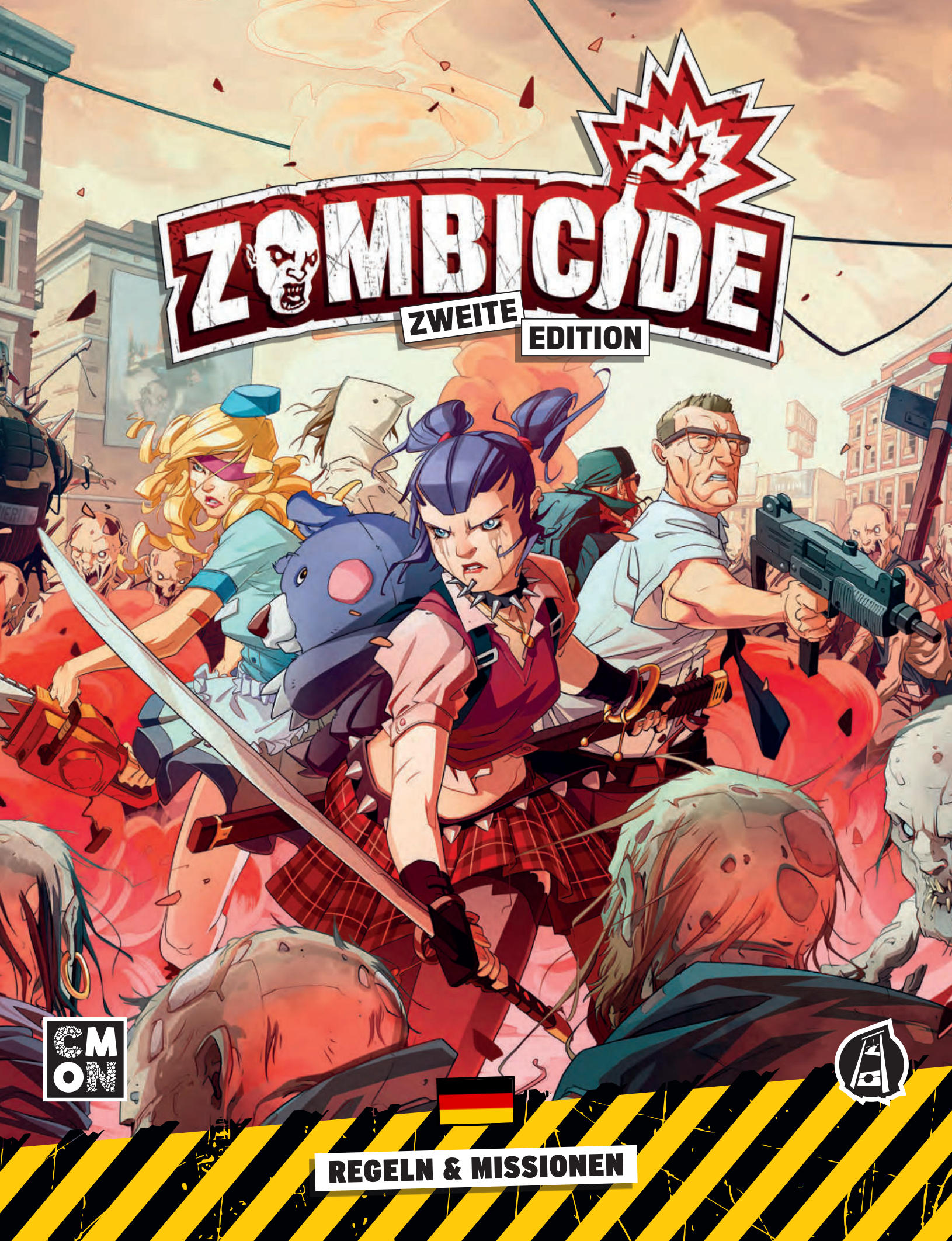
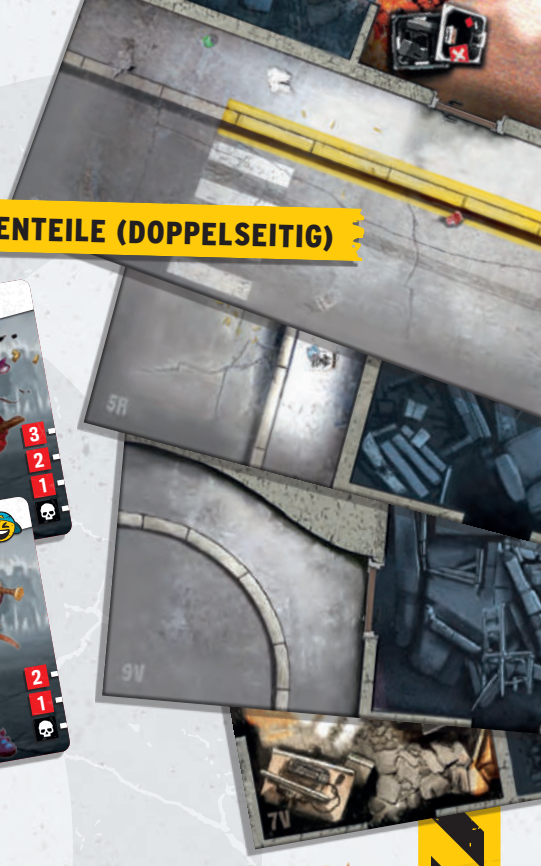

ZOMBICIDE
ZWEITE EDITION
REGELN & MISSIONEN

KAPITEL

- SPIELMATERIAL 3
- ZEIT FÜR ZOMBICIDE 5
- VOM URSPRÜNGLICHEN ZOMBICIDE ZUR ZWEITEN EDITION 5
- SPIELVORBEREITUNG 6
- SPIELÜBERSICHT 8
  - SPIELERPHASE 8
  - ZOMBIEPHASE 8
  - ENDPHASE 8
  - GEWINNEN UND VERLIEREN 8
- DIE GRUNDLAGEN 9
  - WICHTIGE DEFINITIONEN 9
  - SICHTLINIE 10
  - BEWEGUNG 11
  - AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL 12
    - Munitionsarten 12
    - Zombies töten, Türen öffnen und lärmverursachende Ausrüstung 13
    - Kampfattribute 13
    - Lärm 14
  - ADRENALIN, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN 15
- INVENTAR 16
- DIE ZOMBIES 17
  - SCHLURFER 17
  - FETTBROCKEN 17
  - LÄUFER 17
  - MONSTRUM 17
    - Vagamonstrum 18
    - Wildstrum 18
    - Monstrozist 18
    - Patient 0 18
    - Den Monstrumstapel anpassen 18
- SPIELERPHASE 19
  - BEWEGEN 19
  - SUCHEN 19
  - TÜRAKTION 19
    - Brut in Gebäuden 20
  - UMSORTIEREN/TAUSCHEN 21
  - KAMPFAKTIONEN 21
    - Nahkampfaktionen 21
    - Fernkampfaktionen 21
  - EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN 22
  - MACH ETWAS LÄRM! 22
  - NICHTS TUN 22
- ZOMBIEPHASE 23
  - SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG 23
    - Angriff 23
    - Bewegung 24
    - Läufer aktivieren 25
  - SCHRITT 2 – BRUT 25
    - Farbige Brutplättchen 25
    - Karten „Zombieansturm“ 26
    - Karten „Extra-Aktivierung“ 26
    - Die Miniaturen gehen zur Neige 26
- KAMPF 27
  - NAHKAMPFAKTION 27
  - FERNKAMPFAKTION 27
    - Zielprioritäten 28
    - Eigenbeschuss 28
- BESONDERE AUSRÜSTUNG 29
  - TASCHENLAMPE 29
  - MOLOTOWCOCKTAIL 29
  - NACHLADEN 29
  - FERTIGKEITEN DURCH AUSRÜSTUNG 29
- WEITERE SPIELMODI 30
  - MONSTRÖSES FESTIVAL 30
  - AUTOAKTIONEN 30
    - In ein Auto ein- oder aussteigen 30
    - Plätze in einem Auto wechseln 30
    - Ein Auto fahren 31
    - Eine Angeberwaffenkiste aus einer Angeberkarre nehmen 32
    - In einem Polizeiauto suchen 32
  - DUNKLE ZONEN 33
  - BEGLEITER 33
    - Einen Begleiter eskortieren 34
    - Eigenschaften eines Begleiters 34
  - ULTRAROT-MODUS 35
  - DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN 35
- MISSIONEN 36
  - M0 - ZOMBICIDE-LEBEN (TUTORIAL) 36
  - M1 - GROSSSTADTDSCHUNGEL 37
  - M2 - Y-ZONE 38
  - M3 - DAS 24-STUNDEN-RENNEN VON ZOMBIESTADT 39
  - M4 - DRIVE-BY-SHOOTING 40
  - M5 - BIG W 41
  - M6 - DIE FLUCHT 42
  - M7 - DAS HORRORHAUS 43
  - M8 - ZOMBIE-POLIZEI 44
  - M9 - DAS RECHT DES STÄRKEREN 45
  - M10 - KLEINSTADT 46
  - M11 - DER GRABEN 47
  - M12 - AUTOUNFALL 48
  - M13 - DIE STRASSEN BRENNEN 49
  - M14 - FRÜHSTÜCK BEI JESSE'S 50
  - M15 - ZUSAMMEN SIND WIR STARK 51
  - M16 - OH, DU SCHÖNER UNTERSCHLUPF 52
  - M17 - DER SCHANDFLECK 53
  - M18 - EINBAHNSTRASSE 54
  - M19 - BESTE FREUNDE FÜR IMMER 55
  - M20 - DIE ZOMBIEPARTY 56
  - M21 - SCHWERSTEINSATZ 57
  - M22 - VOLL AUF DIE 11 58
  - M23 - MERCY STREET 59
  - M24 - VOLLGAS 60
  - M25 - NEDS MOLOFIX 62
- FERTIGKEITEN 63
- INDEX 67
- CREDITS 67
- ÜBERSICHT EINER SPIELRUNDE 68

#01 SPIELMATERIAL



9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)

88 MINIATUREN

12 Überlebende

Ostara | Lili | Tiger Sam | Odin | Bunny G | Lou

Josh | Doug | Elle | Amy | Ned | Wanda

76 Zombies

40 Schlurfer

16 Fettbrocken

16 Läufer

4 Monstren

REGELN ZOMBICIDE ZWEITE EDITION

107 KARTEN

63 Ausrüstungskarten

- **6x Startausrüstung**
  - Baseballschläger x1
  - Brechstange x1
  - Feuerwehraxt x1
  - Pistole x3

- **45x Ausrüstung**
  - Aaahh!! x4
  - Abgesägte Flinte x4
  - Brechstange x1
  - Dosenfutter x2
  - Feuerwehraxt x1
  - Katana x2
  - Kettensäge x2
  - Kukri x2
  - Machete x4
  - Maschinenpistole x2
  - Massenhaft Patronen x3
  - Massenhaft Schrot x3
  - Molotowcocktail x4
  - Pistole x1
  - Reis x2
  - Scharfschützengewehr x2
  - Schrotflinte x2
  - Taschenlampe x2
  - Wasser x2

- **11x Angeberwaffen**
  - Aaahh!! x2
  - Armee-Scharfschützengewehr .. x1
  - Automatische Schrotflinte x1
  - Böse Zwillinge x1
  - Goldene AK-47 ..... x1
  - Goldenes Kukri x1
  - Klingenpistole x1
  - Mamas Schrotflinte x1
  - Nagelkeule x1
  - Zantetsuken x1

- **1x Auto-Übersicht**

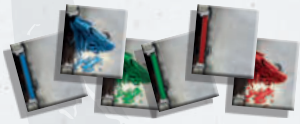
4 Monstrumkarten

40 Zombiekarten

71 PLÄTTCHEN

- Auto *(Angeberkarre/Polizeiauto)* .x3

- Tür *(Blau - offen/verschlossen)* ... x1
- Tür *(Grün - offen/verschlossen)* .. x1
- Tür *(Rot - offen/verschlossen)* ...x15



- Ausgang x1

- Startspieler x1

- Lärmplättchen x18

- Ziele *(Rot/Blau)* x1
- Ziele *(Rot/Grün)* x1
- Ziele *(Rot/Rot)* x9

- Angeberwaffenkisten x12

- Zombiebrut *(Brutbeginn)* x1
- Zombiebrut *(Rot/Blau)* x1
- Zombiebrut *(Rot/Grün)* x1
- Zombiebrut *(Rot/Rot)* x5

6 ÜBERLEBENDENTABLEAUS

6 FARBIGE MINIATURENBASEN

6 WÜRFEL

48 MARKIERUNGSSTIFTE

#02 ZEIT FÜR ZOMBICIDE!

Vor gar nicht allzu langer Zeit waren die meisten von uns noch ganz gewöhnliche Menschen mit einem ganz gewöhnlichen Leben unter ganz gewöhnlichen Gesetzen. Und dann kamen die Zombies. Das hat die Gesellschaft eiskalt erwischt. In wenigen Tagen hatten die Infizierten die alte Welt komplett zerstört.
Mit der Apokalypse im Nacken zeigte manch einer sein wahres Gesicht. Und überlebte, mit rauchender Waffe in der Hand. Wir sind nicht mehr die, die wir einmal waren. Das ist Vergangenheit. Jetzt müssen wir unser Schicksal selbst in die Hand nehmen. Wir überlassen den Zombies nicht das Feld. Wir schlagen zurück. Es ist Zeit für Zombicide!

Zombicide ist ein kooperatives Spiel, in dem 1 bis 6 Spieler in die Rolle von Überlebenden schlüpfen und gegen Zombies kämpfen, die vom Spiel selbst gesteuert werden. Es geht um Kameradschaft, mitreißende Action und darum, den Sieg zu erringen, auch wenn die Lage schlecht aussieht.
Ihr wählt eine Mission und tötet so viele Zombies wie möglich, während ihr alle Ziele erfüllt. Die Monster sind unberechenbar und während euer Adrenalinspiegel steigt, kommen sie in immer größerer Zahl und drohen die Überlebenden zu überwältigen. Haltet euch gegenseitig den Rücken frei!
Als Überlebende verwendet ihr alles, was ihr finden könnt, als Waffe, um Zombies zu töten und die Invasion zu verlangsamen. Allerdings tauchen dadurch auch immer mehr Zombies auf, die von dem Gemetzel angezogen werden!
Eure beste Waffe ist jedoch die Zusammenarbeit. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam und nur im Team werdet ihr das Beste aus euch herausholen und mächtige Fertigkeiten freischalten sowie Zugang zu den besten Waffen erhalten. Zusammenarbeit ist der Schlüssel zum Überleben und zum Sieg!

#03 VOM URSPRÜNGLICHEN ZOMBICIDE ZUR ZWEITEN EDITION

Viele Spieler jagen schon seit Jahren Zombies und kennen die Regeln zum Überleben auswendig. Die wichtigste davon ist, zu wissen, wann man sich weiterentwickeln muss. Falls du ein erfahrener *Zombicide*-Spieler bist, solltest du die folgenden Seiten lesen, um zu erfahren, was neu ist.

- **Spielvorbereitung (S. 6).** Schnellere Vorbereitung mit Türen auf den Kartenteilen und vorgegebenen Zonen für Ziele und Angeberwaffen.
- **Ausrüstungskarten im Detail (S. 12).** Einführung neuer Symbole wie Munitions- und Waffenarten.
- Erfahrungspunkte wurden durch **Adrenalinpunkte (S. 15)** ersetzt. Sie funktionieren auf die gleiche Weise.
- **Die Zombies (S. 17).** Einführung von Zombieanstürmen und neuen Monstrumregeln.
- **Bewegungsaktion (S. 19).** Kinder dürfen die Fertigkeit Leichtfüssig ein Mal pro Zug nutzen.
- **Brut in Gebäuden (S. 20).** Die Zombiebrut findet in Dunklen Zonen statt.
- **Zombieangriff (S. 23).** Erwachsene Überlebende werden mit 3 Wunden getötet. Kinder können nur 2 Wunden erleiden.
- **Zombiebewegung (S. 24).** Aktualisierte Regeln beim Aufteilen der Zombies.
- **Zombiebrut (S. 25).** Der Schritt Brut beginnt immer in der Zone mit dem Startbrutplättchen.
- **Zielprioritäten (S. 28).** Fettbrocken kommen zuerst dran. Vereinfachte Regeln für gemeinsame Zielprioritäten.
- **Eigenbeschuss (S. 28).** Neue Regeln, wenn ein Mitspieler von einem Fehlschuss einer Fernkampfaktion getroffen wird.
- Der minimale Genauigkeitswert ist immer 2+, auch wenn dieser aufgrund von Spieleffekten niedriger wäre (S. 27).
- **Molotowcocktails** und **Scharfschützengewehre (S. 29)** müssen nicht gebaut werden, sondern sind normale Ausrüstungskarten.
- **Weitere Spielmodi (S. 30).** Erweiterte Regeln und zusätzliche Spielmodi sorgen für mehr Abwechslung, einschließlich Begleitern, neuen Regeln für Autos und erweiterten Regeln für Dunkle Zonen.
- **Fertigkeiten (S. 63).** Viele Fertigkeiten wurden hinzugefügt oder aktualisiert, um sie an diese neue Edition anzupassen. Folgende Fertigkeiten haben einen andere Bezeichnung, funktionieren aber auf die gleiche Weise:
  - Aus Schlüpfrig ist Leichtfüssig geworden.
  - Aus Schubsen ist Stossen geworden.
  - Aus Beidhändig ist Beidhändigkeit geworden.

#04 SPIEL-VORBEREITUNG

Jip, wir ziehen ständig umher, immer von Stadt zu Stadt. Nur so finden wir einen schnellen Happen für zwischendurch, Klamotten, Seife, Autos und Knarren. Du scheinst mich nicht richtig zu verstehen, also noch mal Klartext: Wir leben hier nicht TROTZ der Zombies, sondern WEGEN der Zombies. Immer der Beute hinterher.

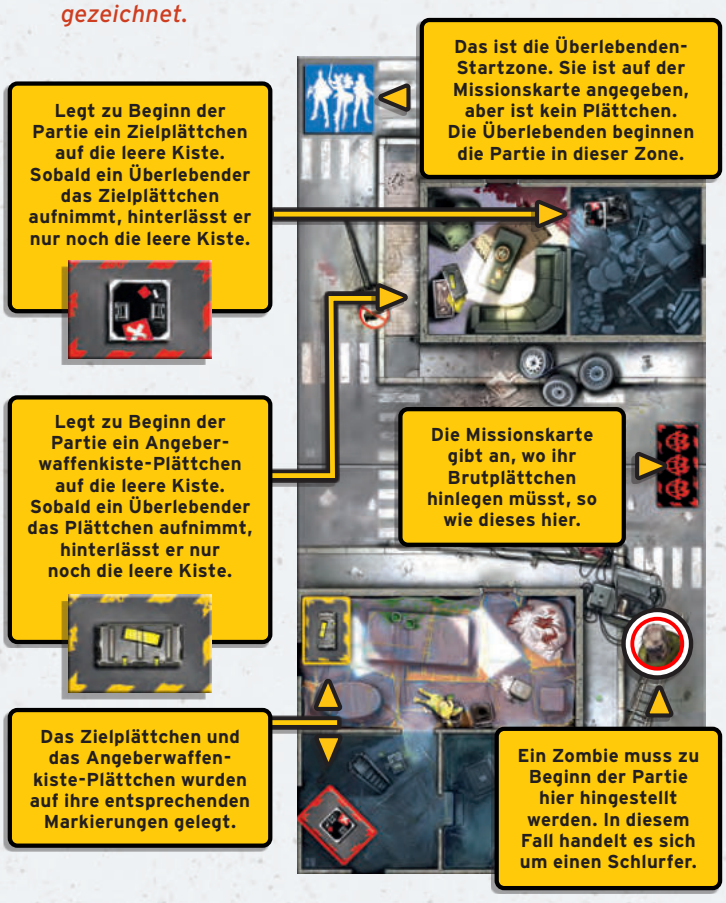
Normalerweise wird *Zombicide* mit 6 Überlebenden gespielt, die ihr beliebig unter den teilnehmenden Spielern aufteilen könnt. Neuen Spielern empfehlen wir, zu sechst zu spielen und jedem Spieler nur 1 Überlebenden zu geben. Ein erfahrener Spieler kann aber problemlos eine komplette Gruppe mit 6 Überlebenden kontrollieren und sich seinen Weg durch die tödlichen Missionen schießen!

1. Wählt eine Mission.

2. Legt die Kartenteile aus.

3. Platziert die Brutplättchen, alle weiteren Plättchen und Figuren wie in der Missionsbeschreibung angegeben.

Erfahrene Zombicide-Spieler sollten beachten:
- Angeberwaffenkisten und Zielplättchen befinden sich an festgelegten Orten auf den Kartenteilen.
- Verschlossene Türen sind bereits auf den Gebäuden eingezeichnet.



4. Wählt 6 Überlebende aus und verteilt sie untereinander, wie es euch gefällt.

5. Nehmt euch für jeden eurer Überlebenden ein Tableau, auf das ihr den zugehörigen Charakterbogen legt, sowie die passende Miniatur, die ihr in eine farbige Miniaturenbasis stellt. Nehmt dann jeweils die 5 Markierungsstifte der passenden Farbe. Die Farben helfen euch, die Überlebenden voneinander zu unterscheiden. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.

6. Legt die folgenden Karten als separate Stapel beiseite. Ihr könnt sie anhand der Farbe und ihrer Kategorie auf den Rückseiten unterscheiden. Mischt jeden Stapel und legt sie verdeckt bereit.
   - Startausrüstung (grau)
   - Ausrüstung (blau)
   - Angeberwaffen (rot)
   - Zombies (gelb)
   - Monstren

   Legt die Auto-Übersichtskarte aus, sodass sie jeder sehen kann. Auf ihr sind die Regeln und Werte von Autos zusammengefasst. Sie gehört keinem Spieler im Speziellen.

Das ist die Auto-Übersichtskarte.

7. Nehmt alle Startausrüstungskarten und verteilt sie zufällig und so gerecht wie möglich unter den Überlebenden. Falls nötig wählen die Spieler die Überlebenden aus, die mehr als 1 Karte erhalten.

8. Stellt die gewählten Überlebendenminiaturen in die Überlebenden-Startzone(n), wie in der Missionsbeschreibung angegeben.

9. Legt eure Überlebendentableaus vor euch aus. Der bewegliche Anzeigemarker muss auf das Feld „0" der Gefahrenanzeige zeigen. Steckt dann einen Markierungsstift in das entsprechende Feld der Wundenanzeige (siehe nächste Seite) und einen weiteren Markierungsstift in die Position neben der ersten (blauen) Fertigkeit. Steckt 3 Markierungsstifte in die Reserve oben auf dem Tableau. Legt eure Startausrüstung auf eine Hand-Ablage oder in den Rucksack auf eurem Tableau (siehe Seite 16).

Amy ist eine erwachsene Überlebende und beginnt die Partie mit 3 Gesundheit.

Bunny G ist ein Kind. Er beginnt die Partie mit 2 Gesundheit und kann die Fertigkeit LEICHTFÜSSIG ein Mal pro Zug nutzen.

In *Zombicide* gibt es 2 Überlebenden-Arten: **erwachsene Überlebende** und **Kinder**.

Erwachsene Überlebende haben keine besonderen Merkmale. Sie beginnen die Partie normalerweise mit 3 Gesundheit.

Kinder haben ihr eigenes Symbol auf ihren Überlebenden-Charakterbögen. Sie beginnen die Partie normalerweise mit 2 Gesundheit und können die Fertigkeit LEICHTFÜSSIG (siehe Seite 65) ein Mal pro Zug mit einer einzelnen Bewegungsaktion nutzen.

Das ist das Startspielerplättchen.

10. Wer die Feuerwehraxt hat, ist der Startspieler in der ersten Spielrunde der Partie und nimmt sich das Startspielerplättchen.

3 Markierungsstifte in der Reserve

Markierungsstift auf der blauen Fertigkeit

Anzeigemarker auf Feld „0" der Gefahrenanzeige

Markierungsstift auf Feld „3" der Wundenanzeige

Amy hat die Feuerwehraxt als Startausrüstung erhalten. Das bedeutet, dass sie außerdem das Startspielerplättchen für die erste Spielrunde erhält.

Diese Mission ist fertig aufgebaut. Lasst den *Zombicide* beginnen!

#05 SPIELÜBERSICHT

> Unsere infizierten Freunde schlurfen an ihren alten Waffen mittlerweile nur noch vorbei. In manchen Gegenden findest du an jeder Ecke Werkzeuge des Todes. Man kann sie aufheben und direkt losballern. Aber wir dürfen die Zombies nicht unterschätzen. Ihre Stärke liegt in ihrer schieren Anzahl und sie verhalten sich oft unvorhersehbar. Auf diesen Krieg war niemand vorbereitet.

Zombicide wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die folgendermaßen ablaufen:

SPIELERPHASE

Der Startspieler beginnt und führt seinen Zug aus. In diesem aktiviert er nacheinander, in beliebiger Reihenfolge, alle seine Überlebenden. Zu Spielbeginn darf jeder Überlebende 3 Aktionen ausführen. Diese Zahl kann sich im Verlauf einer Mission erhöhen, wenn ein Überlebender neue Fertigkeiten erlangt. Mit seinen Aktionen kann ein Überlebender Zombies töten, sich auf dem Spielplan bewegen und andere Aufgaben erledigen, um die verschiedenen Ziele der Mission zu erfüllen.
Nachdem ein Spieler alle seine Überlebenden aktiviert hat, ist der Spieler zu seiner Linken am Zug und aktiviert (wie eben beschrieben) ebenfalls nacheinander alle seine Überlebenden.
Sobald jeder von euch ein Mal am Zug gewesen ist, endet die Spielerphase.
Die Spielerphase wird detailliert ab Seite 19 erläutert.

ZOMBIEPHASE

Jeder Zombie auf dem Spielplan wird aktiviert und erhält 1 Aktion. Mit dieser greift er einen Überlebenden an, wenn er sich mit einem von ihnen in derselben Zone befindet. Ansonsten bewegt er sich auf den oder die nächststehenden Überlebenden zu. Einige Zombies, die Läufer, erhalten sogar 2 Aktionen. Mit diesen greifen sie entweder zwei Mal an, greifen an und bewegen sich, bewegen sich und greifen an oder bewegen sich zwei Mal.
Sobald alle Zombies ihre Aktionen ausgeführt haben, erscheinen neue Zombies in allen aktiven Brutzonen auf dem Spielplan. Die Zombiephase wird detailliert ab Seite 23 erläutert.

ENDPHASE

Entfernt alle Lärmplättchen vom Spielplan. Der Startspieler gibt das Startspielerplättchen an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dann beginnt eine neue Spielrunde.

GEWINNEN UND VERLIEREN

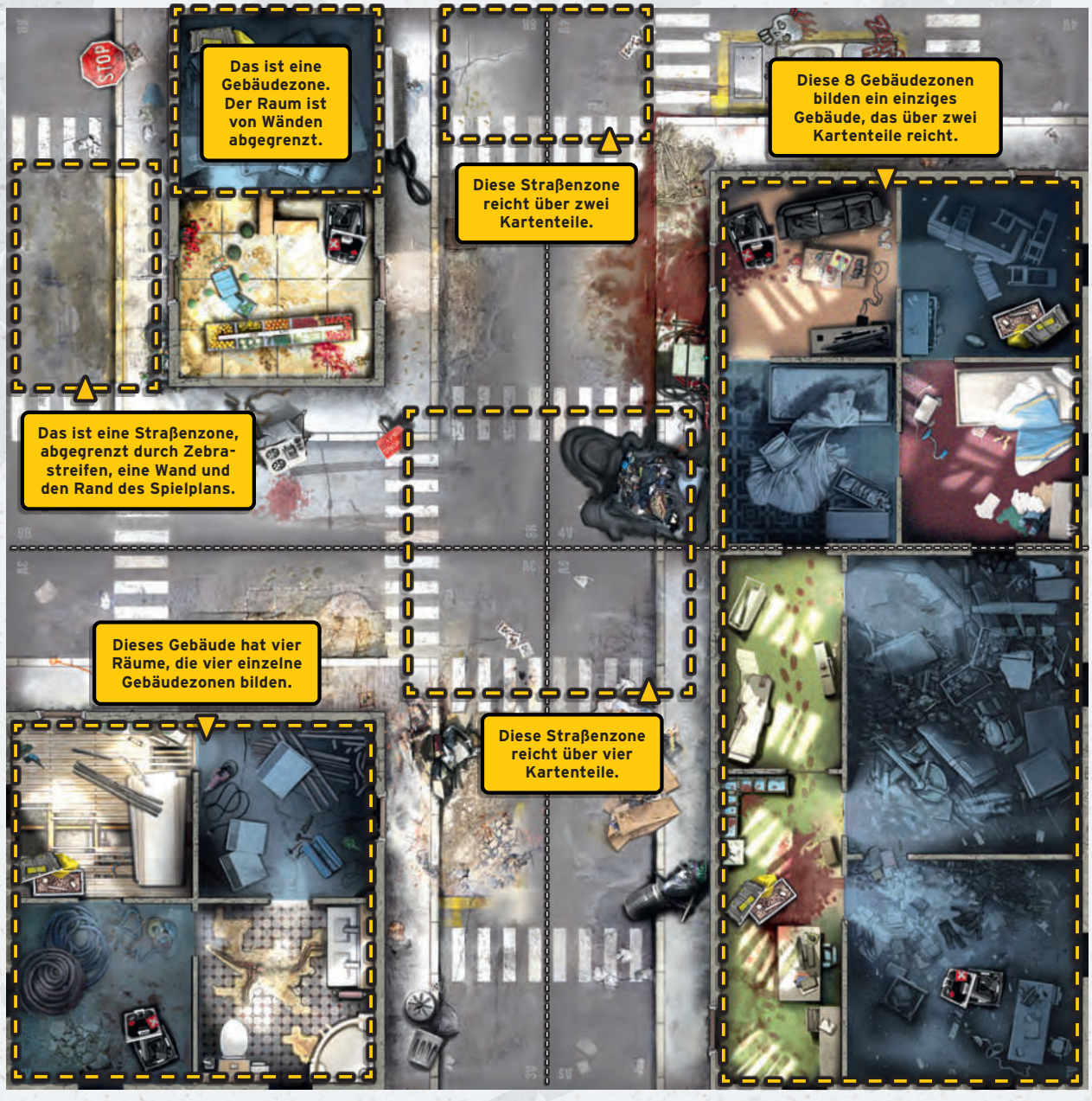
Ihr gewinnt die Mission in dem Moment, in dem ihr alle eure Ziele erfüllt habt.
Ihr verliert die Mission, sobald irgendein Überlebender getötet wurde, sobald ein Missionsziel nicht mehr erfüllt werden kann oder sobald eine festgelegte Bedingung eintritt, bei der ihr verliert.
Da *Zombicide* ein kooperatives Spiel ist, gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam.

#06 DIE GRUNDLAGEN

Die erste Regel lautet: Es gibt keine Regeln. Na ja, fast. Findet coole Waffen, haltet zusammen, tötet Zombies und genießt das Leben, mehr braucht man nicht.

WICHTIGE DEFINITIONEN

Figur: Ein Überlebender oder ein Zombie.
Zone: Ein Raum im Inneren eines Gebäudes entspricht genau einer Zone (eine Gebäudezone). Auf einer Straße wird eine Zone durch Zebrastreifen (oder Zebrastreifen und den Rand des Spielplans) und die Wände der Gebäude abgegrenzt (eine Straßenzone).



SICHTLINIE

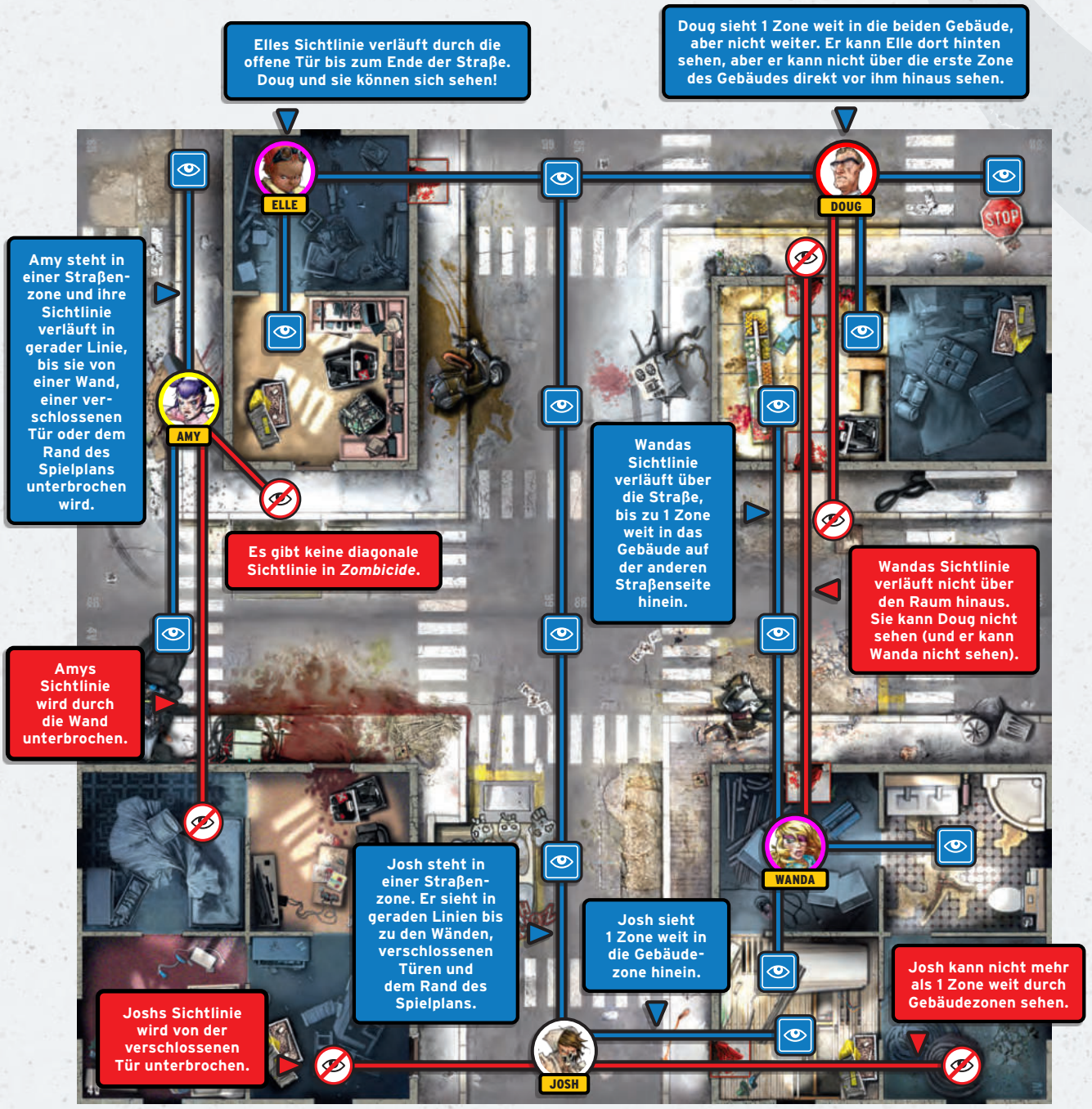
Sichtlinien legen fest, ob Figuren sich sehen können. Dabei ist wichtig, ob sich die beteiligten Figuren auf Straßen oder in Gebäuden aufhalten.

In Straßenzonen sehen Figuren in geraden Linien, die parallel zum Rand des Spielplans verlaufen. Figuren können nicht diagonal sehen. Die Sichtlinie reicht dabei unbegrenzt viele Zonen weit, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.

In Gebäudezonen sehen Figuren in alle Zonen, die mit der Zone, in der sie sich aufhalten, direkt durch einen Durchgang verbunden sind. Befindet sich in einer Wand ein Durchgang, unterbricht diese Wand nicht die Sichtlinie zwischen beiden Zonen. **Allerdings ist die Sichtlinie innerhalb von Gebäuden auf 1 Zone begrenzt.**

- Schaut eine Figur von einer Gebäudezone hinaus auf eine Straßenzone, verläuft die Sichtlinie durch alle Straßenzonen in einer geraden Linie.
- Schaut eine Figur von einer Straßenzone in ein Gebäude hinein, verläuft die Sichtlinie nur 1 Zone weit ins Innere des Gebäudes hinein.

***HINWEIS:** Verschlossene Türen unterbrechen die Sichtlinien.*



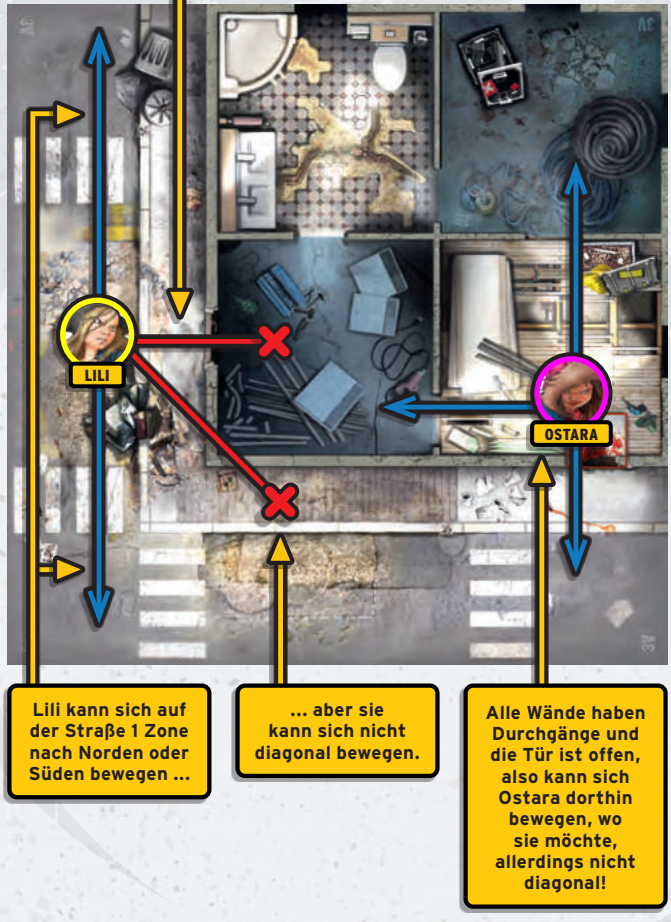
BEWEGUNG

> Bewegung heißt Leben. Bleibt in Bewegung!
> - Wanda

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

In Straßenzonen unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch eine offene Tür (oder einen Durchgang) bewegen, um von einer Gebäudezone auf eine Straße zu gelangen und umgekehrt.

In Gebäudezonen dürfen sich Figuren von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind (wie eine offene Tür). Die Position der Figur innerhalb der Zone und die Anordnung der Wände sind hierbei ohne Bedeutung, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind.



AUSRÜSTUNGSKARTEN IM DETAIL

> Ich weiß es besser. Schießen heißt Leben. Bleibt immer in Schuss!
>
> - Doug

In *Zombicide* gibt es viele Ausrüstungskarten. Diejenigen, mit denen eure Überlebenden Zombies töten können, zeigen unten auf der Karte Kampfattribute.

Waffen sind in zwei Kategorien unterteilt: Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen. Sie werden durch entsprechende Symbole unterschieden.

Nahkampfwaffen sind mit dem Nahkampfsymbol gekennzeichnet. Sie haben eine Reichweite von 0 und können daher nur innerhalb der Zone des Überlebenden eingesetzt werden. Ihr Einsatz erfordert Nahkampfaktionen (siehe Seite 21).

Der Baseballschläger, die Brechstange und die Feuerwehraxt sind Nahkampfwaffen.

Fernkampfwaffen sind mit dem Fernkampfsymbol gekennzeichnet. Sie haben eine maximale Reichweite von 1 oder mehr. Ihr Einsatz erfordert Fernkampfaktionen (siehe Seite 21). Ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe in die gleiche Zone (also Reichweite 0) gilt dennoch als Fernkampfangriff.

Die Pistole, die Schrotflinte und das Scharfschützengewehr sind Fernkampfwaffen.

MUNITIONSARTEN

Fernkampfwaffen verwenden Munition, um Zombies zu töten. Die Munition ist unbegrenzt (viel Spaß damit!). Allerdings verwenden sie nicht alle dieselbe Art von Munition.

Waffen mit dem **Patronensymbol** feuern Langgeschosse auf die Zombies. Die Karte „Massenhaft Patronen" versorgt diese Waffen mit nützlichen Neuwürfen.

Waffen mit dem **Schrotsymbol** verwenden Schrotmunition. Die Karte „Massenhaft Schrot" ermöglicht Neuwürfe, die gegen zähere Ziele helfen.

• ZOMBIES TÖTEN, TÜREN ÖFFNEN UND LÄRMVERURSACHENDE AUSRÜSTUNG

Viele Ausrüstungskarten, wie das Brecheisen, die Feuerwehraxt und die Kettensäge, ermöglichen es den Überlebenden, sowohl Türen zu öffnen als auch Zombies zu töten.

Ausrüstung, die es den Überlebenden ermöglicht, Zombies zu töten, hat entweder das Nahkampf- oder Fernkampfsymbol.

Ausrüstung, die es den Überlebenden ermöglicht, Türen zu öffnen, hat das Türsymbol.

Jedes dieser Symbole wird von einem weiteren Symbol begleitet, das sich auf Lärm bezieht und festlegt, ob die Aktion Lärm verursacht oder nicht. Lärm zieht Zombies an!

Diese Aktion verursacht Lärm und erzeugt ein Lärmplättchen.

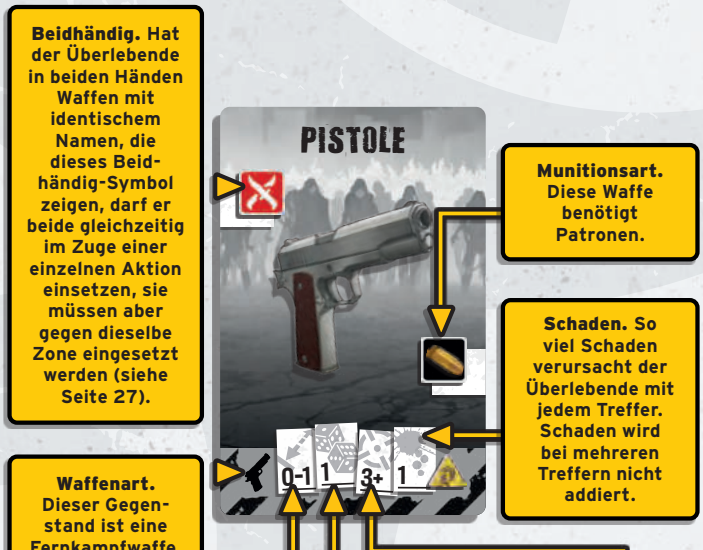
Diese Aktion verursacht keinen Lärm und erzeugt kein Lärmplättchen.

BEISPIEL 1 – Die Feuerwehraxt:

BEISPIEL 2 – Die Kettensäge:

• KAMPFATTRIBUTE

Alle Waffen zeigen unten auf der Karte Kampfattribute, die allein dem Zweck dienen, Zombies auf unterschiedlichste Art und Weise zu zerstückeln, abzuschießen oder zu verbrennen.



LÄRM

Leise sein? Warum? Ich hab Spaß und Spaß macht Krach!

- Bunny G

Eine Kettensäge zu starten oder vollautomatisch rumzuballern, verursacht Lärm. Und Lärm zieht Zombies an. Jede Aktion, bei der ihr mit lärmverursachender Ausrüstung angreift oder eine Tür öffnet, erzeugt ein Lärmplättchen.

- Legt das Lärmplättchen in die Zone, in welcher der Überlebende die Aktion ausgeführt hat. Das Plättchen bleibt in dieser Zone liegen, auch wenn der Überlebende die Zone später in seinem Zug verlässt.
- Eine einzelne Aktion erzeugt nur ein Lärmplättchen, egal wie viele Würfel ihr geworfen, wie viele Treffer ihr ausgeteilt oder ob ihr beidhändig geführte Waffen eingesetzt habt.
- Alle Lärmplättchen werden in der Endphase jeder Runde vom Spielplan entfernt (siehe Seite 8).

***HINWEIS:** Jeder Überlebende gilt ebenfalls als 1 Lärmplättchen. Zombicide-Überlebende können einfach nicht still sein und fang mir bloß nicht mit den Kindern an!*

***BEISPIEL:** Ned nutzt seine erste Aktion, um mit seinem Katana einen Schlurfer in seiner Zone zu töten. Seine Waffe tötet leise, sodass kein Lärmplättchen erzeugt wird.*
Mit seiner zweiten Aktion schießt er mit seiner Schrotflinte in eine benachbarte Zone. Diese Waffe verursacht Lärm. Obwohl er für diese Aktion mehrere Würfel wirft, ist dies nur eine Aktion. Es wird also nur 1 Lärmplättchen erzeugt.
Ned nutzt seine dritte Aktion, um aus der Zone zu verschwinden. Das Lärmplättchen bleibt in der Zone liegen und folgt ihm nicht in die Zielzone.

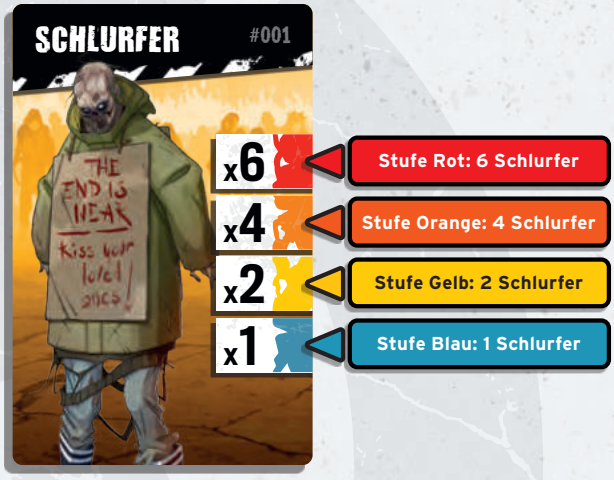
ADRENALIN, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN

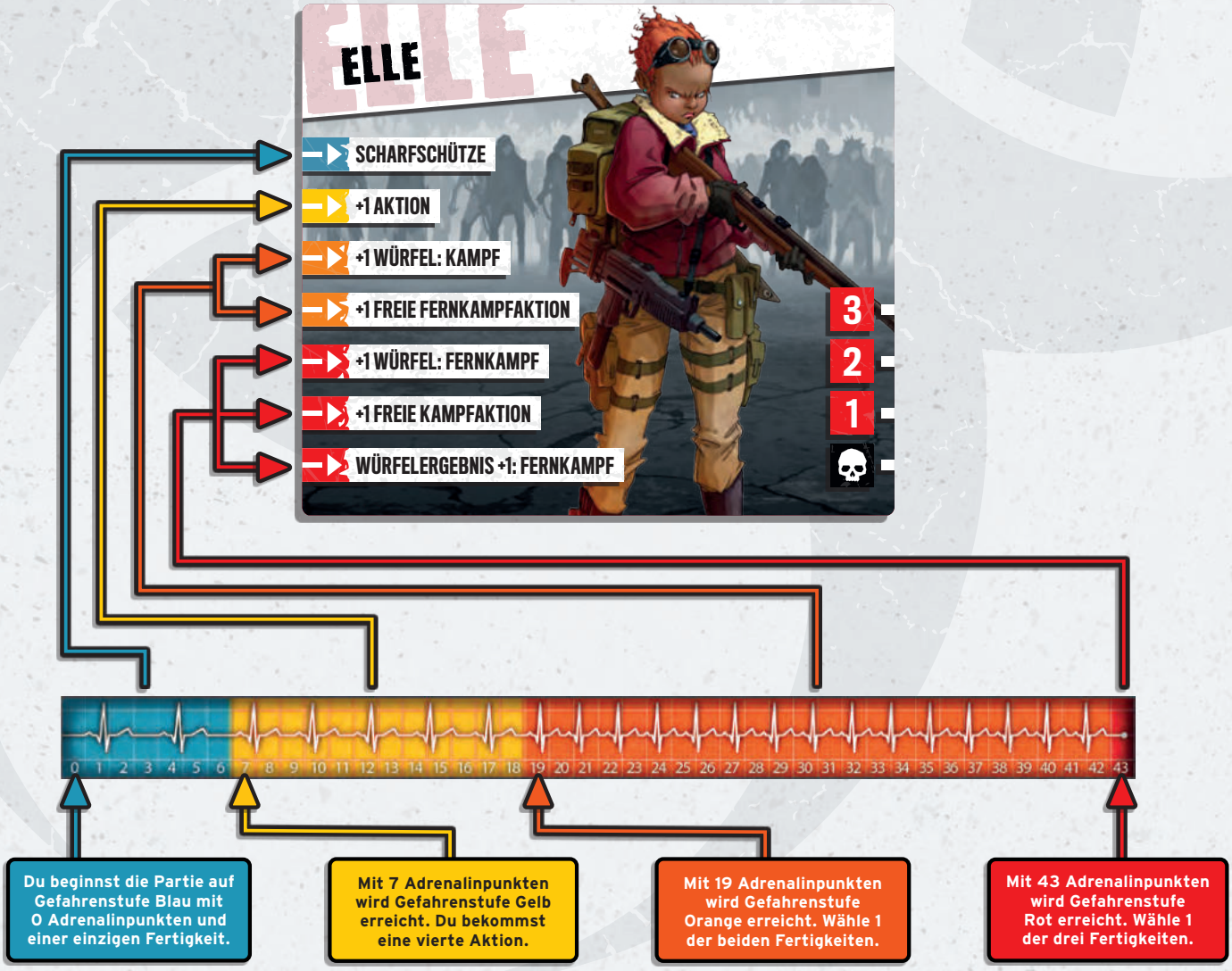
> *Zeig mir, wie du Zombies tötest, und ich sag dir, wer du bist.*
>
> – Elle

Für jeden Zombie, den dein Überlebender tötet, erhält er 1 Adrenalinpunkt (AP). Bewege den Anzeigemarker seiner Gefahrenanzeige um eine Position nach rechts. Manche Besonderheiten im Spiel verschaffen dir zusätzliche AP (z. B. wenn dein Überlebender Zielplättchen aufnimmt oder Lebensmittel zu sich nimmt).

Es gibt 4 Gefahrenstufen auf der Gefahrenleiste: Blau, Gelb, Orange und Rot. Auf jeder neuen Gefahrenstufe erhält dein Überlebender eine neue Fertigkeit (siehe Seite 63), die ihm im weiteren Missionsverlauf nutzen wird. Jede neue Fertigkeit gilt zusätzlich zu denen, die dein Überlebender schon besitzt. Auf Stufe Rot hat dein Überlebender also 4 Fertigkeiten. Immer wenn dein Überlebender eine neue Fertigkeit erhält, nimmst du einen Markierungsstift aus deiner Reserve und markierst damit die gewählte Fertigkeit.

Adrenalin aufzubauen, hat jedoch einen Nebeneffekt. **Wenn ihr eine Zombiekarte für die Zombiebrut zieht, lest ihr den Effekt, der mit der höchsten Gefahrenstufe eines Überlebenden übereinstimmt** (siehe *Zombiephase – Brut* auf Seite 25). Je stärker eure Überlebenden sind, desto mehr Zombies erscheinen.





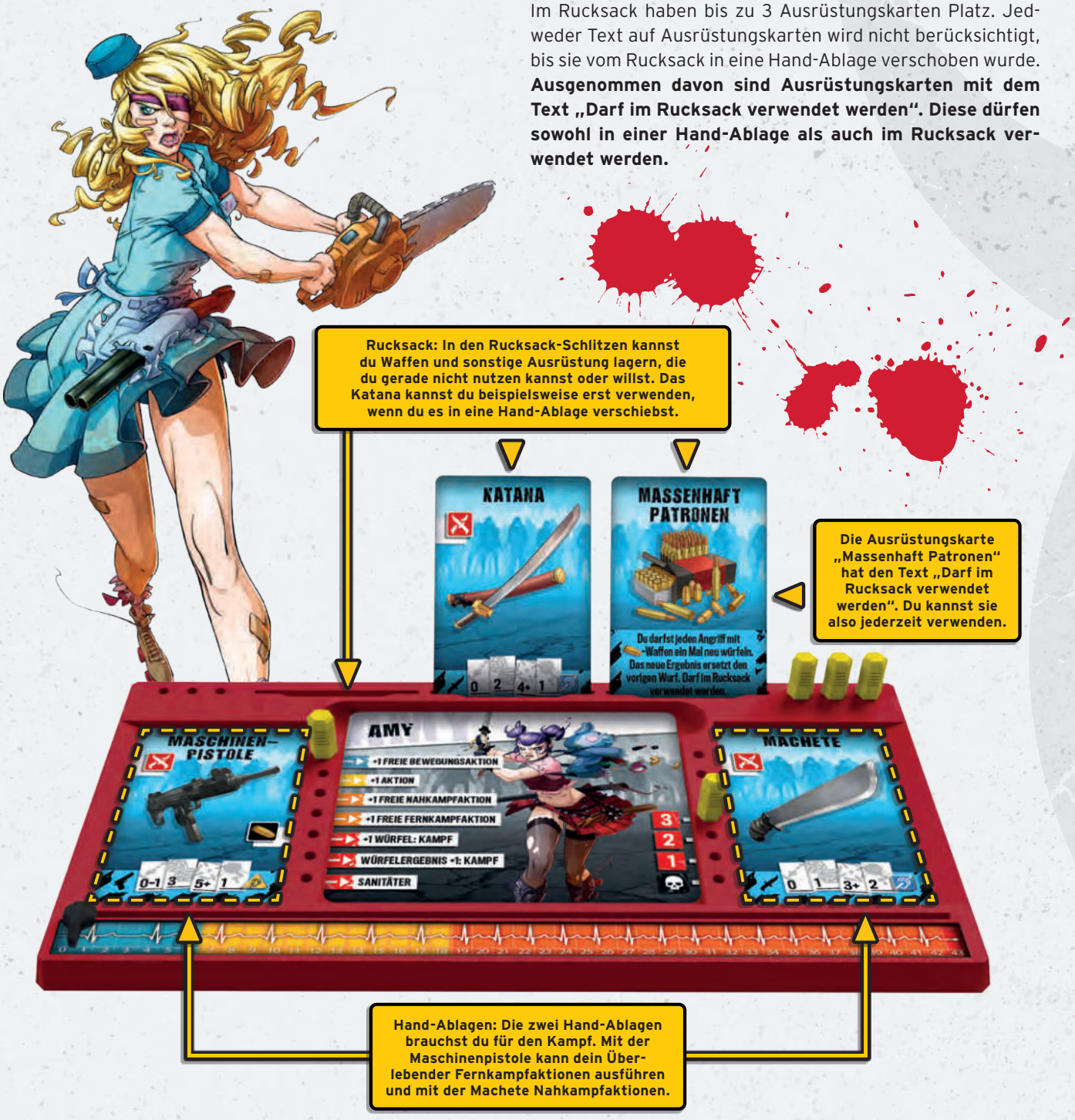
#07 INVENTAR

- Entschuldigen Sie? Sie haben genau die Waffe, die ich suche.
- Oh, ich wollte Ihnen gerade dasselbe sagen. Darf ich Ihren Namen erfragen, punkiges Fräulein?
- Ostara. Und Ihrer?
- Ned.
- Schön, Ihre Bekanntschaft zu machen. Kann ich jetzt diese Waffe haben? Bitte?

Jeder Überlebende kann bis zu 5 Ausrüstungsgegenstände tragen, verteilt auf 2 verschiedene Ablagen auf seinem Tableau: 2 kann er in den Händen halten und 3 im Rucksack mit sich führen. Du kannst jederzeit Karten aus dem Inventar ablegen, um Platz für neue Karten zu schaffen. Das kostet dich keine Aktion und du darfst es auch im Zug eines anderen Spielers tun.

In jeder **Hand-Ablage** darf 1 Ausrüstungskarte liegen. Waffen und andere Gegenstände, die in Hand-Ablagen liegen, dürfen normal verwendet werden.

Im Rucksack haben bis zu 3 Ausrüstungskarten Platz. Jedweder Text auf Ausrüstungskarten wird nicht berücksichtigt, bis sie vom Rucksack in eine Hand-Ablage verschoben wurde. **Ausgenommen davon sind Ausrüstungskarten mit dem Text „Darf im Rucksack verwendet werden". Diese dürfen sowohl in einer Hand-Ablage als auch im Rucksack verwendet werden.**



#08 DIE ZOMBIES

Ich bin kein Arzt, aber soweit ich das beurteilen kann, sind Zombies tot und Überträger irgendeiner Infektion. Wir wissen nicht, was es ist oder wie es übertragen wird. Zombies scheinen ohne Nahrung oder Schlaf auszukommen und zeigen auch keine Anzeichen von Schmerzen mehr. Sie sind nur noch leblose, blutrünstige Puppen. Aber man darf sie nicht unterschätzen. Sie stecken eine Menge weg und jagen dich unermüdlich über Tage hinweg. Das einzige Heilmittel ist die Massenvernichtung.
- Amy

In *Zombicide* gibt es 4 Arten von Zombies. Die meisten haben nur 1 Aktion, wenn sie aktiviert werden. Um einen Zombie zu töten, muss ein Überlebender einen Treffer mit so viel Schaden erzielen, wie beim Zombie angegeben. Der Überlebende erhält sofort die angegebenen Adrenalinpunkte.

SCHLURFER

Er stinkt, ist hässlich und langsam.

Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1
Adrenalinpunkte: 1

FETTBROCKEN

Groß, aufgedunsen und zäh. Diese Zombies sind schwer kaputt zu kriegen. Waffen, die nur 1 Schaden verursachen, tun ihnen überhaupt nicht weh.

Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 2
Adrenalinpunkte: 1

LÄUFER

Diese Typen sind aus irgendeinem Grund ganz heiß auf euch und bewegen sich doppelt so schnell wie Schlurfer.

Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 1
Adrenalinpunkte: 1
Sonderregeln: Jeder Läufer hat pro Aktivierung 2 Aktionen (siehe Seite 25).

! ZOMBIEANSTURM!

Auf manchen Zombiekarten gibt es das Schlüsselwort „Ansturm". Sobald ihr solch eine Karte zieht, stellt ihr die angegebenen Zombieminiaturen wie gewohnt auf den Spielplan. Danach erhalten diese Zombies sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe Seite 23)!

MONSTRUM

In *Zombicide* gibt es 4 verschiedene Monstren und jedes hat andere Fähigkeiten. Sie erscheinen zufällig aus dem Monstrumstapel, aber es kann sich immer nur eines gleichzeitig auf dem Spielplan befinden.

Bis zur Unkenntlichkeit mutiert ist das Monstrum der schlimmste Albtraum eines jeden Überlebenden. Nur Waffen, die 3 Schaden oder mehr verursachen, können dieses Monster töten. Mit einem gut gezielten Molotowcocktail sollte das klappen, da er alles tötet, was sich in der Zielzone befindet.

Verursachte Wunden bei Angriff: 1
Benötigter Schaden, um einen zu töten: 3 (oder ein Molotowcocktail).
Adrenalinpunkte: 5
Sonderregeln:

- Ihr könnt ein Monstrum nur mit einem Molotowcocktail oder einer Waffe töten, die 3 Schaden verursacht. Leider gibt es im Grundspiel von *Zombicide* keine solche Waffe. Das könnt ihr nur mit Fertigkeiten (wie +1 Schaden, siehe Seite 63) oder Sonderregeln bei bestimmten Missionen erreichen.
- Führt diese Spieleffekte immer dann aus, wenn eine Zombiekarte gezogen wird, die ein Monstrum erscheinen lässt:

– **Falls sich kein Monstrum auf dem Spielplan befindet,** zieht ihr eine Karte vom Monstrumstapel. Danach stellt ihr das entsprechende Monstrum in die Brutzone. Vergesst nicht, seine jeweiligen besonderen Spieleffekte zu beachten (siehe nächste Seite)!
– **Falls sich bereits ein Monstrum auf dem Spielplan befindet,** erhält es eine zusätzliche Aktivierung.

• VAGAMONSTRUM

Das Vagamonstrum ist in jeder Hinsicht so abscheulich, dass man es neben ihm nicht aushalten kann.
Sonderregel: Überlebende, die sich in derselben Zone wie das Vagamonstrum befinden, können keine Kampfaktionen ausführen.

WICHTIG: Das Vagamonstrum ist das gefährlichste der 4 Monstren im Grundspiel. Sobald Überlebende eine Zone mit Zombies verlassen wollen, müssen sie zusätzliche Aktionen aufwenden (siehe Seite 19). Stellt sicher, dass eure Überlebenden nicht mit dem Vagamonstrum und anderen Zombies in einer Zone feststecken!

• MONSTROZIST

Dieser hier hat eindeutig ein Mal zu viel böser Bulle gespielt.
Sonderregel: Der Monstrozist hat die höchste Zielpriorität (siehe Seite 28).

• WILDSTRUM

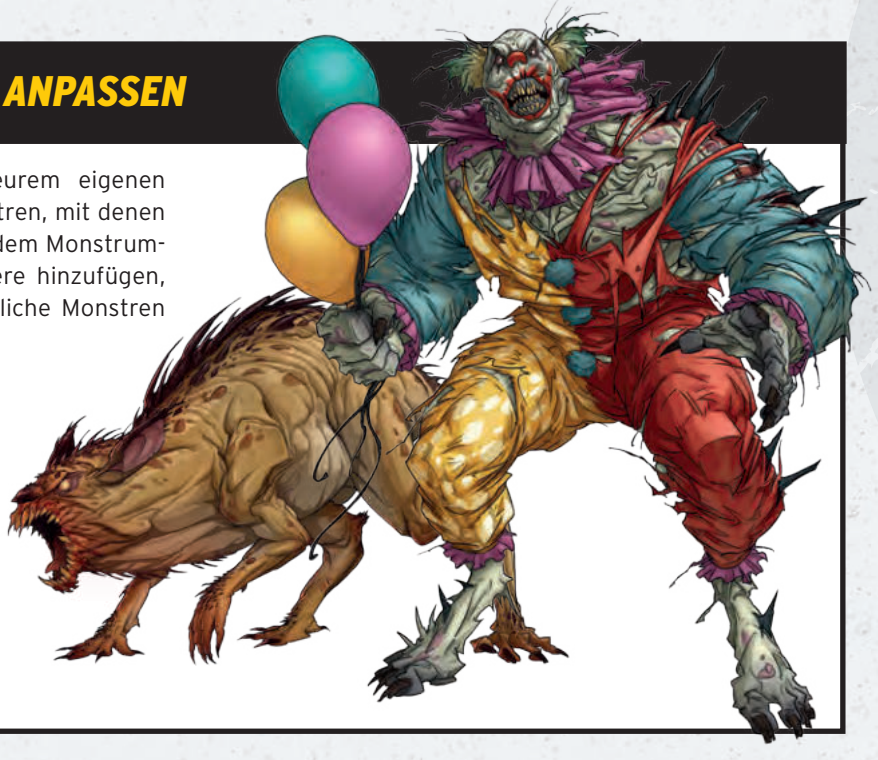
Das Wildstrum ist ein zäher Brocken und verlangt buchstäblich eure gebündelte Feuerkraft!
Sonderregeln: Molotowcocktails töten in der Zone des Wildstrums nur das Wildstrum. Andere Figuren sind nicht betroffen und zugehörige Spieleffekte werden ignoriert (wie das Bewegen eines Zombiebrutplättchens oder das Zerstören eines Ziels, je nach den Sonderregeln der Mission).

• PATIENT 0

War er wirklich der erste Zombie? Das kann niemand sagen. Das Krankenhaus hat er aber auf jeden Fall in einen infizierten Albtraum verwandelt.
Sonderregel: Der Patient 0 hat keine Sonderregeln und gibt den Überlebenden eine kleine Atempause. Er ist perfekt, um neue Spieler in das Spiel einzuführen!

! DEN MONSTRUMSTAPEL ANPASSEN

Passt den Monstrumstapel ganz nach eurem eigenen Geschmack und Spielstil an. Ihr könnt Monstren, mit denen ihr nicht spielen wollt, vor Spielbeginn aus dem Monstrumstapel entfernen oder nach Belieben weitere hinzufügen, indem ihr sie in den Stapel mischt. Zusätzliche Monstren findet ihr in zukünftigen Erweiterungen.



#09 SPIELERPHASE

> Ich hab keine Zeit für Dummköpfe. Aus dem Weg!
> - Lili

Beginnend mit dem Spieler, der das Startspielerplättchen hat, aktiviert jeder von euch reihum seine Überlebenden. Die Reihenfolge bleibt dabei dem jeweiligen Spieler überlassen. Auf Gefahrenstufe Blau kann jeder Überlebende bis zu 3 Aktionen ausführen (ohne Berücksichtigung freier Aktionen durch die Fertigkeiten des Überlebenden). Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

> Lasst uns da lang gehen. Da gibt's mehr Zombies zu töten!
> - Josh

Der Überlebende kann sich für 1 Aktion von einer Zone in die nächste bewegen, jedoch nicht durch Wände oder verschlossene Türen hindurch.

- Sind Zombies in der Zone, die der Überlebende verlassen möchte, muss er für jeden Zombie 1 zusätzliche Aktion aufwenden.
  ZUR ERINNERUNG: Kinder können die Fertigkeit LEICHTFÜSSIG (siehe Seite 65) ein Mal in ihrem Zug nutzen.
- Betritt der Überlebende eine Zone mit Zombies, endet diese Bewegungsaktion, auch wenn er sich durch eine Fertigkeit eigentlich weiterbewegen dürfte (außer er nutzt die Fertigkeit LEICHTFÜSSIG).

***BEISPIEL 1:** Doug befindet sich in einer Zone mit 2 Schlurfern. Um diese Zone zu verlassen, muss er 3 Aktionen aufwenden: 1 Bewegungsaktion und 2 zusätzliche Aktionen wegen der beiden Schlurfer. Wären 3 Zombies in der Zone gewesen, hätte Doug 4 Aktionen benötigt, um sich zu bewegen.*

BEISPIEL 2: *Vor ihrer Bewegung ist Wanda benachbart zu einer Zone, in der sich ein Zombie befindet. Ihre Bewegungsaktion endet in der Zone mit dem Zombie, auch wenn sie sich durch ihre Fertigkeit SPURTEN normalerweise bis zu 3 Zonen weit bewegen dürfte.*

SUCHEN

> Aufmachen! Aufmachen! Ich will sehen, was da drin ist. Was? Neugierig? Ich?
> - Ostara

Ein Überlebender kann nur in Gebäudezonen suchen und das auch nur, wenn sich keine Zombies in dieser Zone befinden. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel und platziere sie entweder auf eine passende Ablage im Inventar des Überlebenden und sortiere dein Inventar kostenlos um, oder lege sie ab (auf den Ablagestapel).

Ein Überlebender darf pro Zug nur 1 Suchaktion ausführen, auch wenn es sich um eine freie, zusätzliche Aktion handelt. Sobald der Ausrüstungsstapel leer ist, werden alle abgelegten Karten (außer den Startausrüstungskarten) gemischt und ein neuer Stapel gebildet.

TÜRAKTION

> Das Leben ist wie ein abgeschlossenes Gebäude. Man weiß nie, was man kriegt.
> - Ned

Das Türsymbol kennzeichnet Ausrüstung, die Türen öffnen kann.

Ein Überlebender kann diese Ausrüstung nutzen, um in seiner Zone eine Tür zu öffnen. Dafür müssen keine Würfel geworfen werden. Lege ein Türplättchen mit seiner offenen Seite über die verschlossene Tür. Falls dort ein Türplättchen mit einer verschlossenen Tür lag, drehe es stattdessen um. Vergiss nicht, ein Lärmplättchen in die Zone zu legen, falls der Überlebende lärmverursachende Ausrüstung verwendet hat, um die Tür zu öffnen (siehe Seite 13).

***HINWEIS:** Offene Türen können nicht wieder verschlossen werden.*

In einigen Missionen gibt es farbige Türen. Normalerweise können sie nicht geöffnet werden, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind, wie zum Beispiel das farbig passende Ziel zu finden. In den jeweiligen Missionsbeschreibungen wird das genauer erläutert.

BRUT IN GEBÄUDEN

Ein Gebäude zu betreten, ist immer eine aufregende Sache. Wenn Zombies nicht gerade Menschen jagen, lauern sie im Dunkeln und warten auf ihr nächstes Opfer. Das ist besser als in jeder Geisterbahn!

- Lou

Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, werden alle Zombies enthüllt, die im dunklen Inneren warten. Ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die mit Durchgängen verbunden sind. Manchmal erstreckt es sich über mehrere Kartenteile.

Zombies, die in einem Gebäude warten, erscheinen nur in dunklen Räumen, in den sogenannten **Dunklen Zonen**. Legt eine Reihenfolge fest, in der in Dunklen Zonen des Gebäudes die Zombiebrut stattfindet. Wir empfehlen, mit der am weitesten entfernten anzufangen und euch zu der nächstgelegenen vorzuarbeiten. Zieht für jede Dunkle Zone eine Zombiekarte und stellt die angegebene Anzahl und Art der Zombies in die entsprechende Zone.

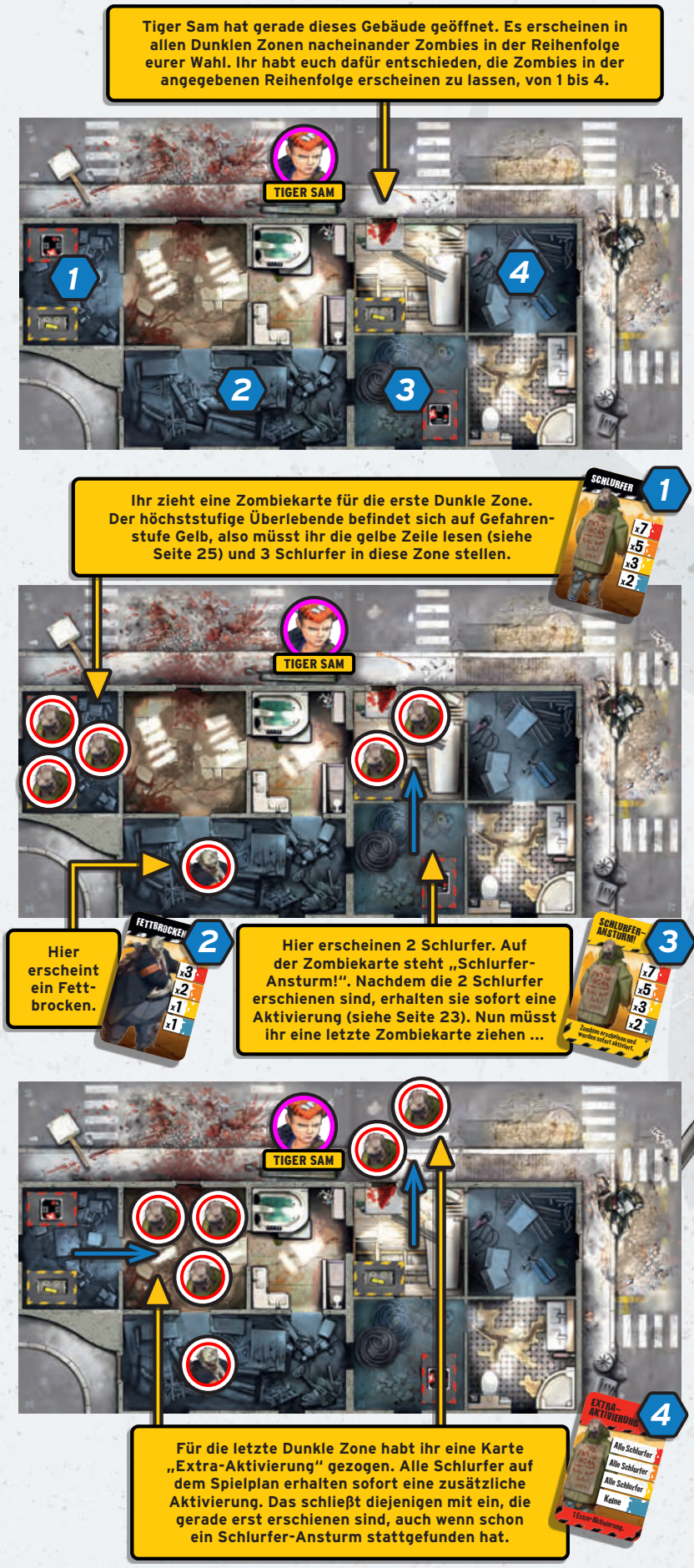
Wenn der Zombiekartenstapel leer ist, mischt alle abgelegten Zombiekarten zu einem neuen Stapel.

- Wenn ihr eine Zombiekarte mit dem Schlüsselwort „Ansturm" zieht, stellt ihr die Zombieminiaturen wie gewohnt auf den Spielplan. **Diese** Zombies erhalten sofort eine extra Aktivierung (siehe Seite 23)! Danach fahrt ihr mit der Zombiebrut fort.

- Wenn ihr eine Karte „Extra-Aktivierung" zieht, erscheinen in dieser Dunklen Zone keine Zombies. Stattdessen erhalten **alle** Zombies der angegebenen Art sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe Aktivierung auf Seite 23). Diese Karten haben auf Gefahrenstufe Blau keine Auswirkung!

***HINWEIS:** In Gebäuden, die zu Beginn einer Partie bereits offen sind, findet keine Zombiebrut statt.*

***HINWEIS:** In Gebäuden, in denen sich zu Beginn der Partie Überlebende befinden, findet keine Zombiebrut statt. Begleiter zählen für diese Regel NICHT als Überlebende.*



UMSORTIEREN/TAUSCHEN

> Kinder, Essenszeit! Okay, was haben wir denn hier im Rucksack? Dosenbohnen, rohen Reis, ein bisschen Wasser, einen Teddy, ein paar Pistolen, eine Machete und ein Bild von Mami ...
>
> - Ned

Für 1 Aktion kannst du die Karten im Inventar deines Überlebenden nach Belieben umsortieren.
Dieser Überlebende darf außerdem mit genau einem anderen Überlebenden in derselben Zone so viele Karten tauschen, wie beide möchten. Auch der andere Überlebende darf dabei sein Inventar kostenlos umsortieren.
Ihr müsst nicht „fair" tauschen, solange beide einverstanden sind. Ihr dürft zum Beispiel auch „alles" gegen „nichts" tauschen.

KAMPFAKTIONEN

In Kampfaktionen nutzt ihr Nah- und Fernkampfwaffen, um Zombies zu erledigen.

• NAHKAMPFAKTIONEN

> Wir haben 'ne Wette am Laufen, wer einen Zombiekopf beim Enthaupten am weitesten fliegen lassen kann. Willst du einsteigen? Der Einsatz ist auch erschwinglich.
>
> - Odin

Dein Überlebender nutzt eine Nahkampfwaffe, die er in der Hand hält, um Zombies in seiner Zone anzugreifen (siehe *Kampf* auf Seite 27).

• FERNKAMPFAKTIONEN

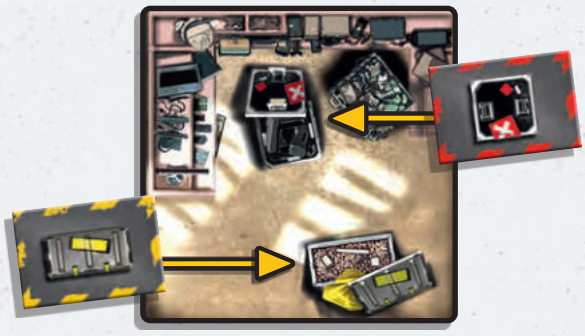
> Unmöglich, denkst du? Du redest schon wie ein Großer. Ich zeig's dir.
>
> - Tiger Sam

Dein Überlebender nutzt eine Fernkampfwaffe, die er in der Hand hält, um in eine einzelne Zone zu schießen, die in Sichtlinie und in Reichweite der verwendeten Waffe liegt (siehe *Kampf* auf Seite 27).
Ihr schießt immer in eine Zone, nicht auf einzelne Figuren. Dies ist besonders wichtig für die Zielpriorität (siehe Seite 28).
Manche Fernkampfwaffen können auch in die eigene Zone schießen (Reichweite 0). Dies gilt trotzdem als Fernkampfangriff.

EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN

Diese neue Welt macht wirklich Spaß: Ein Blick auf den Boden genügt und wir finden, was wir brauchen. Batterien, Decken, Kleidung, Seife usw. Und es kostet nix! Wir nagen an den Überresten der Stadt, um Zombies zu jagen und zu töten.

Dein Überlebender nimmt in seiner Zone ein Zielplättchen auf oder aktiviert es. Die daraus resultierenden Effekte werden in der jeweiligen Missionsbeschreibung erläutert.



***Hinweis:* Auf jedem Kartenteil gibt es eingezeichnete Orte für Angeberwaffenkisten und Zielplättchen.**

Falls nicht anders angegeben erhält dein Überlebender für jedes aufgenommene Zielplättchen 5 Adrenalinpunkte.

In *Zombicide* gibt es Plättchen für Angeberwaffenkisten, welche die Orte kennzeichnen, wo Überlebende diese Superwaffen finden können. Sie werden genauso aufgenommen wie Ziele. Dein Überlebender erhält sofort eine zufällige noch verfügbare Angeberwaffe und darf dann sein Inventar kostenlos umsortieren.

MACH ETWAS LÄRM!

... Und so lernte ich Pfeifen.

– Bunny G

Dein Überlebender macht Lärm und versucht so, Zombies anzulocken. Lege ein Lärmplättchen in seine Zone.

NICHTS TUN

Dein Überlebender macht nichts und beendet seinen Zug. Alle seine noch verfügbaren Aktionen verfallen.

#10 ZOMBIEPHASE

Nachdem jeder von euch seine Überlebenden aktiviert hat, sind die Zombies an der Reihe. Niemand übernimmt ihre Rolle, denn sie handeln selbstständig und führen die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG

Jeder Zombie wird aktiviert und nutzt – je nach Situation – seine Aktion, um anzugreifen oder sich zu bewegen. Handelt zunächst alle Angriffe auf Überlebende ab, danach dann alle Bewegungen. Jeder Zombie führt pro Aktion entweder einen Angriff aus **ODER** bewegt sich.

• ANGRIFF

Jeder Zombie, der sich in derselben Zone wie ein Überlebender aufhält, führt einen Angriff aus. Ein Zombieangriff ist immer erfolgreich (ohne irgendwelche Würfelwürfe).
Sind mehrere Überlebende in derselben Zone, könnt ihr die Angriffe beliebig unter den anwesenden Überlebenden aufteilen. Jeder Zombieangriff verursacht 1 Wunde und für jede Wunde wird der Wundenanzeiger 1 nach unten verschoben. Sobald der Wundenanzeiger unten angekommen ist (normalerweise 3 Wunden bei einem erwachsenen Überlebenden und 2 Wunden bei einem Kind), stirbt der Überlebende und ihr habt augenblicklich verloren.

Jeder erfolgreiche Zombieangriff verursacht 1 Wunde.

Zombies kämpfen in Gruppen. Alle Zombies, die in einer Zone mit Überlebenden aktiviert werden, stürzen sich auf diese, auch wenn sie den Überlebenden mehr Schaden zufügen können, als diese insgesamt aushalten.

BEISPIEL 1: *Ein Schlurfer steht mit 2 Überlebenden in einer Zone. Er verursacht 1 Wunde während seiner Aktivierung. Ihr entscheidet, welcher der Überlebenden die Wunde erhält.*

BEISPIEL 2: *Eine Gruppe von 4 Schlurfern steht mit 2 Überlebenden in einer Zone. Ihr entscheidet, wie ihr die Wunden verteilt. Da ein Überlebender stirbt, sobald er seine dritte Wunde erhält und damit die Mission verloren ist, entscheidet ihr euch dafür, an jeden Überlebenden 2 Wunden zu verteilen. Nun müsst ihr schnell reagieren!*

BEWEGUNG

Die Zombies, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone auf die Überlebenden zuzubewegen:

1. Zombies wählen ihre Zielzone.

- Die oberste Priorität hat die Zone mit Überlebenden in Sichtlinie mit den meisten Lärmplättchen. Zur Erinnerung: Jeder Überlebende zählt als 1 Lärmplättchen.
- Wenn sie keinen Überlebenden sehen, wählen sie die Zone mit den meisten Lärmplättchen.

In beiden Fällen ist die Entfernung egal. Ein Zombie bewegt sich immer auf die lauteste Zone zu, die er sehen bzw. hören kann.

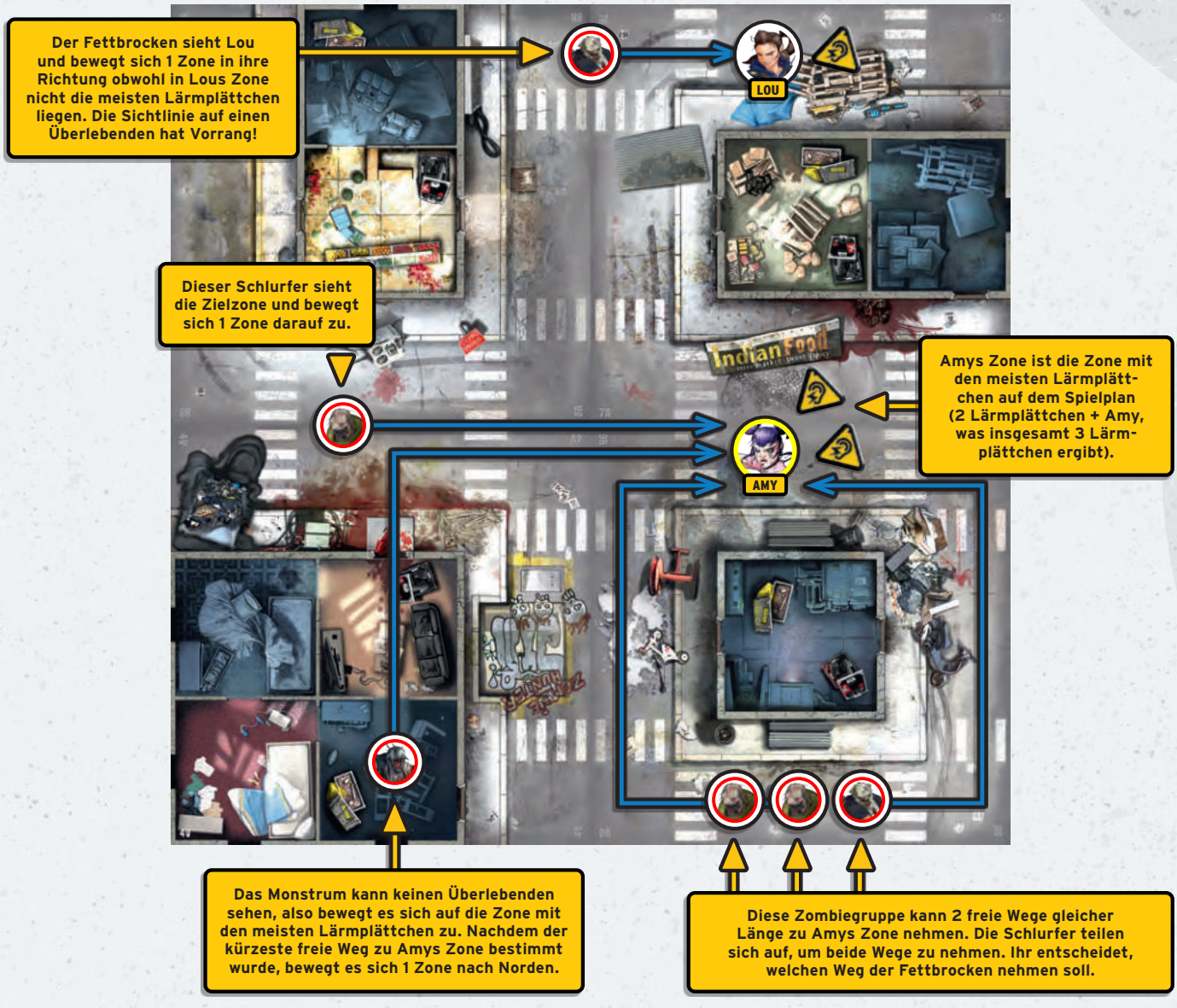
2. Zombies bewegen sich 1 Zone auf ihre gewählte Zielzone zu und nehmen dabei den kürzesten möglichen Weg. Falls es keine freien Wege zu ihrer Zielzone gibt, bewegen sich die Zombies nicht.

Gibt es mehrere Wege gleicher Länge zur Zielzone, teilen sich die Zombies nach Arten in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Sie teilen sich auch auf, wenn mehrere Zielzonen dieselbe Anzahl an Lärmplättchen enthalten.

Zombiegruppen mit ungerader Anzahl werden ebenso aufgeteilt. Ihr entscheidet dabei, welche Gruppe den überzähligen Zombie erhält und in welche Richtung welche Gruppe geht. Sollte ein einzelner Zombie mehrere Wege einschlagen können, entscheidet ihr, in welche Richtung er geht.

BEISPIEL: *Eine Gruppe von 4 Schlurfern, 3 Fettbrocken und 1 Läufer bewegt sich auf eine Gruppe von Überlebenden zu. Die Zombies können 2 Wege gleicher Länge nehmen, also teilen sie sich in 2 Gruppen auf.*

- *2 Schlurfer nehmen den einen Weg. Die anderen 2 nehmen den anderen Weg.*
- *2 Fettbrocken nehmen den einen Weg. Der verbliebene Fettbrocken nimmt den anderen Weg (die Spieler entscheiden).*
- *Die Spieler entscheiden, welchen Weg der Läufer nimmt.*



• LÄUFER AKTIVIEREN

> *Läufer sind schnelle, ausgebuffte und vorzügliche Ziele. Sie sind eine Herausforderung und ich liebe Herausforderungen. Ich zeig dir, wie man sie jagt.*
> *- Elle*

Läufer haben 2 Aktionen pro Aktivierung. Nachdem alle Zombies (inklusive der Läufer) im Aktivierungsschritt ihre erste Aktion abgehandelt 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 anwesend ist, den sie angreifen können.

BEISPIEL 1: *Zu Beginn der Zombiephase befindet sich 1 Läufer in derselben Zone wie ein Überlebender. Der Läufer greift den Überlebenden an und fügt diesem mit seiner ersten Aktion 1 Wunde zu. Dann führt der Läufer seine zweite Aktion aus und fügt erneut 1 Wunde zu.*

BEISPIEL 2: *Zu Beginn der Zombiephase sind 2 Läufer und 1 Fettbrocken eine Zone weit von einem Überlebenden entfernt. Da niemand in ihrer Zone ist, den sie angreifen können, nutzen die Zombies ihre erste Aktion, um sich in die Zone des Überlebenden zu bewegen. Die Läufer führen dann ihre zweite Aktion aus. Sie greifen an, da sie zusammen mit einem Überlebenden in derselben Zone sind. Jeder von ihnen verursacht 1 Wunde.*

SCHRITT 2 – BRUT

Bei jeder Mission ist angegeben, wohin ihr die Zombiebrutplättchen legen müsst und wo somit am Ende jeder Zombiephase neue Zombies erscheinen. Das sind die Brutzonen.

Zombiebrutplättchen kennzeichnen die Brutzonen. In der Brutzone mit dem Startbrutplättchen erscheinen immer als Erstes neue Zombies.

Sucht das Startbrutplättchen und zieht eine Zombiekarte. Lest die Zeile der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigsten Überlebenden entspricht (Blau, Gelb, Orange oder Rot). Stellt die dort angegebene Anzahl und Art der Zombies in die Zone des Startbrutplättchens. **In der Startbrutzone erscheinen immer als Erstes neue Zombies.**
Wiederholt das nacheinander für jedes Brutplättchen, indem ihr im Uhrzeigersinn vom Startbrutplättchen ausgeht.
Wenn der Zombiekartenstapel leer ist, mischt alle abgeworfenen Zombiekarten zu einem neuen Stapel.

BEISPIEL: *Doug hat 5 Adrenalinpunkte und befindet sich auf Gefahrenstufe Blau. Lou befindet sich mit 12 Adrenalinpunkten auf Gefahrenstufe Gelb. Da sie die Überlebende mit der höchsten Stufe ist, müssen die Spieler die gelbe Zeile lesen.*

• FARBIGE BRUTPLÄTTCHEN

In einigen Missionen gibt es blaue und/oder grüne Brutplättchen. Wenn nicht anders angegeben, findet für diese Plättchen keine Zombiebrut statt, bis ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist und diese aktiviert. (Ein solches Ereignis kann z. B. das Aufnehmen eines Ziels der entsprechenden Farbe sein.) **Wenn eine Brutzone aktiviert wird, findet die erste Zombiebrut erst in der nächsten Zombiephase statt**, sofern nichts anderes angegeben ist.

• KARTEN „ZOMBIEANSTURM“

Ab und zu macht ein Zombie etwas Unerwartetes. So bleiben die Sinne geschärft und man lässt seine Aufmerksamkeit nicht schleifen. Zombies wollen uns im Grunde nur helfen.

- Amy

Sobald ein Spieler eine Zombiekarte zieht, auf der es das Schlüsselwort „Ansturm“ gibt, erhalten alle Zombies, die aufgrund dieser Karte auf den Spielplan gestellt werden, direkt danach eine Aktivierung (siehe *Schritt 1 - Aktivierung* auf Seite 23).

HINWEIS: *Für Läufer gibt es keine Ansturm-Karten.*

• KARTEN „EXTRA-AKTIVIERUNG“

Die Zombies hier sind in großer Aufruhr. Es sieht so aus, als wäre die gesamte Parade des Todes direkt auf dem Weg zu uns und zu unseren köstlichen Körpern. Ich hab keine Zeit, mich über ihr Verhalten zu wundern. Seit dem Tag des Ausbruchs bin ich unentwegt auf den Beinen.

Wenn ihr eine Karte „Extra-Aktivierung“ zieht, erscheinen in dieser Brutzone keine Zombies. Stattdessen erhalten alle Zombies der angegebenen Art sofort eine zusätzliche Aktivierung (siehe *Schritt 1 - Aktivierung* auf Seite 23).

HINWEIS: *Diese Karten haben auf Gefahrenstufe Blau keine Auswirkung.*

! DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

Es kann vorkommen, dass ihr nicht mehr genügend Miniaturen der geforderten Art habt, um bei der Brut die angegebene Anzahl auf den Spielplan zu stellen. Tritt dieser Fall ein, stellt ihr zunächst alle noch verfügbaren Zombies dieser Art auf den Spielplan. Dann erhalten alle Zombies der angegebenen Art sofort eine Extra-Aktivierung (siehe Seite 23). Es können mehrere Extra-Aktivierungen nacheinander folgen. Habt immer ein wachsames Auge auf die Zombiemassen auf dem Spielplan!

#11 KAMPF

Es geht hier nicht um Rache, sondern um unsere Zukunft. Früher haben wir den Reichen und Schönen die Stiefel geleckt. Jetzt heißt es: Ballern und Feiern!

- Amy

WÜRFEL-SYMBOL
Wenn dein Überlebender eine Nahkampf- oder Fernkampfaktion ausführt, um Zombies anzugreifen, wirf so viele Würfel, wie auf der Karte der Waffe angegeben ist.

BEIDHÄNDIG-SYMBOL: NAH- UND FERNKAMPF
Hat dein Überlebender zwei identische Waffen mit dem Beidhändig-Symbol in den Händen, darfst du beide gleichzeitig im Zuge einer einzigen Aktion einsetzen. Beidhändig geführte Waffen müssen aber gegen dieselbe Zone eingesetzt werden.

***BEISPIEL:** Josh hat 2 Pistolen in den Händen. Da die Pistolen das Beidhändig-Symbol haben, darf er mit beiden gleichzeitig schießen. Er wirft daher für eine Fernkampfaktion 2 Würfel, da jede Pistole eine Würfelanzahl von 1 hat!*

GENAUIGKEIT-SYMBOL
Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer. Fehlschüsse können Eigenbeschuss verursachen (siehe Seite 28).

WICHTIG: Die minimale Genauigkeit ist immer 2+.

SCHADEN-SYMBOL
Jeder Treffer verursacht bei einem Ziel so viel Schaden, wie der Schadenswert der Waffe angibt. Sind alle Ziele getötet, verfallen überzählige Treffer.

- **Schlurfer** und **Läufer** werden bereits durch einen Treffer mit 1 (oder mehr) Schaden getötet.
- **Fettbrocken** werden durch einen Treffer mit 2 Schaden getötet. Es ist völlig egal, wie viele Treffer mit 1 Schaden ihr einem Fettbrocken zufügt – die steckt er alle weg.
- **Monstren** werden durch einen Treffer mit 3 Schaden getötet. In jedem Fall könnt ihr sie mit einem Molotowcocktail töten!

NAHKAMPFAKTION

Ich kämpfe mit allem, was ich in die Finger kriege. Aber ich steh auf Körperkontakt. Nahkampfwaffen sind irgendwie ... wilder, weißt du? Insbesondere Kettensägen.

- Wanda

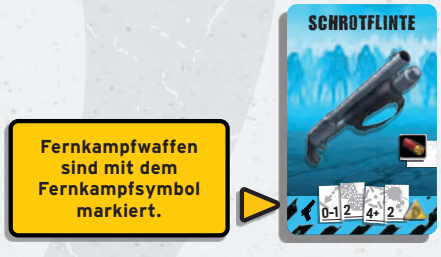
Ein Überlebender, der eine Nahkampfwaffe in der Hand hält, kann Zombies in seiner Zone angreifen. Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert der Waffe ist, verursacht 1 Treffer. Der Spieler teilt seine Treffer nach Belieben unter den möglichen Zielen auf. Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss (siehe Seite 28).

***BEISPIEL:** Doug und Ostara sind in der gleichen Zone wie 1 Fettbrocken, 1 Schlurfer und 1 Läufer. Ostara greift mit ihrem Katana an. Sie wirft eine ⚀ und eine ⚄, also 1 Treffer. Das Katana verursacht 1 Schaden, also kann es dem Fettbrocken nichts anhaben. Ostara teilt ihren ersten Treffer dem Läufer zu und tötet ihn damit. Obwohl ein Fehlschlag dabei war, ist Doug in Sicherheit, da es eine Nahkampfaktion war.*

FERNKAMPFAKTION

Zombies kämpfen mit ihren bloßen Händen wie Untiere. Deshalb bevorzuge ich den Fernkampf. Warum soll ich mich ihrer unmittelbaren Nähe aussetzen, wenn die Zivilisation uns die Sicherheit von Distanz und Feuerwaffen beschert hat.

- Elle



Ein Überlebender, der eine Fernkampfwaffe in der Hand hält, kann in eine beliebige Zone schießen, die in Sichtlinie (siehe Seite 10) und Reichweite seiner Waffe liegt.

ZUR ERINNERUNG:
- In Gebäudezonen ist die Sichtlinie auf die direkt angrenzenden Zonen mit einem offenen Durchgang beschränkt.
- In Straßenzonen reicht die Sichtlinie unbegrenzt viele Zonen

weit und parallel zum Rand des Spielplans in gerader Linie, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.
- Fehlschüsse können Eigenbeschuss verursachen (siehe unten), also zielt genau!!

REICHWEITE-SYMBOL
Die Reichweite einer Waffe wird durch den Reichweitenwert auf ihrer Karte angegeben. Dieser zeigt an, wie viele Zonen weit die Waffe schießen kann.

Der erste der beiden Werte gibt die Minimalreichweite an. Die Waffe kann in keine Zonen schießen, die näher sind als die Minimalreichweite. In einigen Fällen ist das 0, was bedeutet, dass der Überlebende auf Ziele schießen kann, die in derselben Zone sind wie er selbst. (Das zählt trotzdem als Fernkampfangriff.)
Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite der Waffe an. Eine Waffe kann nicht in Zonen schießen, die jenseits ihrer Maximalreichweite liegen.

***BEISPIEL 1:** Das Scharfschützengewehr hat eine Reichweite von 1–3. Es kann also 3 Zonen weit schießen, jedoch nicht in dieselbe Zone, in der der Schütze steht.*
BEISPIEL 2: *Die Abgesägte Flinte hat eine Reichweite von 0–1. Sie kann also in die Zone des Überlebenden und 1 Zone weit schießen, nicht weiter.*

Wenn eine Zone für einen Fernkampfangriff gewählt wurde, werden alle Figuren in den Zonen bis zum Ziel ignoriert. Dies bedeutet, dass Überlebende ohne Gefahr für andere Überlebende oder Zombies durch besetzte Zonen hindurchschießen können! Ein Überlebender kann sogar in eine andere Zone schießen, wenn sich Zombies in seiner eigenen Zone befinden!

• ZIELPRIORITÄTEN

Wenn ein Überlebender mit einer Fernkampfwaffe schießt (auch in Reichweite 0, also in seine eigene Zone), darf er nicht auswählen, welche Ziele er mit seinen Treffern erwischt. Treffer werden den Figuren in der Zielzone nach diesen Zielprioritäten zugeteilt:

1. **Fettbrocken oder Monstrum (Wahl des Schützen)**
2. **Schlurfer**
3. **Läufer**

Die Treffer werden so lange den Zielen mit der höchsten Priorität (1) zugeteilt, bis diese alle tot sind. Danach denen mit der nächstniedrigeren Priorität (2), bis diese alle tot sind und so weiter.
Haben mehrere Ziele dieselbe Zielpriorität, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst ausgeschaltet werden.

ZUR ERINNERUNG:
Bei Nahkampfangriffen ist die Zielpriorität irrelevant.

***BEISPIEL:** Lou ist mit einer Schrotflinte (2 Schaden) bewaffnet. Sie schießt in eine Zone mit 1 Fettbrocken, 2 Schlurfern und 2 Läufern.*
- *Lou würfelt mit ihrer ersten Aktion ⚄ und ⚅. Die Schrotflinte trifft bei 4 oder höher. Daher erzielt Lou 2 Treffer. Da der Fettbrocken die höchste Zielpriorität hat, trifft ihn der erste Treffer, welcher ihn tötet (2 Schaden). Der zweite Treffer trifft einen Schlurfer und tötet ihn ebenfalls (1 Treffer = 1 Ziel).*
- *Mit ihrer zweiten Aktion würfelt sie ⚅ und ⚄: 2 Treffer. Die Zielpriorität gibt an, dass der Schlurfer das erste Ziel sein muss, welcher dadurch erledigt wird. Den zweiten Treffer kann sie einem der beiden Läufer zufügen und diesen damit ebenfalls erledigen. Es bleibt 1 Läufer übrig.*

***HINWEIS:** Fettbrocken stehen bei der Zielpriorität an erster Stelle und ignorieren Waffen mit 1 Schaden. Das bedeutet, dass sie Schlurfer und Läufer vor allen Fernkampfangriffen mit 1 Schaden beschützen, da sie zuerst besiegt werden müssen, bevor die Schlurfer und Läufer angreifbar werden. Das gleiche gilt für Monstren, die 3 Schaden (oder einen Molotowcocktail) benötigen, um getötet zu werden.*

ZIELPRIORITÄT	ZOMBIEART	AKTIONEN	BENÖTIGTER SCHADEN	ADRENALIN-PUNKTE
1	Fettbrocken/ Monstrum	1	2/3	1/5
2	Schlurfer	1	1	1
3	Läufer	2	1	1

• EIGENBESCHUSS

Upsi.

Ein Überlebender kann sich bei einem Angriff nicht selbst verletzen. Aber es kann Notsituationen geben, die es erfordern, eine Fernkampfaktion gegen eine Zone zu richten, in der ein Gruppenmitglied festsitzt. In einem solchen Fall trifft jeder Fehlschlag automatisch Überlebende in der Zielzone. Verteilt die Treffer dieses Eigenbeschusses nach Belieben. Schaden wird wie gewohnt angewendet (Waffen mit dem Schaden 2 fügen 2 Wunden zu).
Zur Erinnerung: Fehlschläge im Nahkampf verursachen keinen Eigenbeschuss.

***BEISPIEL 1:** Amy schießt mit einer Abgesägten Flinte in eine Zone mit Ned und einem Schlurfer. Sie würfelt eine ⚂ und ⚃: 1 Treffer und ... 1 Fehlschlag. Der Treffer tötet den Schlurfer. Der Fehlschlag trifft Ned und verursacht 1 Schaden. Ned erhält 1 Wunde.*
***BEISPIEL 2:** Lili schießt mit einer Schrotflinte in eine Zone mit Odin und einem Läufer. Sie würfelt eine ⚅ und ⚃: 2 Treffer! Einer davon reicht, um den Läufer zu töten. Der andere Treffer verfällt. Nur Fehlschüsse verursachen Eigenbeschuss, also passiert Odin nichts.*

#12 BESONDERE AUSRÜSTUNG

Kämpfe, aber kämpf' mit Stil!

- Lili

TASCHENLAMPE

Dein Überlebender kann sich die Fertigkeit Akribisch suchen (siehe Seite 63) zunutze machen. Ziehe 2 Karten, wenn dein Überlebender mit der Taschenlampe sucht.

***HINWEIS:** Der Effekt ist nicht kumulativ. Mit mehreren Taschenlampen darfst du trotzdem nur 2 Karten ziehen.*

Taschenlampen helfen euch schon in den ersten Spielrunden, die beste Ausrüstung zu finden.

MOLOTOWCOCKTAIL

Dein Überlebender führt mit einem in der Hand-Ablage ausgerüsteten Molotowcocktail eine Fernkampfaktion aus und schaut sich dann das Inferno an! In der Zielzone wird ein **Molotowcocktail-Effekt** erzeugt: **alle Figuren werden getötet,** unabhängig davon, wie viel Schaden sie erhalten können (ja, einschließlich Monstren!). Der Überlebende, der den Molotowcocktail geworfen hat, erhält alle damit verbundenen Adrenalinpunkte.

Ein Molotowcocktail tötet alle Figuren in der Zielzone. Spart sie euch für Monstren und Notfälle auf!

NACHLADEN

Nachladbare Waffen haben eine starke Durchschlagskraft, aber müssen immer nachgeladen werden, bevor sie erneut abgefeuert werden können.

Bei Waffen mit der Eigenschaft Nachladen musst du eine Aktion ausgeben, um sie zwischen zwei Schüssen nachzuladen, falls du in derselben Runde mehrfach schießen möchtest. Während der Endphase werden diese Waffen umsonst nachgeladen. Du startest also jede Runde mit schussbereiten Waffen.

- Falls du eine solche Waffe abfeuerst und sie danach einem anderen Überlebenden gibst, ohne sie nachzuladen, muss die Waffe trotzdem nachgeladen werden, bevor der neue Besitzer sie in derselben Runde verwenden kann.
- Um 2 Waffen nachzuladen, die du beidhändig abfeuern willst, reicht 1 Aktion.
- Es ist erlaubt, mit einer der beiden beidhändigen, nachladbaren Waffen in eine Zone zu schießen und danach mit der anderen der beiden beidhändigen, nachladbaren Waffen in eine andere Zone zu schießen.

FERTIGKEITEN DURCH AUSRÜSTUNG

Die richtige Waffe für den richtigen Auftrag.

Manche Ausrüstungen haben ihre eigene Fertigkeit, wie beispielsweise die Fertigkeit Scharfschütze beim Scharfschützengewehr.

Waffenkarten: Dein Überlebender profitiert von der angegebenen Fertigkeit, wenn er eine Kampfaktion mit einer Waffe ausführt, die eine Fertigkeit hat.

Andere Ausrüstungskarten: Dein Überlebender erhält die Fertigkeit, solange die Ausrüstung in seinem Inventar liegt.

#13 WEITERE SPIELMODI

Die weiteren Regeln und optionalen Spielmodi, die in diesem Abschnitt erklärt werden, vertiefen die Atmosphäre von *Zombicide*. Bereichert damit eure Partien, spielt Missionen unter anderen Voraussetzungen erneut und stellt euch neuen Herausforderungen!

MONSTRÖSES FESTIVAL (OPTIONAL)

Mit dem Monströsen Festival können mehrere Monstren gleichzeitig auf dem Spielplan sein. Je mehr es sind, desto tödlicher wird die Partie, da die Molotowcocktails immer noch begrenzt sind. Spielt erst mit diesem Spielmodus, wenn ihr erfahrene Spieler seid oder mit Überlebenden spielt, die gut mit diesen Monstern umgehen (oder flüchten) können!

Seid ihr bereit für das Monströse Festival? Führt diese Spieleffekte immer dann aus, wenn eine Zombiekarte gezogen wird, die ein Monstrum erscheinen lässt:

- **Falls sich kein Monstrum auf dem Spielplan befindet,** zieht ihr eine Karte vom Monstrumstapel. Danach stellt ihr das entsprechende Monstrum in die Brutzone.
- **Falls sich bereits ein Monstrum auf dem Spielplan befindet,** erhalten alle Monstren auf dem Spielplan eine zusätzliche Aktivierung. Zieht DANN eine Karte vom Monstrumstapel und stellt das entsprechende Monstrum in die Brutzone.

Ihr könnt das Monströse Festival auch noch weiter an eure Vorlieben anpassen, um das gewünschte Spielerlebnis zu erhalten:

- Entscheidet selbst, welchen Monstren ihr begegnen wollt und stellt euch euren einzigartigen Monstrumstapel zusammen. So könnt ihr die Schwierigkeit an eure Spielgruppe und die gewünschte Atmosphäre anpassen.
- Außerdem könnt ihr eine Maximalanzahl an Monstren festlegen, die gleichzeitig auf dem Spielplan sein dürfen. Sobald diese Anzahl erreicht ist und ihr eine Zombiekarte zieht, die ein Monstrum erscheinen lässt, verursacht diese Karte nur die Aktivierung der Monstren, die bereits auf dem Spielplan sind.

AUTOAKTIONEN

Autos von heute mit ihrem ganzen modernen Schnickschnack erweisen sich als äußerst nutzlos beim Cruisen durch befallene Viertel, ohne in die Fänge der Infizierten zu geraten. Wir ziehen die alten Protzautos aus Stahl vor, die mit stinkendem Benzin fahren. Weil meine Kumpel sich die Marken nicht merken können, nennen wir sie stumpf Angeberkarren. Wir halten außerdem nach Polizeiautos Ausschau, um unsere Motoren zu verbessern und die Karosserie zu pimpen. Sie kutschieren uns durch die Gegend, nieten den ein oder anderen Zombie um und haben eine Menge Platz für unser Zeug. Das sind unsere wahren Freunde.
- Josh

Haltet die Auto-Übersichtskarte bereit!

In *Zombicide* gibt es zwei Autos, die auf doppelseitigen Plättchen abgebildet sind. In manchen Missionen können die Überlebenden sich mit diesen schneller auf dem Spielplan fortbewegen und dabei Zombies überfahren. Beide Autos funktionieren auf die gleiche Weise, aber jedes hat eine besondere Fähigkeit.

Für 1 Aktion darf dein Überlebender eine der im Folgenden aufgelisteten Aktionen ausführen, wenn er sich in derselben Zone wie ein Auto befindet. Die Fertigkeiten deines Überlebenden gelten nicht für das Auto selbst oder die Angriffe, die mit dem Auto ausgeführt werden, außer die Fertigkeiten beziehen sich ausdrücklich auf Autos.

Wenn nicht anders angegeben, kann ein Auto nicht angegriffen oder zerstört werden. Ein Überlebender in einem Auto kann dennoch normal angegriffen werden, als stünde er in der Zone.

Autoaktionen sind keine Bewegungsaktionen und richten sich nicht nach den üblichen Bewegungsregeln.

• IN EIN AUTO EIN- ODER AUSSTEIGEN

Dein Überlebender kann nur in ein Auto in seiner Zone einsteigen, falls sich keine Zombies in derselben Zone befinden. Stelle die Miniatur deines Überlebenden entweder auf den Fahrersitz, falls er leer ist, oder woanders als Mitfahrer auf das Autoplättchen. In einem Auto können ein Fahrer und bis zu 3 Mitfahrer sitzen.

Beim Aussteigen gibt es keine Beschränkungen. Stelle deinen Überlebenden einfach in die Zone neben das Auto.

• PLÄTZE IN EINEM AUTO WECHSELN

Dein Überlebender wird entweder Fahrer oder Mitfahrer. Tausche die Überlebendenminiaturen entsprechend.
***HINWEIS:** Die Plätze in einem Auto können auch gewechselt werden, wenn sich Zombies in derselben Zone befinden.*

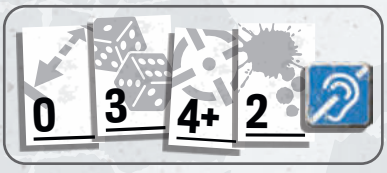
• EIN AUTO FAHREN

- Sam, wie kommst du eigentlich an die Pedale?
- Kisten. Ich hab mir Kisten an die Füße geschnürt.
- Was? Ist das da etwa mein Erste-Hilfe-Kasten?

Wählt, ob ihr langsam (1 Zone pro Aktion) oder schnell (2 Zonen pro Aktion) fahren wollt:

1 ZONE: Kein Angriff.

2 ZONEN: →



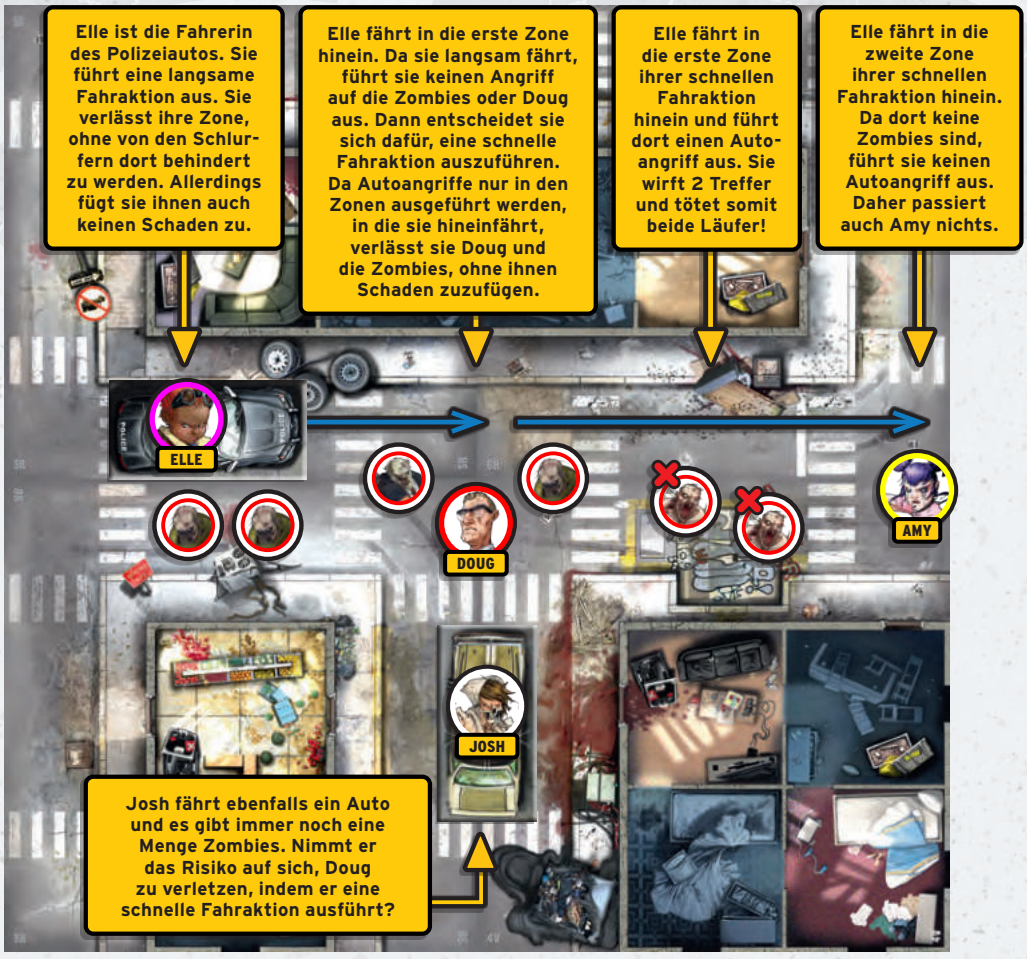
Falls es in der Mission erlaubt ist, darf der Fahrer (und nur er) ein Auto fahren. **Ein Auto kann nicht in Gebäudezonen hineingefahren werden.** Das ist keine Bewegungsaktion und sie ist nicht von Bewegungsmodifikatoren betroffen. Ein Auto kann in Zonen mit Zombies hinein- oder herausgefahren werden, ohne zusätzliche Aktionen auszugeben oder anhalten zu müssen.

Wählt bei jeder Autoaktion eine Fahrweise:

- **Langsame Fahraktion.** Das Auto fährt 1 Zone weit und führt keinen Angriff aus.
- **Schnelle Fahraktion.** Das Auto fährt 2 aufeinanderfolgende Zonen weit (keine Kehrtwenden!). Führe in jeder Zone mit Zombies, in die du mit einem Auto hineinfährst (also nicht in der Startzone), einen Autoangriff aus. Der Fahrer erhält für die auf diese Weise getöteten Zombies entsprechende Adrenalinpunkte. Bei Treffern eines Autoangriffs gelten die Zielprioritäten (siehe Seite 28).

Autoangriffe können Eigenbeschuss (siehe Seite 28) verursachen, falls ein Überlebender in eine Zone mit Zombies und anderen Überlebenden fährt! Die Überlebenden im Auto oder in einem anderen Auto sind davon nicht betroffen. Du führst keinen Autoangriff aus, falls das Auto eine Zone durchquert, in der nur andere Überlebende sind.

Der Einfachheit halber machen Autos keinen Lärm.



• EINE ANGEBERWAFFENKISTE AUS EINER ANGEBERKARRE NEHMEN

Oh, das ist genau mein Auto. Diese Waffe ist wie für mich gemacht. Ist das etwa echtes Gold? Oh, es ist echtes Gold!

- Lili

Manche Missionen weisen euch an, eine Angeberwaffenkiste auf eine Angeberkarre zu legen. Sie können genauso aufgenommen werden wie Ziele. Entfernt die Angeberwaffenkiste vom Plättchen der Angeberkarre. Der Überlebende erhält sofort eine zufällige Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

Eine Angeberkarre kann auch gefahren werden, wenn auf ihr noch eine Angeberwaffenkiste liegt. In diesem Fall bewegt sich die Kiste mit der Angeberkarre mit. Die Waffe ist im Kofferraum verstaut und belegt keinen Sitzplatz.

• IN EINEM POLIZEIAUTO SUCHEN

- Du kannst alles anfassen, aber lass die Finger vom Sirenenknopf. Bitte!
- Echt? Warum? *drückt drauf*

- Tiger Sam zu Bunny G

Jede Angeberkarre enthält eine einzige Angeberwaffe. Polizeiautos enthalten hingegen eine unbegrenzte Anzahl an Waffen.

In Polizeiautos könnt ihr nach Waffen suchen. Spieleffekte, die sich auf das Suchen beziehen (wie +1 FREIE SUCHAKTION, KANN MEHR ALS EIN MAL SUCHEN oder die Ausrüstung Taschenlampe) gelten auch beim Suchen in einem **Polizeiauto**.

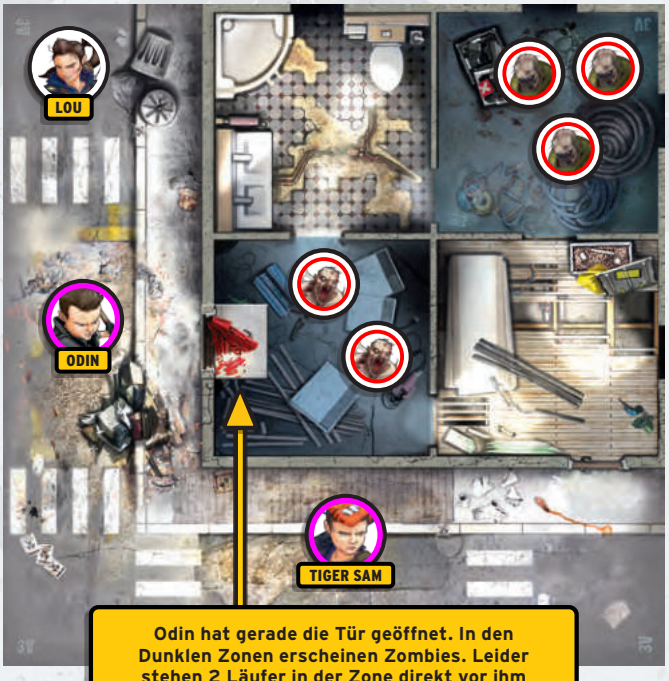
Wenn dein Überlebender in einem **Polizeiauto** sucht, ziehst du solange Karten vom Ausrüstungsstapel, bis du eine Waffe ziehst. Lege die anderen Karten ab. Bei der Karte „Aaahh!!“ erscheint wie gewohnt ein Schlurfer und beendet die Suche (auch mit einer Taschenlampe).

DUNKLE ZONEN (OPTIONAL)

- Da drin ist alles dunkel. Haltet Augen und Ohren offen.
- Hey, das erinnert mich an ein Spiel ...

Wenn ihr mit den Regeln für Dunkle Zonen spielt, wird die Partie etwas schwieriger und flößt den Überlebenden ein Gefühl der Furcht ein. Beachtet folgende Regeln, wenn ihr mit diesem Spielmodus spielt:

- Figuren können keine Sichtlinie in Dunkle Zonen hineinziehen, außer in Reichweite 0–1 (also nur in die eigene und benachbarte Zonen).
- Fernkampfangriffe, die gegen eine Dunkle Zone gerichtet sind, haben eine Genauigkeit von 6+ (um einen Treffer zu erzielen, muss eine 6 geworfen werden). **Falls dein Überlebender eine Taschenlampe besitzt, wird diese Regel aufgehoben.** Spieleffekte, die sich auf die Genauigkeit beziehen (wie zum Beispiel Würfelergebnis +1: Fernkampf), gelten dennoch. Automatische Erfolge, wie beim Werfen eines Molotowcocktails, gelten ebenfalls.
- Nahkampfangriffe sind von Dunklen Zonen nicht betroffen.



BEGLEITER

- Du bist so süß! Kann ich dich adoptieren?
- Von mir aus, so lange du genug Süßigkeiten und Schokolade hast.

- Amy und Bunny G

In manchen Missionen gibt es Überlebendenminiaturen als Ziele oder Unterstützungscharaktere. Sie werden Begleiter genannt und wie in der Missionsbeschreibung geschildert gespielt oder folgen den Überlebenden. Ihr entscheidet, welche Begleiter in die jeweiligen Zonen gestellt werden, die von der Mission vorgegeben sind. Legt während der Spielvorbereitung ihre Überlebenden-Charakterbögen für alle gut sichtbar bereit.

Die Missionsbeschreibungen können von den folgenden Regeln abweichen. In diesem Fall haben die Sonderregeln der Mission Vorrang.

HINWEIS: *Überlebende mit den Fertigkeiten Beginnt mit [X] Gesundheit, Beginnt mit 2 AP oder Beginnt mit [Ausrüstung] können nicht als Begleiter verwendet werden. Falls einer davon gezogen wird, ignoriert ihr ihn und zieht einen anderen.*

EINEN BEGLEITER ESKORTIEREN

Je nach Mission kann ein Begleiter während der Spielvorbereitung einem Überlebenden zugeordnet werden. Der Überlebende erhält den entsprechenden Überlebenden-Charakterbogen und profitiert von der Fertigkeit der Gefahrenstufe Blau des Begleiters. Falls der Begleiter mehrere Fertigkeiten auf Gefahrenstufe Blau hat, gilt nur die erste angegebene Fertigkeit auf dem Überlebenden-Charakterbogen. Die Miniatur des Begleiters wird neben die des Überlebenden gestellt.
Der Überlebenden-Charakterbogen darf zusammen mit der entsprechenden Figur und Fertigkeit genauso getauscht werden wie eine Ausrüstungskarte.
Der Überlebende, der den Überlebenden-Charakterbogen des Begleiters besitzt, ist sein **Anführer**. Ein Überlebender darf der Anführer mehrerer Begleiter sein.

In einer Mission kann es auch Begleiter geben, die auf sich alleine gestellt sind. Jeder Überlebende darf eine Aktion ausgeben, um einen einzelnen Überlebenden in derselben Zone **einzusammeln**. Der Überlebende wird dann der Anführer des Begleiters und erhält seinen Überlebenden-Charakterbogen.

EIGENSCHAFTEN EINES BEGLEITERS

Ein Begleiter:
- **ist ein Überlebender.** Das bedeutet, dass er als 1 Lärmplättchen zählt.
- ist von Eigenbeschuss betroffen (siehe Seite 28).
- wird getötet, sobald er mindestens 1 Wunde erleidet. Solange es in der Missionsbeschreibung nicht anders angegeben ist, verliert ihr die Partie, sobald ein Begleiter stirbt.
- und sein derzeitiger Anführer bleiben immer zusammen. Alle Sonderregeln, Fertigkeiten, die sich auf Bewegung beziehen, und Autoaktionen gelten auch für den Begleiter. Ein Begleiter ist in einem Auto immer ein Mitfahrer.
- hat kein Inventar.
- hat keine Aktionen.

BEISPIEL 1: *Wanda gibt eine Aktion aus, um Bunny G einzusammeln, der als einzelner Begleiter in ihrer Zone steht. Wanda wird Bunny Gs Anführer, erhält seinen Überlebenden-Charakterbogen und seine Miniatur wird neben sie in die Zone gestellt. Von jetzt an profitiert Wanda von Bunny Gs Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau (in diesem Fall Glückspilz). Im Gegenzug profitiert Bunny G von Wandas Fertigkeit Spurten, um ihr überallhin zu folgen.*

BEISPIEL 2: *Josh bewegt sich in die Zone, in der Wanda und Bunny G stehen, und gibt 1 Aktion aus, um zu tauschen. Jetzt ist Josh der Anführer von Bunny G und erhält seinen Überlebenden-Charakterbogen und die Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau. Es sieht so aus, als hätte Josh nun einen Glücksbringer!*

ULTRAROT-MODUS (OPTIONAL)

> Wütend? Ich bin nicht wütend!

Der Ultrarot-Modus ermöglicht es den Überlebenden, Adrenalinpunkte über die Gefahrenstufe Rot hinaus zu sammeln und zusätzliche Fertigkeiten zu erlernen. Dieser Modus ist gut geeignet, um gewaltige Zombieberge aufzutürmen und um besonders große Missionen zu bestehen.

Ultrarot-Modus: Wenn dein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht, setze den Markierungsstift auf der Gefahrenanzeige zurück auf „0" und addiere die überschüssigen Adrenalinpunkte. Der Überlebende ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und behält seine Fertigkeiten. Addiere zusätzliche Adrenalinpunkte wie üblich und wähle weitere Fertigkeiten, wenn du die entsprechende Gefahrenstufe erneut erreichst.
Wenn du irgendwann alle Fertigkeiten des Überlebenden besitzt, wähle beim erneuten Erreichen der Gefahrenstufen Orange und Rot eine der Fertigkeiten ab Seite 63.

***BEISPIEL:** Ostara hat gerade ihren 43. Adrenalinpunkt bekommen und damit Gefahrenstufe Rot erreicht. Sie hat die folgenden Fertigkeiten: Kann mehr als ein Mal suchen (Blau), +1 Aktion (Gelb), +1 Würfel: Fernkampf (Orange) und Würfelergebnis +1: Fernkampf (Rot).*
Der Spieler setzt den Markierungsstift zurück an den Anfang der Gefahrenanzeige, während die Mission weitergeht. Ostara ist weiterhin auf Gefahrenstufe Rot und erhält weitere Adrenalinpunkte, wenn sie mehr Zombies tötet.
Ostara bekommt keine zusätzliche Fertigkeit für das erneute Erreichen der Gefahrenstufen Blau und Gelb, da sie bereits alle Fertigkeiten der entsprechenden Stufen hat. Wenn sie die Gefahrenstufe Orange erneut erreicht, bekommt sie +1 freie Bewegungsaktion, die zweite Fertigkeit dieser Stufe. Beim erneuten Erreichen von Gefahrenstufe Rot erhält sie wieder eine zusätzliche Fertigkeit: Der Spieler entscheidet sich für +1 freie Kampfaktion. Der Markierungsstift wird erneut an den Anfang gesetzt.
Im dritten Durchlauf bekommt Ostara keine Fertigkeit auf den Gefahrenstufen Blau, Gelb und Orange, da sie diese bereits alle erworben hat. Auf Gefahrenstufe Rot erhält sie nun die letzte verfügbare Fertigkeit: Leichtfüssig. Der Anzeigemarker wird wieder auf den Anfang gesetzt.
Ostara bekommt weiterhin Adrenalinpunkte und erhält jedes Mal, wenn sie die Gefahrenstufen Orange bzw. Rot erreicht, eine frei wählbare Fertigkeit.

DIE SCHWIERIGKEIT ANPASSEN (OPTIONAL)

> - Ich glaub, wir haben's. Packen wir's!
> - Können wir nicht noch ein bisschen bleiben? Es macht grade so viel Spaß!

Manchmal kann das Spiel für dich und deine Gruppe zu einfach oder zu schwierig sein. In diesem Fall könnt ihr die Zombiekarten nach Kartennummern sortieren.

- Die Zombiekarten von 001 bis 018 sind der leichtere Teil einer Zombieinvasion. Zombies tauchen in begrenzter Anzahl auf, aber profitieren von den Regeln für Zombieanstürme. Auf Gefahrenstufe Blau gibt es keine Monstren.

- Die Zombiekarten von 019 bis 036 sind der schwierigere Teil. Zombies tauchen in größerer Anzahl auf, besonders auf niedrigen Gefahrenstufen. Auf Gefahrenstufe Blau können Monstren erscheinen. Benutzt diese für erfahrenere Spielergruppen und *Zombicide*-Veteranen.

- Die Zombiekarten von 037 bis 040 sind Extra-Aktivierungen. Fügt sie als Überraschungselement hinzu und macht die Mission dadurch (noch) schwieriger.

Ihr könnt die Karten nach Belieben mischen und euer völlig einzigartiges Spielerlebnis erschaffen!

- **Die Geheimzutat? Tipp: Es ist nicht Liebe!** Ned wird nicht gespielt, aber zählt als Überlebender. Er ist auch kein Begleiter. Ihr verliert, wenn ein Zombie sich in seiner Zone befindet. Passt in dieser Zone besonders auf die Karte „Aaahh!!“ auf, wenn ihr sucht oder eine Angeberwaffenkiste aufnehmt!
  - Für 1 Aktion dürfen Überlebende eine Komponente in Neds Zone fallen lassen (einen Molotowcocktail, das blaue oder grüne Ziel). Die drei Komponenten können nicht wieder aufgenommen werden.
  - Wenn alle 3 Komponenten in Neds Zone liegen, werft die beiden Ziele ab. Ned überreicht den Molofix (in Form der Karte „Molotowcocktail“) an einen Überlebenden eurer Wahl in seiner Zone. Derjenige darf sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren. Der Molofix wird genauso wie ein Molotowcocktail gespielt, ist aber die einzige Waffe, die das Supermonstrum töten kann.

- **Zu experimentell?** Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

- **Straßenschmeichler.** Die Angeberkarren können gefahren werden (siehe Seite 31). Sie enthalten jeweils eine einzige Angeberwaffe. Legt jeweils eine Angeberwaffenkiste darauf. Jede Angeberwaffenkiste bringt dem Überlebenden, der sie aufnimmt, eine Angeberwaffe, falls noch welche im Vorrat sind. Du darfst dann sein Inventar ein Mal kostenlos umsortieren.

#15 FERTIGKEITEN

Jeder Überlebende in *Zombicide* hat bestimmte Fertigkeiten, deren Auswirkungen in diesem Abschnitt beschrieben werden. Im Fall eines Widerspruchs zu den Grundregeln haben die speziellen Regeln der Fertigkeit Vorrang.
Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Bonusse können umgehend in dem Zug angewendet werden, in dem sie erworben werden. Das bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass dein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann er diese sofort einsetzen, sofern er noch eine Aktion übrig hat. Erhält er durch die Fertigkeit eine zusätzliche Aktion, kann er diese natürlich nutzen, auch wenn er die Fertigkeit mit seiner letzten Aktion erhalten hat.

[Aktion]: Schaden 2 – Die von dem Überlebenden geführten Waffen der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf), die einen Schadenswert von 1 hat, hat einen Schadenswert von 2.

+1 Aktion – Der Überlebende hat 1 zusätzliche Aktion, die er nutzen darf, wie er möchte.

+1 freie [Aktionsart] Aktion – Der Überlebende hat 1 freie, zusätzliche Aktion der angegebenen Art (Bewegungs-, Fernkampf-, Kampf-, Nahkampf-, oder Suchaktion). Diese Aktion darf nur als Aktion der angegebenen Art genutzt werden.

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

+1 Schaden: [Aktion] – Der Überlebende erhält einen Bonus von +1 Schaden auf die Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf).

+1 Würfel: [Aktion] – Die Waffen des Überlebenden erhalten 1 zusätzlichen Würfel bei Aktionen der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf). Beidhändig geführte Waffen erhalten je +1 Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Aktion der angegebenen Art.

+1 Zone pro Bewegungsaktion – Nutzt der Überlebende eine Aktion zum Bewegen, darf er sich bis zu 2 Zonen weit bewegen (anstatt nur 1 Zone). Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Zombies die Bewegungsaktion beendet).

2 Cocktails sind besser als 1 – Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn der Überlebende einen Molotowcocktail ablegt, um eine Fernkampfaktion auszuführen. Bei einem Ergebnis von ⚅ oder mehr darfst du die Molotowcocktail-Ausrüstungskarte stattdessen kostenlos in den Rucksack des Überlebenden legen. Das Würfelergebnis darf auf keine Weise geändert oder neu geworfen werden.

Akribisch suchen – Ziehe 2 Karten, wenn dieser Überlebende eine Suchaktion ausführt.

Ausweichmanöver – Immer wenn Zombies in Reichweite 0-1 erscheinen (und vor einem Ansturm), darf der Überlebende sofort eine freie Bewegungsaktion ausführen. Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, um hierbei eine Zone zu verlassen, in der sich Zombies befinden. Der Überlebende darf diese Fertigkeit ein Mal pro gezogener Zombiekarte nutzen.

Barbarisch – Führt der Überlebende eine Nahkampfaktion aus, darfst du anstatt der auf seinen ausgerüsteten Nahkampfwaffen angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Zombies in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 Würfel: Nahkampf), gelten zusätzlich.

Beginnt mit [Ausrüstung] – Der Überlebende beginnt die Mission mit der angegebenen Ausrüstung. Er erhält die Karte bei der Spielvorbereitung automatisch, bevor die reguläre Startausrüstung verteilt wird.
***Hinweis:** Überlebende mit dieser Fertigkeit können nicht als Begleiter genutzt werden.*

Beginnt mit [X] Gesundheit – Der Überlebende beginnt die Mission mit der angegebenen Gesundheit. Das ist ihr Grundwert.
***Hinweis:** Überlebende mit dieser Fertigkeit können nicht als Begleiter genutzt werden.*

Beginnt mit 2 AP – Der Überlebende beginnt die Mission mit 2 Adrenalinpunkten.
***Hinweis:** Überlebende mit dieser Fertigkeit können nicht als Begleiter genutzt werden.*

Beidhändig-Experte – Der Überlebende erhält eine freie Kampfaktion, solange er identische beidhändige Waffen ausgerüstet hat. Die freie Aktion darf nur mit den beidhändig ausgerüsteten Waffen ausgeführt werden.

Beidhändigkeit – Der Überlebende behandelt alle Waffen, als hätten sie das Beidhändig-Symbol.

Blitzschnell – Der Überlebende kann sich ein Mal in seinem Zug für 1 Aktion bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich von der Zielzone aus Zombies in Reichweite einer seiner ausgerüsteten Waffen befinden. Er darf dann sofort 1 freie Fernkampfaktion ausführen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Zombies die Bewegungsaktion beendet).

Blutrausch: [Aktion] – Der Überlebende kann sich ein Mal in seinem Zug für 1 Aktion bis zu 2 Zonen weit bewegen, wenn sich in der Zielzone mindestens 1 Zombie befindet. Er darf dann sofort 1 angegebene freie Aktion (Kampf, Nah- oder Fernkampf) ausführen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Zombies die Bewegungsaktion beendet).

Einbrechen – Der Überlebende braucht keine Ausrüstung, um Türen zu öffnen. Er macht keinen Lärm, während er diese Fertigkeit nutzt. Etwaige andere Voraussetzungen müssen ggf. dennoch erfüllt sein (wie z. B. das vorherige Aufnehmen eines Ziels). Darüber hinaus erhält der Überlebende eine zusätzliche freie Aktion, die nur zum Öffnen einer Tür genutzt werden kann.

Eskalation: [Aktion] – Wenn der Überlebende eine Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) ausführt, erhält er für die direkt darauffolgende Aktion der gleichen Art 1 zusätzlichen Würfel. Der Bonus gilt kumulativ und für den gesamten Zug des Überlebenden. Er geht verloren, sobald der Überlebende eine andere Aktion ausführt.
***BEISPIEL:** Ein Überlebender mit der Fertigkeit Eskalation: Fernkampf führt mit seiner ersten Aktion eine Fernkampfaktion mit einer Pistole aus (1 Würfel). Mit seiner zweiten Aktion führt er diese Aktion erneut aus. Er erhält durch die Fertigkeit einen zusätzlichen Würfel (2 Würfel). Mit seiner dritten Aktion bewegt er sich und der Bonus geht verloren.*

Extrem stark – Jede von diesem Überlebenden geführte Nahkampfwaffe hat einen Schadenswert von 3.

Geborener Anführer – Der Überlebende darf in seinem Zug einem anderen Überlebenden eine freie Aktion geben, die dieser nutzen kann, wie er möchte. Diese Aktion muss sofort genutzt werden. Der geborene Anführer setzt danach seinen Zug fort.

Glückspilz – Der Überlebende darf bei jeder seiner Aktionen ein Mal den kompletten Würfelwurf neu werfen. Das neue Ergebnis ersetzt den vorigen Wurf. Diese Fertigkeit ist kumulativ mit anderen Fertigkeiten und mit Ausrüstung, die Neuwürfe erlaubt.

Gürteltasche – Alle Ausrüstungskarten im Inventar des Überlebenden gelten als ausgerüstet in seiner Hand.

Halt die Nase zu – Immer wenn der letzte Zombie in seiner Zone getötet wird, zieht der Überlebende eine Ausrüstungskarte (nur vom normalen Ausrüstungsstapel). Dabei ist es egal, ob er von ihm selbst, einem anderen Überlebenden oder einem Spieleffekt getötet wird. Diese Fertigkeit kann in jeder beliebigen Zone (auch in einer Straßenzone) und mehrmals im selben Zug genutzt werden. Es handelt sich dabei NICHT um eine Suchaktion.

Hamstern – Der Überlebende kann bis zu 2 zusätzliche Ausrüstungskarten tragen. Sie werden neben das Überlebendentableau gelegt und so behandelt, als wären sie in seinem Rucksack.

Immer in Deckung – Der Überlebende kann nicht durch Eigenbeschuss (außer durch Molotowcocktails) getroffen werden. Er wird vollständig ignoriert, wenn mit einer Fernkampfwaffe in seine Zone geschossen wird.

Improvisierte Waffe: Fernkampf – Der Überlebende kann ein Mal in seinem Zug einen freien Fernkampfangriff mit folgenden Kampfattributen ausführen. Fernkampfmodifikatoren

(zum Beispiel andere Fertigkeiten) gelten hier.

Improvisierte Waffe: Nahkampf – Der Überlebende kann ein Mal in seinem Zug einen freien Nahkampfangriff mit folgenden Kampfattributen ausführen. Nahkampfmodifikatoren (zum Beispiel andere Fertigkeiten) gelten hier.

Kampfreflexe – Immer wenn Zombies in Reichweite 0-1 erscheinen (und vor einem Ansturm), darf der Überlebende sofort eine freie Kampfaktion gegen diese ausführen. Durch diese Aktion dürfen mehr Zombies getötet werden, als erschienen sind. Fernkampfangriffe müssen in die Zone gerichtet sein, in der die Zombies erschienen sind. Diese Fertigkeit darf ein Mal pro gezogene Zombiekarte genutzt werden.

Kann mehr als ein Mal suchen – Der Überlebende kann in seinem Zug mehrere Male suchen. Für jede Suchaktion muss er 1 Aktion aufwenden.

Kernschuss – Der Überlebende darf Fernkampfaktionen auf seine eigene Zone anwenden, unabhängig von der angegebenen Minimalreichweite. Wenn er auf Ziele schießt, die sich in seiner eigenen Zone befinden, darf er seine Ziele frei auswählen und jegliche Zombieart töten (egal, welche besonderen Fähigkeiten sie haben). Natürlich muss die Waffe ausreichend Schaden verursachen, um ein Ziel zu erledigen. Eigenbeschuss wird ignoriert.

Lebensretter – Der Überlebende kann diese Fertigkeit ein Mal in seinem Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, in der sich mindestens 1 Zombie und 1 Überlebender befindet. Zwischen beiden Zonen muss es einen freien Weg und eine Sichtlinie geben. Aus dieser Zone kann er beliebig viele Überlebende in seine Zone ziehen. Dies gilt nicht als Bewegung und ist daher keinen Bewegungseinschränkungen unterworfen. Ein Überlebender kann die Hilfe ablehnen und in seiner Zone bleiben.

Leichtfüßig – Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, wenn er eine Bewegungsaktion ausführt, um sich aus einer Zone mit Zombies herauszubewegen. Er ignoriert außerdem Zombies, wenn er eine Bewegungsaktion ausführt (einschließlich denen, die es ihm erlauben mehrere Zonen zu durchqueren, zum Beispiel mit der Fertigkeit Spurten).

Lumpensammler – Der Überlebende kann in jeder Gebäude- und Straßenzone suchen. Es gelten weiterhin die normalen Suchregeln (zum Beispiel nicht in Zonen mit Zombies suchen).

Mehr hast du nicht drauf? – Der Überlebende darf diese Fertigkeit jederzeit nutzen, wenn er Wunden erhalten würde. Anstatt 1 Wunde zu erleiden, darf er 1 Ausrüstungskarte aus seinem Inventar ablegen. Er darf auf diese Art auch mehrere Wunden negieren, muss aber für jede negierte Wunde 1 Ausrüstungskarte ablegen.

Notarzt – Der Überlebende kann sich ein Mal in seinem Zug für 1 Aktion bis zu 2 Zonen weit in eine Zone bewegen, in der sich mindestens 1 Überlebender befindet. Er darf dann 1 Wunde von einem beliebigen Überlebenden in der Zielzone heilen (einschließlich sich selbst). Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Zombies die Bewegungsaktion beendet). Die Fertigkeit darf auch genutzt werden, wenn alle Überlebenden in der Zielzone keine Wunden haben.

Panzer gegen [Zombieart] – Der Überlebende ignoriert jegliche Wunden, die ihm von Zombies der genannten Art zugefügt werden. „Panzer gegen Schlurfer" gilt beispielsweise für alle Schlurfer-Arten.

Passendes Pärchen – Wenn der Überlebende eine Suchaktion ausführt und du eine Ausrüstungskarte mit dem Beidhändig-Symbol ziehst, kannst du sofort eine zweite Karte derselben Art aus dem Ausrüstungsstapel heraussuchen. Mische den Stapel im Anschluss.

Regeneration – In jeder Endphase wird die Gesundheit des Überlebenden vollständig geheilt.

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

Sanitäter – Diese Fertigkeit darf kostenlos in der Endphase genutzt werden. Der Überlebende und jeder Überlebende, der sich in der gleichen Zone befindet, darf 1 Wunde heilen (falls er welche hat). Der Überlebende mit dieser Fertigkeit erhält 1 AP für jede Wunde, die so geheilt wurde.

Scharfschütze – Der Überlebende kann die Ziele seiner Fernkampfaktionen frei auswählen. Eigenbeschuss wird ignoriert.

Schicksal – Diese Fertigkeit kann ein Mal pro Zug genutzt werden, wenn du eine Ausrüstungskarte ziehst. Du kannst diese Karte ignorieren und ablegen. Ziehe dann eine weitere Ausrüstungskarte vom selben Stapel.

Schnell laden – Der Überlebende kann zu ladende Waffen (Mamas Schrotflinte etc.) kostenlos nachladen.

Schnitter: [Aktion] – Diese Fertigkeit darf genutzt werden, wenn die Treffer während einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) zugeteilt werden. Einer dieser Treffer kann 1 zusätzlichen Zombie derselben Art in dieser Zone töten. Pro Aktion kann nur 1 zusätzlicher Zombie mithilfe dieser Fertigkeit getötet werden. Der Überlebende erhält auch für einen so getöteten Zombie die Adrenalinpunkte.

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

Springen – Der Überlebende kann ein Mal in seinem Zug eine seiner Aktionen nutzen, um sich 2 Zonen weit zu bewegen. Dabei ignoriert er alles, was sich in der übersprungenen Zone befindet, außer Wänden und verschlossenen Türen. Bewegungsfertigkeiten (wie +1 Zone pro Bewegungsaktion oder Leichtfüssig) gelten hierbei nicht, Bewegungseinschränkungen (wie Zombies in der Startzone) müssen aber beachtet werden.

Spurten – Der Überlebende kann sich ein Mal in seinem Zug mit einer Bewegungsaktion 1, 2 oder 3 Zonen weit bewegen. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Zombies die Bewegungsaktion beendet).

Stoßen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit ein Mal in seinem Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt eine zu seiner eigenen Zone benachbarte Zone aus, zu der es einen direkten, freien Weg gibt. Alle Zombies in seiner Zone werden in die ausgewählte Zone gestoßen. Dies gilt nicht als Bewegung.

Sturmangriff – Der Überlebende kann diese Fertigkeit ein Mal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er bewegt sich bis zu 2 Zonen weit in eine Zone, in der sich mindestens 1 Zombie befindet. Es gelten die normalen Bewegungsregeln (wie dass das Betreten einer Zone mit Zombies die Bewegungsaktion beendet).

Taktiker – Du kannst frei entscheiden, wann dieser Überlebende in der laufenden Spielerphase seinen Zug ausführt. Dies muss aber vor bzw. nach dem Zug eines Überlebenden stattfinden, der Zug eines anderen Überlebenden darf nicht unterbrochen und später fortgesetzt werden. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, wer wann seinen Zug ausführt.

Verspotten – Der Überlebende kann diese Fertigkeit ein Mal pro Zug als freie Aktion nutzen. Er wählt 1 Zone, die maximal 2 Zonen entfernt liegt und zu der es einen direkten, offenen Weg gibt (keine Sichtlinie notwendig). Alle Zombies in dieser Zone erhalten sofort eine Extra-Aktivierung: Sie versuchen mit allen Mitteln, zu diesem Überlebenden zu gelangen. Verspottete Zombies ignorieren alle anderen Überlebenden. Sie greifen diese nicht an und durchqueren deren Zone, wenn dies nötig ist, um den verspottenden Überlebenden zu erreichen.

Verteidiger des eigenen Hauses – Die Reichweite der Sichtlinie des Überlebenden ist nicht auf 0–1 begrenzt, wenn er durch Gebäudezonen schaut.

Verteiler – Wenn ihr während der Zombiephase den Schritt Brut abhandelt, ziehst du so viele Zombiekarten, wie es aktive Brutzonen gibt. Schau dir alle Zombiekarten an und weise dann jeder aktiven Brutzone 1 davon zu. Die Zombies erscheinen dann dort wie auf der Karte angegeben.

Vollautomatisch – Führt der Überlebende eine Fernkampfaktion aus, darfst du anstatt der auf seiner Fernkampfwaffe angegebenen Würfelanzahl so viele Würfel werfen, wie sich Zombies in der Zielzone befinden. Fertigkeiten, die die Anzahl der Würfel beeinflussen (wie +1 Würfel: Fernkampf), gelten zusätzlich.

Waffenbruder: [Fertigkeit/Effekt] – Der Überlebende kann diese Fertigkeit nutzen, wenn er sich mit mindestens 1 anderen Überlebenden in der gleichen Zone befindet. Solange Waffenbruder aktiv ist, profitiert jeder Überlebende (auch derjenige, der die Fertigkeit nutzt) in dieser Zone von der angegebenen Fertigkeit bzw. dem angegebenen Effekt. Begleiter profitieren nicht von dieser Fertigkeit.

Würfel 6: +1 Schaden [Aktion] – Für jede bei einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) gewürfelte ⚅ darfst du der Waffe, die der Überlebende nutzt, +1 Schaden zufügen. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben, müssen genutzt werden, bevor der Schadensbonus dieser Fertigkeit bestimmt wird.

Würfel 6: +1 Würfel [Aktion] – Für jede bei einer Aktion der angegebenen Art (Kampf, Nah- oder Fernkampf) gewürfelte ⚅ darfst du 1 weiteren Würfel werfen. Setze dies fort, solange du ⚅ würfelst. Spieleffekte, welche Neuwürfe erlauben, müssen genutzt werden, bevor die zusätzlichen Würfel dieser Fertigkeit geworfen werden.

Würfelergebnis +1: [Aktion] – Addiere 1 zu dem Ergebnis jedes Würfels, den du bei einer Aktion der angegebenen Art wirfst (Kampf, Nah- oder Fernkampf). Das höchstmögliche Ergebnis hierbei ist 6.

Zäh – Der Überlebende ignoriert den ersten Schadenspunkt, den er während des Angriffs in Schritt 1 der Zombiephase oder durch Eigenbeschuss (in der Fernkampfaktion eines Überlebenden) erhalten würde.

Zielsicher – Der Überlebende kann bei Fehlschüssen einer Fernkampfaktion andere Überlebende in der Zielzone ignorieren. Diese Fertigkeit trifft nicht bei Spieleffekten zu, die alles in der Zielzone töten (wie zum Beispiel ein Molotowcocktail).

Zombiekenntnis – Der Überlebende erhält jedes Mal 1 zusätzlichen Zug, wenn eine Karte „Extra-Aktivierung" gezogen wird (NICHT bei Anstürmen). Er ist vor den Zombies an der Reihe. Besitzen mehrere Überlebende diese Fertigkeit, müssen sie sich einigen, in welcher Reihenfolge sie die zusätzlichen Züge ausführen wollen.

Zuschlagen & abhauen – Der Überlebende kann diese Fertigkeit kostenlos einsetzen, nachdem er bei einer Nah- oder Fernkampfaktion mindestens 1 Zombie getötet hat. Er darf dann sofort 1 freie Bewegungsaktion ausführen. Der Überlebende muss keine zusätzlichen Aktionen aufwenden, um hierbei eine Zone zu verlassen, in der sich Zombies befinden.

#16 INDEX

Adrenalinpunkte 15
Aktionen 8, 19, 27, 30
Angeberwaffen 22, 32
Angeberwaffenkiste 32
Ausrüstung 12, 29
Ausrüstung tauschen 21
Auto fahren 31
Auto, ein- oder aussteigen 30
Auto, Plätze wechseln 31
Autoangriff 31
Begleiter 33
Beidhändige Waffen 27
Bewegung 11
Bewegungsaktion 19
Dunkle Zone 20, 33
Eigenbeschuss 28, 31
Ein Ziel aufnehmen 22
Endphase 8
Fernkampf 21, 27
Fertigkeiten 15, 63
Fettbrocken 17
Figur 9
Gefahrenstufe 15
Genauigkeit 13, 27
Gewinnen und Verlieren 8
Grundlagen 9
Inventar 16
Inventar umsortieren 21
Kampf 21, 27
Kinder 7
Lärm 14, 22
Lärm verursachen 22
Lärmverursachende Waffen 13
Läufer 17
Miniaturen gehen zur Neige 26
Missionen 36
Molotowcocktail 17, 29
Monstrum 17, 18, 30
Nachladen 29
Nahkampf 21, 27
Nichts tun 22
Schaden 13, 17, 27
Scharfschützengewehr 29
Schlurfer 17
Sichtlinie 10
Spieleranzahl 5
Spielerphase 19
Spielmaterial 3
Spielübersicht 8
Spielvorbereitung 6
Startausrüstung 6
Startspieler 7
Suchen 19
Treffer 27
Treffer zuteilen 28
Türaktion 19
Überlebenden-charakterbögen 7, 15
Waffen 12, 29
Wunden 17, 23
Würfel 13, 27
Zielpriorität 28
Zombieangriff 23
Zombieansturm 26
Zombiearten 17, 18
Zombiebewegung 24
Zombiebrut 25
Zombiephase 23
Zombies aktivieren 23
Zombies aufteilen 24
Zone 6, 9

CREDITS

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

ENTWICKLUNG
Fábio CURY

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

ILLUSTRATION
Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Saeed JALABI, Giorgia LANZA und Eric NOUHAUT

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

MODELLIERUNG (TECHNISCH)
Vincent FONTAINE

STUDIO DER MODELLIERUNG
BigChild Creatives

MODELLIERUNG (LEITUNG)
Hugo Gomez BRIONES

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

RENDERING
Studio Z

LEKTORAT
Jason KOEPP

KÜNSTLERISCHER LEITER
Mathieu HARLAUT

HERAUSGEBER
David PRETI

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE: ASMODEE GERMANY
Übersetzung: Sophia KESSLER und Franziska WOLF
Redaktion & Lektorat: Benjamin FISCHER, Veronika STALLMANN und Franziska WOLF
Satz & Layout: Max BREIDENBACH und Vanessa LÖHR

© 2020 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 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.

ÜBERSICHT EINER RUNDE

JEDE RUNDE BEGINNT MIT DER:

01 – SPIELERPHASE

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

- **BEWEGEN:** 1 Zone weit bewegen (+1 Aktion pro Zombie in deiner Zone).
- **SUCHEN (1 Mal pro Zug):** Nur in Gebäudezonen ohne Zombies. Ziehe 1 Karte vom Ausrüstungsstapel. Ziehe 1 Karte vom Angeberwaffenstapel, falls du in einer Angeberwaffenkiste suchst.
- **TÜREN ÖFFNEN:** Der Überlebende verwendet Ausrüstung zum Türen öffnen, um eine Tür in seiner Zone zu öffnen. Dafür müssen keine Würfel geworfen werden. *HINWEIS: Offene Türen können nicht wieder verschlossen werden.*
- **UMSORTIEREN/TAUSCHEN:** Der Überlebende kann die Karten in seinem Inventar beliebig umsortieren. Gleichzeitig kann er eine beliebige Anzahl an Karten mit 1 anderen Überlebenden in derselben Zone tauschen. Der andere Überlebende darf sein Inventar kostenlos umsortieren.
- **KAMPFAKTION:**
  Nahkampfaktion: Eine ausgerüstete Nahkampfwaffe ist erforderlich.

  Fernkampfaktion: Eine ausgerüstete Fernkampfwaffe ist erforderlich.
- **EIN ZIEL AUFNEHMEN ODER AKTIVIEREN** (in der eigenen Zone).
- **LÄRM MACHEN:** Lege 1 Lärmplättchen in deine Zone.
- **NICHTS TUN:** Alle noch verfügbaren Aktionen gehen verloren.

WENN ALLE SPIELER FERTIG SIND:

02 – ZOMBIEPHASE

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG

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

- **ANGRIFF:**
  Jeder Zombie, der sich in derselben Zone mit mindestens einem Überlebenden befindet, führt einen Angriff aus. Ein Zombieangriff ist immer erfolgreich und es müssen dafür keine Würfel geworfen werden.
- **BEWEGUNG:**
  Zombies, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone weit in Richtung der Überlebenden zu bewegen.
  HINWEIS: Läufer haben 2 Aktionen. Sie können also zwei Mal angreifen, angreifen und sich bewegen, sich bewegen und angreifen oder sich zwei Mal bewegen.

SCHRITT 2 – BRUT

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

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

03 – ENDPHASE

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

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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

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