

TOP

Diese Anleitung erklärt nach und nach alle **fortgeschrittenen Level** des Spiels. Sie führt dich in die komplexeren Regeln ein und erhöht dabei auch Schritt für Schritt den Schwierigkeitsgrad. Natürlich erhältst du dabei auch neue Optionen, um dich den Zeds zu widersetzen.

Sobald du dich mit den Regeln des *Basis-Spiels* sicher fühlst, lies hier weiter! Wenn du das *Basis-Spiel* noch nicht gespielt hast, nimm dir zuerst die *Anleitung des Basis-Spiels* und beginne dort!

#### **Inhaltsverzeichnis**

Einleitung	. 2
Level I: Die Epidemie!	
5.5 Aktion: Heilung (Aktionsphase)	
6.3 Rettungswürfe:	
Regel 8. Infektionsphase	. 4
8.1 Infektionsphase - Ablauf	5
8.2 Ungehinderter Krankheitsausbruch	5
8.3 Krankheitsausbruch	5
8.4 Die Infektionsleiste und die Infektionsstufe ( 😔 )	6
Regel 9. Verbrauchsphase	. 6
9.1 Verbrauchsphase - Ablauf	6
9.2 Nachschubknappheit	6
Level II: Apokalypse!	.7
4.7 Chaos und Zeds-Kontrolle	8
5.6 Verteidigungsstellungen bauen (Aktionsphase)	9
7.2 Ordnung schaffen (Organisationsphase)	9
Regel 10. PRFN-Phase	10
10.1 PRFN-Phase - Ablauf	10
10.2 Besonderheiten der Dorfbewohner/Flüchtlinge	10
Level III: Geh Hirn!	12
5.7 Aktion: Forschung (Aktionsphase)	12
7.3 Gegenmittel verteilen (Prganisationsphase)	.13
Level IV: The Walking Zeds! 1	4
11. Der Tunnel-Weg	14
Level V: Director's Cut!	8
Level Up! - Spielübersicht	20

# **Einleitung**

Die einzelnen Level bauen aufeinander auf und setzen voraus, dass du die Regeln des *Basis-Spiels* sowie alle Regeln der **vorherigen Level** kennst. Wir empfehlen daher dringend, sie in Reihenfolge zu spielen und kennenzulernen!

Keine Bewegung, Rekrut! Du scheinst aus dem falschen Bus ausgestiegen zu sein! Die Grundausbildung findet in der Anleitung des Basis-Spiels statt. Du hast keine Erlaubnis, dieses offizielle Trainingsheft zu lesen, bis du nicht den grundlegenden Umgang mit den Zeds erlernt hast. Du bist nicht bereit, mit dieser Anleitung zu prahlen, bis du nicht ein wenig Übung darin hast ohne zu blinzeln in die orange leuchtenden Augen der Zeds zu starren und genau zwischen sie zu schießen. Wenn dies also dein erster Ritt in diesem Rodeo ist, schnapp dir gefälligst zuerst die Anleitung des Basis-Spiels!

Nachdem du die Grundausbildung erfolgreich abgeschlossen hast und bereit für eine neue Herausforderung bist, ist dies dein Feldhandbuch. Hier werde ich dich in bester Marine-Tradition trainieren und dir beibringen in dieser brutalen, von Zeds infizierten Welt zu überleben, damit du den guten Einwohnern von Farmingdale wenigstens halbwegs nützlich bist!

Ich möchte, dass du weißt, dass kein Spieler jemals einen Krieg gewonnen hat, indem er durch schwachsinnige Manöver und dilettantische Entscheidungsfindung als Futter für die Zeds endete. Sie haben durch das Lesen dieser verflixten Regeln und der Erstellung eines Plans gewonnen. Durch den richtigen Einsatz aller ihrer Möglichkeiten und das schnelle Handeln in einer Krise. Und mach dir keine falschen Hoffnungen, Frischling, dir steht eine Krise bevor. Wenn ich mit dir fertig bin, wirst du der Herausforderung gewachsen sein! Du wirst Nägel kauen und Munition scheißen, bis wir durch sind...





Was hier ausbricht, ist kein Lachen ...

# Übersicht über die neuen Spielelemente in diesem Level

Jetzt neu! Ab diesem Level folgst du den Anweisungen, die die Infektionsstufe 🚱 erhöhen oder verringern und erhältst Nachschub (\(\gamma\).

Der Spielablauf beginnt in diesem Level mit der Infektionsphase.

- Die Infektionsleiste zeigt die Infektionsstufe (abgekürzt: 😌) an. Sie lässt, wenn man sich nicht um sie kümmert, mehr Zeds erscheinen (siehe Regel 8).
  - Du wirst nun beachten müssen ...
    - ..., dass Ereigniskarten sowohl in der *Infektionsphase*, als auch Effekttexte, 😔 erhöhen können.
    - ..., dass du im Nahkampf mit Zeds 😭 stets um 1 erhöhen musst (wer weiß schon, was der Kontakt mit diesen Monstern mit dir anstellt ...?).
    - Und du musst verhindern, dass es zu Krankheitsausbrüchen oder gar ungehinderten Krankheitsausbrüchen kommt!
- Nachschub ( ) wird ab diesem Level zur *Heilung* benutzt, sowie während der Verbrauchsphase (siehe Regel 9) verbraucht (hört sich logisch an, oder?). Die Aktion Suchen kann nun die Anzahl an Nachschub sowie Munition erhöhen.
- Super-Zeds und Infizierer tauchen ab diesem Level auf und bewegen sich genauso wie andere Zeds während der Zeds-Phase.
  - Die Super-Zeds müssen sich zusammen mit den normalen Zeds ans Ansammlungslimit von 2 halten.
  - Gehen dir die normalen Zeds aus (der Beutel ist leer) musst du stattdessen Super-Zeds ziehen (das sollte dir besser nicht passieren!).
  - Infizierer zählen nicht zum Ansammlungslimit (siehe das Farmingdale-Dossier).
- Heilung ist eine neue Aktion, die generell im Krankenhaus stattfindet (siehe Regel 5.5). Deine Einheiten dürfen sich ins Krankenhaus bewegen, um geheilt zu werden. Sie können auch ins Krankenhaus kommen, indem sie einen erfolgreichen Rettungswurf machen. Dort sind sie aber erstmal "komatös" und erhalten einen EKG-Marker.

# Die neuen Regeln dieses Levels im Detail

# 5.5 Aktion: Heilung (Aktionsphase - Teil 2)

Deine Einheiten können in einem Bett im Krankenhaus landen, indem sie einen erfolgreichen Rettungswurf ausgeführt haben oder indem sie sich vom Stadtzentrum aus selbst dorthin bewegen.

Deine Einheiten müssen in einem Bett sein, um eine Aktion Heilung auf sie verwenden zu können.

Achtung! Du darfst jede solche Einheit pro Runde nur jeweils 1x so heilen. Willst du sie erneut heilen, musst du bis zur nächsten Runde warten.

#### So führst du eine Aktion Heilung im Krankenhaus durch:

Verwende 1 Aktion, um 1 Treffer von einer verwundeten Einheit in einem **Bett** im *Krankenhaus* zu *heilen*.

Um eine Einheit zu heilen, regenerierst du Schritt für Schritt ihre Treffer. Das funktioniert umgekehrt, wie du ihr Treffer zugefügt hast: Du entfernst Treffer.

Hat eine Einheit einen EKG-Marker, entfernst du mit der 1. Aktion *Heilung* zuerst den EK<mark>G-Marker.</mark> Die Einheit ist dann nicht mehr komatös. Jede weitere Aktion Heilung entfernt 1 weiteren Treffer.

EKG-Marker



Bett im Krankenhaus

# Beispiel der 6 Heilungsschritte eines Zivilisten:

Regenerieren: Diese normalen Zivilisten kamen dank eines erfolgreichen Rettungswurfes ins Krankenhaus. Dort haben sie einen EKG-Marker erhalten. Um Treffer zu regenerieren, musst du mit der 1. Aktion Heilung erst einmal den EKG-Marker entfernen und legst dann 1 Treffermarker auf sie. Warum? Jetzt könnte die Einheit wieder einen Treffer erhalten! Mit der 2. Aktion Heilung entfernst du nun auch den Treffermarker. Mit der 3. Aktion drehst du sie wieder zurück auf die "volle Stärke"-Seite und legst 1 Treffermarker auf sie (den Treffer, den du entfernt hast, war das "umdrehen"). Mit der 4. Aktion Heilung ist sie wieder wie neu!



Frisch im Krankenhaus (komatös)





3. Aktion



2. Aktion



Nach jeder Aktion *Heilung* verringerst du w um 1. Dann entscheidest du, ob du die Einheit direkt **entlässt** oder sie im Bett bleibt.

#### Einheiten entlassen:

- Du darfst nicht-komatöse Einheiten (ohne EKG-Marker) direkt in das Stadtzentrum entlassen, also dorthin legen.
- Du darfst eine Einheit entlassen, indem du sie in den Friedhof legst (d.h. sie tötest).
- Eine Einheit zu entlassen ist eine kostenlose Aktion und *darf jederzeit* und mehrmals in einer Runde ausgeführt werden; sie ist nicht auf die Aktionsphase beschränkt.

### Heilung außerhalb des Krankenhauses

Manche Einheiten, wie zum Beispiel die *Heilsarmee* und *Mr. Johnson*, können Einheiten außerhalb des *Krankenhauses* heilen. Folge dabei einfach dem Effekttext – die Einheit muss nicht im *Krankenhaus* liegen, außer es ist konkret so angegeben. Diese Einheiten können sich auch selbst heilen!

#### Treffer im Krankenhaus zufügen

Fügst du einer deiner Einheiten im *Krankenhaus* (egal ob *komatös* oder nicht) ihren letzten Treffer zu, legst du sie sofort in den *Friedhof*.

# Bewegung ins und aus dem Krankenhaus

- Das *Krankenhaus* und alle seine Felder sind direkt mit dem *Stadtzentrum* verbunden.
- *Nicht-komatöse* Einheiten können sich frei auf und von Feldern des *Krankenhauses* mit einer Aktion *Bewegung* bewegen.



# Ab sofort gilt diese neue Version von:

#### 6.3 Rettungswürfe

Außerhalb des Krankenhauses: Fügst du einer deiner Einheiten ihren letzten Treffer zu, wirf 1 Würfel (1)

- Ergebnis , der et ? Einheit getötet. Lege sie in den Friedhof.
- Ergebnis , woder : Lege die Einheit ins Krankenhaus:
  - 1. Lege sie mit ihrer "reduzierte Stärke"-Seite auf ein freies Bett und platziere einen EKG-Marker auf ihr. Sie ist jetzt *komatös*. Hinweis: Du darfst vorher Einheiten entlassen, um ein freies Bett zu schaffen!
  - 2. Erhöhe 🚱 um 1.

**Komatöse Einheiten:** Einheiten mit EKG-Marker sind **komatös** und du kannst keine Aktionen auf sie verwenden - mit Ausnahme von *Heilung*. Alle Eigenschaften sind ebenfalls "ausgeschaltet".

#### Rettungswürfe für Infizierer:

Auch Infizierer führen Rettungswürfe durch. Fügst du einem Infizierer 1 Treffer zu, muss er sofort einen Rettungswurf durchführen.

- Ergebnis , der oder ? Setze den Infizierer zurück auf das Start-Feld seines Weges.
- Ergebnis █, █ oder █? Der Infizierer ist getötet lege ihn zurück in die Schachtel.

# Regel 8. Infektionsphase

In diesem Level ist die *Infektionsphase* die erste Phase jeder Runde!

In der *Infektionsphase* kann es zu *Krankheitsausbrüchen* kommen. Zusammen mit den noch schlimmeren *Ungehinderten Krankheitsausbrüchen*, kommen so mehr Zeds ins Spiel!

### 8.1 Infektionsphase - Ablauf



Der **Phasenreiter** steht für die *Infektionsphase*. Um die *Infektionsphase* abzuhandeln, gehe wie folgt vor:

- 1. Prüfe auf Infizierer: Prüfe, ob sich auf dem Spielplan Infizierer befinden (siehe *Farmingdale-Dossier*). Erhöhe für jeden Infizierer im Spiel, der *nicht* auf dem Start-Feld seines Weges steht, wum 1.
- 2. Überprüfe den Phasenreiter oder aktiven Ereigniskarte:
  - A) Steht dort "Nein"? Die Infektionsphase ist jetzt beendet. Gehe zur nächsten Phase.



B) Ist dort abgebildet? Führe einen Infektionswurf durch:
Wirf 2 Würfel und vergleiche das Ergebnis (die Summe beider Würfel) mit deiner derzeitigen Infektionsstufe ( ):

The first transfer of the second of the seco

- » Ist das Ergebnis größer als 😔? Glück gehabt! Die *Infektionsphase* ist jetzt beendet. Gehe zur nächsten Phase.
- » Ist die Summe gleich oder niedriger als ? Verringere um dein Würfelergebnis (Wird dir hier etwa geholfen? Nein! Das bedeutet, dass die kranken Bewohner der Zeds-Infektion erliegen!). Dann kommt es zu einem Krankheitsausbruch (siehe Regel 8.3)!

Infizierer

### 8.2. Ungehinderter Krankheitsausbruch

Wenn der Infektions-Anzeiger das letzte Feld der Infektionsleiste erreicht (bzw. wenn dich ein Effekttext dazu auffordert) musst du einen *Ungehinderten Krankheitsausbruch* durchführen. Wenn das passiert, führe zuerst den Effekt ganz zu Ende aus, der zum *Ungehinderten Krankheitsausbruch* geführt hat (zum Beispiel ein Nahkampf), dann:

- 1. Wirf aund verringere um die Summe deines Würfelergebnisses.
- 2. Führe einen Krankheitsausbruch (siehe Regel 8.3) durch, bei dem du statt einem normalen Zed, einen Super-Zed ziehen und legen musst.

#### 8.3. Krankheitsausbruch

- 1. Ziehe 1 Storykarte.
- Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed (bzw. 1 neuen Super-Zed bei *Ungehindertem Krankheitsausbruch*) auf das Dorf - Feld des Handlungsortes, das dem *Stadtzentrum* am nächsten liegt (Ansammlungslimit beachten - Regel 4.6).
- 3. Nahkampf? Befindet sich auf dem Feld eine Helden- oder Zivilisten-Einheit, musst du sofort einen Nahkampf durchführen (siehe Regel 6).
- 4. Führe den Effekttext der Storykarte aus (Sofort oder Behalten, siehe Regel 2).

# Beispiel für eine Infektionsphase

Als erstes überprüfst du, ob Infizierer im Spiel sind – das ist nicht der Fall. Als nächstes überprüfst du den Phasenreiter der Infektionsphase - er zeigt , also musst du würfeln. Du wirfst eine 1 und eine 4 und erhältst somit ein Ergebnis von 5. Du vergleichst dieses gefährlich niedrige Ergebnis mit deiner Infektionsstufe ( ), die derzeit 6 beträgt. Dein Ergebnis ist also niedriger und es kommt zu einem Krankheitsausbruch!

Zuerst verringerst du  $\bigodot$  um dein Würfelergebnis (also um 5) – der Infektions-Anzeiger kommt damit auf die 1.

Dann ziehst du 1 Storykarte. Jetzt musst du am Handlungsort – die Storykarte sagt, dass das der Highway-Weg ist – 1 neuen normalen Zed ziehen.

Du musst diesen Zed auf das Dorf-Feld legen, das dem Stadtzentrum am nächsten ist: das ist Ingeburg. Da sich hier jedoch eine deiner Zivilisten-Einheiten befindet, kommt es sofort zu einem Nahkampf (siehe Regel 6), der ironischerweise direkt erstmal wieder wur 1 erhöht!

Zuletzt musst du noch den Effekttext der Storykarte anschauen (das überspringen wir aber für dieses Beispiel ...)



### 8.4. Die Infektionsleiste und die Infektionsstufe

Auf der Infektionsleiste zeigt der Infektions-Anzeiger die aktuelle Infektionsstufe ( ) an– niedriger ist besser für dich und höher ist schlimmer. Musst du erhöhen oder verringern, verschiebe den Infektions-Anzeiger entsprechend.

Zusätzlich zu den Effekttexten von Karten, gibt es auch einige generelle Spieleffekte, die die Infektionsstufe beeinflussen: **Erhöhe** 🔂 ...

- ... um 1, jedes Mal, wenn es zu einem Nahkampf kommt (egal ob du oder ein Zed diesen angefangen hat).
- ... **um 1**, jedes Mal, wenn eine Einheit einen Rettungswurf durchführt und dadurch ins *Krankenhaus* kommt (und auch nur dann schickst du sie auf den *Friedhof*, passiert nichts)
- ... um 1 in der Infektionsphase für jeden Infizierer im Spiel, der *nicht* auf dem Start-Feld seines Weges steht.

Verringere 🚱 ...

- ... um 1, jedes Mal, wenn du eine Aktion Heilung ausführst.
- ... um 😝 😝, wenn dein Infektionswurf gleich oder niedriger als deine 🚱 war, oder es zu einem *Ungehinderten Krankheitsausbruch* kam *(siehe Regel 8.1 und 8.2).*

# Regel 9. Verbrauchsphase

Nachschub ( ) stellt Existenzmittel dar (Nahrung, Wasser, Kleidung, etc.), sowie grundlegende Baumaterialien, medizinische und Forschungsmaterialien. In der *Verbrauchsphase* (sowie für allerlei Aktionen) benötigst du genug Nachschub! Den aktuellen Nachschub kannst du stets auf der Nachschubleiste ablesen. Erhältst du oder musst du Nachschub abgeben bzw. bezahlen, verschiebst du einfach den Nachschub-Anzeiger auf der Leiste entsprechend.

### 9.1 Die Verbrauchsphase - Ablauf

Überprüfe den Phasenreiter der Verbrauchsphase auf der aktiven Ereigniskarte: Steht dort ...



- "0"? Dann ist die Verbrauchsphase beendet. Gehe zur nächsten Phase.
- "1"? Gib 1 Nachschub ab. Dann gehe zur nächsten Phase.
- "2"? Gib 2 Nachschub ab. Dann gehe zur nächsten Phase.
- "\* Mache einen Verbrauchswurf: Wirf 1 Würfel und vergleiche das Ergebnis mit der Anzahl von Spieler-Einheiten in den Betten des *Krankenhauses*. Ist dein Ergebnis gleich oder niedriger dieser Anzahl, gib 1 Nachschub ab; ist es höher, ist diese Phase beendet. Gehe zur nächsten Phase.

### 9.2 Nachschubknappheit

Wann immer du einen Nachschub abgeben **musst** und keinen hast, *ist das schlecht*. Für jeden Nachschub den du abgeben musst, aber nicht hast, musst du 1 deiner Einheiten 1 Treffer zufügen (siehe Regel 6.2). Du darfst nur *nicht-komatöse* Einheiten dafür wählen.

**Achtung:** Fügst du einer Einheit so ihren letzten Treffer zu, machst du natürlich wie üblich einen Rettungswurf (siehe Regel 6.3). Liegt diese Einheit im *Krankenhaus*, legst du sie stattdessen direkt in den *Friedhof*, wie bereits in Regel 5.5 erläutert.





# Übersicht über die neuen Spielelemente in diesem Level

Jetzt neu! Ab diesem Level beginnst du jede Runde mit der *PRFN-Phase* (siehe Regel 10). Du musst nun auf Chaos aufpassen, denn du kannst nun wegen zu viel Chaos das Spiel verlieren, und es gibt jetzt Dorfbewohner, Flüchtlinge und Plünderer, die du beachten musst! Zum Glück kannst du jetzt auch Verteidigungsstellungen bauen ...

- Chaos ist ein Marker, der von Zeds auf Feldern mit Namen hinterlassen wird (siehe Regel 4.7). Darauf musst du jetzt achten:
  - » Wenn du einen Chaosmarker legen musst, aber keinen hast, verlierst du das Spiel (siehe A-bis-Zed-Anleitung, Regel 1.3)!
  - » Felder mit Chaosmarker halten die meisten Einheiten (außer Zeds) davon ab, sich zu bewegen oder Aktionen auszuführen, einschließlich Spezialaktionen.
  - » Neue Zeds bevorzugen jetzt, wenn möglich, bei einem **Krankheitsausbruch** Felder mit Chaosmarker, wenn diese **näher** zum *Stadtzentrum* liegen als Dorf **3**-Felder. (siehe A-bis-Zed-Anleitung, Regel 8.3).
- Du kannst jetzt Verteidigungsstellungen bauen eine praktische Methode, einem Weg-Feld deiner Wahl einen starken Verteidigungsvorteil ( ) zu geben (siehe Regel 5.6);
  Eine Barrikade hat außerdem einen Goodbye-Effekt (siehe Regel 4.4 Hello/Goodbye-Effekte bei der Zeds-Aktivierung):
  Eine Barrikade wird zerstört, wenn ein Zed das Feld mit der Barrikade auf seinem Weg Richtung Stadtzentrum verlässt. Aber: Ein Rückzug löst nie Goodbye-Effekte aus.
- Dorfbewohner beginnen das Spiel auf Dorf \_\_\_\_\_-Feldern, sie zählen nicht zum Ansammlungslimit und können nichts tun. Wird ihr Dorf \_\_\_\_\_-Feld jedoch Zeds-kontrolliert, werden sie zu Flüchtlingen und bewegen sich 1 Feld in Richtung Stadtzentrum (siehe Regel 10.2 und A-bis-Zed-Anleitung, Regel 4.3).
- Flüchtlinge sind fliehende Dorfbewohner und können sich nicht zurückziehen oder kämpfen. Das einzige, was sie tun können, ist sich mit einer Aktion Bewegung 1 Feld in Richtung Stadtzentrum zu bewegen. Sie bewegen sich auch "automatisch" während der neuen PRFN-Phase dieses Levels. Auch Flüchtlinge zählen nicht zum Ansammlungslimit.
   Flüchtlinge führen einen Rettungswurf durch, wenn sie von einer Zeds-Einheit angefressen werden (siehe Regel 10.2) oder, wenn ihnen 1 Treffer aus einer beliebigen Quelle zugefügt wird.
   Und sie sind hungrig: Während der Verbrauchsphase musst du deinen Verbrauchswurf nun nicht nur mit der Anzahl Einheiten in den Betten des Krankenhauses, sondern auch inklusive der Anzahl von Flüchtlingen im Flüchtlingslager vergleichen.
- Plünderer sind besonders sie sind weder Zed, noch Spieler-Einheit. Sie tauchen auf den Start-Feldern auf und bekämpfen nicht nur Zeds, sondern auch deine Einheiten (aber keine Dorfbewohner und Flüchtlinge). Wenn sie zum Rückzug gezwungen werden, bewegen sie sich in Richtung ihres Start-Felds.



# Die neuen Regeln dieses Levels im Detail

Regel 4.7 Chaos und Zeds-Kontrolle (Zeds-Phase - Teil 2)

Felder mit Chaosmarker stellen feindliche Bereiche mit umherirrenden Zeds, Plünderungen, Feuern und anderen Zusammenbrüchen der gesellschaftlichen Ordnung dar. Zeds-kontrolliert: Ein Feld ist "Zedskontrolliert", wenn sich darauf Zeds und/oder Chaosmarker befinden.

Immer wenn Zeds, Super-Zeds oder Infizierer ein unverteidigtes Feld mit Namen betreten, oder es nach einem gewonnenen Nahkampf (wenn auch nur kurz) besetzt halten:

- Lege 1 Chaosmarker auf dieses Feld (auf jedem Feld kann so nur 1 Chaosmarker liegen).
- Wenn du einen Chaosmarker legen musst, aber keinen Chaosmarker mehr hast, verlierst du das Spiel (siehe A-bis-Zed-Anleitung, Regel 1.3).

Hinweis: Zeds verursachen kein Chaos auf Start-Feldern oder Feldern ohne Namen. Felder ohne Namen sind Weg-Felder, die nur eine Zahl haben, aber kein Schild mit irgendeiner Art von Namen.

Ein Chaosmarker auf einem Feld hat die folgenden Auswirkungen:

- Ein Feld mit Chaosmarker ist Zeds-kontrolliert.
- Angehalten: Spieler-Einheiten müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie ein Feld mit Chaosmarker betreten.
- Handlungsunfähig: Sobald sich eine Spieler-Einheit auf einem Feld mit Chaosmarker befindet, kannst du keine Aktionen mehr mit ihr ausführen (einschließlich Spezialaktionen!). Sie kann sich jedoch gegen einen Angriff verteidigen oder sich zurückziehen, wenn sie besiegt wurde. Andernfalls sitzt sie hier bis zur Organisationsphase fest (wenn Ordnung geschafft wird; siehe Regel 7.2).

Wenn sich mehrere Chaosmarker auf einem Feld befinden, dauert es mehrere Runden, bis die Einheit das Chaos vollständig beseitigt hat und wieder frei agieren

- Zeds-Einheiten sind nicht vom Effekt der Chaosmarker betroffen.
- Neue Zeds bevorzugen, wenn möglich, bei einem Krankheitsausbruch Felder mit Chaosmarker, wenn diese näher zum Stadtzentrum liegen als Dorf-Felder. (siehe A-bis-Zed-Anleitung, Regel 8.3).

Achtung! Auch wenn Zeds kein Chaos auf Feldern ohne Namen verursachen, können andere Umstände dazu führen! Wenn ein Effekt besagt, dass du auf ein bestimmtes Feld einen Chaosmarker legen musst, musst du das auch dann tun, wenn es ein Feld ohne Namen ist, oder sich dort bereits ein Chaosmarker befindet!

Ausnahmen: Pickles und Horatius können sich frei durch Felder mit Chaosmarker bewegen, aber sie können keine Ordnung schaffen. Flüchtlinge können sich ebenfalls frei durch Felder mit Chaosmarker bewegen, aber ebenso keine Ordnung schaffen.





# Beispiel Chaos & Kontrolle



Alle Felder mit Namen auf diesem Weg haben Chaosmarker!

# Regel 5.6 Verteidigungsstellungen bauen (Aktionsphase - Teil 3)

Du kannst mit deinen Einheiten die Verteidigung eines Feldes verbessern, indem du dort eine **Barrikade baust** oder einen **Stützpunkt** errichtest oder das Feld mit einem **Minenfeld** sicherst.

Barrikade: Jede deiner Einheiten (einschließlich Widerspenstige Zivilisten, aber mit Ausnahme von Pickles, Horatius, Flüchtlingen und Dorfbewohnern) können ein Barrikade auf ein Feld platzieren, indem sie 1 Aktion verwenden und 2 Nachschub ausgeben.

Was machen Barrikaden? Eine Barrikade gibt deinen Einheiten (und sogar Plünderern) auf diesem Feld einen erhöhten Verteidigungsvorteil (siehe Regel 6.1). Es ergibt keinen Sinn eine Barrikade auf einem Stadt-Feld zu errichten, da es bereits einen hat (und man nur den besten Verteidigungsvorteil eines Feldes erhält).

### Einschränkungen:

- Auf jedem Weg ist nur 1 Barrikade ODER der Stützpunkt erlaubt.
- Einmal platziert, kannst du eine Barrikade nicht entfernen. Nur ein Zed (normal, Super, bzw.
  Infizierer), der das Feld verlässt, um sich Richtung Stadtzentrum zu bewegen (siehe Regel 4.4)
  entfernt als Goodbye-Effekt eine Barrikade..
- Ein Zed, der sich von einem Feld mit Barrikade zurückzieht, zerstört diese Barrikade jedoch nicht.

Stützpunkt: Nur *Colonel Kingman* kann den *Stützpunkt errichten*, indem er 1 Aktion verwendet und 3 Nachschub ausgibt, wie auf seiner Karte angegeben. Der Stützpunkt gibt dem Feld, auf dem er errichtet wird, Der Stützpunkt kann nicht wieder entfernt werden, *er ist von nun an ein fester Bestandteil der Landschaft.* 

Minenfeld: Nur *Colonel Kingman* kann den Minenfeldmarker mit seiner "volle Stärke"-Seite auf sein Feld legen, indem er 1 Aktion verwendet, sowie 2 Nachschub und 1 Munition ausgibt, wie auf seiner Karte angegeben. Das Minenfeld kann nur 1x je Spiel platziert werden – und verbleibt dann dort.

Was macht das Minenfeld? Ein Minenfeld hat einen Hello-Effekt (siehe Regel 4.4 Hello/Goodbye-Effekte bei der Zeds-Aktivierung): Führe sofort einen gratis Fernkampf-Angriff gegen den Zed/Zed-Mob aus, der das Feld mit dem Minenfeld betritt. Die Stärke des Minenfelds ist auf dem Minenfeldmarker angegebenen. Nach der ersten Verwendung drehst du den Marker auf seine "reduzierte Stärke"-Seite. Nach der zweiten Verwendung entfernst du ihn aus dem Spiel.

# Regel 7.2 Ordnung schaffen (Organisationsphase - Teil 2)

Jetzt neu! Die Organisationsphase hat nun einen neuen Schritt: Nachdem du den Aktions-Anzeiger und alle Marker zurückgesetzt hast (siehe Regel 7.1), gehe nacheinander jedes Weg-Feld durch, auf dem sich eine deiner Einheiten (und/oder Plünderer und Nationalgarde UND ein Chaosmarker befindet (siehe Regel 4.7):

- 1. Entferne 1 Chaosmarker von diesem Feld.
  - » Du kannst von jedem Feld in jeder Runde nur 1 Chaosmarker entfernen.
- 2. Erhöhe 🚱 um 1.

Hinweis: Pickles, Horatius und Flüchtlinge können keine Ordnung schaffen.

Wo sind die gottverdammten Seabees, wenn man sie mal braucht?

Es sieht so aus, als müsstest du deine eigenen verbesserten Verteidigungsanlagen bauen, Bunkerhirn. Ich glaube an die Offensive und daran den Kampf zu den Zeds zu bringen, aber mit den geringen Mitteln kannst du nicht überall angreifen. Darum haben wir Barrikaden, um dir zu helfen die Stellung zu halten, wenn du bedrängt wirst.



Kingman, Minenfeld und Stützpunkt

# Regel 10. PRFN-Phase

Jetzt neu! Der Spielablauf (siehe Regel 1) beginnt ab diesem Level mit der PRFN-Phase.

PRFN steht für Plünderer, Rangers, Flüchtlinge und Nationalgarde. Das ist die Reihenfolge in der du diese Einheiten in dieser Phase aktivieren **musst** bzw. **darfst**, je nach Art der Einheit. Befindet sich eine Einheit nicht im Spiel, überspringst du sie einfach in der Reihenfolge.

#### 10.1 PRFN-Phase - Ablauf



1. Plünderer: Du musst alle Plünderer 1 Feld in Richtung *Stadtzentrum* bewegen. Handele nacheinander alle daraus resultierenden Nahkämpfe ab. Plünderer kämpfen gegen alles, auf das sie treffen – naja fast alles: Flüchtlinge und Dorfbewohner lassen sie in Ruhe (sie haben doch noch ein Gewissen ...). Mit solchen Einheiten teilen sie sich das Feld also einfach.

Wenn sie gegen Zeds kämpfen, behandle sie auf der Kampftabelle wie Spieler-Einheiten – wenn sie deine Einheiten bekämpfen, zählen sie für die Kampftabelle wie Zeds. Aber weil sie Menschen sind, erhalten sie als Verteidiger immer den Verteidigungsvorteil wund wenn sie im Nahkampf gegen Zeds kämpfen, musst du ebenso wun 1 erhöhen.

Siehe das Farmingdale-Dossier für weitere Details.



2. Rangers: Du darfst die Rangers-Einheit 1 Feld in eine Richtung deiner Wahl bewegen. Handele dann einen eventuell stattfindenden Nahkampf gegen Zeds ab. Siehe das Farmingdale-Dossier für weitere Details.



 Flüchtlinge: Du musst so viele unterschiedliche Flüchtlinge deiner Wahl 1 Feld in Richtung Stadtzentrum bewegen, wie auf dem Phasenreiter der PRFN-Phase der aktiven Ereigniskarte angegeben ist (d.h. 0,1 oder 2).





- » Wenn sich die Flüchtlinge dadurch auf ein Feld mit Zeds bewegen müssten, bleiben sie stattdessen stehen.
- 4. Nationalgarde: Du darfst die Nationalgarde-Einheit 1 Feld in eine Richtung deiner Wahl bewegen. Handele dann einen eventuell stattfindenden Nahkampf ab. Siehe das Farmingdale-Dossier für weitere Details.

Willst du wissen, was ich über die Nationalgarde denke? Du kannst deine Uhr nach ihnen stellen, denn sie kommen immer zu spät! Dennoch sind sie die Speerspitze des echten Militärs und deine mögliche Rettung; zu spät oder nicht, sie sind das Licht am Ende des Tunnels. In der Zwischenzeit sollten diese Radaubrüder genug Feuerkraft und den passenden Retterkomplex haben, um die Dinge auf ihrem Weg nach Farmingdale richtig zu stellen. Hör also auf zu meckern und sei dankbar für das was du hast!



### 10.2 Besonderheiten der Dorfbewohner/Flüchtlinge

#### Dorfbewohner werden zu Flüchtlingen

*Widerspenstige* Dorfbewohner (wie auch *Widerspenstige* Zivilisten) können sich nicht bewegen, bis Zeds ihr Feld betreten (auf dem die Dorfbewohner **unverteidigt alleine** stehen) oder bis Zeds einen Nahkampf auf diesem Feld gewonnen haben und das Feld Zeds-kontrolliert wird. Dann drehst du die Dorfbewohner auf die Flüchtling-Seite und bewegst sie 1 Feld in Richtung *Stadtzentrum*.



Dorfbewohner zählen nicht für das Ansammlungslimit (siehe Regel 5.2), können keine Aktionen verwenden, erleiden niemals Treffer und werden niemals getötet; sie werden stattdessen zu Flüchtlingen und fliehen.

Diese vertriebenen Leute sind zu Flüchtlingen geworden und beginnen ihren schrecklichen Leidensweg in der Hoffnung Schutz im Stadtzentrum zu finden.

#### Über Flüchtlinge

Flüchtlinge sind besondere Einheiten:

- Sie zählen nicht zum Ansammlungslimit, können aber ein Bett im Krankenhaus belegen.
- Sie können nicht kämpfen oder sich zurückziehen.

- Sie ignorieren Chaosmarker, können dafür aber keine Ordnung schaffen (siehe Regel 7.2).
- Sie werden angefressen, wenn sich ein Zed auf ihr Feld bewegt, ohne eine verteidigende Einheit, die die Flüchtlinge beschützen kann.
  - » Wenn sie **angefressen** werden: Erhöhe wum 2 und führe einen Rettungswurf durch, um zu sehen ob sie ins *Krankenhaus* kommen oder auf den *Friedhof* (siehe Regel 6.3).
  - » Wenn Zeds Flüchtlinge anfressen, zählt das nicht als "Kampf gewinnen" (Wichtig für Gehirne!-Karten).
  - » Dorfbewohner werden nie **angefressen**; stattdessen ziehen sie sich zurück und werden zu Flüchtlingen (die natürlich angefressen werden können, wenn diese Zeds sich erneut bewegen!).
- Flüchtlinge bewegen sich mit Aktionen *Bewegung*, die du für sie verwendest, oder automatisch in der *PRFN-Phase*. Sie bewegen sich dann 1 Feld weit. Andere Aktionen können sie nicht durchführen.
- Du kannst sie niemals freiwillig auf ein Feld mit Zeds bewegen.
- Kommen sie durch einen Rettungswurf ins Krankenhaus, erhalten sie wie üblich einen EKG-Marker. Wird der Marker durch die erste Aktion Heilung entfernt, lege sie sofort ins Flüchtlingslager.

#### "Erlöse uns von den Zeds!"

Wenn Flüchtlinge das Stadtzentrum betreten:

- 1. Erhöhe Qum 1.
- 2. Lege die Flüchtlinge ins Flüchtlingslager (es hat kein Ansammlungslimit).
  - Flüchtlinge im Flüchtlingslager verbessern deinen Abspann.
  - Flüchtlinge bewaffnen: Ab sofort (wenn du verzweifelt bist) kannst du in jeder Aktionsphase diese Spezialaktion verwenden, um 1 Flüchtling aus dem Flüchtlingslager zu entfernen und "zu bewaffnen": Dazu legst du den Flüchtling auf den Friedhof, um von dort 1 normalen Zivilisten deiner Wahl mit der "reduzierte Stärke"-Seite in das Stadtzentrum zu legen.



# Beispiel Bewegung & Ankunft von Flüchtlingen



Du hast in der PRFN-Phase bereits die Plünderer- und Rangers-Schritte abgehandelt. Die aktive Ereigniskarte zeigt im Phasenreiter der PRFN-Phase eine "1". Du musst also 1 Flüchtlinge-Einheit 1 Feld weit bewegen. Du wählst die Flüchtlinge auf Feld #2 des Vorstadt-Wegs und bewegst sie auf Feld #1.

Da du mehr Einheiten benötigst, die kämpfen können, entscheidest du dich während deiner Aktionsphase 1 Aktion zu verwenden, um die Flüchtlinge auf Stadt-Feld #0 (Suburbia) zu bewegen. Da Bürgermeister Hernandez sich im Spiel befindet und seine Eigenschaft Verkehrsleitung besagt, dass das Stadtzentrum von jeder sich bewegenden Einheit für 0 Bewegungspunkte betreten werden kann, schaffen es die Flüchtlinge direkt noch ins Stadtzentrum. Du legst sie ins Flüchtlingslager und erhöhst 🕞 um 1.

Du entscheidest dich dazu die Spezialaktion Flüchtlinge bewaffnen zu verwenden: Du legst diese Flüchtlinge in den Friedhof und nimmst 1 Einheit normale Zivilisten vom Friedhof und legst sie mit ihrer "reduzierte Stärke"-Seite (Stärke 2) ins Stadtzentrum.



# Level III: Geh Hirn!

Endlich **Wissenschaft!** Mit bahnbrechender Forschung kannst du nun das Gegenmittel für die Z.E.D.-Krankheit finden und sogar eine unfassbar mächtige Superwaffe erforschen!

# Übersicht über die neuen Spielelemente in diesem Level

Jetzt neu! Du kannst nun die Felder Büro im Krankenhaus und das Labor mit Wissenschaftlern betreten.

- Wissenschaftler ( ), die sich im Büro des Krankenhauses befinden, können einzigartige Vorteile aktivieren, solange sie sich dort aufhalten. Wissenschaftler im Labor erlauben es hingegen, Forschung zu betreiben. In jedem Büro und im Labor darf jeweils 1 Einheit liegen.
- Forschung ist eine neue Aktion, die du mit Wissenschaftlern (🔊) im Labor ausführen kannst, um ein Gegenmittel zu entdecken, das die Infektionsstufe (😯) jede Runde senkt, und/oder um die Superwaffe zu entwickeln, die deinem Kampf gegen die Horden von Zeds angepasst werden kann. Darüber hinaus hat es einen großen Einfluss auf den Abspann und das Schicksal der Welt, ob du das Gegenmittel entdeckt hast!





Die beiden Felder Büro im Krankenhaus.

Das Labor

# Die neuen Regeln dieses Levels im Detail

### Regel 5.7 Aktion: Forschung (Aktionsphase - Teil 4)

Jedes Spiel beginnt immer mit der Karte *Im Auftrag des DPC* im Forschungskartenablagestapel. Die **oberst**e Karte dieses Stapels ist immer die **aktive Forschungskarte**.

Was du zum Forschen benötigst, geben die Forschungsvorrausetzungen an – diese findest du im Kasten Nächste Forschung im unteren Teil der aktiven Forschungskarte. Hier steht, welches Würfelergebnis du benötigst, um erfolgreich zu forschen und ob und wieviel Nachschub du für den Versuch bezahlen musst.

Eine **erfolgreiche Forschung** deckt die nächste Karte des Forschungsstapels auf – zuerst sind das Karten der *Grundlagen-Forschung*, dann der *Durchbruch-Forschung*. Die neu aufgedeckte Karte legst du dann auf den Forschungskartenablagestapel. Sie ist die neue aktive Forschungskarte.

**Achtung:** Um eine Aktion *Forschung* auszuführen, muss ein Wissenschaftler ( im Labor sein.

# Im Auftrag des DPC Diese Karte ist auch die erste Karte des Ablagestapels.







#### So führst du eine Aktion Forschung aus:

- 1. Bezahle die in den Forschungsvorraussetzungen geforderte Anzahl Nachschub, wenn nötig.
- 2. 📦 und überprüfe:

### Entspricht das Würfelergebnis der Forschungsvorraussetzung?

Die Forschung war **erfolgreich**: Ziehe die nächste Karte des Forschungsdecks und lege sie offen auf den Forschungskartenablagestapel. Sie ist nun die **neue aktive Forschungskarte**.

#### Entspricht das Würfelergebnis nicht der Forschungsvorraussetzung?

Die Forschung war nicht erfolgreich.

War die Forschung erfolgreich? Folge dem Effekttext der neuen aktiven Forschungskarte, soweit wie möglich.

- Achtung: Du darfst jede Runde nur 1x erfolgreich forschen. Ist dir das diese Runde bereits geglückt, darfst du in
  dieser Runde keine weitere Aktion Forschung ausführen. Das ist jedoch unabhängig von Effekttexten, mit denen du die
  nächste Karte der Forschung automatisch und gratis erhälst.
- Gibt ein Effekttext an: "Erhalte die nächste Karte der Forschung automatisch und gratis", ziehst und erforscht du die nächste Karte des Forschungsdecks, ohne dass du dafür die Aktion Forschung ausführen musst weder bezahlst du die Aktion, noch musst du würfeln. Sie wird sofort zur nächsten aktiven Forschungskarte. Führe ihren Effekttext sofort aus.

#### Das Gegenmittel

Wenn du das Gegenmittel entdeckst, ersetzt du den Infektions-Anzeiger durch den Gegenmittel-Marker (die andere Seite der *Letzten Komponente*). Liegt der Gegenmittel-Marker auf der Infektionsleiste, verringerst du am Ende jeder Organisationsphase  $\Theta$  um 1.



#### Die Superwaffe

Durch die Forschung kannst du die Superwaffe entwickeln. Diese besteht aus 4 Komponenten. Wenn du die 1. Komponente erforschst, legst du den Superwaffe-Marker auf das Superwaffe-Feld und wählst 1 der zur Verfügung stehenden Komponenten aus.

#### Diese Komponenten stehen dir zur Wahl:



Zed-Schlagring: Erhalte 1≯ in jedem Nahkampf mit dir als Angreifer.



*HypnoZe-Waffe:* Erhalte 1▶ in jedem deiner *Fernkampf-*Angriffe.



Zweifach-Phosphormunition: Fügst du mit einem deiner Fernkampf-Angriffe 2 oder mehr Treffer zu, müssen sich alle Zeds auf dem angezielten Feld zurückziehen (siehe Regel 6.4).



Gasgranate: Du darfst 1 Aktion verwenden und ein Feld wählen, das an eine deiner Einheiten angrenzt. Dort fügst du insgesamt 4 Treffer zu. Verteile diese Treffer so gleichmäßig wie möglich auf alle Zeds auf diesem Feld und platziere dort 1 Chaosmarker.



Zed-Snack: Wenn sich Spieler-Einheiten (nur diese) gegen Zeds-Einheiten im Nahkampf verteidigen, fügen sie der angreifenden Zeds-Einheit oder dem Zeds-Mob nach dem Angriff 1 zusätzlichen Treffer zu.

- Diese Komponenten werden nicht abgelegt, wenn du sie verwendest, sondern bleiben so lange aktiv, wie du sie im Spiel hast. Erforschst du eine neue Komponente, wählst du eine noch nicht gewählte Komponente aus und legst sie zur Superwaffe. Du kannst nicht mehr als 4 Komponenten aktiv haben und du kannst die 4. Komponente nur dann erhalten, wenn du sie mit der Heldin *Professor Agee* im *Labor* erforschst.
- Alle deine Zivilisten und Helden (inklusive *Pickles* und *Horatius*) können die Effekte der Superwaffe nutzen. Die Nationalgarde kann sie jedoch erst nutzen, nachdem sie das erste Mal ein Stadt-Feld (inkl. *Stadtzentrum*) betreten hat.

# Regel 7.3 Gegenmittel verteilen (Organisationsphase - Teil 3)

Liegt der Gegenmittel-Marker auf der Infektionsleiste, verringerst du  $\bigodot$  um 1.

Du kannst nie genug Wege haben, Zeds zu töten - das ist das Evangelium nach Hauser. Scheint so, als würden die Eierköpfe im Labor einige neue Spielzeuge für uns ausbrüten. Dann kannst du dich wie ein Kind freuen, das zu Weihnachten seine Geschenke auspackt – schieß dir aber kein Auge aus!

Oorah!





Ab jetzt feuern die Zeds aus allen Rohren. Selbst aus denen, die unterirdisch verlaufen ...

# Übersicht über die neuen Spielelemente in diesem Level

Jetzt neu! Ab diesem Level spielst du auf der B-Seite des Spielplans. Dort findest du unter anderem einen neuen Weg – den Tunnel-Weg – den du nun ebenso verteidigen musst. Glücklicherweise wird auch der *Red Diamond-*Sicherheitsdienst eingeführt, der dir dabei hilft die Tunnel-Zeds vom *Stadtzentrum* fernzuhalten.

- Der Tunnel-Weg befindet sich auf der B-Seite des Spielplans und stellt eine neue Möglichkeit für die Zeds dar, das Stadtzentrum zu erreichen.
- Der Tunnel-Weg hat ein besonderes Ansammlungslimit für Zeds:
  - » Katakomben-Felder: kein Limit!
  - » Start-Feld und Städtischer Untergrund: wie üblich Limit von 2.
  - » Alle anderen Tunnel-Felder: Ansammlungslimit von 1.
- Der Tunnel-Weg hat ein besonderes Ansammlungslimit für deine Spieler-Einheiten:
  - » Katakomben-Felder: kein Limit!
  - » Städtischer Untergrund: Limit von 2
  - » Alle anderen Tunnel-Felder haben ein Ansammlungslimit von 1.
- Langstrecken-Fernkampf funktioniert nicht im Tunnel-Weg (siehe die A-bis-Zed-Anleitung, Regel 4.4).
  - » Auf dem Tunnel-Weg ziehst und legst du bei einem **Krankheitsausbruch** neue Zeds und Super-Zeds auf das Start-Feld (außer natürlich, es gibt ein Feld mit Chaosmarker).

# Die neuen Regeln dieses Levels im Detail Regel 11. Der Tunnel-Weg

Dieser Weg verläuft "unterirdisch", während alle anderen Wege "oberirdisch" verlaufen. Dies ist ein wichtiger Unterschied für einige der Ereignisse und hat auch andere "thematische" Auswirkungen. Der Tunnel-Weg hat keine Dorf-Felder.

- Kein Langstrecken-Fernkampf: Diesen besonderen Fernkampf-Angriff kannst du auf dem Tunnel-Weg nicht ausführen.
- Petra's Angels und die Nationalgarde können niemals den Tunnel-Weg betreten (siehe Farmingdale-Dossier) die passen da einfach nicht rein ...

#### Der Tunnel-Weg besteht aus:

- Felder mit Namen: Chromotechnics Lab (#7), Büroanlage Dr. Marteuse (#4), Sicherheits-Checkpoint (#2) und Städtischer Untergrund (#0).
- Katakomben-Felder (#3 und #5):
  - » Sie sind keine Felder mit Namen.
  - » Es gibt dort kein Ansammlungslimit, aber das bedeutet auch, dass sich dort keine Zeds-Mobs formen (siehe Regel 4.6).
  - » Wenn der Tunnel-Weg aktiviert wird, versuchen Zeds, die gemeinsam auf einem Katakomben-Feld stehen, es einzeln nacheinander zu verlassen: beginnend beim stärksten Zed, dann absteigend.

Die letzte unterirdische Begegnung, die ich hatte, war mit einer Latrine. Dabei gibt es viel Schlimmeres als das, was da aus den Tunneln von Farmingdale kommt (falls du dir das vorstellen kannst). Ich hoffe dem Idioten, der sich dieses Red Diamond-Netz an Tunneln ausgedacht hat, sitzt gerade der faulige Atem eines Zeds im Nacken.

- » Wenn eine deiner Einheiten ein Katakomben-Feld betritt, auf dem sich mehrere Zeds befinden, musst du sie einen nach dem anderen bekämpfen, bis alle Zeds auf diesem Feld getötet sind, einer von beiden sich zurückziehen muss oder deine Einheit getötet wurde bzw. per Rettungswurf ins Krankenhaus kommt. Die Reihenfolge, in der du die Zeds bekämpfst, ist dir überlassen.
- Wenn ein Zed ein Katakomben-Feld betritt, auf dem sich mehrere deiner Einheiten befinden, entscheide welche Einheit verteidigt und führe einen normalen Nahkampf aus. Wenn die verteidigende Einheit sich zurückziehen muss, müssen sich jedoch auch alle Nicht-Zeds-Einheiten auf diesem Feld zurückziehen.
- » Immer wenn sich eine deiner Einheiten oder Zeds von einem Katakomben-Feld weg bewegen wollen, müssen sie würfeln, um aus den Katakomben zu entkommen. Dadurch kann es passieren, dass sie sich verirren! Es kann aber auch sein, dass sie einfach nur stehen bleiben ...

Katakomben-Wurf: , um aus den Katakomben zu entkommen:

- / / Normale Bewegung.
- $\blacksquare$  /  $\blacksquare$  = Stehen bleiben.
- **E** = Verirrt! Folge dem Ablauf, der unter *Verirrt!* beschrieben ist.

Red-Diamond-Freigabe: Einheiten mit dem *Red-Diamond-*Symbol ( entkommen immer automatisch und müssen nicht würfeln. Sie können sich also niemals *verirren*.

#### Verirrt!

Hat sich deine Einheit oder ein Zed verirrt, ar erneut und versetze sie/ihn auf das erwürfelte Weg-Feld.

#### Dann überprüfe:

- a) Ist das erwürfelte Weg-Feld dasselbe Katakomben-Feld, auf dem sie/er sich verirrt hat? Die Einheit/der Zed wird sofort getötet. Es gibt dabei keinen Rettungswurf.
- b) Ist es ein anderes Weg-Feld?
  - » Beachte dort das Ansammlunglimit, falls notwendig.
  - » Handle eventuelle Nahkämpfe dort ab; die verirrte Einheit/Zed ist dabei der Angreifer.
  - » Versetzt du einen verirrten Zed w\u00e4hrend der Zeds-Phase Richtung Start-Feld, wird er in dieser Phase nicht erneut aktiviert.
  - » Hat die Einheit/Zed noch weitere Bewegungspunkte, darf sie sich vom versetzen Feld weiterbewegen. (Dies gilt sowohl für Einheiten, als auch Zeds mit besonderen Bewegungen, siehe dazu das Farmingdale-Dossier).
- Normale Tunnel-Felder (#1,#2,#4,#6,#7):
  - » Im Gänsemarsch: Das Ansammlungslimit beträgt hier sowohl für Zeds, als auch für deine Einheiten 1.
- Start-Feld:
  - » Hier gilt das reguläre Ansammlungslimit von 2.
  - » Bei einem Krankheitsausbruch ziehst und legst du neue Zeds und Super-Zeds hierher (außer natürlich es gibt ein Feld mit Chaosmarker).

Du musst in den Tunneln vorsichtig sein, Gung-Ho. Unsere Berichte besagen, dass die Katakomben weitaus schlimmer sind als alle Krankenhauskorridore, die du jemals gesehen hast. Mein XO, Mrs. Hauser, hat mir berichtet, dass dank der unterirdischen Tunnel überall in der Gegend um Farmingdale Zeds aus dem Boden kriechen. Das macht es schwierig eine Front zu bilden, denn diese verrottenden Zeds könnten einfach aus dem Boden hervorkriechen!

# Beispiel Bewegungen auf dem Tunnel-Weg

In dieser Zeds-Phase gibt es eine doppelte Aktivierung des Tunnel-Weges.

- 1. Als erstes musst du den Stärke 4 Zed auf dem Katakomben-Feld #3 aktivieren. Um dieses Feld verlassen zu können, musst du , um zu überprüfen, ob er aus den Katakomben entkommt. Der Wurf ist erfolgreich und er verlässt die Katakomben, aber bevor er das nächste Feld tatsächlich betreten kann, musst du einen Hello/Goodbye-Effekt abhandeln, da *Colonel Kingman* die Eigenschaft *Verteidigungsperimeter* hat. Du würfelst, um zu sehen, ob der Zed seine Bewegung rückgängig machen muss. Aber nein, er ist erfolgreich und betritt Feld #2. Weil sich das *Minenfeld* auf diesem Feld befindet, gibt es einen weiteren Hello/Goodbye-Effekt. In diesem gratis *Fernkampf*-Angriff der Stärke 7 hat der Zed kein Glück und du fügst ihm 2 Treffer zu. Der Marker des *Minenfelds* wird umgedreht, da er einmal eingesetzt wurde (siehe Regel 5.6). Schließlich greift der Zed *Colonel Kingman* im Nahkampf an. Aber der Colonel gewinnt und dem Zed werden weitere 2 Treffer zugefügt. Außerdem muss sich der Zed auf Katakomben-Feld #3 zurückziehen.
- 2. Der nächste zu aktivierende Zed ist der *Schläfer* Super-Zed auf der *Büroanlage Dr. Marteuse* (#4). Der Schläfer versucht sich auf Feld #3 zu bewegen. Aber Achtung erneut gibt es den Hello/Goodbye-Effekt von *Colonel Kingmans Verteidigungsperimeter*. Aber der *Schläfer* hat Glück ... Da es in den Katakomben kein Ansammlungslimit gibt, ist auch genug Platz für ihn.
- 3. Der nächste zu aktivierende Zed ist der stärkste Zed (Stärke 6) auf dem Katakomben-Feld #5. Er muss würfeln und sein Wurf gelingt: er bewegt sich auf die *Büroanlage Dr. Marteuse*.
- 4. Der K10 Super-Zed ist als nächstes an der Reihe; auch er muss würfeln, ob er aus den Katakomben entkommt obwohl das Feld Büroanlage Dr. Marteuse, mit dem Ansammlungslimit von 1, ja eigentlich schon voll ist. Und es kommt bitter: du würfelst eine 6 für den Super-Zed er verirrt sich also! Du würfelst erneut, um zu erfahren wo er auftauchen wird. Wieder eine 6, du musst ihn also auf Feld #6 versetzen. Allerdings ist dieses Feld voll; du wendest die Regel des Ansammlungslimits an, weswegen sich K10 zurück auf Chromotechnics Lab bewegen muss. Eigentlich hätte K10 jetzt noch einen Bewegungspunkt übrig (er bewegt sich normalerweise 2 Felder weit), aber da das nächste Feld voll ist bleibt er stehen.
- 5. Der Heuschrecke Super-Zed ist als nächstes an der Reihe; auch er muss würfeln, und würfelt dabei eine 🔣. Er muss stehen bleiben.
- 6. Zu guter Letzt aktivierst du den Zed auf Feld #6 und bewegst ihn auf das Katakomben-Feld #5. Den K10 Super-Zed auf dem Feld Chromotechnics Lab, aktivierst du nicht noch einmal das ist ja bereits geschehen.

Puh! Aber das war erst die erste Aktivierung! Der Tunnel-Weg hatte ja eine doppelte Aktivierung ...

- 1. Auf dem Katakomben-Feld #3 muss sich der Stärke 2 Zed zuerst bewegen. Mit dem Katakombenwurf verirrt er sich und du würfelst dabei für ihn eine 3. Gut für dich! Denn dadurch würde er wieder auf demselben Feld auftauchen stattdessen wird er also getötet!
- 2. Dann ist der *Schläfer* am Zug. Er wirft eine 1 und erzielt damit einen erfolgreichen Katakombenwurf er darf sich also auf das Feld von *Colonel Kingman* bewegen (bzw. es versuchen: *Kingman* hat schließlich den *Verteidigungsperimeter*!). Und tatsächlich die Bewegung muss rückgängig gemacht werden er bleibt in den Katakomben.
- 3. Der nächstgelegene Stärke 6 Zed auf der *Büroanlage Dr. Marteuse* ist dran: Wieder musst du für den *Verteidigungsperimeter* würfeln, was dir aber misslingt und der Zed sich daher auf das Katakomben-Feld #3 bewegt.
- 4. Auf Feld #5 befinden sich der *Heuschrecke Super-Zed* mit Stärke 4 und ein normaler Zed der Stärke 4. Gleichstand! Du darfst also entscheiden, wer sich zuerst bewegt. Du entscheidest dich für den *Heuschrecke* Super-Zed, dessen Katakombenwurf misslingt er muss stehen bleiben.
- 5. Der Stärke 4 Zed, würfelt ebenfalls, hat Erfolg und bewegt sich auf die Büroanlage Dr. Marteuse.
- 6. Zu guter Letzt geht der K10 Super-Zed 2 Felder vorwärts und gelangt so wieder auf das Katakomben-Feld #5.

# Zu Beginn der Zeds-Phase



# **Erste Aktivierung**



# Ergebnis der ersten Aktivierung



# **Zweite Aktivierung**



# Ergebnis der zweiten Aktivierung



verirrt & getötet

# Level V: Director's Cut!

Herzlichen Glückwunsch! Du hast es bis zur ultimativen Erfahrung geschafft!

Der *Director's Cut!* ist das volle, ungeschnittene Spielerlebnis. Ab hier werfen wir dir jeden Zombie-Apokalypse-Horror entgegen, den wir in die Schachtel packen konnten. Und sollen wir dir ein Geheimnis verraten? Du musst keine neue Regeln lernen - es kommen nur noch neue Karten dazu!



#### Das sind deine Einheiten - sie werden von dir kontrolliert:

Alle diese Einheiten sind Spieler-Einheiten und damit unter deiner Kontrolle. Du darfst Aktionen auf sie verwenden.



....

....



## **Impressum**

Autor: Hermann Luttmann Überarbeitung: Alan Emrich Spielentwicklung: Petra Schlunk Illustrationen: Tim Allen, Clark Miller

Texte: David Spangler

Grafikdesign: Noelle Le Bienvenu,

Chris Magoun, Barry Pike III

Deutsche Version:

Deutsche Texte: Peer Lagerpusch,

Moritz Mehlem, Benjamin Schönheiter

Grafikdesign deutsche Version:

Anja Pittner, atelier 198

Redaktion: Benjamin Schönheiter Realisation: Matthias Nagy

Besonderer Dank an: Sven Herrmann, Lines Hutter



© 2019 Frosted Games Matthias Nagy Sieglindestr. 7 12159 Berlin, Deutschland unter der Lizenz von Victory Point Games, LLC.

19

www.FROSTED(\M[\).de



F @ @FrostedGames

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

### Spielablauf

- 1. Decke die nächste Ereigniskarte auf
- 2. PRFN-Phase (siehe Regel 10)
- 3. infektionsphase (siehe Regel 8)
- 5. Zeds-Phase (Regeln 4 und 6)
- 6. Aktionsphase (siehe Regel 5)
- 7. Organisationsphase (siehe Regel 7)

# Ab 🗁: PRFN-Phase (Regel 10)

- Plünderer: Du musst alle Plünderer 1 Feld in Richtung Stadtzentrum bewegen.
- 2. Rangers: Du darfst die Rangers-Einheit 1 Feld in eine Richtung deiner Wahl bewegen.
- Flüchtlinge: Du musst so viele unterschiedliche Flüchtlinge deiner Wahl 1 Feld in Richtung Stadtzentrum bewegen, wie auf dem Phasenreiter der PRFN-Phase der aktiven Ereigniskarte angegeben ist.
- 4. Nationalgarde: Du darfst die Nationalgarde 1 Feld in eine Richtung deiner Wahl bewegen.

### Ab : Infektionsphase (Regel 8)

- Prüfe auf Infizierer: Prüfe, ob sich auf dem Spielplan Infizierer befinden (siehe Farmingdale-Dossier). Erhöhe für jeden Infizierer im Spiel, der nicht auf dem Start-Feld seines Weges steht, um 1.
- 2. Überprüfe den Phasenreiter 😡 der aktiven Ereigniskarte:
  - A) Steht dort "Nein"? *Infektionsphase* beendet. Gehe zur nächsten Phase.
  - B) Ist dort abgebildet? Führe einen Infektionswurf durch:
- 3. Wirf 2 Würfel und vergleiche das Ergebnis (die Summe beider Würfel) mit deiner derzeitigen Infektionsstufe ( :):
  - » Ist das Ergebnis größer als dein 😌? Infektionphase beendet. Gehe zur nächsten Phase.
  - » Ist die Summe gleich oder niedriger als dein 😌? Verringere 👽 um dein Würfelergebnis. Dann kommt es zu einem *Krankheitsausbruch* (siehe Regel 8.3)!

#### Krankheitsausbruch

- 1. Ziehe 1 Storykarte.
- Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed (bzw. 1 neuen Super-Zed bei *Ungehindertem Krankheitsausbruch*) auf das Dorf = Feld (bzw. Feld mit Chaosmarker) des Handlungsortes, das dem *Stadtzentrum* am nächsten liegt.
- 3. Nahkampf?
- 4. Führe den Effekttext der Storykarte aus.

# Ab 🗁: Verbrauchsphase (Regel 9)

- "0"? Verbrauchsphase beendet. Gehe zur nächsten Phase.
- "1"? Gib 1 Nachschub ab. Gehe zur nächsten Phase.
- "2"? Gib 2 Nachschub ab. Gehe zur nächsten Phase.
- "\*\*\* Mache einen Verbrauchswurf: und vergleiche mit Einheiten in Betten des Krankenhauses + Flüchtlingen im Flüchtlingslager. Ergebnis gleich oder niedriger? Gib 1 Nachschub ab; Höher? Gehe zur nächsten Phase.

# Zeds-Phase (Regel 4)

• Platziere Chaosmarker, wenn notwendig (siehe Regel 4.7).

# Aktionsphase (Regel 5)

Neue Spezialaktion

• 🗂 Flüchtlinge bewaffnen (1/Runde)

# Neue Aktionen:

- 🗁 Heilung
- 🗁 Verteidigungsstellungen bauen
- Ö Forschung

# Das kostet dich keine Aktionen:

• 🗂 Entlasse Einheiten aus dem Krankenhaus

# Wichtiges zur Aktion Heilung

- Maximal 1 Heilung je Einheit je Runde
- Regeneriere 1 Treffer.
- Verringere wum 1.

#### Organisationsphase (Regel 7)

- 1. Lege die aktive Ereigniskarte ab.
- 2. Drehe alle Aktions-Marker (Spezialaktionen und Spieleraktionen) auf ihre aktive Seite.
- Jedes Weg-Feld mit deinen Einheiten (und/oder Plünderer und Nationalgarde, nicht Pickles und Horatius und Flüchtlinge) UND Chaosmarker:
  - » Entferne 1 Chaosmarker von diesem Feld. (Du kannst von jedem Feld in jeder Runde nur 1 Chaosmarker entfernen.)
  - » Tust du das, erhöhe wum 1.
- 4. Verringere um 1 ,wenn das Gegenmittel entdeckt wurde.