zone kann sich über zwei oder sogar über vier Kartenteile erstrecken.

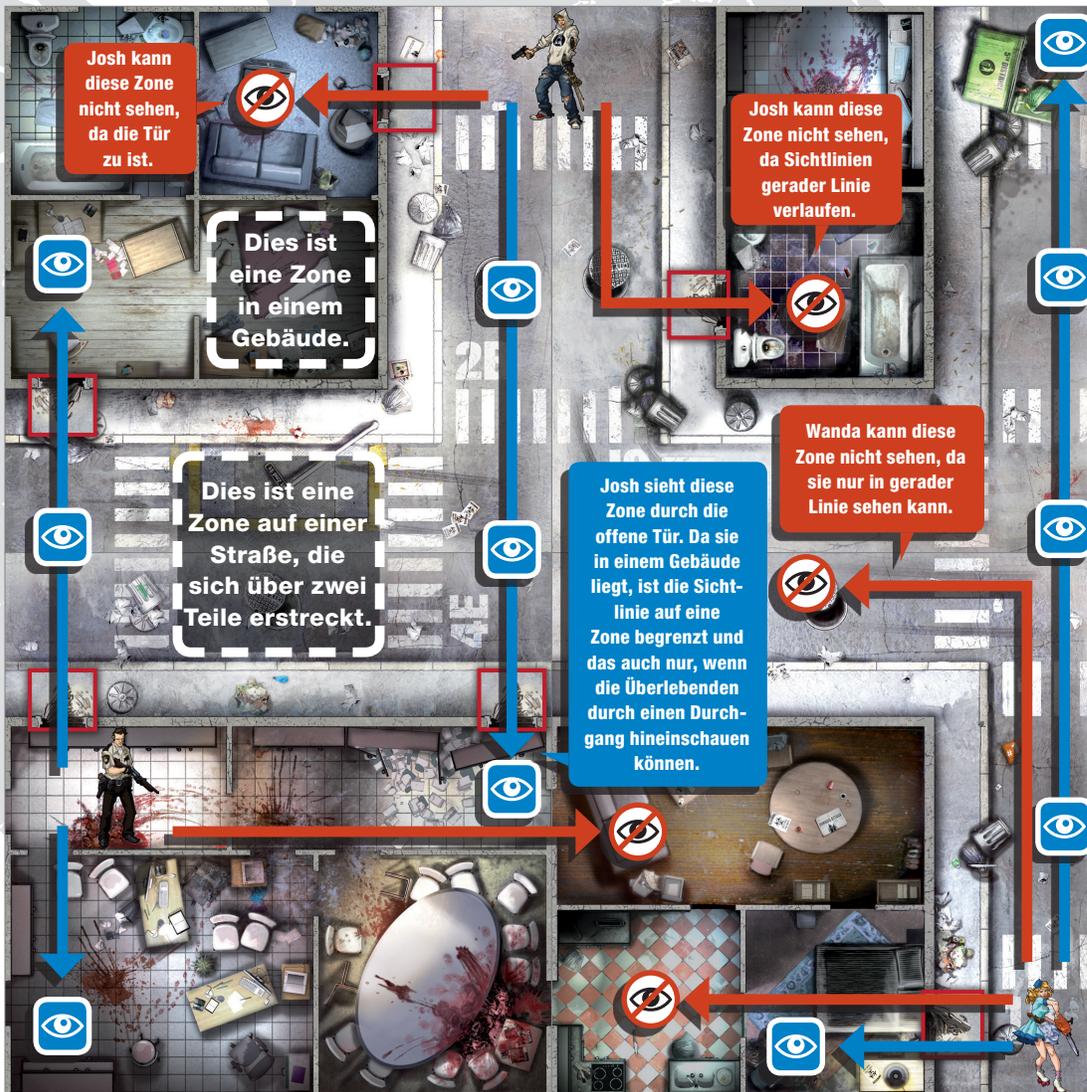
SICHTLINIE

Woher weiß ich, ob ich Sichtkontakt zu einem Zombie habe?

Auf den Straßen sehen Akteure in geraden Linien, die parallel zu den Kanten des Spielplans verlaufen. Akteure können nicht diagonal sehen. Ihre Sichtlinie deckt alle Zonen in einer geraden Linie ab, bis sie auf eine Wand oder Kante des Spielplans trifft.

In einem Gebäude sieht ein Akteur alle Zonen, die einen Durchgang zu der Zone haben, in der er sich gerade aufhält. Gibt es einen Durchgang, blockieren die Wände nicht die Sichtlinie zwischen zwei Zonen. Die Sichtlinie eines Akteurs ist allerdings auf die Distanz von einer Zone beschränkt.

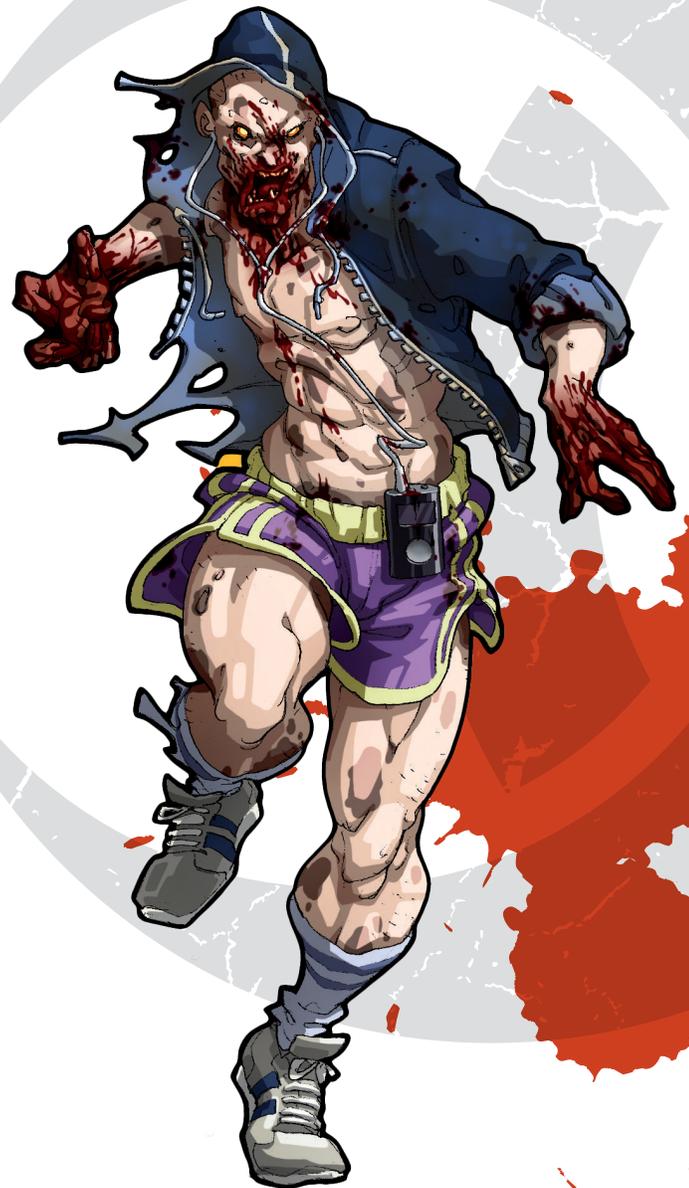
HINWEIS: Schaut der Überlebende hinaus auf die Straße oder von der Straße in ein Gebäude hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Straßenzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone weit in ein Gebäude hinein.



BEWEGUNG

Akteure können sich von einer Zone in die nächste bewegen, solange sich die Zielzone eine Kante mit der Startzone teilt. Ecken zählen nicht! Dementsprechend können sich Akteure nicht diagonal bewegen.

Auf den Straßen unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Jedoch muss sich ein Akteur durch eine Tür bewegen, um aus einem Gebäude auf die Straße zu gelangen und umgekehrt. In einem Gebäude dürfen sich die Akteure von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind. Die Position der Miniatur in der Zone und die Anordnung der Wände haben keine Auswirkungen, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind.



LÄRM

Eine Waffe abzufeuern oder eine Tür einzuschlagen macht Lärm, und der zieht Zombies an. Jede Aktion, bei der mit einer lauten Waffe angegriffen oder eine Tür geöffnet wird (achte auf das Laut-Symbol auf den Ausrüstungskarten), erzeugt einen Lärm-Marker. Lege den Marker in die Zone, in der die Aktion stattfand. Eine einzelne Aktion verursacht nur einen Lärm-Marker, egal wie viele Würfel geworfen, wie viele Treffer eingesteckt oder ob Beidhand-Waffen benutzt wurden. Jeder Überlebende zählt ebenfalls als ein Lärm-Marker. Ja, anscheinend können sie einfach nicht leise bleiben! Lärm-Marker werden immer nach der Zombie-Phase vom Spielplan entfernt.

BEISPIEL: Ned öffnet eine Tür mit einer Feuerwehrraxt. Dies ist eine laute Art, die Tür zu öffnen. Daher wird ein Lärm-Marker in seine Zone gelegt. Danach greift er einen Zombie in seiner Zone an und haut ihn mit ein paar Schlägen um. Die Feuerwehrraxt ist eine leise tötende Waffe, so dass kein weiterer Lärm-Marker benötigt wird. Dennoch sind in seiner Zone zwei „Lärm“: vom Öffnen der Tür (Marker) und von Ned selbst (Miniatur).

In einer anderen Zone führt Amy drei Fernkampfaktionen mit ihren zwei Maschinenpistolen aus. Obwohl sie zwölf Würfel wirft, legt sie nur drei Lärm-Marker in ihre Zone, einen für jede Fernkampfaktion. Die Marker bleiben in der Zone, in der sie verursacht wurden, und folgen Amy nicht, wenn sie sich bewegt.



LAUTE WAFFEN

Viele Ausrüstungskarten wie z. B. die Feuerwehrraxt, die Brechstange oder die Kettensäge erlauben es dir, Türen zu öffnen und Zombies zu töten.



Symbol für Ausrüstung, mit der du Türen öffnen kannst.



Symbol für Ausrüstung, mit der du Zombies töten kannst.

Diese Symbole geben in Verbindung mit einem der folgenden Symbole an, ob die Ausrüstung einen Lärm-Marker erzeugt, wenn du eine Tür öffnest oder einen Zombie tötest.



Ausrüstung mit diesem Symbol ist laut und verursacht einen Lärm-Marker.



Ausrüstung mit diesem Symbol ist leise und verursacht daher keinen Lärm-Marker.

FEUERWEHRAXT

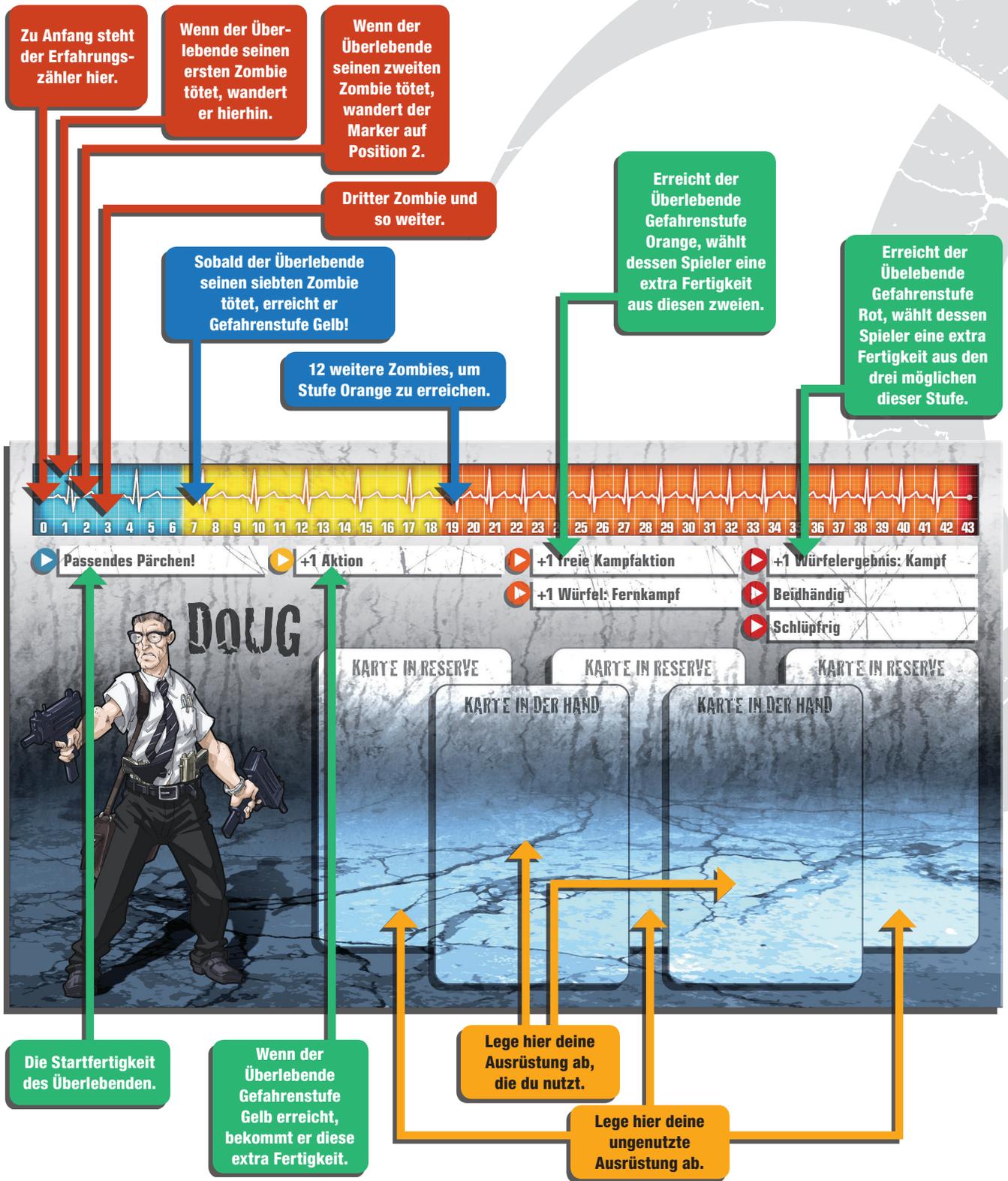
0 1 4+ 2

BEISPIEL 1: Die Feuerwehrraxt öffnet Türen und tötet Zombies. Wenn du sie zum Türen öffnen benutzt, musst du einen Lärm-Marker in die Zone legen. Tötest du mit ihr jedoch einen Zombie, wird kein Lärm verursacht.

KETTENSÄGE

0 5 5+ 2

BEISPIEL 2: Die Kettensäge kann sowohl Türen öffnen als auch Zombies töten. Beide Aktionen sind jedoch laut und somit wird in BEIDEN Fällen Lärm verursacht und entsprechend ein Lärm-Marker in die Zone gelegt.



ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN

Für jeden Zombie, den ein Überlebender tötet, erhält er einen Erfahrungspunkt und seine Gefahrenanzeige erhöht sich um eins. Einige Missionsziele liefern mehr Erfahrung, ebenso wie die Beseitigung von Monstren.

Es gibt vier Gefahrenstufen: Blau, Gelb, Orange und Rot. Diese stehen für alles, von vereinzelt Zombies bis hin zu einer ganzen Zombieflut (Ihr wollt wirklich nicht wissen, was auf Stufe Rot passiert ...).

Auf jeder Gefahrenstufe erhält der Überlebende eine neue Fertigkeit, die ihm bei der Mission hilft (siehe *Fertigkeiten*, Seite 18). Auf Stufe Rot hat dein Überlebender also vier Fertigkeiten.

Wenn dein Überlebender 7 Erfahrungspunkte hat, steigt er auf Gefahrenstufe Gelb und er erhält eine vierte Aktion. Er kann diese Aktion sofort (also im gleichen Zug) nutzen und natürlich in jedem darauffolgenden Zug. Er hat jetzt permanent eine Aktion mehr.

Wenn ein Überlebender 19 Erfahrungspunkte hat, wird Gefahrenstufe Orange aktiv und der Spieler wählt aus den zwei Fertigkeiten, die auf dem Überlebenden-Ausweis stehen, eine aus.

Bei 43 Erfahrungspunkten erreicht der Überlebende Gefahrenstufe Rot und der Spieler wählt eine der drei Fertigkeiten dieser Stufe aus.

Allerdings hat diese Erfahrung ihre Nebeneffekte. Wenn ihr eine Zombiekarte zieht, um eine Zone zu bestücken, lest die Zeile, die dem Überlebenden mit der höchsten Gefahrenstufe entspricht!

INVENTAR

Jeder Überlebende kann bis zu fünf Ausrüstungsgegenstände tragen, allerdings nur zwei für den Gebrauch bereithalten (einen in jeder Hand). Während alle Waffen auf einem Hand-Platz liegen müssen, um sie nutzen zu können (ob nun zum Angreifen oder um eine Tür zu öffnen), funktionieren andere Dinge (wie die Hockeymaske, Taschenlampe oder Massenhaft Muni) auch dann, wenn sie auf den Reservefeldern liegen.

Wenn ein Überlebender mehr als fünf Ausrüstungskarten hat, lege so lange Karten auf den Ablagestapel, bis er fünf hat. Außerdem kannst du jederzeit kostenlos Karten auf den Ablagestapel legen, um im Inventar Platz für neue Karten zu machen.

ZEIG ETWAS CHARAKTER

Die Überlebenden-Ausweise in diesem Spiel haben auf der Vorder- und Rückseite Informationen. Die Vorderseite zeigt einen der sechs Überlebenden aus dieser Box. Auf der Rückseite ist ein leerer Ausweis, um deinen eigenen Überlebenden zu erstellen. Oder du lädst dir ein paar neue bei Guillotine Games runter:

[HTTP://WWW.GUILLOTINEGAMES.COM](http://www.guillotinegames.com)



DIE ZOMBIES

Es gibt vier Arten von Zombies:



Schlurfer: Er stinkt, er ist widerlich und er ist langsam. Einen Schlurfer zu töten, gibt 1 Erfahrungspunkt.



Fettbrocken: Groß, aufgebläht und hart im Nehmen; diese Zombies sind schwierig zu töten. Waffen, die nur 1 Punkt Schaden verursachen, können sie nicht verletzen ... gar nicht. Du brauchst eine Waffe, die 2 Punkte Schaden verursacht, um sie zu töten. Jeder Fettbrocken erscheint mit zwei Schlurfern an seiner Seite, außer wenn seine Gruppe sich aufteilt (siehe *Zombie-Phase*, Seite 12). Einen Fettbrocken zu töten, gibt 1 Erfahrungspunkt.



Monstrum: Mutiert bis zur Unkenntlichkeit, sind die Monstren der schlimmste Albtraum der Überlebenden. Nur Waffen, die 3 Punkte Schaden oder mehr verursachen, können diese Kreaturen töten. Ein gut gezielter Molotow-Cocktail kann die Sache abkürzen, da er alles in der Zielzone tötet. Glücklicherweise ist nie mehr als ein Monstrum auf dem Spielplan. Wird ein zweites Monstrum gezogen, stellt stattdessen einen Fettbrocken und seine beiden Schlurfer auf. Ein Monstrum erscheint alleine (hat seine Schlurfer-Gefährten wahrscheinlich gefressen). Ein Monstrum zu töten, gibt 5 Erfahrungspunkte.



Läufer: Aus irgendeinem Grund aufgedreht, bewegen sich diese Typen doppelt so schnell wie Schlurfer. Jeder Läufer hat zwei Aktionen pro Aktivierung, während alle anderen Zombies nur eine Aktion haben. Einen Läufer zu töten, gibt 1 Erfahrungspunkt.

#6 SPIELER- PHASE

Angefangen mit dem Spieler, der das Startspieler-Plättchen hat, aktiviert jeder Spieler seine Überlebenden in der Reihenfolge seiner Wahl. Auf Gefahrenstufe Blau kann jeder Überlebende drei Aktionen ausführen. Dies erhöht sich auf vier, sobald der Überlebende Gefahrenstufe Gelb erreicht.

Einige Überlebende haben eine freie Aktion auf Gefahrenstufe Blau. Eine freie Aktion wird nicht zu der Gesamtzahl der Aktionen gezählt.

BEISPIEL: Amy nutzt in ihrem Zug ihre freie Bewegungsaktion. Sie hat immer noch drei Aktionen für ihren Zug übrig.

Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

Der Überlebende kann sich von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Gebäudewände oder durch geschlossene Türen. Sind Zombies in der Zone, die der Überlebende zu verlassen versucht, muss er für jeden Zombie eine zusätzliche Aktion aufwenden. Betritt der Überlebende eine Zone mit Zombies, endet seine Bewegungsaktion, auch wenn er eine Fertigkeit besitzt, die es ihm erlaubt, sich pro Bewegungsaktion mehrere Zonen weit zu bewegen.

BEISPIEL 1: Ned ist in einer Zone mit zwei Schlurfern. Um diese Zone zu verlassen, wendet er eine Bewegungsaktion und zwei zusätzliche Aktionen (eine pro Schlurfer), insgesamt also drei Aktionen auf. Wären drei Zombies in der Zone gewesen, hätte Ned vier Aktionen gebraucht, um sich zu bewegen!

BEISPIEL 2: Wanda hält sich neben einer Zone auf, in der sich ein Zombie befindet, als sie sich in diese bewegt. Ihre Bewegungsaktion endet in der Zone mit dem Zombie, obwohl ihre Fertigkeit „2 Zonen pro Bewegungsaktion“ es ihr erlaubt hätte, sich noch eine Zone weiter zu bewegen.

SUCHEN

Es können nur Zonen in einem Gebäude durchsucht werden, und das auch nur, wenn sich kein Zombie in dieser Zone aufhält. Der Spieler zieht eine Karte vom Ausrüstungsstapel. Er kann sie entweder im Inventar des Überlebenden platzieren oder sofort auf den Ablagestapel legen. Ein Überlebender kann pro Zug nur eine Suchaktion durchführen, auch wenn es eine zusätzliche freie Aktion ist. Nach dem Suchen kann der Überlebende sein

Inventar kostenlos neu ordnen (jedoch nicht mit anderen Überlebenden tauschen, dies ist eine andere Aktion).

Du kannst jederzeit kostenlos Karten auf den Ablagestapel legen, um Platz im Inventar für neue Karten zu machen. Ist der Ausrüstungsstapel aufgebraucht, mische alle Karten im Ablagestapel, mit Ausnahme der Wunden-, Pfannen-, Molotow-Cocktail- und Angeberkarren-Karten (Mamas Schrotflinte und Böse Zwillinge), zu einem neuen Stapel.

Sonderfall – Autos: Du kannst ein Auto durchsuchen, solange der Überlebende, aber kein Zombie, in derselben Zone ist.

- Du kannst die Angeberkarre nur einmal pro Partie durchsuchen. Sie enthält entweder Mamas Schrotflinte oder die Bösen Zwillinge (ziehe zufällig). Einige Missionen enthalten mehrere Angeberkarren. In diesem Fall kann nur die Waffe darin gefunden werden, die noch nicht gezogen wurde. Wenn es keine mehr gibt ... dann gibt es keine mehr.
- Polizeiautos kannst du mehrfach pro Partie durchsuchen. Ziehe Karten, bis du eine Waffe findest. Lege die anderen Karten auf den Ablagestapel. Die Aaahh!-Karte löst wie üblich das Erscheinen eines Schlurfers aus und beendet die Suche.

EINE TÜR ÖFFNEN

Türen sind normalerweise verschlossen. In diesem Fall kann der Überlebende die Tür nicht öffnen, solange er keine Nahkampfwaffe in der Hand hat, die ein „Öffnet Tür“-Symbol hat. Denke daran, einen Lärm-Marker in die Zone zu legen, falls der Überlebende eine laute Waffe benutzt (siehe *Laute Waffen*, S. 7).



Das erste Öffnen eines Gebäudes enthüllt alle Zombies in den Räumen des Gebäudes (ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die mit Durchgängen verbunden sind, manchmal über mehrere Kartenteile hinweg). Zeige in einer Reihenfolge deiner Wahl auf jede Zone des Gebäudes und ziehe für jede Zone eine Zombiekarte. Stelle die entsprechende Anzahl und Art der

Zombies in die gewählte Zone (siehe *Zombie-Phase – Brut*, Seite 13). Ziehst du eine Extra-Zug- oder Gully-Karte, führe sofort die auf der Karte angegebene Aktion aus, statt Zombies in die gewählte Zone zu stellen.

Durch manche Effekte (wie die Fertigkeit Verriegeln) können Türen wieder geschlossen werden. Wenn solch eine Tür später erneut geöffnet wird, löst dies keine neue Zombie-Brut aus.

INVENTAR NEU ORDNEN UND MIT ANDEREN ÜBERLEBENDEN TÄUSCHEN

Für eine Aktion kann der Überlebende die Karten in seinem Inventar nach seinen Wünschen neu ordnen. Zusätzlich kann der Überlebende mit genau einem anderen Überlebenden in der gleichen Zone so viele Karten austauschen, wie er möchte. Dieser Überlebende kann sein eigenes Inventar ebenfalls neu ordnen.

FERNKAMPF

Der Überlebende kann eine Fernkampf-Waffe, die er in den Händen hält, dazu benutzen, um in eine einzelne Zone zu schießen, die innerhalb der Reichweite liegt, die auf der Waffenkarte angegeben ist (siehe *Kampf*, Seite 15).

NAHKAMPF

Der Überlebende kann eine Nahkampf-Waffe, die er in den Händen hält, dazu benutzen, um die Zombies in seiner Zone anzugreifen (siehe *Kampf*, Seite 15).

IN EIN AUTO EIN- ODER AUSSTIEGEN

Der Überlebende steigt in ein Auto innerhalb seiner Zone ein oder aus. Um in ein Auto einzusteigen, müssen der Fahrersitz oder einer der drei anderen Plätze frei sein und es dürfen sich keine Zombies in der Zone befinden. Es gibt keine Beschränkungen beim Aussteigen.

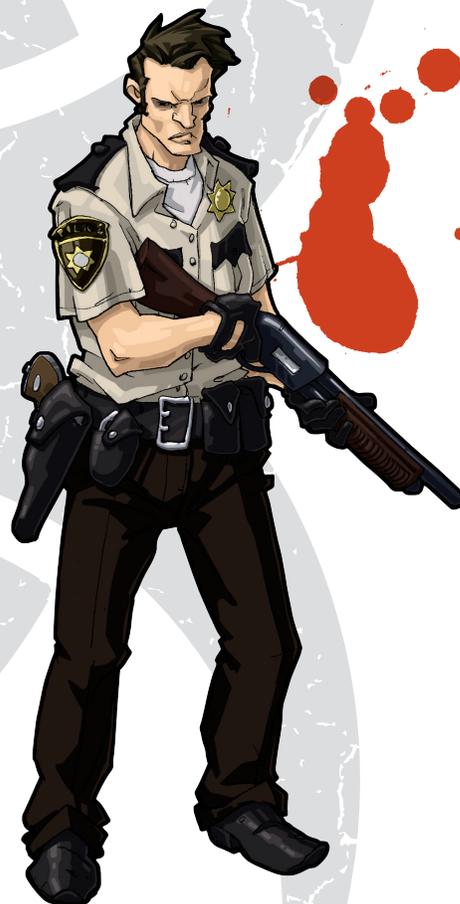
PLÄTZE IM AUTO WECHSELN

Der Überlebende verlässt den Platz, den er belegte, und wechselt im selben Auto auf einen anderen, freien Platz. Gibt es keinen freien Platz im Auto, kann der Platz nicht gewechselt werden.

EIN AUTO FAHREN

Autos können nur in Missionen gefahren werden, in denen es erlaubt ist. Der Überlebende auf dem Fahrersitz kann pro auf-

gewendeter Aktion das Auto eine oder zwei Straßen-Zonen weit bewegen (Autos können nicht in Gebäude gefahren werden). Diese Aktion ist keine Bewegung und sie wird nicht von Bewegungsmodifikatoren (wie z. B. freie Bewegungsaktionen oder erhöhte Bewegung) betroffen. Nachteile, die Bewegungsaktionen betreffen, wirken ebenfalls nicht (Autos können Zonen mit Zombies ohne das Aufwenden zusätzlicher Aktionen verlassen). Ein Auto attackiert alle Akteure in den Zonen, durch die es sich bewegt (siehe *Kampf: Auto-Attacke*, Seite 17).



EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN

Der Überlebende sammelt einen Ziel-Marker ein oder aktiviert ein Ziel in seiner Zone. Die Auswirkungen im Spiel werden in der Missionsbeschreibung erklärt.

MACH MAL ETWAS LÄRM!

Der Überlebende macht Lärm und versucht so, Zombies anzulocken. Lege einen Lärm-Marker in seine Zone.

NICHTS TUN

Der Überlebende macht nichts und beendet frühzeitig seinen Zug. Seine verbleibenden Aktionen verfallen.

#7 ZOMBIE-PHASE

Nachdem alle Spieler ihre Überlebenden aktiviert haben, sind die Zombies an der Reihe. Niemand übernimmt ihre Rolle, sie handeln selbstständig, dabei führen sie die folgenden Schritte der Reihenfolge nach durch:

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG

Jeder Zombie wird aktiviert und nutzt – abhängig von seiner Situation – seine Aktion, um anzugreifen oder sich zu bewegen. Erledigt erst alle Angriffe und dann alle Bewegungen, jedoch führt ein Zombie pro Aktion nur das eine oder das andere durch.

ANGRIFF

Jeder Zombie, der sich in der gleichen Zone wie ein Überlebender befindet, führt einen Angriff durch. Ein Zombie-Angriff ist immer erfolgreich und benötigt keinen Würfelwurf. Wenn möglich, greift er sich eine Ausrüstungskarte, die der Überlebende trägt. Der Spieler, der den Überlebenden kontrolliert, wählt eine Ausrüstungskarte aus und legt sie auf den Ablagestapel. Der Überlebende erhält eine Wundenkarte, welche die Ausrüstungskarte ersetzt. Wenn der Überlebende sein Inventar neu ordnet, kann er die Wunde wie Ausrüstung umplatzen, jedoch nicht ablegen oder tauschen. Die Wunde verringert somit die Anzahl der Ausrüstung, die der Überlebende tragen kann. Erhält ein Überlebender eine zweite Wundenkarte, ist er ausgeschaltet und seine Ausrüstung wird abgelegt. Sind mehrere Überlebende in der gleichen Zone, teilen die Spieler die Wundenkarten nach Belieben unter diesen auf. Kooperation bedeutet auch, den Schmerz und das Leid zu teilen!

BEISPIEL: Ein Schlurfer in der selben Zone wie zwei Überlebende verursacht eine Wunde während seiner Aktivierung. Die Spieler entscheiden, welcher Überlebende die Wundenkarte bekommt und die Ausrüstung verliert. Sie können z. B. entscheiden, sie einem Überlebenden zu geben, der keine Ausrüstung hat. Sie könnten sich auch entscheiden, sie einem Überlebenden zu geben, der schon verwundet wurde, um damit seinem Elend ein Ende zu setzen!!

Fressrausch! Zombies kämpfen in Gruppen. Alle Zombies, die in einer Zone mit Überlebenden aktiviert werden, beteiligen sich an dem Angriff auf ihn, auch wenn es unnötig wäre.

BEISPIEL: Eine Gruppe von sieben Schlurfern ist in der selben Zone wie zwei Überlebende. Die ersten vier Schlurfer reichen aus, um die unglückseligen Opfer zu töten, aber alle sieben nutzen ihre Aktion, um anzugreifen. Futterzeit!

BEWEGUNG

Die Zombies, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich nach folgenden Vorgaben eine Zone auf ihr Ziel zuzubewegen:

- Wenn sie einen Überlebenden sehen, bewegen sie sich auf ihn zu.
- Wenn sie Überlebende in verschiedenen Zonen sehen, bewegen sie sich unabhängig von der Entfernung auf die lauteste Gruppe zu. **WICHTIG:** Jeder Überlebende zählt als ein Lärm-Marker.
- Wenn sie niemanden sehen, bewegen sie sich auf die Zone mit den meisten Lärm-Markern zu.
- Wenn sie niemanden sehen und es keinen freien Weg zu den Überlebenden gibt, bewegen sie sich auf die lauteste Zone zu, als ob alle Türen offen wären. Dennoch werden sie von verschlossenen Türen aufgehalten.

Zombies nehmen immer den kürzestmöglichen Weg zu ihrer Zielzone. Gib es mehr als einen Weg mit der gleichen Länge, teilen sich die Zombies in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Sie teilen sich auch auf, wenn verschiedene Zonen dieselbe Anzahl an Lärm-Markern enthalten. Wenn nötig, fügt allen durch das Aufteilen entstandenen Gruppen Zombies hinzu, so dass alle Gruppen die gleiche Anzahl jeder Zombie-Art enthalten.

Sonderfälle beim Aufteilen:

- Das Monstrum teilt sich niemals auf, die Spieler entscheiden welche Richtung es einschlägt.
- Gibt es nicht genug Zombies einer Art für eine Aufteilung, bekommt jeder Zombie dieser Art eine Extra-Aktivierung (siehe *Die Miniaturen gehen zur Neige*, Seite 14).
- Fettbrocken bekommen keine zusätzliche Schlurfer-Eskorte beim Aufteilen.

BEISPIEL: Eine Gruppe aus vier Schlurfern, einem Fettbrocken und drei Läufern bewegt sich auf eine Gruppe Überlebender zu. Die Zombies können zwei Wege nehmen, welche die gleiche Länge haben, also teilen sie sich auf. Zwei Schlurfer nehmen den einen Weg, die anderen zwei den anderen. Der Fettbrocken schließt sich der einen Gruppe an und ein zweiter Fettbrocken wird der anderen Gruppe hinzugefügt (er erscheint nicht mit zwei zusätzlichen Schlurfern). Die drei Läufer teilen sich auch auf. Zwei gehen mit der ersten Gruppe, der dritte schließt sich der zweiten Gruppe an. Ein weiterer Läufer wird der zweiten Gruppe hinzugefügt, damit die Gruppen gleich viele Zombies jeder Art haben. Die Dinge sind soeben um einiges härter geworden für die Überlebenden ...

LÄUFER

Läufer sind eine Ausnahme, da sie zwei Aktionen pro Zug haben. Nachdem alle Zombies (inklusive der Läufer) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion ausgeführt haben, führen die Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal aus. Sie nutzen ihre zweite Aktion, um einen Überlebenden in ihrer Zone anzugreifen oder sich zu bewegen, wenn niemand zum Angreifen vorhanden ist.

BEISPIEL 1: Zu Beginn der Zombie-Phase befindet sich eine Gruppe von drei Läufern und einem Fettbrocken eine Zone weit entfernt von einem Überlebenden. Da niemand in ihrer Zone ist, den sie angreifen können, benutzen sie ihre erste Aktion, um sich in die Zone mit dem Überlebenden zu bewegen. Die Läufer führen dann ihre zweite Aktion durch. Sie greifen nun an, da sie in der gleichen Zone sind wie ein Überlebender. Jeder der Läufer verursacht eine Wunde, wodurch sie den Überlebenden töten.

BEISPIEL 2: Ein Läufer befindet sich in derselben Zone wie ein Überlebender und ein Schlurfer in einer angrenzenden Zone. Der Läufer greift den Überlebenden an und verwundet ihn mit seiner ersten Aktion. Der Schlurfer bewegt sich in diese Zone, da er den Überlebenden sieht. Dann führt der Läufer seine zweite Aktion durch. Er greift den Überlebenden noch einmal an und tötet ihn.

BEISPIEL 3: Ein Überlebender steht in derselben Zone wie drei Schlurfer, zwei Fettbrocken und zwei Läufer. Alle Zombies greifen an und verursachen sieben Wunden (zwei Wunden reichen aus, um den Überlebenden zu töten; die fünf verbleibenden Wunden werden mit angerechnet, haben aber keine weiteren Konsequenzen). Keiner der Zombies bewegt sich, da sie alle angegriffen haben. Dann führen die Läufer ihre zweite Aktion durch. Da sie niemanden angreifen können, bewegen sie sich eine Zone weiter in Richtung der lautesten Zone.

SCHRITT 2 – BRUT

Die Missionskarte zeigt, wo am Ende jedes Zuges Zombies auftauchen. Dies sind die Brut-Zonen. Zeigt auf eine Brut-Zone und zieht eine Zombiekarte. Lest die Zeile auf der Karte, die der Farbe der Gefahrenstufe (Blau, Gelb, Orange, Rot) des Überlebenden mit der meisten Erfahrung entspricht. Stellt so viele Zombies der passenden Art in die Zone, wie auf der Karte abgebildet. Wiederholt dies für jede Brut-Zone. Beginnt jedes Mal mit derselben Zone und geht im Uhrzeigersinn weiter.

ACHTUNG: Jeder Fettbrocken hat zwei Schlurfer als Eskorte, wenn er erscheint, jedoch nicht, wenn er beim Aufteilen einer Zombie-Gruppe hinzugefügt wird.

Wenn der Zombiekarten-Stapel leer ist, mischt den Ablagestapel der Zombiekarten neu.

BEISPIEL: Wanda hat 5 Erfahrungspunkte und ist in Gefahrenstufe Blau. Doug hat 12 Erfahrungspunkte und ist dadurch in Stufe Gelb. Um zu bestimmen, wie viele Zombies jeden Zug erscheinen, lest die gelbe Zeile, welche Doug entspricht, dem erfahrensten Überlebenden.

ES IST ZEIT, IHNEN IN DIE ÄRSCHEN ZU TRETEN! #1

AAAAAH! 5x

OH-OH 2x

SCHLIMMER 2x

PUUH! 0

Wenn ein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht hat, lest diese Zeile: fünf Schlurfer! Geheißeln ...

Ist der erfahrenste Überlebende in Stufe Gelb, erscheinen zwei Läufer, wenn ihr diese Karte zieht.

Sind alle Überlebenden noch in Stufe Blau, lest diese Zeile. Puuh ... nichts.

Es gibt zwei Sonderfälle: Die Extra-Aktivierungskarte und die Gullykarte. In beiden Fällen erscheinen keine Zombies in der aktuellen Zone.

Gerade als du dachtest, es könnte nicht schlimmer kommen ... #40

ALLE LÄUFER 1 EXTRA ZUG

ALLE LÄUFER 1 EXTRA ZUG

ALLE LÄUFER 1 EXTRA ZUG

ALLES GUT!

Auf den Stufen Rot, Orange und Gelb werden alle Läufer sofort aktiviert. Sie erhalten zwei Aktionen wie bei jeder normalen Aktivierung.

Auf Stufe Blau passiert nichts.

Wenn ihr eine Extra-Aktivierungskarte zieht, erscheinen keine Zombies in der aktuellen Zone. Stattdessen bekommen alle Zombies der abgebildeten Art sofort einen weiteren Zug (siehe Schritt 1 – Aktivierung, vorherige Seite). Beachtet, dass diese Karten keine Auswirkungen auf der Gefahrenstufe Blau haben!



Der erfahrenste Überlebende hat die Gefahrenstufe Gelb: Stellt zwei Schlurfer auf jeden Gully ...

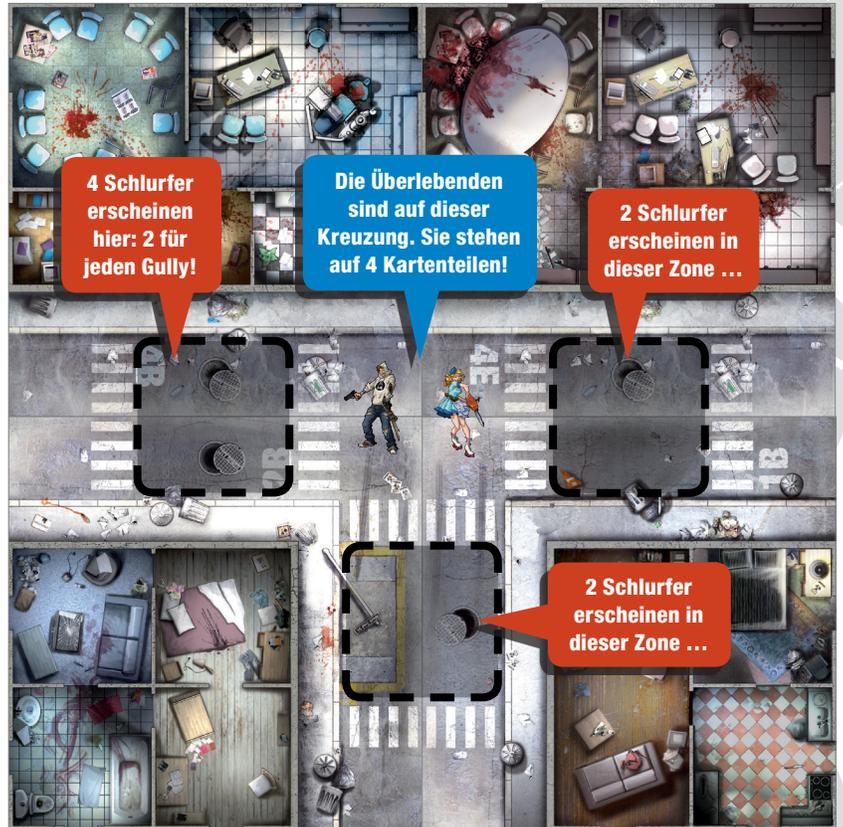
Wenn ihr eine Gullykarte zieht, erscheinen in der aktuellen Zone keine Zombies. Stellt stattdessen auf jeden Gully jedes Kartenteils, auf dem mindestens ein Überlebender steht, so viele Zombies der passenden Art, wie auf der Karte angegeben. Gully-Invasionen finden niemals auf Kartenteilen ohne Überlebende statt.



ACHTUNG: Die Gefahrenstufe, die für das Erscheinen der Zombies genutzt wird, ist die Gefahrenstufe des Überlebenden mit der höchsten Erfahrung, der noch im Spiel ist. Wird dieser Überlebende ausgeschaltet, gilt die Gefahrenstufe des Überlebenden mit der nächsthöheren Erfahrung.

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

Diese ZOMBICIDE-Box enthält genug Zombies, um eine Stadt zu überrennen. Dennoch kann es vorkommen, dass Spieler keine Miniaturen der abgebildeten Art mehr haben, um die benötigten Zombies auf den Spielplan zu stellen (beim Erscheinen, Öffnen eines Gebäudes oder beim Aufteilen). In diesem Fall werden alle noch verfügbaren Zombies der benötigten Art platziert (falls denn welche übrig sind) und alle Zombies dieser Art bekommen sofort eine Extra-Aktivierung.



#8 KAMPF

BEIDHÄNDIG:

Hast du eine Pistole in jeder Hand, kannst du sie beide mit einer einzigen Aktion abfeuern (auf dieselbe Zone).

LAUT:

Erzeugt einen Lärm-Marker bei Gebrauch. Beidhändige Waffen erzeugen nur einen Lärm-Marker pro Aktion.

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, welche die Waffe erreicht. „0“ gilt nur für Nahkampf.

WÜRFEL: Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn du die Waffe benutzt.

GENAUIGKEIT: Jeder Wurf, gleich oder höher diesem Wert, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.



LEISE: Erzeugt keinen Lärm-Marker bei Benutzung im Nahkampf.

REICHWEITE: Min. und max. Anzahl an Zonen, welche die Waffe erreicht. „0“ bedeutet nur Nahkampf.

SCHADEN: Schaden, der bei jedem Erfolg verursacht wird. Ein Wert von „2“ ist zum Töten von Fettbrocken nötig und ein Wert von „3“ für das Monstrum.



ÖFFNET TÜREN: Kann zum Öffnen von Türen benutzt werden.

LEISE: Erzeugt keinen Lärm-Marker beim Öffnen von Türen.

SCHADEN: Schaden, der bei jedem Erfolg verursacht wird. Ein Wert von „2“ ist zum Töten von Fettbrocken nötig und ein Wert von „3“ für das Monstrum.

WÜRFEL: Wirf so viele Würfel, wie hier angegeben, wenn du die Waffe benutzt.

GENAUIGKEIT: Jeder Wurf, gleich oder höher diesem Wert, ist ein Erfolg. Alles darunter ist ein Misserfolg.

Jedes Ergebnis, das gleich dem Genauigkeitswert der Waffe oder größer ist, verursacht einen Treffer. Jeder Treffer verursacht bei einem Ziel die Menge an Schaden, die dem Schadenswert der Waffe entspricht. Schlurfer und Läufer werden mit einem Treffer, der einen Punkt Schaden verursacht, getötet. Jedoch ist eine Waffe mit einem Schadenswert von 2 oder mehr nötig, um einen Fettbrocken zu töten, und nur eine Waffe mit 3 Punkten Schaden (oder ein Molotow-Cocktail) tötet ein Monstrum. Es ist egal, wie oft du einen Fettbrocken oder das Monstrum mit einer Waffe triffst, die nur einen Punkt Schaden verursacht, sie werden die Treffer wegstecken, ohne zu zucken.

BEISPIEL: Doug entlädt seine beiden Maschinenpistolen auf drei Schlurfer, die einen Fettbrocken umgeben, und erzielt fünf Treffer. Die ersten drei Schüsse pusten die Schlurfer mit Leichtigkeit weg. Der Fettbrocken jedoch nimmt die anderen beiden Treffer ohne Konsequenzen hin, da die MPI nur je 1 Punkt Schaden verursacht.

Wanda kommt mit ihrer Machete dazu, um den Job zu beenden. Sie trifft einmal und da die Machete 2 Punkte Schaden verursacht, reicht dieser Treffer aus, um den Fettbrocken in Teile zu hacken!

Wären es statt des Fettbrockens zwei Läufer gewesen, hätte ein Treffer der Machete nicht beide getötet. Jeder erfolgreiche Treffer kann nur ein Ziel ausschalten und der überschüssige Schaden ist vergeudet.

Wenn ein Überlebender eine Kampfaktion ausführt, wirf die Anzahl Würfel, die auf der Karte der ausgerüsteten Waffe angegeben ist. Hat der aktive Überlebende zwei identische Waffen mit dem Beidhand-Symbol in den Händen, kann er beide Waffen zur gleichen Zeit abfeuern und braucht dafür nur eine einzelne Aktion. Beide Waffen müssen auf dieselbe Zone feuern.

BEISPIEL: Doug hat zwei Maschinenpistolen in seinen Händen. Die MPI hat das Beidhand-Symbol, so dass Doug beide mit einer einzelnen Aktion abfeuern kann. Dies erlaubt ihm sechs Würfel mit einem einzigen Wurf zu werfen, da die MPI eine Würfelanzahl von 3 hat!

Wanda trägt zwei Macheten. Sie kann mit beiden gleichzeitig zuschlagen, so dass sie für jede Aktion, die sie zum Angreifen nutzt, zwei Würfel werfen darf.

NAHKAMPF

Ein Überlebender, der mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist (eine Waffe mit max. Reichweite von „0“), kann einen Zombie in seiner Zone angreifen. Jeder Wurf, der gleich oder höher ist als der Genauigkeitswert auf der Waffenkarte, ist ein erfolgreicher Treffer. Der Spieler teilt alle seine Treffer beliebig unter den möglichen Zielen auf.

BEISPIEL: Wanda greift einen Schlurfer, einen Läufer und einen Fettbrocken mit ihren beiden Macheten an. Sie wirft und , was zwei Treffer bedeutet. Sie entscheidet sich dazu, den Läufer zu köpfen und den Fettbrocken zu schlachten. Den Schlurfer, der am ungefährlichsten von allen dreien ist, hebt sie sich für ihre nächste Aktion auf. Obwohl Ned in derselben Zone steht, ist er sicher vor Wandas Hieben.

FERNKAMPF



Ein Überlebender mit einer Fernkampfwaffe (einer Waffe mit einer maximalen Reichweite von „1“ oder höher) kann auf Ziele in einer Zone schießen, die er sieht (siehe *Sichtlinie*, Seite 5) und die in der Reichweite der Waffe liegt.

ACHTUNG: In Gebäuden ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen beschränkt, zu denen ein offener Durchgang existiert.

DYNAMISCHE AUSWEIS-ÜBERSICHT

18 ERFAHRUNGSPUNKTE

Ned ist in Gefahrenstufe Gelb. Ein Erfahrungspunkt mehr und er erreicht Stufe Orange. Der Spieler muss sich dann zwischen zwei neuen aufregenden Fertigkeiten entscheiden.

ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Ned wurde in der Partie bereits verwundet. Die Wundenkarte belegt einen Ausrüstungsplatz. Eine weitere Wunde und Ned ist ausgeschaltet. Zum Glück hat Ned die Hockeymaske gefunden. Er kann die nächste Wunde verhindern, indem er sie ablegt. Ned hat außerdem Benzin, das zusammen mit einer Glasflasche einen Molotow-Cocktail ergibt. Komm schon, Monstrum, BRENNE!

AUSGERÜSTETE WAFFEN

Scharfschützengewehr und Feuerwehrraxt. Durch das Kombinieren von Zielfernrohr und Gewehr hat Ned ein unbezahlbares Scharfschützengewehr, um Läufer zwischen Haufen von Schlurfern wegzuschießen. In der anderen Hand hat Ned eine Feuerwehrraxt, die 2 Punkte Schaden verursacht. Mit ihr kann er sich durch Türen und Fettbrocken hacken.

Die Reichweite einer Waffe wird durch den Reichweitenwert auf ihrer Karte angegeben. Dieser zeigt an, über wie viele Zonen die Waffe schießen kann. Der erste der zwei Werte gibt die Minimalreichweite an. Die Waffe kann auf keine Zonen schießen, die näher sind als die Minimalreichweite. In den meisten Fällen ist das „0“, was bedeutet, dass der Überlebende auf Ziele schießen kann, die in derselben Zone sind wie er selbst. Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite der Waffe an. Eine Waffe kann nicht in Zonen schießen, die hinter ihrer Maximalreichweite liegen.

BEISPIEL: Das Gewehr hat eine Reichweite von 1–3. Das bedeutet, es kann bis zu drei Zonen weit schießen, jedoch nicht in die Zone, in welcher der Überlebende steht, der den Abzug zieht. Die Maschinenpistole hat eine Reichweite von 0–1, das bedeutet, sie kann in die Zone schießen, in der ihr Besitzer steht, oder in eine angrenzende Zone.

Wenn eine Zone für einen Fernangriff gewählt wurde, werden alle Akteure in den Zonen zwischen dem Schützen und der Zielzone ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Zombies durch besetzte Zonen hindurch schießen können.

Wenn ein Überlebender eine Fernkampf-Waffe abfeuert, darf er nicht auswählen, welche Ziele bei einem erfolgreichen Wurf getroffen werden. Treffer werden den Akteuren in der Zielzone nach folgender Zielprioritäten-Liste zugeteilt:

- 1 – Überlebende (Ausnahme: der Schütze)
- 2 – Schlurfer
- 3 – Fettbrocken oder Monstren
- 4 – Läufer

Die Treffer werden so lange den Zielen mit der niedrigsten Priorität zugeteilt, bis alle dieser Art tot sind. Danach denen mit der nächsthöheren Priorität, bis diese alle tot sind und so weiter.

BEISPIEL: In Dougs Zone befinden sich der andere Überlebende Ned, vier Schlurfer, ein Fettbrocken und zwei Läufer. Da Doug weiß, dass er Zombiefutter ist, will er so viele von denen mit sich nehmen, wie er kann! Er wirft sechs Würfel (drei für jede Maschinenpistole). Er würfelt . Die MPi trifft bei 5 oder 6, also fünf Treffer. Ned erhält zwei Treffer, die ihn töten (wer solche Freunde hat ...), und die restlichen Treffer töten drei der Schlurfer.

Doug schießt erneut und würfelt , drei weitere Treffer. Der letzte Schlurfer geht zu Boden, aber die beiden verbleibenden Treffer fügen dem Fettbrocken, der die Läufer abschirmt, keinen Schaden zu. Der einzige Weg, die Läufer zuerst zu treffen, wäre eine Nahkampf-Waffe oder ein Scharfschützengewehr gewesen, da man mit diesen Waffen seine Treffer selber zuteilen kann.

HINWEIS: Erhält ein Überlebender einen Treffer von einer Waffe, die 2 Punkte Schaden verursacht, erleidet er zwei Wunden, die ihn töten.

VERBESSERTE WAFFEN: MOLOTOW-COCKTAIL UND SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Bestimmte Ausrüstungskarten können kombiniert werden, um verbesserte Waffen zu bauen. Nimm die beiden entsprechenden Karten, die schon im Inventar des Überlebenden sein müssen (und beide einen Inventarplatz benötigen), und kombiniere sie zu einer neuen Waffe. Dies verbraucht keine Aktion und die neue Waffe belegt nur einen Platz im Inventar deines Überlebenden. Wird eine verbesserte Waffe gebaut, kann der Überlebende sie sofort und ohne Kosten auf einen Handplatz legen.

Scharfschützengewehr: Kombiniere ein Gewehr und ein Zielfernrohr, um ein Scharfschützengewehr zu erhalten. Lege die Zielfernrohrkarte unter die Gewehrkarte. Nun kannst du deine Ziele auswählen, wenn du mit diesem Gewehr schießt.

Molotow-Cocktail: Lege eine Glasflaschenkarte und eine Benzinkarte ab und gib deinem Überlebenden eine Molotow-Cocktail-Karte. Der Molotow-Cocktail braucht weder Würfel noch einen Genauigkeits- oder Schadenswert (trotzdem bedarf es noch einer Fernkampfaktion, um ihn zu benutzen). Er vernichtet einfach alles in der Zielzone. Ja, sogar andere Überlebende und das Monstrum. Lege den Molotow-Cocktail nach einmaligem Gebrauch ab und lass seinen Handplatz leer.

NACHLADEN!

Während die meisten Waffen durchgängig benutzt werden können, benötigen einige (wie die Abgesägte) eine Aktion, um sie zwischen zwei Schüssen nachzuladen, wenn du sie mehrmals pro Zug abfeuern möchtest. In der End-Phase jedes Zuges werden alle diese Waffen kostenlos nachgeladen, so dass sie immer zum Start eines Zuges feuerbereit sind. Wird solch eine Waffe abgefeuert und dann einem anderen Überlebenden weitergegeben, ohne nachgeladen worden zu sein, muss sie weiterhin erst nachgeladen werden, bevor der neue Besitzer sie in diesem Zug abfeuern kann. Wenn man mit zwei identischen Beidhand-Waffen ausgerüstet ist, die nachgeladen werden müssen, lädt eine Aktion beide Waffen nach.

AUTO-ATTACKE

Wenn ein Überlebender auf dem Fahrersitz eine Aktion nutzt, um das Auto zu bewegen, überfährt er damit jeden Akteur in der Zone, in der er startet, durch die er durchfährt und in der er anhält. Fährt er z. B. mit einer Aktion zwischen zwei Zonen hin

und her, würfelt er zweimal für die Start-/Endzone und einmal für die Zone, durch die er hindurchfährt! Der Spieler, der den Fahrer kontrolliert, würfelt für jede Zone separat, je einen Würfel pro Miniatur in einer solchen Zone (außer für die Überlebenden im Auto). Jede ,  oder  ist ein erfolgreicher Treffer, der einen Punkt Schaden verursacht (nur 1 Schaden; es ist unmöglich einen Fettbrocken oder ein Monstrum zu überfahren). Teile diese Treffer wie bei Fernangriffen nach der Zielprioritäten-Liste zu (siehe das vorangegangene Kapitel): Zuerst Überlebende (außer die im angreifenden Auto), dann Schlurfer, dann Fettbrocken und Monstren und zum Schluss Läufer. Alle Überlebenden in den Zielzonen müssen getötet werden, bevor Treffer irgendeinem Schlurfer zugeteilt werden dürfen. Der Fahrer erhält alle Erfahrungspunkte für die getöteten Zombies.

Überlebende können aus dem Auto heraus Nah- und Fernkampfangriffe durchführen, ohne dass die Kampfregeln in irgendeiner Weise geändert werden. Autos schützen ihre Insassen nicht vor normalen Zombieangriffen oder denen anderer Überlebender.

BEISPIEL: Phil fährt das Polizeiauto mit Amy auf dem Beifahrersitz. Dieselbe Zone (Zone 1) beinhaltet einen Schlurfer, drei Läufer und den unverletzten Josh, der wegen der Zombies in dieser Zone nicht ins Auto einsteigen kann. In der nächsten Zone (Zone 2) sind ein Schlurfer, ein Fettbrocken und zwei Läufer. In der Zone danach (Zone 3) lauern sechs Schlurfer. Phil verwendet eine Aktion, um das Auto aus Zone 1 durch Zone 2 in Zone 3 zu bewegen.

- Für Zone 1 wirft er fünf Würfel und erzielt vier Treffer. Josh steckt zwei Treffer ein und stirbt. Ein Schlurfer und ein Läufer werden getötet.
- Für Zone 2 wirft er vier Würfel und erzielt drei Treffer. Der Schlurfer wird getötet, aber der Fettbrocken absorbiert die verbleibenden Treffer.
- Für Zone 3 wirft er sechs Würfel und erzielt drei Treffer. Drei Schlurfer werden getötet.
- Phil verwendet dann eine weitere Aktion, um das Auto zwischen Zone 2 und 3 vor und zurück zu bewegen.
- Für Zone 3 wirft er drei Würfel, erzielt zwei Treffer und tötet die beiden Schlurfer.
- Für Zone 2 würde er drei Würfel werfen, aber es wäre sinnlos, da der Fettbrocken alle Treffer absorbiert würde und die Läufer damit schützt.
- Für Zone 3 wirft er einen weiteren Würfel, erzielt einen Treffer und säubert die Zone.



#9 FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in ZOMBICIDE hat bestimmte Fertigkeiten, die in diesem Abschnitt beschrieben werden. Im Fall eines Widerspruchs mit den Grundregeln haben die Fertigungsregeln Vorrang.

Einige der folgenden Fertigkeiten sind nicht den Überlebenden in dieser Box zugeordnet. Sie werden zukünftig bei anderen Überlebenden verwendet. Probiert sie doch mal mit Überlebenden aus, die ihr selber erstellt!

Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Boni können umgehend in dem Zug angewandt werden, in dem sie erworben werden. Wenn also eine Aktion bewirkt, dass ein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, sofern er noch eine Aktion übrig hat (oder die Zusatzaktion nutzen, die ihm die neue Fertigkeit ermöglicht).

+1 Aktion – Der Überlebende hat eine Zusatzaktion, die er nutzen kann, wie er möchte.

+1 freie Bewegungsaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Bewegungsaktion. Diese Aktion darf nur als Bewegungsaktion genutzt werden.

+1 freie Kampfaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Kampfaktion. Diese Aktion kann nur für Nah- oder Fernkampfaktionen genutzt werden.

+1 freie Suchaktion – Der Überlebende hat eine freie zusätzliche Suchaktion. Diese Aktion kann nur zum Suchen benutzt werden und er kann trotzdem nur einmal pro Zug suchen.

+1 max. Reichweite – Die Maximalreichweite der Fernkampfwaffen des Überlebenden erhöht sich um 1 Zone.

+1 Neuwurf pro Zug – Einmal pro Zug kannst du alle Würfel einer Aktion neu würfeln. Das neue Ergebnis gilt. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

+1 Schaden: [Typ] – Der Überlebende bekommt einen Bonus von +1 Schaden auf eine bestimmte Art von Aktionen (Nahkampf oder Fernkampf).

+1 Würfel: Fernkampf – Die Fernkampfwaffen des Überlebenden erhalten einen zusätzlichen Würfel im Kampf. Beidhand-Fernkampfwaffen bekommen je einen Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Fernkampfaktion.

+1 Würfel: Kampf – Die Waffen des Überlebenden erhalten einen zusätzlichen Würfel im Kampf (Nah- und Fernkampf). Beidhand-Waffen bekommen je einen Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Kampfaktion.

+1 Würfel: Nahkampf – Die Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten einen zusätzlichen Würfel im Kampf. Beidhand-Nahkampfwaffen bekommen je einen Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Nahkampffaktion.

+1 Zone pro Bewegung – Der Überlebende kann sich durch eine zusätzliche Zone bewegen. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Auswirkungen, welche die Bewegung betreffen.

2 Cocktails sind besser als 1 – Der Überlebende erhält 2 Karten anstatt einer, wenn er einen Molotow-Cocktail herstellt.

2 Zonen pro Bewegungsaktion – Wenn der Überlebende eine Aktion zum Bewegen nutzt, kann er sich eine oder zwei Zonen weit bewegen statt einer.

Beginnt mit [Ausrüstung] – Der Überlebende beginnt das Spiel mit der angegebenen Ausrüstung. Die Karte wird ihm vor dem Spiel automatisch zugeteilt.

Beidhändig – Der Überlebende behandelt alle Nah- & Fernkampfwaffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol: .

Geborener Anführer – Der Überlebende kann in seinem Zug einem anderen Überlebenden eine freie Aktion geben, die er nutzen kann, wie er möchte. Diese Aktion muss während des nächsten Zuges des Empfängers benutzt werden oder sie verfällt.

Glückspilz – Der Überlebende kann für jede Aktion, die er durchführt, einmal den Würfelwurf wiederholen. Das neue Ergebnis ersetzt das vorangegangene. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Fertigkeiten (z. B. „+1 Neuwurf pro Zug“) und Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

Halt die Nase zu – Diese Fertigkeit kann einmal pro Zug benutzt werden. Der Überlebende bekommt im selben Zug in der Zone (sogar außerhalb von Gebäuden), in der er einen Zombie getötet hat, eine freie Suchaktion. Diese Aktion kann nur zum Suchen benutzt werden und er kann trotzdem nur einmal suchen.

Hamstern – Der Überlebende kann eine zusätzliche Ausrüstungskarte auf ein Reservefeld legen.

Kunstschuss – Wenn der Überlebende mit Beidhändig-Fernkampfwaffen ausgerüstet ist, kann er mit den Waffen in einer Aktion auf Ziele in zwei verschiedenen Zonen schießen.

Lautstark – Einmal pro Zug kann der Überlebende eine riesige Menge Lärm machen! Bis zum nächsten Zug dieses Überlebenden wird die Zone, in der er diese Fertigkeit benutzt, als die gewertet, die am meisten Lärm-Marker enthält. Wenn verschiedene Überlebende diese Fertigkeit haben, verursacht nur der Letzte, der sie benutzt, die Auswirkungen.

Mehr hast du nicht drauf? – Du kannst diese Fertigkeit jederzeit benutzen, wenn der Überlebende eine Wundenkarte

bekommen würde. Lege für jede Wunde, die er erhalten würde, eine Ausrüstungskarte aus dem Inventar deines Überlebenden ab. Negiere eine Wundenkarte pro abgelegter Ausrüstungskarte.

Ninja – Der Überlebende macht keine Geräusche. Gar keine. Seine Miniatur zählt nicht als Lärm-Marker, auch nicht, wenn er laute Ausrüstung oder Waffen einsetzt. Der Überlebende kann zu jeder Zeit entscheiden, die Fertigkeit nicht zu benutzen.

Passendes Pärchen! – Wenn ein Überlebender eine Suchaktion durchführt und eine Waffenkarte mit dem Beidhändig-Symbol  zieht, kann er sich sofort eine zweite Karte dieser Waffe aus dem Ausrüstungsstapel nehmen. Mische den Stapel anschließend.

Revolverheld – Der Überlebende behandelt alle Fernkampfwaffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol: .

Sanitäter – Einmal pro Zug kann der Überlebende kostenlos eine Wundenkarte eines Überlebenden in der selben Zone entfernen. Er kann sich auch selbst heilen.

Scharfschütze – Der Überlebende kann sich die Ziele seiner Fernkampffaktionen frei auswählen.

Schicksal – Der Überlebende kann diese Fertigkeit einmal pro Zug benutzen, wenn er eine Ausrüstungskarte aufdeckt, die er gezogen hat. Lege die Karte ab und ziehe eine neue Ausrüstungskarte.

Schlüpfrig – Der Überlebende braucht keine zusätzliche Aktion aufwenden, wenn er eine Bewegungsaktion durchführt, um sich durch eine Zone, in der Zombies sind, zu bewegen.

Schwertmeister – Der Überlebende behandelt alle Nahkampfwaffen als hätten sie das Beidhändig-Symbol: .

Verriegeln – Für eine Aktion kann der Überlebende eine offene Tür schließen. Wird sie später wieder geöffnet, löst dies keine neue Zombie-Brut aus.

Würfelergebnis +1: Kampf – Der Überlebende addiert 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den er in einer Kampffaktion wirft (Nah- oder Fernkampf). Das höchste Ergebnis ist immer 6.

Würfelergebnis +1: Nahkampf – Der Überlebende addiert 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den er in einem Nahkampf wirft. Das höchste Ergebnis ist immer 6.

Würfelergebnis +1: Fernkampf – Der Überlebende addiert 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den er in einem Fernkampf wirft. Das höchste Ergebnis ist immer 6.

Zäh – Der Überlebende ignoriert in jeder Zombie-Phase den ersten Angriff eines einzelnen Zombies, den er erhält.

#10 MISSIONEN

Die folgenden Seiten enthalten eine Übungsmission, um euch mit dem Spiel vertraut zu machen, und zehn Missionen um eure ZOMBICIDE-Überlebenskünste gründlich auf die Probe zu stellen! Ihr könnt diese Missionen der Reihenfolge nach spielen oder euch eine aussuchen, die euch gerade am besten gefällt, da sie stark in Stil, Größe, Schwierigkeit und Spielzeit variieren.

Die in den Missionen beschriebenen Sonderregeln ersetzen die allgemeinen Regeln und die Kartenregeln.

Diese Missionen sind nur der Anfang, die Zombie-Invasion hat gerade erst begonnen! Schaut auf www.guillotinegames.com und ihr werdet eine regelmäßig aktualisierte Liste neuer Missionen zum kostenlosen Download finden. Oder holt euch den Karteneditor, um eure eigenen Missionen zu erstellen und teilt sie mit der ZOMBICIDE-Community!

00 ÜBUNG

ÜBUNG / 4+ ÜBERLEBENDE / 20 MINUTEN

Wir waren bei Freunden, als die ersten Sirenen anfangen zu heulen, schnell kamen unzählige weitere dazu. In weniger als einer Stunde hatte sich alles verändert. Das Fernsehen und das Radio gaben grauenhafte Nachrichten bekannt. Da es wesentlich sicherer war, entschieden wir uns, im Nachbarhaus Schutz zu suchen. Wir mussten nur die Straße überqueren. Aber SIE waren bereits da ...

Benötigte Kartenteile: 1B & 2B.

ZIEL

- Sammelt das Ziel ein.

SONDERREGELN

- **Reduzierter Zombiekarten-Stapel.** Benutzt nur die Zombiekarten mit den Nummern 1, 2, 3, 4 und 41 für den Zombiekarten-Stapel. Legt die anderen zurück in die Schachtel.
- **Besondere Startausrüstung.** Pistole, Feuerwehraxt und Brechstange werden nicht als Startausrüstung ausgeteilt. Legt sie stattdessen oben auf den Ausrüstungskartenstapel. Sie werden die ersten drei Karten sein, welche die Überlebenden ziehen, wenn sie eine Zone durchsuchen. Die Pfannen-Karten werden ganz normal verteilt.



01 HÄUSER-BLOCKS

SCHWER / 4+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

Unser Schutzraum ist sicher, bis jetzt. Unglücklicherweise reichen unsere Nahrungsvorräte nicht mehr lange. Wir haben entschieden, uns zu bewaffnen und die umliegenden Häuser zu durchsuchen. Wir können nicht mit leeren Händen zurückkehren.

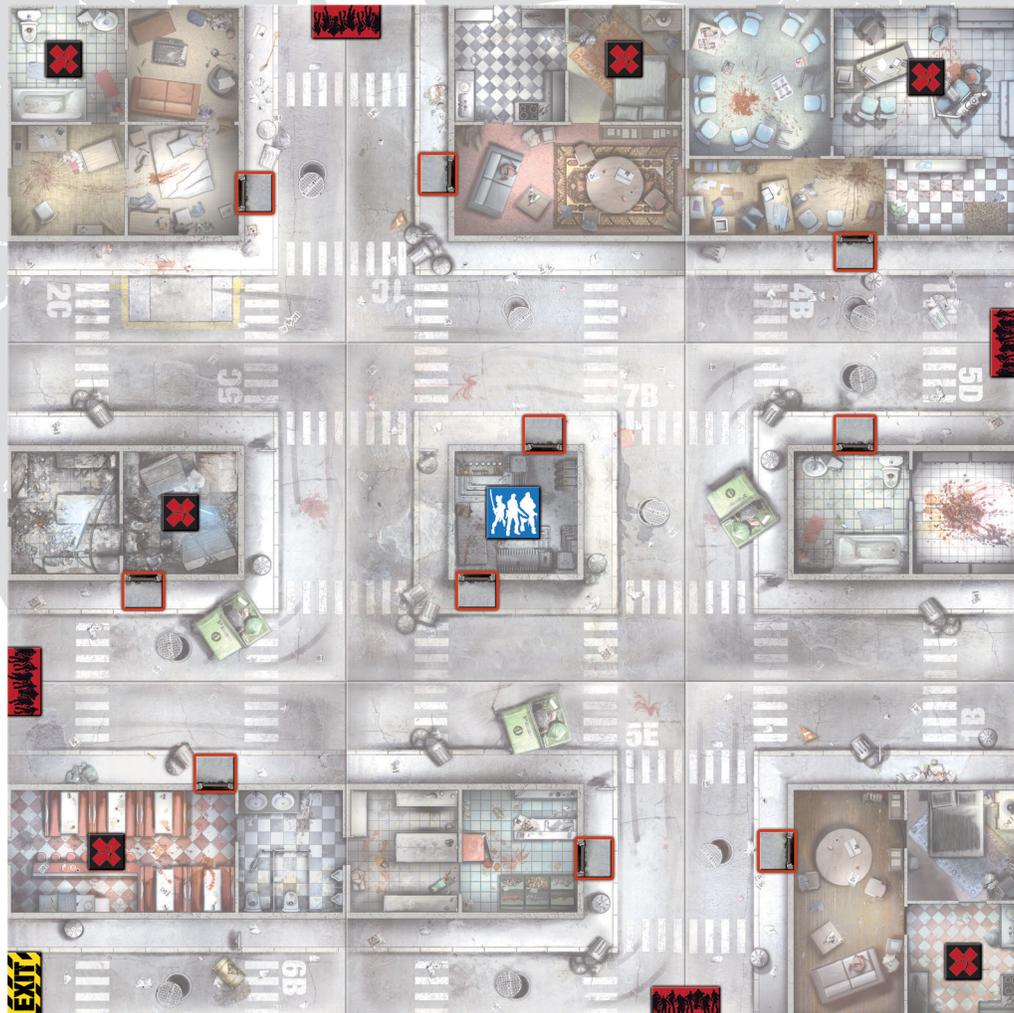
Benötigte Kartenteile: 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E & 1B.

ZIELE

- Sammelt alle Ziele ein.
- Findet mindestens eine Konservenkarte, eine Reiskarte und eine Wasserkarte.
- Wenn ihr die vorher genannten Ziele erfüllt habt, erreicht die auf der Karte markierte Ausgangszone mit mindestens einem Überlebenden. Sammelt die Ausrüstung und die Überlebenden, die entkommen sind. Ihr gewinnt, wenn ihr mindestens eine Konserven-, eine Reis- und eine Wasserkarte dabei habt.

SONDERREGELN

- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.



Spieler-Startzone



Brut-Zone



Ausgangsplättchen



Tür



Ziel
(5 EP)

02 Y-ZONE

MITTEL / 4+ ÜBERLEBENDE / 60 MINUTEN

Die Überlebenden verlieren an Boden. Die Widerstandsnester fallen eines nach dem anderen und unser CB-Funk, der sich vorher mit Nachrichten überschlug, ist nun still. Wir müssen weiter. Die Anzahl der Zombies wird größer und unsere Vorräte werden knapp. Ich könnte töten für etwas Zahnpasta.

Benötigte Kartenteile: 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C & 2C.

ZIEL

- Erreicht die auf der Karte markierte Ausgangszone mit allen Überlebenden.

SONDERREGELN

- Der Ziel-Marker stellt einen Arzneimittelschrank dar. Der Überlebende, der es aufnimmt, verliert sofort eine Wundenkarte.



Legend for mission markers:

-  **Spieler-Startzone**
-  **Brut-Zone**
-  **Ausgangsplättchen**
-  **Tür**
-  **Arzneimittelschrank**



03 DAS 24H-RENNEN VON ZOMBICITY

MITTEL / 4+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Es ist ein großes Altenheim in Sicht. Die Gebäude sehen nicht so stark beschädigt aus und einige Autos sehen aus, als würden sie noch fahren. Die Vorratsräume sind vermutlich noch voll, da es aussieht, als wären die Plünderer nicht hier gewesen. Wir sahen auch sehr schnell warum: Die Gegend wimmelt von Zombies. Die vorigen Bewohner konnten sich nicht wirklich wehren. Vor der Erkundung müssen wir erst mal aufräumen. Ich träume von Kaugummi.

Benötigte Kartenteile: 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C & 4E.

ZIEL

- Erreicht mit mindestens einem Überlebenden Gefahrenstufe Rot.

SONDERREGELN

- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- Ihr könnt die Autos benutzen.
- Die Angeberkarre kann nur einmal durchsucht werden. Sie enthält entweder Mamas Schrotflinte oder die Bösen Zwillinge (zufällig ziehen).
- Ihr könnt ein Polizeiauto mehrmals durchsuchen. Zieht Karten, bis ihr eine Waffe findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte löst wie üblich das Erscheinen eines Schlurfers aus und beendet die Suche.





Spieler-Startzone



Brut-Zone



Tür



Ziel (5 EP)




Fahrtüchtige Autos



04 SCHÜSSE IM VORBEIFAHREN

MITTEL / 4+ ÜBERLEBENDE / 90 MINUTEN

Unser neuer Unterschlupf ist nicht sicher genug. Es kommen immer neue Zombies. Wir können nicht Schlafen und einige von uns fangen an, die Kontrolle zu verlieren. Hier muss irgendwo ein Nest sein, wahrscheinlich im Geschäftsviertel, nahe des U-Bahn-Eingangs. Bis diese Gefahr neutralisiert ist, werden wir ständig attackiert. Ich könnte ein paar neue Schuhe in meiner Größe gebrauchen.

Benötigte Kartenteile: 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B & 5C.

ZIELE

- Sammelt alle Ziele ein.
- Nachdem das vorangegangene Ziel erfüllt wurde, müssen alle verbliebenen Überlebenden dieselbe Brut-Zone erreichen und dafür sorgen, dass dort keine Zombies mehr sind.

SONDERREGELN

- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- Ihr könnt die Autos benutzen.
- Die Angeberkarre kann nur einmal durchsucht werden. Sie enthält Mamas Schrotflinte oder die Bösen Zwillinge (zufällig ziehen).
- Ihr könnt ein Polizeiauto mehrmals durchsuchen. Zieht Karten, bis ihr eine Waffe findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte löst wie üblich das Erscheinen eines Schlurfers aus und beendet die Suche.



05 BIG W

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Zombies sind gefährlich, aber vielleicht nicht die größte Bedrohung. Wir müssen immer neue Ressourcen finden: Essen, Waffen, Munition und vor allem eine sichere Unterkunft. Wir sind hier in der Stadtmitte, einem Friedhof aus Beton und Glas. Die großen Bürogebäude sind verseucht. Hoffentlich finden wir trotzdem ein paar Hilfsmittel, um ein paar weitere Tage zu überleben. Denkt dran, wir sollten nie mehr als eine Tür gleichzeitig öffnen und dürfen nicht zu laut sein. Ansonsten sind in Minuten alle Zombies der Stadt hinter uns her! Gestern habe ich von Speck geträumt. Einfach Speck.

Benötigte Kartenteile: 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B & 4B.

ZIEL

- Sammelt alle Ziele ein.

SONDERREGELN

- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.



Spieler-Startzone



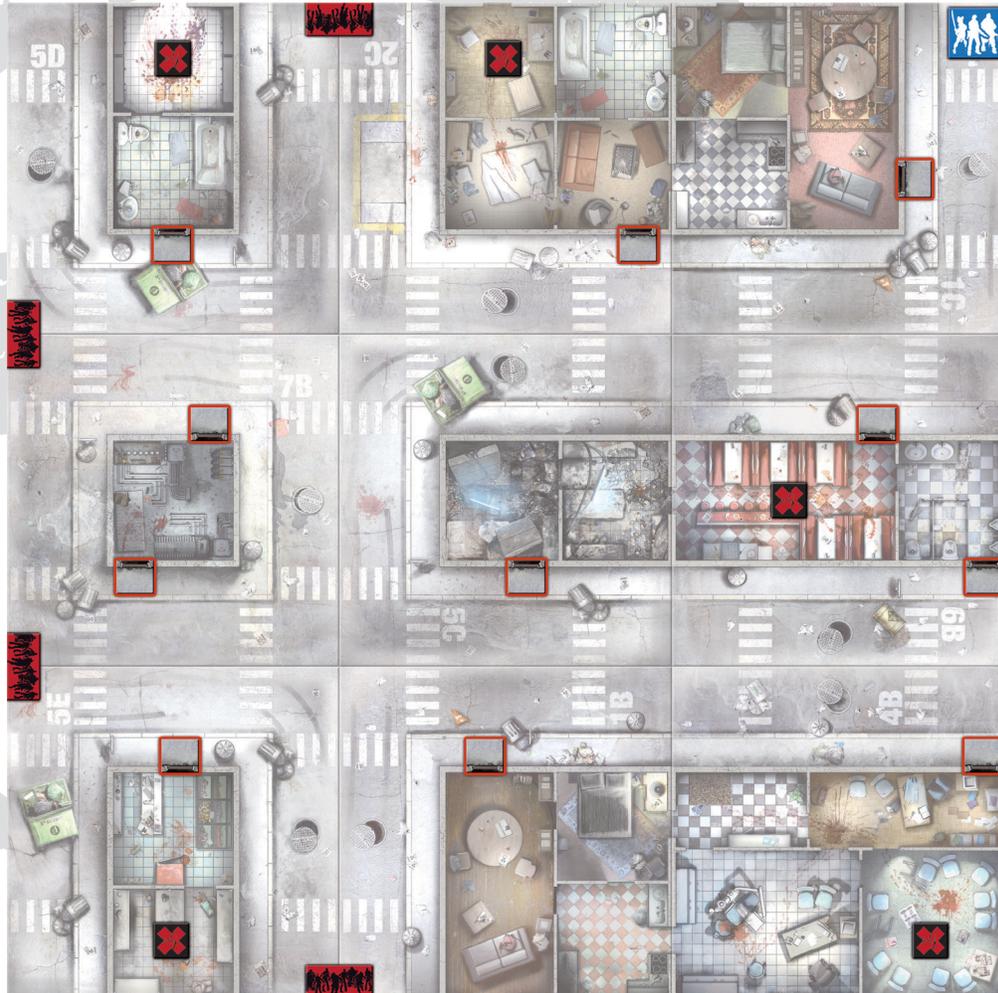
Brut-Zone



Tür



Ziel
(5 EP)



06 DIE FLUCHT

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 150 MINUTEN

In den ersten Stunden der Infektion hat jeder die Supermärkte geplündert, um an Essen zu kommen. Großer Fehler. Öffentliche Plätze wimmeln von Zombies. Wir stolperten über einen Z-Markt in den Vororten. Bis heute hat jeder, der ihn betrat, nur die Zahl der Infizierten erhöht. Heute sind wir dran, der Masse die Stirn zu bieten. Wir haben die Reste unserer Vorräte verbraucht. Wir haben keine Wahl, aber wir haben Erfahrung und sind ein Team. Ich brauche eine größere Waffe ... und Toilettenpapier.

Benötigte Kartenteile: 4C, 2C, 7B, 3C, 1B & 5D.

ZIELE

Erfüllt die folgenden Aufgaben der Reihenfolge nach:

- 1) Platziert bis zu sechs Vorratskarten unter den Auto-Plättchen (siehe Sonderregeln). Die Vorratskarten können Konserven-, Reis- oder Wasserkarten sein.
- 2) Steigt mit den verbliebenen Überlebenden in Autos ein.
- 3) Erreicht die Ausgangszone mit den Überlebenden in den Autos. Ein Auto, das die Zone erreicht, verlässt das Spielfeld mit seinen Insassen und den Vorräten, die es enthält. Legt die Vorratskarten, die es in den Autos vom Spielplan geschafft haben, zur Seite. Ihr gewinnt, wenn es sechs oder mehr sind.

SONDERREGELN

- Die Spieler-Startzone kann nicht durchsucht werden.
- Vorräte im Auto platzieren: Für eine Aktion kann ein Überlebender in seiner Zone eine Konserven-, Reis- oder Wasserkarte unter dem Auto-Plättchen platzieren (oder wegnehmen).
- Ihr könnt die Autos benutzen.
- Die Angeberkarre kann nur einmal durchsucht werden. Sie enthält entweder Mamas Schrotflinte oder die Bösen Zwillinge (zufällig ziehen).
- Ihr könnt ein Polizeiauto mehrmals durchsuchen. Zieht Karten, bis ihr eine Waffe findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte löst wie üblich das Erscheinen eines Schlurfers aus und beendet die Suche.



07 GRINDHOUSE

LEICHT / 6+ ÜBERLEBENDE / 45 MINUTEN

Während alles zusammenbrach, gab es einen Unfall im Atomkraftwerk. Bevor sie verschwanden, haben die von der Regierung eine große Anzahl der Techniker des Atomkraftwerks in einem Flügel des Krankenhauses unter Quarantäne gestellt. Wir müssen sichergehen, dass diese Leute für immer dort eingeschlossen bleiben, vor allem wenn sie infiziert sind. Warum? Weil es eine Sache gibt, die schlimmer ist als ein Zombie: ein radioaktiver Zombie. Ich frage mich, wo die ganzen Hunde hin sind.

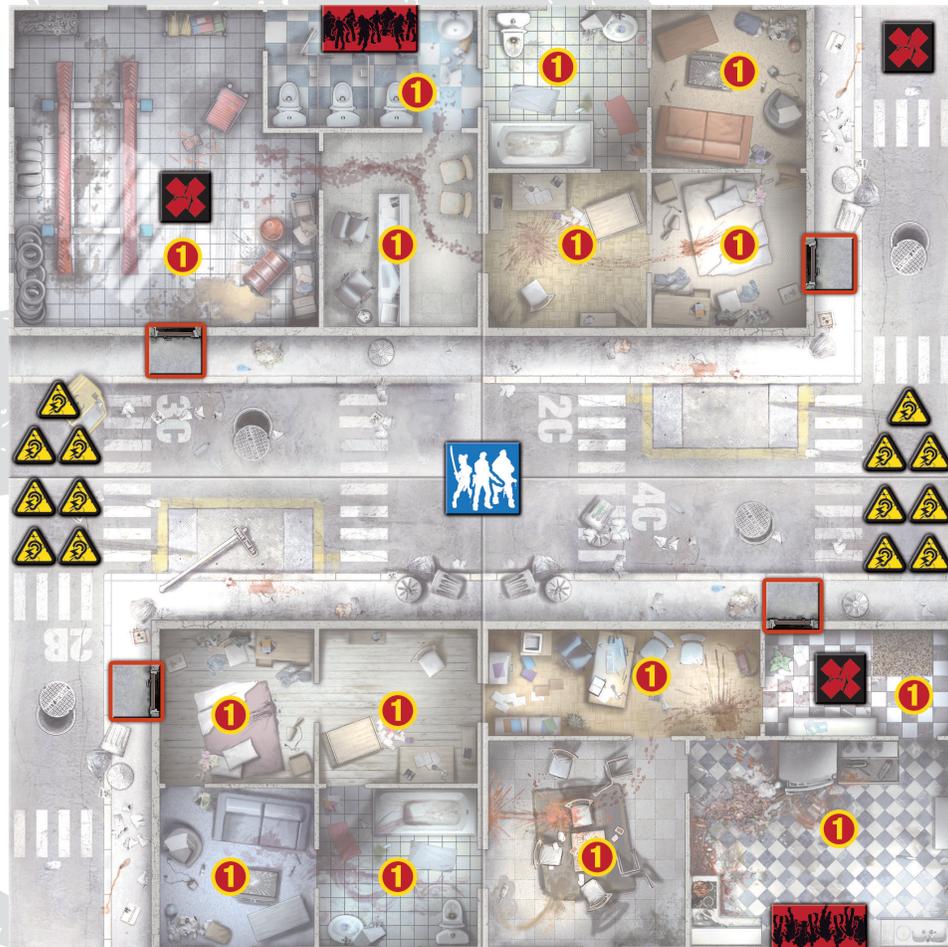
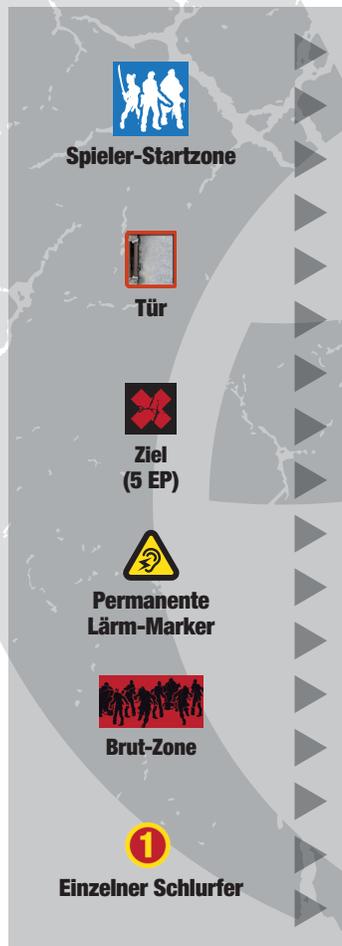
Benötigte Kartenteile: 3C, 2C, 2B & 4C.

ZIEL

- Neutralisiert die Brut-Zonen (siehe Sonderregeln).

SONDERREGELN

- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- Zweifache Türöffnung: Das Öffnen einer Tür öffnet auch die andere Tür desselben Gebäudes.
- Zombie-Besetzer: Jede Gebäudezone beherbergt einen einzelnen Schlurfer bei Spielstart. Führe die Zombie-Brut wie gewohnt durch, wenn eine Tür geöffnet wird.
- Zombie-Ausgang: Zwei Zonen auf der Karte enthalten je 7 permanente Lärm-Marker. Diese Zonen repräsentieren die Ausgänge, durch die die Zombies entkommen können. Wenn ein Zombie eine dieser Zonen erreicht, entfernt ihn vom Spielplan und stellt ihn zur Seite. Verlassen vier Zombies die Stadt auf diese Weise, ist die Mission sofort verloren.
- Neutralisierung der Brut-Zonen: Ein Überlebender neutralisiert eine Brut-Zone, in der er sich aufhält, indem er eine Aktion aufwendet. Die Zone darf keine Zombies enthalten. Bitte beachtet, dass die Brut-Zonen auch dann aktiv sind, wenn die Türen geschlossen sind.



08 ZOMBIE-POLIZEI

SCHWER / 6+ ÜBERLEBENDE / 180 MINUTEN

Wir haben einen Zombie getötet, der früher einmal der Bürgermeister dieser Stadt war. Er trug ein Fax vom Polizeipräsidenten bei sich, das erklärte, wie man nahe des Polizeireviers einen sicheren Unterschlupf erreichen kann, eine alte unterirdische Anlage, die zu einem Bunker umgebaut wurde. Anscheinend gibt es dort eine Waffenkammer, Nahrungsvorräte und sogar eine Dusche. Der Zugang wird jedoch aus der Ferne gesteuert und der Bezirk wimmelt von Zombies. Dies ist eine gefährliche Mission, aber sie ist es verdammt nochmal wert. Was dich heute nicht tötet, könnte es morgen tun.

Benötigte Kartenteile: 2C, 7B, 4B, 1B, 5C & 3C.

ZIEL

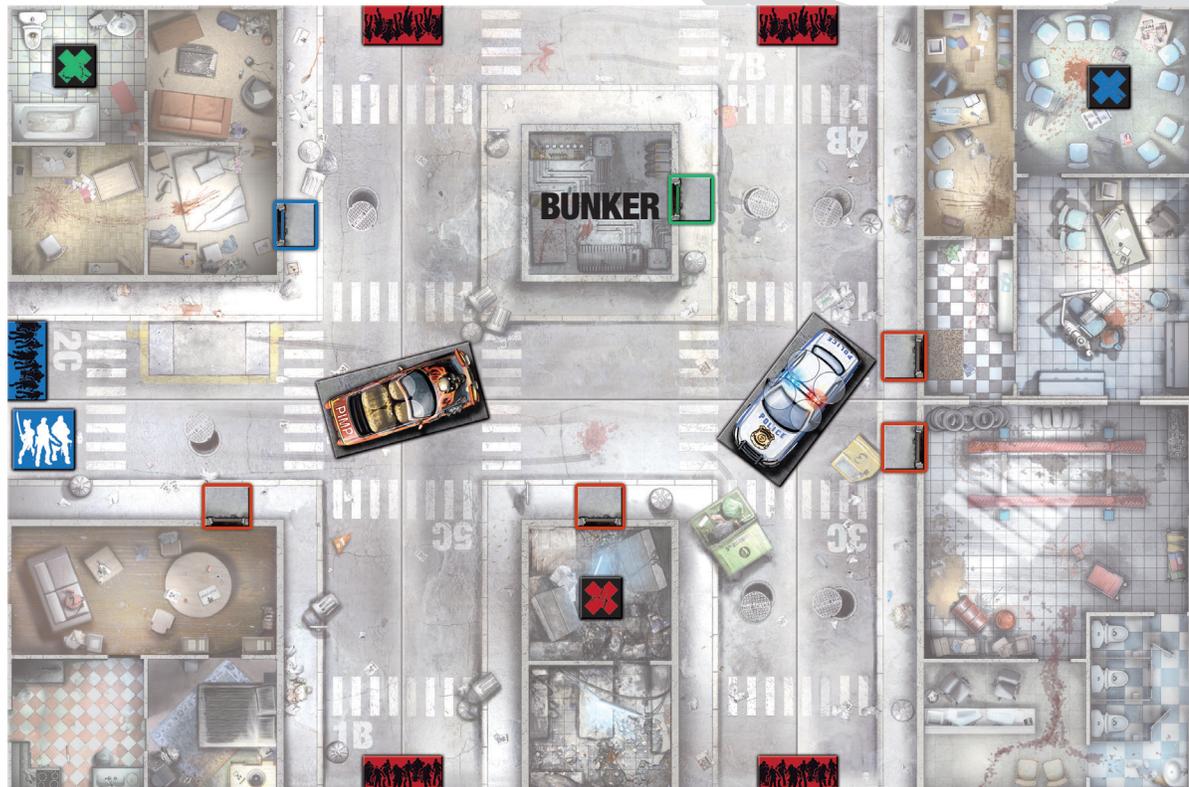
- Erreicht mit mindestens einem Überlebenden die als Bunker markierte Zone. Der Bunker muss von allen Zombies gesäubert werden.

SONDERREGELN

- Die blaue Tür kann nicht geöffnet werden, bis das blaue Ziel eingesammelt wurde.

- Die blaue Brut-Zone wird aktiviert, wenn das blaue Ziel eingesammelt wurde.
- Die grüne Tür kann nicht geöffnet werden, bis das grüne Ziel eingesammelt wurde.
- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.
- Ihr könnt die Autos benutzen.
- Die Angeberkarre kann nur einmal durchsucht werden. Sie enthält entweder Mamas Schrotflinte oder die Bösen Zwillinge (zufällig ziehen).
- Ihr könnt ein Polizeiauto mehrmals durchsuchen. Zieht Karten, bis ihr eine Waffe findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte löst wie üblich das Erscheinen eines Schlurfers aus und beendet die Suche.

			
Spieler-Startzone	Brut-Zone	Blaue Brut-Zone	
			
5 EP. Kein Ziel.	5 EP. Grünes Ziel.	5 EP. Blaues Ziel.	
			
Tür	Grüne Tür	Blaue Tür	Fahrtüchtige Autos



09 DER STÄRKERE HAT RECHT

MITTEL / SPEZIAL / 90 MINUTEN

Wir haben eine Zuflucht gefunden und haben genug Vorräte, um eine kleine Armee zu versorgen. Es gibt sogar ein Funkgerät, das noch funktioniert. Dank diesem haben wir eine andere Gruppe Überlebender in den Vororten gefunden. Sie sind schutzlos und von Zombies umzingelt. Es gibt keinen Grund, weshalb es eine Falle sein sollte. Wir sind uns einig. Lasst uns ein paar neue Freunde finden. Ich habe Zahnseide gefunden, es fühlt sich an, als wäre Weihnachten.

Benötigte Kartenteile: 1B, 2B, 2C & 7B.

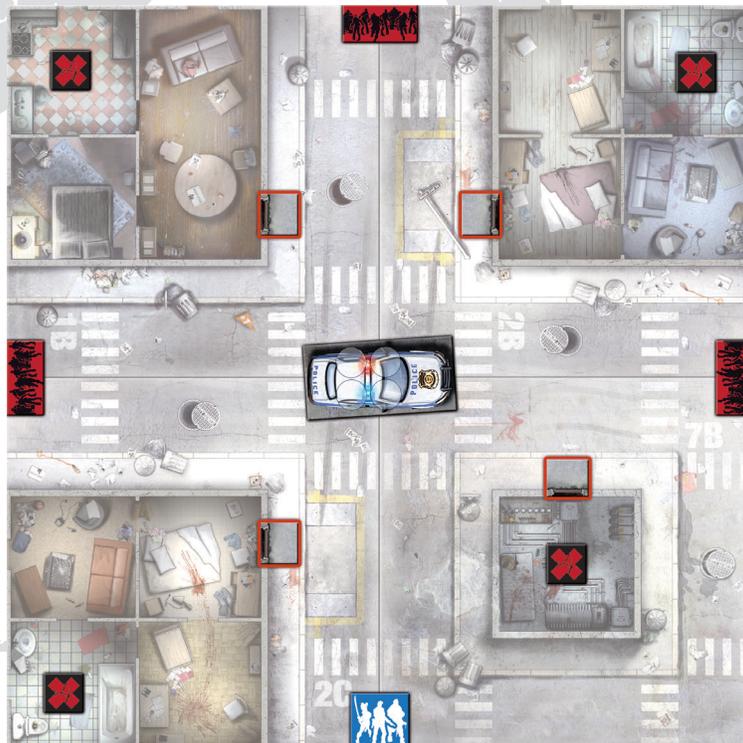
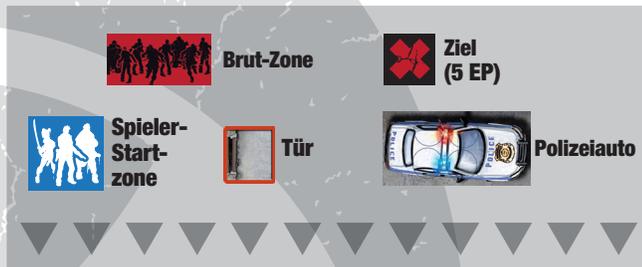
HINWEIS: „Der Stärkere hat Recht“ wurde für 1–3 Spieler entwickelt.

ZIELE

- Sammelt alle Ziele ein.
- Kehrt mit mindestens vier Überlebenden (ein Spieler), fünf Überlebenden (zwei Spieler) oder sechs Überlebenden (drei Spieler) in die Startzone zurück. Ein Überlebender in der Startzone kann den Spielplan in seinem Zug verlassen. Stellt ihn mit seiner Ausrüstung zur Seite. Ihr gewinnt, sobald die benötigte Anzahl an Überlebenden zur Seite gestellt wurde.

SONDERREGELN

- Jeder Spieler beginnt mit genau 1 Überlebenden.
- Auf der Karte sind vier Ziele zu sehen. Drei von ihnen sind „neutral“ mit identischen Seiten. Das vierte ist mit einer Standardseite und einer blauen Seite markiert. Legt die Marker zufällig mit der Oberseite nach unten, so dass niemand weiß, wo das markierte Ziel ist.
- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt. Jedes Mal, wenn ein neutrales Ziel aufgenommen wird, nimmt der Spieler, der die wenigsten Überlebenden kontrolliert, zufällig einen neuen Überlebenden (bei Unentschieden entscheidet der Spieler, der das Ziel aufgenommen hat). Der neue Überlebende erscheint und wird ohne Ausrüstung in die Zone gestellt, in der der Marker aufgenommen wurde. Er kann nun normal gespielt werden. Das Aufdecken des markierten Ziels gibt keinen zusätzlichen Überlebenden, aber dennoch 5 Erfahrungspunkte.
- Ihr könnt die Autos *nicht* benutzen.
- Ihr könnt ein Polizeiauto mehrmals durchsuchen. Zieht Karten, bis ihr eine Waffe findet. Legt die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte löst wie üblich das Erscheinen eines Schlurfers aus und beendet die Suche.



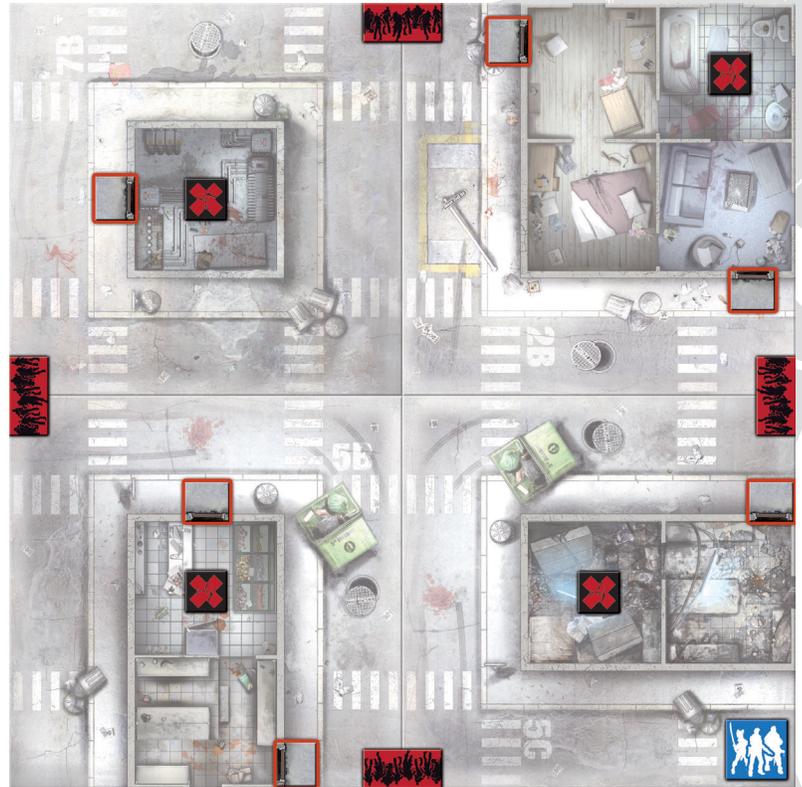
10 KLEIN-STADT

SCHWER / 4+ ÜBERLEBENDE / 120 MINUTEN

Zurück zur Basis. Wir erkunden die Umgebung in größer werdenden konzentrischen Kreisen um unser Versteck. Einige Wochen sind vergangen, seitdem die Infektion begonnen hat, und die Zombie-Population ist auf dem Höchststand. Was wie eine Routine-Mission aussieht, ist in Wirklichkeit eine Geduldsprobe, wo der kleinste Fehler fatal sein kann.

Gut, dass ich mit dem Rauchen aufgehört habe, dieses Herumgerenne würde mich sonst umbringen.

Benötigte Kartenteile: 7B, 2B, 5B & 5C.

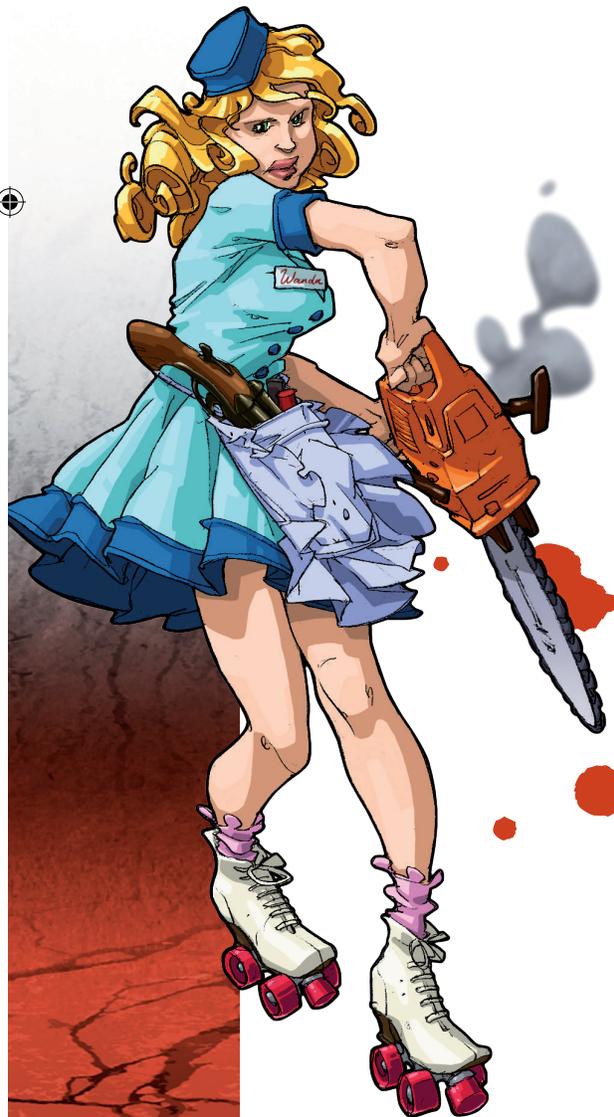


ZIEL

- Sammelt alle Ziele ein.

SONDERREGELN

- Jedes Ziel bringt 5 Erfahrungspunkte für den Überlebenden, der es aufnimmt.



30

ZOMBICIDE - MISSIONEN

#11 INDEX

Akteur	5
Aktionen	10–11
Aufteilen von Zombies	12
Ausrüstung	7, 15, 17
Ausrüstung tauschen	11
Ausrüstung, leise/laut	7
Ausweis	8, 16
Auto-Attacke	11, 17–18
Autos, Ein- und Aussteigen	11
Autos, Fahren	11, 17–18
Autos, Plätze wechseln	11
Autos, Suchen	10
Bewegung	6, 10
Beidhand-Waffen	15
End-Phase	17
Erfahrungspunkte	8–9
Erscheinen von Zombies (Brut)	13–14
Extra-Aktivierungskarte	13
Fertigkeiten	9, 18–19
Fettbrocken	9
Fernkampf	11, 16–17
Gebäude	5, 10

Gefahrenstufe	8–9, 13–14
Gewinnen und Verlieren	4
Grundregeln	5–19
Gullys/Gullykarte	13–14
Inventar	9, 11
Inventar, Karten kombinieren	17
Inventar, neu ordnen	11
Kampf	15–18
Karten kombinieren	17
Lärm(-Marker)	6–7
Lärm machen	6–7, 11
Miniaturen gehen zur Neige	14
Missionen	20–30
Molotow-Cocktail	17
Monstrum	9
Nachladen	17
Nahkampf	11, 16–17
Raum	5, 10
Reichweite von Waffen	15, 17
Läufer	9, 13
Schaden	9, 12, 15
Scharfschützengewehr	17
Schießen	11, 16–17
Sichtlinie	5
Schlurfer	9
Spieleranzahl	4

Spieler-Phase	10–11
Spielübersicht	4
Spielvorbereitung	4
Startausrüstung	4
Startspieler	4
Straße	5, 10
Suchen	10
Treffer	15–18
Treffer zuteilen	17
Türen öffnen	7, 10–11
Überlebender	4, 8
Verbesserte Waffen	17
Waffen	15–17
Wunden	12
Würfel	15
Ziel aktivieren/einsammeln	11
Zielgenauigkeit	15–17
Zielprioritäten(-Liste)	17
Zombie-Angriff	12
Zombie-Arten	9
Zombie-Bewegung	12–13
Zombie-Brut (Erscheinen)	13–14
Zombie-Phase	12–14
Zombies aktivieren	12
Zombies aufteilen	12
Zone	5–6

CREDITS

AUTOREN:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN und Nicolas RAOULT

AUSFÜHRENDE PRODUZENT:

Percy DE MONTBLANC

ILLUSTRATION:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT und Eric NOUHAUT

GRAFISCHE GESTALTUNG:

Mathieu HARLAUT

MODELLIERER:

Elfried PEROCHON und Rafal ZELAZO

FOTOGRAFIE:

Mathieu HARLAUT

REDAKTION:

Chern ANN NG, Christopher BODAN und Thiago ARANHA

HERAUSGEBER:

David PRETTI

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG:

Kai BERLINER, Daniel STANKE

REDAKTION & Lektorat:

Carol RAPP, Sebastian RAPP, Sebastian WENZLAFF

Satz & Layout:

Daniel STANKE, Sebastian WENZLAFF

TESTSPIELER:

Thiago ARANHA, Arnaud BEAUDOUIN, Walid BENHAFSIA, Philippe CHARTIER, Sébastien CELERIN, Aristophanis GALANOPOULOS, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET, Loïc HASCOET, Frédéric HENRY, Sébastien LABRO, Gabriel LOUET, Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan LOUET, Guillaume MONVOISIN, Julien MONVOISIN, Eric NOUHAUT, Elfried PEROCHON, Arnaud PLACE, David PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER und Rafal ZELAZO.

Guillotine Games bedankt sich bei David Doust, David Preti, Mathieu ChanTsin und Paolo Parente.

© 2019 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Das Logo von Guillotine Games ist ein Warenzeichen von Guillotine Games Limited. Zombicide, CMON sowie das CMON-Logo sind eingetragene Warenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

EINE RUNDE IM ÜBERBLICK

(mit Unterstützung eurer Lieblingsüberlebenden)

**SPIELREGELN
ÜBERSCHREIBEN
DIESE RUNDEN-
ÜBERSICHT**

1 SCHRITT EINS

Wählt den Startspieler (er erhält das Startspieler-Plättchen).

**JEDE RUNDE BE-
GINNT MIT DER:**

2 SPIELER- PHASE

(von Ned erklärt)

Der erste Spieler aktiviert seine Überlebenden nacheinander in beliebiger Reihenfolge. Wenn er oder sie 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.

- ✗ **BEWEGEN:** Eine Zone weit bewegen.
- ✗ **SUCHEN:** Nur in Räumen. Ziehe eine Karte vom Ausrüstungsstapel. Jeder Überlebende darf pro Zug nur einmal suchen!
- ✗ **EINE TÜR ÖFFNEN:** Spezielle Ausrüstung oder Fertigkeit benötigt. Zombie-Brut, wenn die erste Tür des Gebäudes geöffnet wird.
- ✗ **INVENTAR NEU ORDNET:** Ausrüstungstausch mit anderen Überlebenden (in derselben Zone) ist möglich.
- ✗ **FERNKAMPF:** Ausgerüstete Fernkampf-Waffe erforderlich.
- ✗ **NAHKAMPF:** Ausgerüstete Nahkampf-Waffe erforderlich.
- ✗ **IN EIN AUTO EIN- ODER AUSSTEIGEN:** Kein Einsteigen, wenn Zombies in Zone.
- ✗ **PLÄTZE WECHSELN IM AUTO:** Bewege dich auf einen anderen freien Platz.
- ✗ **AUTOFAHREN:** Nur wenn Mission dies erlaubt. Man muss auf dem Fahrersitz sitzen. Attackiert alle Akteure in den befahrenen Zonen.
- ✗ **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER EIN ZIEL AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).
- ✗ **LÄRM MACHEN:** Wenn es nicht anders geht, muss man es riskieren.
- ✗ **NICHTS TUN** (und damit leben).

**WENN ALLE SPIELER
FERTIG SIND:**

3 ZOMBIE- PHASE

(von Josh beobachtet)

- 1. AKTIVIERUNG** Alle Zombies verwenden 1 Aktion für eine dieser zwei Möglichkeiten:
- ▶ **ANGRIFF** • Zombies in der gleichen Zone wie Überlebende greifen diese an.
 - ▶ **BEWEGUNG** • Die Zombies, die nicht angreifen, bewegen sich. Die anderen haben einen Brunch.
 - Jeder Zombie zieht sichtbare Überlebende dem Lärm vor.
 - Zombies wählen den kürzesten Weg. Wenn nötig, teilt sie auf und fügt Zombies hinzu (gleich viele Zombies pro Art je Gruppe).
- HINWEIS:** Läufer haben zwei Aktionen pro Runde. Nachdem alle Zombies ihre erste Aktion hatten, führen Läufer den Aktivierungsschritt noch einmal für ihre zweite Aktion durch.

- 2. BRUT**
- Zieht die Zombiekarten für die Brut-Zonen immer in der gleichen Reihenfolge.
 - Gefahrenstufe = höchste Gefahrenstufe der noch im Spiel befindlichen Überlebenden.
 - Fettbrocken erscheinen mit zwei Schlurfern.
 - Keine Miniaturen einer bestimmten Art mehr? Alle Zombies dieser Art erhalten eine Extra-Aktivierung!

4 END- PHASE

- Entfernt alle Lärm-Marker vom Spielplan.
- Der nächste Spieler erhält das Startspieler-Plättchen (im Uhrzeigersinn).

! ZOMBIE- ÖKOLOGIE

(wie von Amy notiert)

ART	AKTIONEN	MIN.SCHADEN ZUM ZERSTÖREN	ERFAHRUNGSPUNKTE
Schlurfer	1	1	1
Läufer	2	1	1
Fettbrocken (*)	1	2	1
Monstrum	1	3	5

(*) Zombie-Brut: Jeder Fettbrocken erscheint mit zwei Schlurfern.

ZIEL- PRIORITÄT

(von Phil definiert)

ÜBERLEBENDER ▶ SCHLURFER ▶ FETTBROCKEN ▶ LÄUFER

Ein Monstrum zählt bei der Zielpriorität als Fettbrocken.



**HAFTUNGSAUSSCHLUSS: EINIGE ZOMBIES WURDEN BEI DER ERSTELLUNG
DIESER NOTIZEN VON DOUG UND WANDA ERNSTHAFT VERLETZT.**

