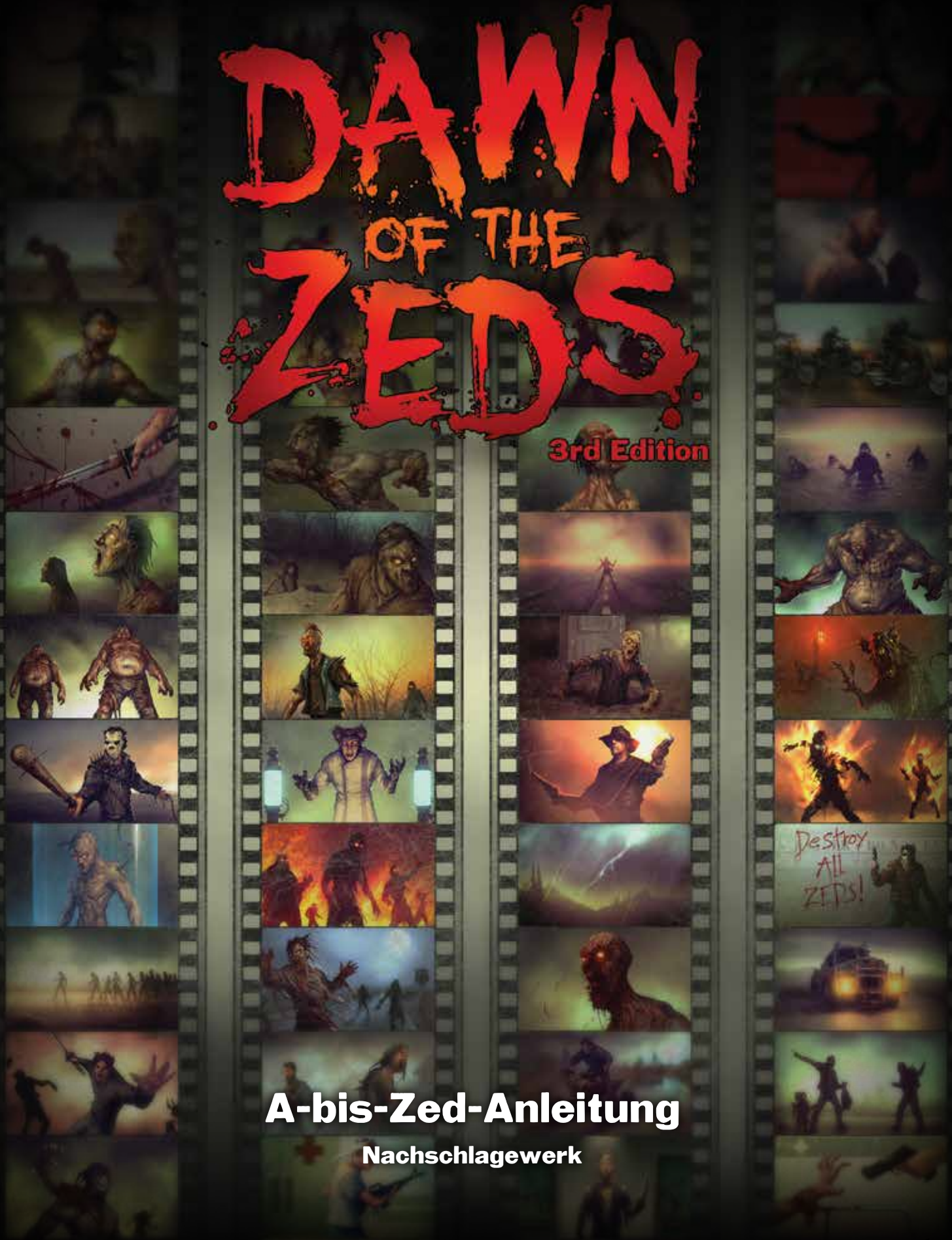
HERMANN LUTTMANN'S

DAWN OF THE ZEDS

3rd Edition



A-bis-Zed-Anleitung

Nachschlagewerk

Sehr geehrter Verteidiger *Farmingdales*,

du hältst hier die definitive Referenz für alles Wissenswerte rund um *Farmingdale* in den Händen. Dieses Nachschlagewerk, das ein gewiefter Marketingfritze die **A-bis-Zed-Anleitung** genannt hat (und dabei so viel Geld in die Wortspielkasse zahlen musste, dass die gesamte Rathausbelegschaft im Diner einen Brunch zahlen konnte...), enthält alle Regeln, die du, tapferer Verteidiger, deine lebensmüden Helden und vielleicht deine Freundesschar „besorgter Bürger" wissen müsst, um sich den Zombiehorden zu stellen.

Wir geben aber zu bedenken: Obwohl wir die Regeln mit Levelmarkierungen versehen haben, werden sie hier in ihrer Gesamtheit präsentiert (das entspricht dem Spiel auf ***Director's-Cut***-Level).

Spielst du auf einem niedrigeren Level, ist es sinnvoller, die Anleitung zum ***Basis-Spiel*** oder ***Level Up*** zu Rate zu ziehen.

Aber hier ist alles feinst säuberlich von A-bis-Zed, äh Z, sortiert, damit du später nicht mehr in mehreren Anleitungen wühlen musst.

Wir wünschen dir und deinen Freunden viel Spaß beim ultimativen Zombie-Survival-Spiel,

Dein Team von ***Frosted Games*** und ***Victory Point Games***!

Inhaltsverzeichnis

Wie verwende ich diese Anleitung? 3
Level & Farben 3
Goldene Regel 3
Allgemeine Symbol- und Begriffsübersicht 3
Regel 1. Spielablauf 4
1.1 Rundenablauf 4
1.2 Ereignis- und !-Ereigniskarten 4
1.3 Gewinnen und Verlieren 4
Regel 2. Eine Storykarte ziehen 5
Regel 3. Zeds kooperative Ereignisse 5
3.1 Zeds kooperative Bewegung (Z) 5
3.2 Zeds kooperative Platzierung (Z) 5
Regel 4. Zeds-Phase 6
4.1 Zeds-Phase - Ablauf 6
4.2 Kämpfen 6
4.3 Dorf-Felder ( ) 6
4.4 Hello/Goodbye-Effekte bei der Zeds-Aktivierung 6
4.5 Stadtzentrum 7
4.6 Ansammlungslimit der Zeds 7
Regel 4.7 Chaos und Zeds-Kontrolle 7
Regel 5. Die Aktionsphase 8
5.1 Aktionsphase - Ablauf 8
5.2 Aktion: Bewegung 9
Ansammlungslimit für Spieler-Einheiten 9
5.3 Aktion: Suchen 10
5.4 Aktion: Fernkampf 10
5.5 Aktion: Heilung 10
5.6 Verteidigungsstellungen bauen 11
5.7 Aktion: Forschung 11
5.8 Aktion: Anti-Einheit festnehmen 12
Regel 6. Einen Kampf abhandeln 12
6.1 Der Kampfablauf 13
6.2 Treffer zufügen 14
6.3 Rettungswürfe 14
6.4 Rückzug 15
6.4.1. Rückzug im Nahkampf 15
6.4.2. Rückzug im Fernkampf 15
6.4.3. Rückzug und neuer Kampf 15
6.4.4. Richtung des Rückzugs 15
6.4.5. Rückzug, wenn kein Platz ist 15
6.4.6. Zurückweichen 15
Regel 7. Organisationsphase - Teil 1 15
7.1 Aktionen zurücksetzen 15
7.2 Ordnung schaffen 16
7.3 Gegenmittel verteilen 16
Regel 8. Infektionsphase 16
8.1 Infektionsphase - Ablauf 16
8.2. Ungehinderter Krankheitsausbruch 16
8.3. Krankheitsausbruch 16
8.4. Die Infektionsleiste und die Infektionsstufe 16
Regel 9. Verbrauchsphase 17
9.1 Die Verbrauchsphase - Ablauf 17
9.2 Nachschubknappheit 17
Regel 10. PRFN-Phase 17
10.1 PRFN-Phase – Ablauf 17
10.2 Besonderheiten der Dorfbewohner/Flüchtlinge 17
Regel 11. Der Tunnel-Weg 18
Regel 12. Kompetitiver Modus 19
12.1 Spielablauf 19
12.2 Änderungen zu Regel 4. Zeds-Phase 19
12.3 Das Gefängnis 20
Regel 13. Das Spiel anpassen 20
13.1 Leichter 20
13.2 Schwerer 20
Anhang 21
Definitionen 21
Spielplanübersicht 21
Spieler-Einheiten 22
Zeds 22
Übersicht Hello/Goodbye-Effekte 22
Index 23
Rundenablaufübersicht 24
Regelzusammenfassungen 26

Wie verwende ich diese Anleitung?

Die Regeln des Ablaufes sind nicht hintereinander, weil sie durch das Level-Up-Prinzip zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingeführt wurden. Die *A-bis-Zed-Anleitung* eignet sich daher nicht als „Lesen-beim-Spielen"-Referenz, um sich daran entlang zu hangeln. Auf den Seiten 24 und 26 befindet sich jedoch eine ausführliche Zusammenfassung des Ablaufes, anhand dessen man sich beim Spielen entlang hangeln kann, bis man den Ablauf verinnerlicht hat (oder um später wieder in das Spiel hineinzufinden). Diese Anleitung ist ausschließlich als Referenzwerk gedacht, um alle Regeln an einem Punkt konzentriert zu haben.

Level & Farben

Jedes Level, sowie das kompetitive Spiel, sind farbkodiert. Diese *A-bis-Zed-Anleitung* enthält diese Level-Farbkodierungen, um kenntlich zu machen, ab welchem Level eine Regel relevant wird.

Goldene Regel

Wenn Regeln sich widersprechen: Die Regeln auf den Karten und besondere Angaben in den Leveln ersetzen im Widerspruchsfall alle anderen Spielregeln. Die Regeln dieser *A-bis-Zed-Anleitung* ersetzen im Widerspruchsfall die Regeln aus den Basis- und Level Up-Anleitungen.

Allgemeine Symbol- und Begriffsübersicht

Infektionsstufe/Infektion: – wird auf der Infektionsleiste erhöht oder verringert.

Nachschub: wird auf der Nachschubleiste angezeigt.

: Wirf 1 Würfel

: Wirf 2 Würfel

: Wald-Weg

: Berg-Weg

: Highway-Weg

: Vorstadt-Weg

: Tunnel-Weg bzw. Red Diamond-Freigabe *(nicht im Basis-Spiel!)*

Verteidigungsvorteil

: Zeds kooperative Platzierung *(fügt im Koop-Spiel weitere Zeds hinzu)**

: Zeds kooperative Bewegung *(zusätzliche Bewegung von Zeds im Koop-Spiel)**

: Levelangabe - bezieht sich auf oder erscheint erstmals im Basis-Spiel

: Levelangabe - Level I

: Levelangabe - Level II

: Levelangabe - Level III

: Levelangabe - Level IV

: Levelangabe - Level V

: bezieht sich auf oder wird nur verwendet im kompetitiven Modus

Angrenzend: Felder und Einheiten sind angrenzend zueinander, wenn sie auf dem Spielplan direkt miteinander verbunden sind.

Ersetzen: Musst du Zeds ersetzen, kommen die ersetzten Zeds am Ende des Vorgangs zurück in ihren jeweiligen Zeds-Beutel. Ist der Beutel während des Vorgangs leer, kommen sie schon während des Vorgangs zurück in den Beutel, um ausreichend Zeds zu haben.

Gratis Aktion: Eine gratis Aktion kostet dich, wenn nicht anders angegeben, weder eine deiner Aktionen noch irgendwelche Ressourcen.

Handlungsort: Der Weg, der durch das Ziehen einer *Storykarte* bestimmt wird (siehe Regel 2).

Oberirdisch: Spielst du mit der „A"-Seite des Spielplans, dann sind alle Wege auf dem Spielplan oberirdisch.

Unterirdisch: Spielst du mit der „B"-Seite des Spielplans, sind alle Felder des Tunnel-Weges unterirdisch. Die anderen Wege sind oberirdisch.

Zeds: Wenn nicht ausdrücklich gesagt wird, dass etwas nicht für eine bestimme Sorte Zed gilt, meint der Begriff ***Zed*** immer alle Zeds – egal ob es ein normaler Zed, ein Super-Zed oder ein Infizierer ist. Sollte einmal „Zed/Zeds-Mob" stehen, ist dies nicht als Ausschluss für Infizierer zu sehen, sondern hilft dem Verständnis des Effektes. Anderenfalls steht ausschließlich etwa „normaler Zed" oder „Super-Zed" oder „jeder Infizierer".

Ziehe 1 neuen Helden/heldenhaften Zivilisten*: Ziehe 1 zufälligen Helden/heldenhaften Zivilisten aus denen, die im Spielaufbau für diesen Level zur Verfügung standen, aber nicht gewählt oder gezogen wurden. Lege ihn und seine Karte wie im Effekt angegeben.

Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed*: Ziehe 1 zufälligen normalen Zed aus dem Zeds-Beutel und lege ihn entsprechend.

Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed auf das Start-Feld jedes Weges*: Platziere für jeden Weg 1 neuen normalen Zed auf dem Start-Feld dieses Weges. Befinden sich schon zwei Zeds auf einem Start-Feld, lege den neuen Zed auf ein anderes Start-Feld deiner Wahl.

Ziehen: Ziehen ist immer zufällig - das Gegenteil von zufällig ziehen ist „wählen".

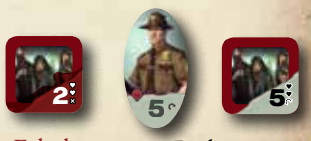
Zivilisten: Wenn Regeln, Karten oder Effekte von *Zivilisten* reden, dann meinen sie damit sowohl **normale** als auch **heldenhafte Zivilisten**. Das gilt aber **nicht** andersherum – redet ein Effekt ausdrücklich über heldenhafte Zivilisten, meint das auch nur heldenhafte Zivilisten!

zusätzliche Aktion: Eine zusätzliche Aktion kostet dich keine Aktion der Aktionsleiste oder Spieleraktion; sie verbraucht aber Ressourcen. Zusätzliche Aktionen geben immer an, wie und für wen du sie verwenden darfst.

Achtung!: Musst du aus irgendwelchen Gründen normale Zeds ziehen und legen, aber der Beutel ist leer:

- Ziehe und lege stattdessen 1 neuen Super-Zed. Ist dies auch nicht möglich, passiert stattdessen nichts.
- Ausnahme: Bei *Krankheitsausbrüchen* musst du stattdessen einen Chaosmarker auf das Feld legen, wenn keine Zeds mehr zur Verfügung stehen!

***Wichtig:** Neue Zeds und Einheiten werden, falls nicht anders angegeben, immer mit **voller Stärke** auf den Spielplan gelegt.



Falsch Richtig

Regel 1. Spielablauf

Eine Partie *Dawn of the Zeds* spielst du über mehrere Runden, bis du das Spiel entweder gewonnen oder verloren hast. Jede Runde besteht aus einer Abfolge von Phasen.

Jede Runde beginnt damit, dass du die nächste Ereigniskarte des Ereigniskartendecks ziehst: dies ist die aktive Ereigniskarte für diese Runde.

Jede Ereigniskarte hat eine Phasenleiste in der Mitte, die den Rundenablauf zeigt: Folge einfach den Phasen der aktiven Karte von links nach rechts. Außerdem zeigt jede Ereigniskarte ein Ereignis. Am Ende einer Runde, nachdem du alle Phasen der Karte abgehandelt hast, legst du die Karte ab und führst die Organisationsphase durch.

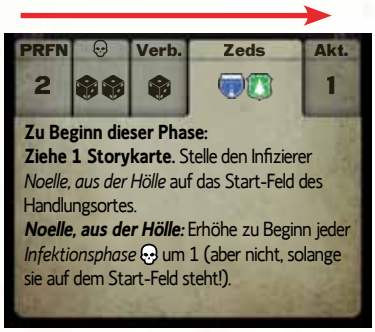
Dann beginnst du die nächste Runde, indem du die nächste Ereigniskarte ziehst.

1.1 Rundenablauf

Ziehe die oberste Ereigniskarte vom Ereigniskartendeck. Führe nacheinander diese Phasen aus:

1. **PRFN-Phase** *(siehe Regel 10)*: 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.
2. **Infektionsphase** *(siehe Regel 8)*: In der Infektionsphase kann es zu *Krankheitsausbrüchen* und *Ungehinderten Krankheitsausbrüchen* kommen.
3. **Verbrauchsphase** *(siehe Regel 9)*: Überprüfe den Phasenreiter der Verbrauchsphase auf der aktiven Ereigniskarte und bestimme den Verbrauch an Nachschub.
4. **Zeds-Phase** *(siehe Regel 4)*: In dieser Phase bewegen sich die Zeds auf den Wegen in Richtung *Stadtzentrum*.
5. **Aktionsphase** *(siehe Regel 5)*: Mit deinen Helden und Zivilisten führst du Aktionen aus, um Farmingdale zu beschützen.
6. **Organisationsphase** *(siehe Regel 7)*: In der letzten Phase wirfst du die aktive Ereigniskarte ab und machst ausgeführte Aktionsmarker wieder bereit. Ebenso wirst du *Ordnung schaffen* und eventuell das *Gegenmittel* verteilen.

Rundenablauf



Der hell gefärbte und hervorgehobene Phasenreiter zeigt einen Effekt für diese Phase an.

1.2 Ereignis- und -Ereigniskarten

Alle Ereigniskarten haben einen Effekttext, der ein Ereignis beschreibt. Dieses Ereignis führst du in der Phase aus, die der helle und hervorgehobene Phasenreiter anzeigt.

Es gibt 3 Zeitfenster, in denen ein Ereignis innerhalb einer Runde eintreten kann:

- **Zu Beginn dieser Phase**
  Führe den Effekttext vollständig aus, bevor du diese Phase ausführst.
- **Während dieser Phase**
  Beachte diesen Effekttext, während du diese Phase ausführst.
- **Am Ende dieser Phase**
  Führe erst diese Phase aus. Am Ende der Phase führe den Effekttext vollständig aus.

Kann ein Ereignis aus irgendeinem Grund nicht in seiner Phase ausgeführt werden, wird dieses Ereignis übersprungen.

Gleichstand brechen: Gibt es bei Wegen oder Einheiten einen Gleichstand oder erfüllt kein Weg die passenden Voraussetzungen, dann bestimmst du, welche der Wege oder Einheiten von dem Ereignis betroffen sind.

-Ereigniskarten

Die meisten dieser Spezialereignisse verhalten sich wie normale Ereignisse und haben entsprechend eine Phasenleiste. Einige von ihnen führen aber nicht zu einer normalen Runde (etwa *Gehirne!*-Karten oder *Die Nationalgarde ist da*). Folge dann einfach den Anweisungen auf der Karte.

1.3 Gewinnen und Verlieren

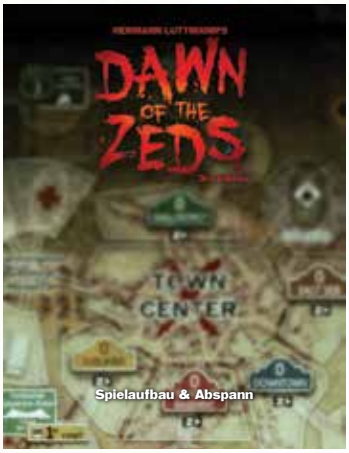
Du spielst so lange, bis ...

1. ... du das Spiel gewinnst. Die *Finale*-Ereigniskarte sagt dir, wenn du gewonnen hast.

ODER

2. ... du das Spiel verlierst. Das passiert,
   a) sobald ein Zed das *Stadtzentrum* betritt. Es findet kein Nahkampf mehr statt!
   b) wenn du einen Chaosmarker legen müsstest, aber alle bereits auf dem Spielplan liegen.

Wie wird sich die Welt an dich erinnern? Um festzustellen, wie gut du dich geschlagen hast, lies dir dann den passenden Abspann durch. Du findest die möglichen Abspanne im Heft *Spielaufbau und Abspann*.



Regel 2. Eine Storykarte ziehen

Wirst du im Spiel angewiesen: „Ziehe 1 Storykarte.", gehe wie folgt vor:

1. Ziehe die oberste Karte vom Stapel der Storykarten.
2. **Handlungsort?** Oben auf der Storykarte befindet sich der Bereich, der den Handlungsort bestimmt. Das ist der Weg, auf dem das **Ereignis** oder der ***Krankheitsausbruch*** stattfinden wird (z. B. Highway-Weg oder Wald-Weg), das zum Ziehen dieser Storykarte geführt hat. Manchmal steht dort auch:

   Mit den meisten/wenigsten Zeds: Vergleiche die Anzahl der Zeds (inkl. Super-Zeds und Infizierer) auf den einzelnen Wegen. Gibt es einen Gleichstand, darfst du wählen, welcher Weg davon betroffen ist.

   Mit dem meisten/wenigsten Chaos: Vergleiche die Anzahl der Chaosmarker auf den einzelnen Wegen. Gibt es einen Gleichstand, darfst du wählen, welcher Weg davon betroffen ist.

   Deine Wahl: Du darfst auswählen, welcher Weg der Handlungsort ist.

   Achtung: Manche Ereignisse finden nur **oberirdisch** statt. Ist der Handlungsort dabei der *Tunnel*, ersetzt du den Handlungsort daher stattdessen mit *Deine Wahl*.
3. Führe den Effekttext der Ereigniskarte am Handlungsort aus.
4. Nachdem du den Effekt abgehandelt hast, sieh dir den Effekttext der Storykarte an.
   Sagt der Effekttext ...
   a. **Sofort:** Führe sofort den Effekttext der Storykarte aus. Danach wirfst du diese Storykarte ab.
   b. **Behalten:** Du darfst diese Karte erstmal behalten. Auf der Karte ist angegeben, wann und wie sie in dieser oder einer späteren Runde ausgespielt werden kann, um den Effekttext der Karte zu nutzen. Erst dann wird sie, wenn nicht anders angegeben, abgeworfen.
5. Weiterspielen: Mach da weiter, wo du vor dem Ziehen der Storykarte aufgehört hast.

Storyabzweigungen: Es ist möglich, dass das Ziehen einer Storykarte zum erneuten Ziehen einer Storykarte führt. In diesem Fall handelst du zuerst die erste Karte vollständig, dann die zweite Karte vollständig (usw.) ab, bis du weiterspielst.

Stapel der Storykarten ist leer? Mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Stapel der Storykarten.

Regel 3. Zeds kooperative Ereignisse

Diese Ereignisse finden nur statt:

- bei Koop-Spielen (egal ob du wirklich mit mehreren Mitspielern spielst oder du Solo mit mehr als 1 Spieleraktions-Marker spielen möchtest)

— ODER —

- im kompetitiven Modus, wenn die Seite der Helden als Koop-Spiel spielt.

In echten Solo-Spielen kannst du diese Regel ignorieren.

Bei allen Zeds kooperativen Ereignissen (Z und Z) kommt es darauf an, wie viele Helden-Spieler es gibt:

Anzahl der Ereignisse = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1

3.1 Zeds kooperative Bewegung (Z)

Bei Z werden die stärksten Zeds oder Zeds-Mobs aktiviert *(siehe Regel 4.6)*, um sich zu bewegen. Dabei kann jeder Zed oder Zeds-Mob aber nur 1x aktiviert werden. Bei mehreren Aktivierungen aktiviert man stets den nächst-schwächeren Zed oder Zeds-Mob. Ein durch Z neu gebildeter Zeds-Mob gilt dabei als noch nicht aktiviert.

Bestimme, wie viele Zeds oder Zeds-Mobs aktiviert werden:

Anzahl an Z-Aktivierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1

Für jede Aktivierung, folge diesem Ablauf:

Schritt 1: Nur der stärkste einzelne Zed oder Zeds-Mob bewegt sich. Überprüfe die Stärke bzw. Gesamtstärke aller Zeds für jedes Feld auf dem Spielplan und finde den Zed oder Zeds-Mob mit der höchsten Stärke. Bei einem Gleichstand wähle den, der näher am *Stadtzentrum* liegt. Gibt es erneut einen Gleichstand, ist es eine Spieler-Entscheidung, welche der am Gleichstand beteiligten Zeds oder Zeds-Mobs aktiviert wird.

Schritt 2: Bewege diesen Zed oder Zeds-Mob 1 Feld Richtung *Stadtzentrum*. Ist die Bewegung nicht möglich, wähle den nächst-schwächeren Zed oder Zeds-Mob aus, der sich tatsächlich bewegen kann.

Schritt 3: Führe, wenn nötig, einen Nahkampf durch *(siehe Regel 6)*.

Hinweis 1: *Die Stärke von Infizierern und Super-Zeds zählt zu der Stärke der Zeds auf ihrem Feld.*

Hinweis 2: *Auf Katakomben-Feldern gibt es keine Mobs. Jeder Zed zählt dort einzeln.*

Hinweis 3: *Anti-Einheiten zählen bei Z nie.*

3.2 Zeds kooperative Platzierung (Z)

Bei Z werden zusätzliche Zeds gezogen und gelegt: je mehr Spieler mitspielen, desto mehr Zeds müssen gezogen und gelegt werden. Neue Zeds erscheinen dabei immer auf den Wegen mit den wenigsten Zeds.

Bestimme, wie viele Zeds oder Zeds-Mobs gezogen und gelegt werden:

Anzahl an Z -Platzierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1

Für jede Aktivierung, folge diesem Ablauf:

Ziehe 1 normalen Zed aus dem Zeds-Beutel. Legt ihn auf das Start-Feld des Weges, auf dem sich **jetzt** die wenigsten Zeds befinden. Gibt es einen Gleichstand, ist die Weg-Wahl nun Spieler-Entscheidung. Befinden sich auf dem Start-Feld bereits 2 Zeds, platziere den neuen Zed auf einem Start-Feld deiner Wahl, auf dem Platz ist *(siehe Regel 4.6)*.

Regel 4. Zeds-Phase

In der Zeds-Phase bewegen sich Zeds auf dem aktivierten Weg (bzw. den aktivierten Wegen) Richtung *Stadtzentrum*. Sobald ein Zed ein Feld betritt, auf dem eine Einheit/Plünderer steht, wird automatisch ein Nahkampf ausgelöst *(siehe Regel 6)*.

4.1 Zeds-Phase - Ablauf

Gehe in der Zeds-Phase wie folgt vor:

1. Überprüfe den Phasenreiter der Zeds-Phase der aktiven Ereigniskarte.
   Du aktivierst die angegebenen Wege von links nach rechts, indem du dort entweder neue Zeds ziehst und legst oder sie bewegst.

Hier wird zum Beispiel zuerst der Berg-Weg, dann der Highway-Weg aktiviert.

2. Aktiviere einen Weg nach dem anderen, bis alle Wege, die im Phasenreiter der Zeds-Phase der aktiven Ereigniskarte angegeben sind, aktiviert wurden.

   Einen Weg aktivieren:

   a. **Befinden sich keine Zeds auf dem Weg?** Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed auf das Start-Feld des Weges.

   b. **Befinden sich Zeds auf dem Weg?** Bewege jeden Zed auf dem Weg. Befindet sich mehr als 1 Zed auf einem Feld, bewegen sie sich gemeinsam weiter. Mehr als 1 Zed auf einem Feld ist ein **Zeds-Mob**.

   Schritt 1. Bewege die Zeds 1 Feld weiter in Richtung *Stadtzentrum*. Bewege auf jedem Weg immer zuerst die Zeds, die näher zum *Stadtzentrum* liegen, dann die weiter außen stehenden.

   Schritt 2. Treffen die Zeds dabei auf Spieler-Einheiten, Anti-Einheiten oder Plünderer, so wird ein Nahkampf ausgelöst und abgehandelt, bevor du die nächstgelegenen Zeds auf diesem Weg aktivierst, falls es welche gibt *(siehe Regel 6)*.

   - Bewegen sich Zeds auf ein Feld mit 2 (oder mehr) deiner Spieler-Einheiten, musst du bestimmen, welche Einheit davon im Nahkampf verteidigt. Du wendest nur die Stärke, Kampfboni und/oder Verteidigungsvorteile für diese Einheit an. Nur dieser Einheit werden alle Treffer zugefügt, die ihre Seite erleidet. Verliert deine verteidigende Einheit jedoch den Nahkampf und muss sich zurückziehen, so müssen sich alle deine Einheiten dort zurückziehen.
   - Es können sich maximal 2 Zeds gleichzeitig auf 1 Feld befinden (das ist das Ansammlungslimit, *siehe Regel 4.6*): Befindet sich schon ein Zed auf einem Feld, auf das sich zwei weitere bewegen wollen, so betritt nur der stärkere Zed das Feld und lässt den schwächeren zurück.

Doppelte Aktivierung: Erscheint ein Wegsymbol doppelt (zum Beispiel:), dann wird der Weg in dieser Runde zweimal nacheinander aktiviert. Das wird doppelte Aktivierung genannt.

„Aktiviere alle Wege." auf *Gehirne!*-Karten: Du bestimmst die Reihenfolge der Wege für die Aktivierung der Zeds, bis du jeden Weg aktiviert hast.

2x Handlungsort: In diesem Fall bestimmt das *Ziehen 1 Storykarte* (siehe Regel 2), welcher Weg aktiviert wird. Das „2x" bedeutet, dass dieser Weg zweimal aktiviert wird (doppelte Aktivierung).

Alle: Du bestimmst die Reihenfolge der Wege für die Aktivierung der Zeds, bis du jeden Weg aktiviert hast.

Alle x2: Du bestimmst die Reihenfolge der Wege für die Aktivierung der Zeds, bis du jeden Weg aktiviert hast. Du musst dabei nicht erst alle Wege einmal aktiviert haben, bis du sie ein zweites Mal aktivierst. Du bestimmst frei die Reihenfolge, bis jeder Weg insgesamt 2x aktiviert wurde.

Achtung: Versetzt du einen **verirrten** Zed während der Zeds-Phase näher Richtung Start-Feld, wird er in dieser Phase nicht erneut aktiviert. Aber hat der Zed hat noch weitere Bewegungen (wie etwa der *K10*-Super-Zed), darf dieser sich vom versetzen Feld noch weiterbewegen.

4.2 Kämpfen

Immer wenn ein Zed ein Feld eines Nicht-Zed (Helden, Zivilisten, Plünderer, Nationalgarde und Anti-Einheiten) betritt, wird ein Nahkampf ausgelöst.

4.3 Dorf-Felder ( )

Sobald Zeds das erste Mal *Widerspenstige* Zivilisten angreifen, die auf einem Dorf-Feld stehen, entfernst du ihren *Widerspenstig*-Marker. Du darfst sie ab sofort in der Aktionsphase bewegen.

Sobald Zeds das erste Mal ein Dorf-Feld betreten, auf dem *Widerspenstige* Dorfbewohner

a) unverteidigt alleine stehen, ...

und/oder

b) Zeds einen Nahkampf auf einem Dorf-Feld gewonnen haben und das Feld Zeds-kontrolliert wird, ...

... drehst du die Dorfbewohner auf die Flüchtling-Seite. Dann bewegst du sie 1 Feld in Richtung *Stadtzentrum (siehe Regel 10.2)*.

4.4 Hello/Goodbye-Effekte bei der Zeds-Aktivierung

Hello/Goodbye-Effekte werden ausgelöst, wenn Zeds ein Feld **betreten** oder **verlassen** wollen. Solche Effekte werden sofort ausgeführt, noch bevor ein Nahkampf ausgelöst wird.

Diese Effekte **müssen** ausgeführt werden, es sei denn, es handelt sich um die Eigenschaft eines Helden. Solche Effekte sind optional.

Hello-Effekte

Werden ausgelöst, wenn ein Zed auf ein Feld **gelegt** wird oder ein Feld **betritt**.

Goodbye-Effekte

Werden ausgelöst, wenn ein (aktivierter) Zed ein Feld **verlässt**, um sich in Richtung *Stadtzentrum* zu bewegen. Rückzüge lösen diese Effekte nicht aus!

Hello- und Goodbye-Effekte

Es ist möglich, mit einer Bewegung sowohl Hello- als auch Goodbye-Effekte auszulösen. **Verlässt** ein Zed ein Feld, werden zuerst Goodbye-Effekte für dieses Feld abgehandelt. Dann **betritt** er das neue Feld und löst dort die Hello-Effekte aus.

Eine Auflistung aller Hello/Goodbye-Effekte findest du im Anhang auf Seite 21.

4.5 Stadtzentrum

Wenn ein Zed (dazu zählen auch Infizierer) das *Stadtzentrum* betritt, findet kein großer Endkampf statt – du hast sofort verloren.

4.6 Ansammlungslimit der Zeds

Das Ansammlungslimit gibt an, wie viele Zeds/Super-Zeds gleichzeitig auf einem Feld sein dürfen.

Infizierer beachten das Ansammlungslimit nicht.

Das Ansammlungslimit auf allen **oberirdischen** Weg-Feldern und den **Start-Feldern** ist 2.

Auf den **unterirdischen** Tunnel-Feldern gilt für normale Tunnel-Felder (#1 #2 #4 #6 #7) ein Ansammlungslimit von 1. Auf den Katakomben-Feldern (#3 und #5) gibt es kein Ansammlungslimit, aber das bedeutet auch, dass sich dort keine Zeds-Mobs formen. Auf dem Feld *Städtischer Untergrund* und dem Start-Feld gilt ein Limit von 2.

Zeds-Mobs: Wenn sich mindestens 2 Zeds auf einem Feld befinden, bilden sie automatisch einen Zeds-Mob. Ein Zeds-Mob bündelt die Stärke-Werte seiner einzelnen Zeds zu einem gemeinsamen Wert zusammen. Diese addierte Stärke gilt im Nahkampf sowie für die *Zeds kooperative Bewegung (siehe Regeln 3 und 6)* und für Story- und Ereigniskarten. Ein Zeds-Mob bewegt sich gemeinsam.

Effekte von Super-Zeds können Mobs beeinflussen. Das *Farmingdale-Dossier* enthält alle wichtigen Informationen, wann das der Fall ist und wann nicht.

Ansammlungslimit erreicht: Ist das Ansammlungslimit auf einem Feld erreicht, beachte:

- Es können sich nur so viele Zeds auf das neue Feld bewegen, wie es das Ansammlungslimit auf dem neuen Feld erlaubt. Der Zed mit der geringeren Stärke wird immer zurückgelassen. Kann kein Zed das neue Feld betreten, bleiben sie einfach stehen.
- Wenn Zeds auf ein Feld gezogen und gelegt werden sollen, bei dem das Ansammlungslimit bereits erreicht ist, lege sie 1 Feld weiter nach hinten in Richtung ihres Start-Feldes. Gehe so vor, bis du ein Feld findest, auf dem etwas frei ist.
- Wenn Zeds sich zurückziehen sollen, ziehe sie 1 Feld weiter nach hinten in Richtung ihres Start-Feldes. Bewege sie dabei, bis sie das erste Feld erreichen, auf dem Platz für einen weiteren Zed ist. Es kann passieren, dass sich wegen des Ansammlungslimits nicht alle zurückziehenden Zeds zum selben Feld zurückziehen können. Dann zieht sich der stärkere Zed auf das Feld zurück, das näher am *Stadtzentrum* ist, und der schwächere Zed zieht sich so weit zurück, bis er ein Feld findet, auf dem Platz für ihn ist.
- **Start-Felder:** Ist auf einem Start-Feld kein Platz, wenn du einen neuen Zed ziehen und legen musst, oder ein Zed sich dorthin zurückziehen muss, legst du den Zed auf ein anderes Start-Feld deiner Wahl. Sind alle Start-Felder voll, kommt der Zed zurück in den Zeds-Beutel.

Regel 4.7 Chaos und Zeds-Kontrolle

Felder mit Chaosmarker stellen feindliche Bereiche mit umherirrenden Zeds, Plünderungen, Feuern und anderen Zusammenbrüchen der gesellschaftlichen Ordnung dar.

Immer wenn ein Zed ein **unverteidigtes** *Feld mit Namen* betritt oder es nach einem **gewonnenen Nahkampf** *(wenn auch nur kurz)* besetzt hält:

Lege 1 Chaosmarker auf dieses Feld (auf jedem Feld kann durch diesen Regeleffekt nur 1 Chaosmarker liegen).

Wenn du einen Chaosmarker legen musst, aber keinen Chaosmarker mehr im Vorrat hast, verlierst du das Spiel *(siehe 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.

Effekte von Chaosmarkern:

- 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 kann.
- 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 Regel 8.3)*.

- **Ausnahmen:** *Pickles* und *Horatius* können sich frei durch Felder mit Chaosmarker bewegen. Flüchtlinge können sich ebenfalls frei durch Felder mit Chaosmarker bewegen.

Achtung Ausnahme! 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 und/oder sich dort bereits ein Chaosmarker befindet!

Zeds-kontrolliert: Ein Feld ist „Zeds-kontrolliert", wenn sich darauf Zeds und/oder Chaosmarker befinden.

Beispiel Chaos & Kontrolle

Alle **Felder mit Namen** auf diesem Weg haben Chaosmarker!

Regel 5. Die Aktionsphase

Für deine Aktionsphase erhältst du Aktionen aus verschiedenen „Quellen": von der aktiven Ereigniskarte, von deinen Spieleraktions-Markern (1 pro Spieler) und von deinen Spezialaktions-Markern, die dir einige Helden oder anderen Einheiten im Spiel geben.

- **Aktionen**, die du von der **Ereigniskarte** bekommst, werden auf der **Aktionsleiste** angezeigt.
- Für die **Spieleraktionen** hat jeder Spieler **1** Spieleraktion-Marker.

Immer wenn es heißt **„Verwende 1 Aktion"**, kannst du eine **Spieleraktion** oder eine **Aktion von der Aktionsleiste** verwenden.

Hinweis: Spielst du kooperativ, darf jeder Spieler selbst bestimmen, wie seine Spieleraktion verwendet wird. Über Aktionen von der Aktionsleiste wird gemeinsam beschlossen.

- Eine **Spezialaktion** ist eine besondere Aktion, die direkt von einem Helden oder einer anderen Einheit durchgeführt wird. Du darfst sie nur für ihre Aktion verwenden. Das kostet keine weitere Aktion von der Aktionsleiste oder eine Spieleraktion. Generell gilt: Im Gegensatz zu „normalen" Aktionen, die du für beliebige Spieler-Einheit auf dem ganzen Spielplan ausgeben kannst, führen diese Spezialaktionen immer diese Einheiten direkt aus. Solche Spezialaktionen können dazu führen, dass du weitere Aktionen erhältst. Wenn nicht anders angegeben, sind dies zusätzliche Aktionen, für die du keine weiteren Aktionen von der Aktionsleiste oder Spieleraktionen ausgeben musst.

5.1 Aktionsphase - Ablauf

1. Stelle fest, wie viele **Aktionen** du von der aktiven Ereigniskarte erhältst. Setze den **Aktions-Anzeiger** auf der **Aktionsleiste** auf diese Zahl.
2. Verwende Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl:
   a. **Spezialaktionen:** Nutze die Spezialaktion einer Einheit. Drehe den **Spezialaktion-Marker** auf die Aus!-Seite und führe die Aktion aus, wie auf der Karte angegeben.
   b. **Verwende 1 Aktion** (von der Aktionsleiste oder eine Spieleraktion), um mit einer Spieler-Einheit (=jede Einheit, die du kontrollierst) eine Aktion auszuführen. Das kann auch eine Eigenschaft eines Helden oder heldenhaften Zivilisten sein, die du „als Aktion" nutzen musst.

   Um 1 Aktion zu verwenden, folge diesen Schritten:

   Schritt 1. Drehe einen **Spieleraktion**-Marker auf die Aus!-Seite oder gib **1 Aktion von der Aktionsleiste** aus.

   Verwende den Aktions-Anzeiger auf der Aktionsleiste, um deine Aktionen herunterzuzählen, wenn du sie ausgibst.

   Schritt 2. Bezahle alle zusätzlichen Voraussetzungen oder Kosten der Aktion (zum Beispiel: Munition oder Nachschub).

   Hinweis: Eine Einheit kann in jeder Runde mehrere Aktionen ausführen, auch mehrfach die gleiche Aktion, solange die Kosten der Aktion bezahlt werden können.
3. Führe jede Aktion **vollständig** aus, bevor du die nächste Aktion beginnst. Stehen dir keine weiteren Aktionen zur Verfügung oder möchtest du keine weiteren Aktionen ausführen, gehe weiter zur Organisationsphase *(siehe Regel 7)*. Nicht verwendete Aktionen verfallen und können nicht in die nächste Runde mitgenommen werden.

Die Aktionen

Diese Aktionen stehen dir zur Verfügung, wenn du 1 Aktion von der Aktionsleiste oder eine Spieleraktion ausgibst:

Bewegung (kann einen Nahkampf nach sich ziehen)

Suchen (nach Munition und Nachschub)

Fernkampf

Heilung

Verteidigungsstellungen bauen

Forschung

Anti-Einheit festnehmen

Spieleraktion-Marker (Verfügbar/Aus!)

Mehrere Spieler-Einheiten auf einem Feld:

Deine Einheiten führen unabhängig voneinander Aktionen aus. Sie können ihre Angriffe, Verteidigungen, Bewegungen oder Aktionen nicht kombinieren.

5.2 Aktion: Bewegung

Du kannst 1 Aktion verwenden, um 1 Einheit zu bewegen. Für jede solche Aktion erhält die Einheit eine bestimmte Menge an Bewegungspunkten, wie auf ihrer Karte angegeben. Für jeden Bewegungspunkt darf sich die Einheit 1 Feld weit bewegen. Die Felder müssen angrenzend (also miteinander verbunden) sein.

Das *Krankenhaus* und das Labor sind jeweils angrenzend zum *Stadtzentrum* (aber nicht angrenzend zueinander). Eine Bewegung von dort oder dorthin kostet jeweils 1 Bewegungspunkt.

Die Betten und die Büros im *Krankenhaus* sind angrenzend zueinander. Eine Bewegung von dort oder dorthin kostet jeweils 1 Bewegungspunkt.

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.

Einen Nahkampf auslösen: Bewegst du eine Spieler-Einheit auf ein Feld mit einem Zed oder Zeds-Mob oder Plünderer, startest du damit einen Nahkampf. Restliche Bewegungspunkte verfallen und der Nahkampf beginnt *(siehe Regel 6)*.

Allgemein gilt:

- Normale Zivilisten können sich 2 Felder weit bewegen.
- *Widerspenstige* Zivilisten können sich nicht bewegen, solange sie den Marker haben *(siehe Regel 4.3)*.
- Deine Einheiten können sich durch Felder hindurchbewegen, die das Ansammlungslimit für Spieler-Einheiten erreicht haben, aber niemals dort ihre Bewegung beenden.

Bewegungsbeschränkungen für Spieler-Einheiten:

- Start-Felder: Können nicht mit Bewegungspunkten betreten werden.
- Unterirdischer Tunnel-Weg: *Petra's Angels* und die *Nationalgarde* können niemals den Tunnel-Weg betreten.
- Flüchtlinge können sich nie auf Felder mit Zeds bewegen.
- **Felder mit Chaosmarker**

  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 geschaffen* wird; siehe Regel 7.2).

  Ausnahmen: *Pickles* und *Horatius* können sich frei durch Felder mit Chaosmarker bewegen. Flüchtlinge können sich ebenfalls frei durch Felder mit Chaosmarker bewegen.

Ansammlungslimit für Spieler-Einheiten

Das Ansammlungslimit gibt an, wie viele Spieler-Einheiten (inkl. Anti-Einheiten) gleichzeitig auf einem Feld sein dürfen.

- Am Ende einer Bewegung können sich bis zu 2 Einheiten auf 1 Weg-Feld befinden.
- Nur im *Stadtzentrum* dürfen unbegrenzt Einheiten stehen.
- Deine Einheiten können sich aneinander vorbei bewegen, aber am Ende jeder Bewegung muss das Ansammlungslimit eingehalten werden.
- Start-Felder können regulär nicht betreten werden, aber durch Ereignis- oder Storykarten platzierte Einheiten haben dort kein Ansammlungslimit.
- In jedem Bett im *Krankenhaus* darf nur 1 Einheit liegen. Auch Einheiten, die regulär nicht zum Ansammlungslimit zählen.
- Dorfbewohner zählen nicht zum Ansammlungslimit.
- Flüchtlinge zählen nicht zum Ansammlungslimit.
- In jedem Büro im *Krankenhaus* und im *Labor* darf jeweils nur 1 **Wissenschaftler**-Held liegen. Andere Einheiten können diese Felder nicht betreten.
- Das Ansammlungslimit auf den normalen Tunnel-Feldern (#1 #2 #4 #6 #7) beträgt 1.
- Auf den Katakomben-Felder gibt es kein Ansammlungslimit.
- Das Ansammlungslimit auf dem Feld *Städtischer Untergrund* beträgt 2.

Eine Einheit, die ein volles Feld (an seinem Ansammlungslimit) als Ergebnis eines Rückzugs oder eines anderen Effekts betritt, muss so lange weiter zurückweichen oder sich zurückziehen, bis sie ein Feld betritt, auf dem Platz für sie ist *(siehe Regel 6.4)*.

5.3 Aktion: Suchen

Du kannst 1 Aktion verwenden, um 1 Einheit *Suchen* zu lassen. Jede Helden- oder Zivilisten-Einheit, die sich auf einem *Feld mit Namen* befindet, kann *Suchen*. Das gilt auch für *Widerspenstige* Zivilisten.

Flüchtlinge können nicht *Suchen*.

So führst du eine Aktion *Suchen* durch:

1. Wirf 1 . Vergleiche das Würfelergebnis mit der Suchen-Tabelle auf der Spielerhilfe.
2. Warst du erfolgreich, passe den Munitions-Anzeiger bzw. den Nachschub-Anzeiger gemäß deines Ergebnisses an.

Munition und Nachschub verwalten

Mit dem Munitions- und Nachschub-Anzeiger zeigst du immer an, wie viel Munition und Nachschub du jeweils gerade zur Verfügung hast. Die Anzeiger haben eine +10-Seite; wenn du mehr als 10 Munition oder Nachschub besitzt, drehe den jeweiligen Anzeiger auf die Seite +10 um und lege ihn auf das Feld 1. Fällt der Wert unter 11, drehe ihn wieder um und lege ihn auf das Feld 10. Du kannst aber niemals mehr als 20 Munition oder Nachschub besitzen.

Helden und heldenhafte Zivilisten mit -Fähigkeiten und Aktionen

Alle -Fähigkeiten eines Helden erlauben es dir, 2 Würfel (statt 1) zu werfen, wenn du die passende Aktion ausführst. Am häufigsten ist dies bei -*Suchen* der Fall (wie bei den Sammler -Helden).

Nach dem Würfelwurf wählst du das Ergebnis 1 dieser Würfel für deine Aktion aus. Würfelst du dabei einen Pasch (beide Würfel zeigen vor dem Modifizieren des Wurfes die gleiche Zahl), erhältst du das gewürfelte Ergebnis doppelt.

5.4 Aktion: Fernkampf

Jede Spieler-Einheit, die du kontrollierst und die einen Stärkewert besitzt, kann einen *Fernkampf* durchführen. Das gilt auch für *Widerspenstige* Zivilisten. Mit einem Fernkampf kannst du Zeds/Plünderer auf einem angrenzenden Weg-Feld angreifen. Dafür benötigst du 1 Munition.

Folge dem **Kampfablauf** als *Fernkampf (siehe Regel 6 bzw. 6.1)*.

Einschränkung: Du kannst nicht von einem Start-Feld aus einen *Fernkampf* durchführen oder mit einem *Fernkampf* auf ein Start-Feld schießen.

Besonderer *Fernkampf*:

Langstrecken-*Fernkampf*: Einige Einheiten haben die besondere Eigenschaft, einen Langstrecken-*Fernkampf* auszuführen. Das erlaubt ihnen, je nach ihrer Eigenschaft, aus 2 Feldern Entfernung (oder von noch weiter weg) einen *Fernkampf* auszuführen.

Einschränkung: Du darfst damit nie „durch" das **Stadtzentrum** schießen (zum Beispiel von Downtown nach Suburbia); allerdings darfst du über besetzte Felder hinweg schießen, selbst über deine eigenen Einheiten hinweg. Langstrecken-*Fernkampf* kann niemals im Tunnel-Weg durchgeführt werden, auch nicht durch einen Effekttext.

5.5 Aktion: Heilung

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, damit du eine Aktion *Heilung* auf sie verwenden kannst.

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:

1. 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 EKG-Marker. Die Einheit ist dann nicht mehr *komatös (siehe Kasten EKG-Marker, S.11)*. Jede weitere Aktion *Heilung* entfernt 1 weiteren Treffer.
2. Verringere um 1.
3. Dann entscheide, ob du die Einheit direkt **entlässt** oder sie im *Bett* bleibt.

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)

1. Aktion

2. Aktion

3. Aktion

4. Aktion

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** kostet dich keine Aktion von der Aktionsleiste/Spieleraktion und *darf jederzeit* und mehrmals in einer Runde ausgeführt werden; es 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 Spieler-Einheit im *Krankenhaus* (egal ob *komatös* oder nicht) ihren letzten Treffer zu, legst du sie sofort in den Friedhof.

EKG-Marker

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

Einheiten erhalten einen EKG-Marker, wenn sie einen erfolgreichen Rettungswurf ausgeführt haben und anschließend im Krankenhaus landen. Der EKG-Marker stellt dabei den „letzten Treffer" dar.

Die erste Aktion *Heilung* ...

... auf einen Helden entfernt den EKG-Marker.

... auf einen Zivilisten entfernt den EKG-Marker. Platziere einen 1-Treffermarker auf ihm.

... auf einen Flüchtling entfernt den EKG-Marker. Erhöhe 💀 um 1 und platziere den Flüchtling im Flüchtlingslager.

... auf die Nationalgarde entfernt den EKG-Marker. Platziert einen 2-Treffermarker auf ihr..

Regel 5.6 Verteidigungsstellungen bauen

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

Barrikade: Jede Spieler-Einheit (einschließlich *Widerspenstige* Zivilisten, aber mit Ausnahme von *Pickles*, *Horatius*, Flüchtlingen und Dorfbewohnern) kann eine Barrikade auf ein Feld platzieren, indem sie 1 Aktion verwendet und 2 Nachschub ausgibt.

Was machen Barrikaden? Eine Barrikade gibt deinen Einheiten (und sogar Plünderern) auf diesem Feld einen Verteidigungsvorteil *(siehe Regel 6.1)*. Es ergibt keinen Sinn, eine Barrikade auf einem Stadt-Feld zu errichten, da es bereits einen 2 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 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, 3. Der Stützpunkt kann nicht wieder entfernt werden.

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. Dieser *Fernkampf* kann keine Superwaffen-Effekte nutzen.

Regel 5.7 Aktion: Forschung

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

Was du zum *Forschen* benötigst, geben die **Forschungsvoraussetzungen 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.

- 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.

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

So führst du eine Aktion Forschung aus:

1. Bezahle die in den Forschungsvoraussetzungen geforderte Anzahl Nachschub, wenn nötig.

2. ⚀ und überprüfe:

   Entspricht das Würfelergebnis der **Forschungsvoraussetzung?**

   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 **Forschungsvoraussetzung?**

   Die Forschung war nicht erfolgreich. Die Aktion endet hier.

3. **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 erhältst.

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 💀 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 *Fernkampf*-Angriff 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 Spieler-Einheit angrenzt. Dort fügst du insgesamt 4 Treffer zu. Verteile diese Treffer so gleichmäßig wie möglich auf alle Zeds (inkl. Infizierer) auf diesem Feld und platziere dort 1 Chaosmarker.

Zed-Snack: Wenn sich Spieler-Einheiten (nur diese) gegen Zeds im Nahkampf verteidigen, fügen sie den angreifenden Zeds 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.
- Nutzt du die Superwaffe, musst du alle aktiven Komponenten nutzen. Die Effekte sind dann kumulativ und müssen ausgeführt werden (zum Beispiel die *HypnoZe-Waffe mit der Zweifach-Phosphormunition*). Du darfst dich entscheiden, sie gar nicht zu verwenden, aber du darfst die Superwaffe nicht nur teilweise verwenden.
- 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.
- Plünderer und Anti-Einheiten können die Superwaffe nicht nutzen.

5.8 Aktion: Anti-Einheit festnehmen

Diese Aktion steht nur im **kompetitiven Modus** zur Verfügung. Verwende 1 Aktion, um eine Spieler-Einheit versuchen zu lassen, 1 Anti-Einheit auf ihrem Feld festnehmen zu lassen und ins Gefängnis zu schicken. *(siehe Regel 12.4)*:

So führst du eine Aktion *Anti-Einheit festnehmen* aus:

1. Wähle 1 Spieler-Einheit, die sich mit 1 Anti-Einheit das Feld teilt.
2. Wirf 1 ⚀:

⚁ / ⚂ ? Lege die Anti-Einheit ins Gefängnis. Im Gefängnis sind alle ihre Eigenschaften ausgeschaltet. Für die genauen Auswirkungen bei jeder Anti-Einheit sieh im *Farmingdale-Dossier* nach.

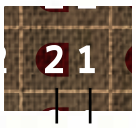
- Die Fähigkeit ***Ritter des Rechts*** verbessert diese Aktion und erlaubt schon eine Gefangennahme ab ⚁.
- Dies ist die einzige Aktion, die eine Spieler-Einheit auf einem Feld mit Chaosmarker ausführen kann.

Regel 6. Einen Kampf abhandeln

Es gibt 2 Arten von Kampf: Ein **Nahkampf** findet augenblicklich statt, sobald Einheiten (mit Stärkewert) und Zeds sich – aus welchem Grund auch immer – auf demselben Feld befinden. ***Fernkampf***-Angriffe sind jedoch eine eigene Aktion, die du während deiner Aktionsphase auslöst *(siehe Regel 5.4)*.

Dorfbewohner und Flüchtlinge können keinen Kampf abhandeln.

Gewinnen oder Verlieren im Nahkampf: Du musst besonders eins im Kopf behalten: **Verlieren = Rückzug**.



- In jedem Nahkampf gibt es eine Seite, die gewinnt, und eine Seite, die verliert. Der **Gewinner** bleibt auf seinem Feld

stehen, der **Verlierer** muss sich zurückziehen *(siehe Regel 6.4)*

- **Wer gewinnt und wer verliert?** Die Kampftabelle auf deiner Spielerhilfe hebt hervor, wer einen Kampf verliert, und sich folglich zurückziehen muss. Deine Spielerhilfe zeigt das ebenfalls deutlich auf.
- **Sterben und gewinnen:** Der Verlierer muss sich selbst dann zurückziehen, wenn der Gewinner gestorben ist.

6.1 Der Kampfablauf

Beide Arten von Kampf, Nahkampf wie auch Fernkampf, verlaufen im Prinzip gleich.

Für jede Art von Angriff folgst du dabei der **entsprechenden Tabelle** auf deiner Spielerhilfe.

1. **Bezahle alle Kosten:**

Nur im Nahkampf: Erhöhe 💀 um 1.

- Gilt nur im Kampf gegen Zeds, nicht gegen Plünderer.

Nur im Fernkampf: Bezahle 1 Munition *(siehe Regel 5.4)*.

2. **Verwende die passende Kampftabelle (Nahkampf/Fernkampf) und bestimme die Start-Spalte:**
   - Die Stärke einer Einheit/Zed ist die große Zahl auf der Einheit/Zed.
   - Die Stärke einer Einheit oder eines Zeds wird nicht von Treffermarkern beeinflusst.
   - Die Stärke eines Zeds-Mobs ist die Summe der Stärkewerte aller Zeds auf diesem Feld.
   - Deine Einheiten kombinieren nie ihre Stärke. Befinden sich mehr als 1 Zivilisten- und/oder Held-Einheit auf einem Feld, das von Zeds betreten wird, so musst du bestimmen, welche der Einheiten als **Verteidiger** kämpft.
   - Befinden sich sowohl eine Spieler-Einheit als auch eine Anti-Einheit auf einem Feld, darf der Helden-Spieler den **Verteidiger** nicht frei wählen.

     Wer verteidigt? 🎲, dann:

     ⚀/⚁/⚂ ? Spieler-Einheit verteidigt.

     ⚃/⚄/⚅ ? Anti-Einheit verteidigt.
   - Wenn Plünderer gegen Zeds kämpfen, behandle sie auf der Kampftabelle wie Spieler-Einheiten – wenn sie deine Einheiten bekämpfen, zählen sie für die Kampftabelle wie Zeds.

Nur im Nahkampf: Um die Start-Spalte zu finden, vergleiche die Stärke der Zeds mit der Stärke der kämpfenden Einheit. Stelle nun fest, wie stark die Zeds im Vergleich zur Einheit sind und bestimme so die passende Start-Spalte auf der Nahkampftabelle.

Nur im Fernkampf: Die Start-Spalte entspricht der Stärke der schießenden Einheit. Finde diese Spalte in der Fernkampf-Tabelle auf deiner Spielerhilfe.

Die Gesamtstärke dieses Zeds-Mobs beträgt 7.

Start-Spalte im Nahkampf

Zeds x3: Wenn die Stärke der Zeds mindestens dreimal größer ist, als die deiner Einheit.

Zeds x2: Wenn die Stärke der Zeds mindestens doppelt so groß, aber weniger als dreimal so groß, wie die deiner Einheit ist.

Zeds mehr: Wenn die Stärke der Zeds größer ist als die deiner Einheit, aber nicht doppelt so groß.

Gleichstand: Die Stärke der Zeds ist genau so groß wie die deiner Einheit.

Spieler mehr: Wenn die Stärke deiner Einheit größer ist als die der Zeds, aber weniger als doppelt so groß.

Spieler x2: Wenn die Stärke deiner Einheit mindestens doppelt so groß, aber weniger als dreimal so groß, wie die der Zeds ist.

Spieler x3: Wenn die Stärke deiner Einheit mindestens dreimal größer ist, als die der Zeds.

3. **Wende Spaltenbewegung an und bestimme die Kampfspalte:**

   Es gibt eine ganze Reihe von Effekten, die dafür sorgen, dass du nicht mit der Start-Spalte (vom Schritt zuvor) kämpfst, sondern du dich für deinen Kampf um eine oder mehrere Spalten nach links (◀1), was schlecht für dich ist, oder nach rechts (1 ▶), was gut für dich ist, verschieben musst. Dort, wo du landest, ist die **Kampfspalte**, die du heranziehen musst, um das Kampfergebnis abzulesen. Solche Spaltenbewegungen können sich **addieren** und **aufheben**.

   Verteidigungsvorteile (⚔) sind eine besondere Art von Spaltenbewegungen, die nur dann zum Tragen kommen, wenn deine Einheit im Nahkampf verteidigt. Es gilt nur dann als verteidigen, wenn Zeds das Feld deiner Einheit betreten. Ebenso erhältst du immer nur den höchsten Verteidigungsvorteil. Und Zeds genießen nie Verteidigungsvorteile.

   - Für *Ein letztes Bollwerk des Clarion Kurier* hat das *Stadtzentrum* ⚔.

4. **Bestimme das Kampfergebnis: 🎲🎲, dann:**

   Schritt 1. Addiere das Ergebnis beider Würfel.

   Schritt 2. Finde das Ergebnis auf der linken Seite deiner Kampftabelle (Nahkampf/Fernkampf) und gehe in der entsprechenden Zeile in deine Kampfspalte. Das ist das **Kampfergebnis**.

   Kampfergebnis im Nahkampf:
   Die linke Zahl eines Feldes in der Nahkampftabelle gibt die Anzahl Treffer an, die du den Zeds zufügst, und die rechte Zahl stellt die Anzahl Treffer dar, die du deiner Einheit zufügst. Die hervorgehobene Zahl gibt an, welche Seite den Kampf verloren hat.

Kampfergebnis im Fernkampf: Die Zahl gibt an, wie viele Treffer du den Zeds auf dem angegriffenen Feld zufügst.

5. **Treffer zufügen:** Zuerst den Zeds, dann deiner Einheit. *Siehe Regel 6.2.*
6. **Rückzug durchführen:** *Siehe Regel 6.4.*

6.2 Treffer zufügen

Treffer stellen den Schaden dar, den eine Einheit oder ein Zed erhalten kann. Das Kampfergebnis gibt an, wie viel und wem du Schaden in Form von Treffern zufügen musst. Dabei fügst du immer zuerst den Zeds, dann deiner Einheit Treffer zu.

Wie du Treffer zufügst:

1. **Stelle fest, wem du Treffer zufügen kannst/musst:**
   - Wenn nur 1 Zed und 1 Einheit am Kampf beteiligt sind, dann erhalten der kämpfende Zed und die kämpfende Einheit die Treffer.
   - Beim Kampf gegen Zeds-Mobs kannst du die Treffer auf sie so verteilen, wie du möchtest. Du kannst 1 Zed alle Treffer zufügen oder sie zwischen den Zeds aufteilen.
   - Befindet sich mehr als 1 Spieler-Einheit auf dem Feld, so erhält nur die kämpfende Einheit Treffer.
   - Infizierern musst du immer als letzte Treffer zufügen, wenn sie sich auf einem Feld mit anderen Zeds befinden.
   - Befinden sich sowohl eine Spieler-Einheit als auch eine Anti-Einheit auf einem Feld, darf nur dem Verteidiger Treffer zugefügt werden. Überzählige Treffer verfallen.
   - Die Helden-Spieler bestimmen, welchem Zed in einem Zeds-Mob Treffer zugefügt werden.
2. **Treffer zufügen:** Egal auf welche Art und Weise Treffer zugefügt werden müssen, sie werden immer gleich zugefügt:

   Auf den Plättchen der Einheiten und Zeds befinden sich auf jeder Seite eine Spalte mit Symbolen, die (von oben nach unten) angeben, wie und wie viele Treffer zugefügt werden können. Die Anzahl der Symbole gibt an, wie viele Treffer ein Zed oder eine Einheit vertragen, bevor ihre Stärke reduziert oder sie getötet werden.
   - Flüchtlinge haben keine Symbole. 1 Treffer verursacht sofort einen Rettungswurf.

Die Symbole:

Jedes ♥ steht für 1 Treffermarker: Lege 1 Treffermarker (oder für 2 Treffer die Rückseite x2) auf die Einheit, wenn sie Treffer erhält.

Ein ↶ ist der letzte Treffer auf der „volle Stärke"-Seite: Um diesen Treffer zuzufügen, drehst du die Einheit oder den Zed auf die „reduzierte Stärke"-Seite.

Ein ✖ ist der **letzte Treffer** auf der „reduzierte Stärke"-Seite.

Den letzten Treffer zufügen:

- Ein Zed kommt zurück in den Zeds-Beutel.
- Ein Super-Zed kommt zurück in die Schachtel.
- Infizierer erhalten einen besonderen **Rettungswurf** *(siehe Regel 6.3)*.
- Ein Plünderer kommt zurück in die Schachtel.
- Spieler-Einheiten erhalten einen **Rettungswurf** *(siehe Regel 6.3)*.
- Anti-Einheiten erhalten einen besonderen **Rettungswurf** *(siehe Regel 6.3)*.

6.3 Rettungswürfe

Außerhalb des *Krankenhauses*: Fügst du einer Spieler-Einheit ihren letzten Treffer zu ⚅, dann:

- Ergebnis ⚀ / ⚁ / ⚂ ? Einheit getötet. Lege sie in den *Friedhof*.
- Ergebnis ⚃ / ⚄ / ⚅ ? Lege die Einheit ins *Krankenhaus*:

1. Lege sie (mit ihrer „reduzierte Stärke"-Seite wenn es eine Einheit mit Stärkewert ist) auf ein freies Bett im *Krankenhaus* 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.

Beispiel Treffer zufügen:

Auf der „volle Stärke"-Seite dieses normalen Zeds befinden sich ♥ ♥ ↶ und auf seiner „reduzierte Stärke"-Seite sind ♥ ♥ ✖.

Rettungswürfe für Infizierer:

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

- Ergebnis ⚀ / ⚁ / ⚂ ? Setze den Infizierer zurück auf das Start-Feld seines Weges.
- Ergebnis ⚃ / ⚄ / ⚅ ? Der Infizierer ist getötet – lege ihn zurück in die Schachtel.

Rettungswürfe für Anti-Einheiten:
Fügst du einer Anti-Einheit ihren letzten Treffer zu, wirf 1 Würfel:

- Ergebnis ⚀ / ⚁ / ⚂ ? Setze die Anti-Einheit zurück auf das Start-Feld ihres Weges.
- Ergebnis ⚃ / ⚄ / ⚅ ? Die Anti-Einheit ist getötet. Lege sie in den *Friedhof*.

Im Krankenhaus:

Fügst du einer Spieler-Einheit im *Krankenhaus* ihren letzten Treffer zu oder fügst du einer Einheit mit EKG-Marker 1 Treffer zu, legst du sie sofort in den *Friedhof*. Es gibt keinen Rettungswurf.

- **Der Friedhof:** Einheiten auf dem Friedhof gelten als eliminiert und befinden sich nicht mehr im Spiel.

6.4 Rückzug

Müssen sich Einheiten oder Zeds zurückziehen, bleiben sie niemals auf dem aktuellen Feld stehen, egal, welche Hindernisse sich auf den Feldern befinden, auf die sie sich zurückziehen sollen.

6.4.1. Rückzug im Nahkampf

Der **Verlierer** des Kampfes (dessen Ergebnis im Kampfergebnis hervorgehoben ist) muss sich mit allen seinen verbleibenden Einheiten/Zeds dort 1 Feld weit zurückziehen. Selbst wenn der Gewinner des Kampfes gleichzeitig getötet wurde, muss sich der Verlierer zurückziehen.

Wenn sich mehr als 1 Spieler-Einheit auf dem Feld befindet, müssen sich trotzdem alle Einheiten zurückziehen. Das gilt auch für Anti-Einheiten.

Der Held *Pickles* darf, als Ausnahme, wenn er nicht der verteidigende Held war, jetzt noch versuchen, sich zu tarnen.

Flüchtlinge ziehen sich **nie** zurück. Stehen sie auf einem Feld mit Einheiten, die sich zurückziehen müssen, bleiben sie auf dem Feld stehen und werden ***angefressen***, wenn sich ein Zed auf ihr Feld bewegt. (Sie werden also **nicht** angefressen, wenn du den Nahkampf zwar verloren hast, aber keine überlebenden Zeds sich auch tatsächlich auf das Feld bewegen.)

6.4.2. Rückzug im Fernkampf

Einheiten und Zeds, die zum Ziel eines *Fernkampf*-Angriffs geworden sind, ziehen sich nicht zurück.

Ein Fernkampf mit der Superwaffen-Komponente *Zweifach-Phosphormunition* kann einen Rückzug auslösen.

6.4.3. Rückzug und neuer Kampf

Je nachdem, wodurch der Rückzug ausgelöst wurde, ist es möglich, dass eine Einheit oder ein Zed sich auf ein Feld mit einer feindlichen Einheit oder Zeds zurückziehen muss, wo es zu einem erneuten Nahkampf kommen muss. Die Einheit oder Zeds, die sich zurückziehen, sind in diesem Fall die Angreifer.

6.4.4. Richtung des Rückzuges

- Zeds ziehen sich immer in Richtung des Start-Feldes ihres Weges zurück.
- Spieler-Einheiten ziehen sich in Richtung des *Stadtzentrums* zurück, wenn sie verteidigen.
- Spieler-Einheiten ziehen sich in Richtung des Feldes zurück, von dem sie kamen, wenn sie angreifen.
- Plünderer ziehen sich immer in Richtung des Start-Feldes ihres Weges zurück.

6.4.5. Rückzug, wenn kein Platz ist

- Zeds füllen Felder bis zum Ansammlungslimit auf, wenn sie sich zurückziehen; ziehen sich mehrere Zeds zurück, bleibt der stärkere näher am *Stadtzentrum (siehe Regel 4.6)*. Ziehen sie sich bis zu einem Start-Feld zurück, dessen Ansammlungslimit ebenfalls erreicht ist, musst du diese überschüssigen Zeds auf andere Start-Felder verteilen, die noch Platz haben (Wahl des Zeds-Spielers bei). Ist dies ebenfalls nicht möglich, werden überschüssige Zeds getötet (gilt auch für Super-Zeds). Versuche aber stets zuerst Super-Zeds zu platzieren, bevor du so überschüssige Zeds tötest.
- Spieler-Einheiten füllen Felder bis zum Ansammlungslimit auf, wenn sie sich zurückziehen. Einheiten, die keinen Platz finden, müssen sich ein Feld nach dem anderen Richtung *Stadtzentrum* zurückziehen, bis sie auf einem Feld landen, auf dem sie noch Platz haben. Du darfst allerdings frei bestimmen, welche Einheit welches Feld belegt *(siehe Regel 5.2)*.

6.4.6. Zurückweichen

Manchmal weichen deine Einheiten 1 Feld zurück (statt sich zurückzuziehen). Das funktioniert so wie ein Rückzug, zählt jedoch nicht als Rückzug bzw. Verlieren eines Kampfes.

Regel 7. Organisationsphase

In der Organisationsphase räumst du am Ende einer Runde als Vorbereitung auf die nächste Runde alles auf. Zuerst legst du die aktive Ereigniskarte ab. Dann setzt du die Aktionsleiste auf 0 (falls du noch ungenutzte Aktionen hattest). Entferne ebenso etwaige Marker, die eine Ereigniskarte zur Erinnerung auf dem Spielplan platziert hat, wenn der Effekt der Ereigniskarte endet.

Am Ende der Organisationsphase ist die Runde beendet und du beginnst eine neue Runde, indem du die nächste Ereigniskarte ziehst.

7.1 Aktionen zurücksetzen

Lege den Aktions-Anzeiger auf das Feld 0 seiner Leiste (wenn er nicht schon dort liegt) und drehe alle Aktions-Marker (Spezialaktionen und Spieleraktionen) auf ihre aktive Seite.

Beachte: Es gibt Spezialaktionen, die du nur 1x im Spiel nutzen darfst. Sie werden hier nicht wieder aktiv gemacht.

7.2 Ordnung schaffen

Überprüfe nacheinander jedes Weg-Feld, auf dem sich eine Spieler-Einheit (oder Plünderer/ Nationalgarde) **UND** ein Chaosmarker befindet:

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*.

7.3 Gegenmittel verteilen

1. Liegt der Gegenmittel-Marker auf der Infektionsleiste, verringerst du 💀 um 1.

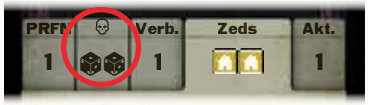
2. Ist *Elwood Berra* im Spiel, verringerst du 💀 um 1.

Regel 8. Infektionsphase

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. 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"?** 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 (💀):
   Ist das Ergebnis *größer* als 💀? Glück gehabt! Die *Infektionsphase* ist jetzt beendet. Gehe zur nächsten Phase.
   Ist das Ergebnis *gleich oder niedriger* als 💀? Verringere 💀 um dein Würfelergebnis. Dann kommt es zu einem ***Krankheitsausbruch*** *(siehe Regel 8.3)*!

8.2. Ungehinderter Krankheitsausbruch

Zu jedem Zeitpunkt, zu dem der Infektions-Anzeiger das letzte Feld (13) der Infektionsleiste erreicht (bzw. wenn dich ein Effekttext dazu auffordert), musst du sofort einen ***Ungehinderten Krankheitsausbruch*** durchführen. Wenn das passiert, führe zuerst den Effekt (und alle seine Konsequenzen) ganz zu Ende aus, der zum *Ungehinderten Krankheitsausbruch* geführt hat *(zum Beispiel ein Nahkampf)*, dann:

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

Hinweis: Dass du erst den Effekt zu Ende ausführst, dann den Ungehinderten Krankheitsausbruch abhandelst, ist zu deinem Vorteil. Weitere Erhöhungen von 💀 ***verfallen*** *dabei (höher als Feld 13 geht nicht und die Erhöhungen müssen auch nicht für später „gemerkt" werden).*

8.3. Krankheitsausbruch

1. **Ziehe 1 Storykarte.**
2. Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed (bzw. 1 neuen Super-Zed bei *Ungehindertem Krankheitsausbruch*):
   - auf das **Feld mit Chaosmarker** des Handlungsortes, das dem *Stadtzentrum* am nächsten liegt (Ansammlungslimit beachten - Regel 4.6).

   WENN NICHT VORHANDEN, DANN:

   - auf das **Dorf -Feld** des **Handlungsortes**, das dem *Stadtzentrum* am nächsten liegt. (Ansammlungslimit beachten - Regel 4.6).

   ODER

   - ist es der Tunnel-Weg, dann auf das Start-Feld des Tunnel-Weges. (Ansammlungslimit beachten - Regel 4.6)
3. **Nahkampf?**
   - Befindet sich auf dem Feld eine Helden- oder Zivilisten-Einheit bzw. ein Plünderer oder eine Anti-Einheit, musst du sofort einen Nahkampf durchführen *(siehe Regel 6)*.
   - Befinden sich auf dem Feld Flüchtlinge, werden sie angefressen und du erhöhst 💀 um 2.
   - Befinden sich auf dem Feld *Widerspenstige* Dorfbewohner auf dem sie unverteidigt alleine stehen, dann drehe die Dorfbewohner auf die Flüchtling-Seite und bewege sie 1 Feld in Richtung *Stadtzentrum*.
4. Führe den **Effekttext** der **Storykarte** aus *(Sofort oder Behalten, siehe Regel 2)*.

8.4. Die Infektionsleiste und die Infektionsstufe

Auf der Infektionsleiste zeigt der Infektions-Anzeiger die aktuelle Infektionsstufe (💀) an. Musst du 💀 erhöhen oder verringern, verschiebe den Infektions-Anzeiger entsprechend.

💀 kann nie höher als 13 oder kleiner als 0 sein. Überzählige Erhöhung oder Verringerung verfällt. Erreicht 💀 13, führe sofort einen *Ungehinderten Krankheitsausbruch* durch (siehe Regel 8.2).

Regel 9. Verbrauchsphase

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* und im *Flüchtlingslager*. 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

Für jeden Nachschub, den du abgeben musst, aber nicht hast, musst du 1 Spieler-Einheit 1 Treffer zufügen *(siehe Regel 6.2)*. Du darfst keine *komatösen* Einheiten dafür wählen.

Regel 10. 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 lösen gegen Zeds/Einheiten/Anti-Einheiten und andere Plünderer Nahkämpfe aus. Das gilt nicht für Flüchtlinge und Dorfbewohner. Mit ihnen teilen sie sich das Feld.
   - Wenn Plünderer gegen Zeds kämpfen, behandle sie auf der Kampftabelle wie Spieler-Einheiten – wenn sie deine Einheiten bekämpfen, zählen sie für die Kampftabelle wie Zeds.
   - Als Verteidiger erhalten sie den Verteidigungsvorteil ihres Feldes .
   - Im Nahkampf gegen Zeds erhöhe um 1.
     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.

3. **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.
   - Hast du weniger Flüchtlinge, als du bewegen musst, verfällt die überzählige Bewegung einfach.

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.

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.

Über Flüchtlinge

Flüchtlinge sind **besondere Einheiten:**

- Sie zählen nicht zum Ansammlungslimit, können aber ein Bett im *Krankenhaus* belegen.
- Sie können weder kämpfen noch 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, sofern sie dort ohne eine verteidigende Einheit stehen, die die Flüchtlinge beschützen kann.
  - Wenn sie **angefressen** werden: Erhöhe um 2 und führe einen **Rettungswurf** durch, um zu sehen, ob sie ins *Krankenhaus* kommen oder auf den *Friedhof*. Beachte: Ein erfolgreicher Rettungswurf ins Krankenhaus erhöht nochmals um 1 (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.

- 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, erhöhe 💀 um1 und, lege sie sofort ins *Flüchtlingslager*.

„Erlöse uns von den Zeds!"

Wenn Flüchtlinge das *Stadtzentrum* betreten:

1. Erhöhe 💀 um 1.
2. Lege die Flüchtlinge ins *Flüchtlingslager* (es hat kein Ansammlungslimit).
   - Flüchtlinge im *Flüchtlingslager* verbessern deinen Abspann.
   - ***Flüchtlinge bewaffnen:*** Ab sofort 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.

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 das *Farmingdale-Dossier*).

Der Tunnel-Weg besteht aus:

- **Felder mit Namen:** *Chromotechnics Lab* (#7), *Büroanlage – Dr. Marteuse* (#4), *Sicherheits-Checkpoint* (#2), *Städtischer Untergrund* (#0).

  Auf diesen Felder ist das Ansammlungslimit 1. **Ausnahme:** *Städtischer Untergrund* – hier ist das Ansammlungslimit 2.
- **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.
  - Wenn eine Spieler-Einheit 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 Spieler-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 Spieler-Einheit oder Zeds von einem Katakomben-Feld weg bewegen wollen, müssen sie einen Katakomben-Wurf durchführen.

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

  ⚀ / ⚁ / ⚂ = **Normale Bewegung.**

  ⚃ /⚄ = **Stehen bleiben.**

  ⚅ = **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*, ⚀ 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 während 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):**

  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).

Regel 12. Kompetitiver Modus

Im kompetitiven Modus ist ein Spieler der **Zed-Spieler**. Ein oder mehrere andere Spieler übernehmen wie üblich die Spieler-Einheiten, sie sind die bzw. der **Helden-Spieler**.

Spielt ihr den kompetitiven Modus auf einem niedrigeren Level als , hat der Zeds-Spieler eingeschränkte Möglichkeiten. Gemäß den Level-Up-Regeln kommen jeweils diese Elemente hinzu:

- Zed-Aktion: *Regeneration*
- Anti-Zivilisten und die Zed-Aktionen *Bewegung und Flucht*
- Anti-Helden, Verstärkung

12.1 Spielablauf

Der Spielablauf entspricht den normalen Regeln, mit Ausnahme der Zeds-Phase. „Du“ meint hier in Regel 12 den Zeds-Spieler.

12.2 Änderungen zu Regel 4. Zeds-Phase

Der **Zeds-Spieler** erhält jede Runde eine Anzahl von Zeds-Aktionen, die er in dieser Phase verwenden muss, um Aktionen auszuführen.

1. **Bestimme die zur Verfügung stehenden Zeds-Aktionen:** Zähle die auf der aktiven Ereigniskarte gelisteten **Weg-Symbole** im **Phasenreiter** der Zeds-Phase. Das ist die Anzahl der Zeds-Aktionen, die dem Zeds-Spieler in dieser Runde zur Verfügung stehen. Setze den **Zed-Aktions-Anzeiger** auf der **Zed-Aktionsleiste** auf diese Zahl.
   - Der Zeds-Spieler kann niemals weniger als 1 oder mehr als 4 Aktionen in der *Zeds-Phase* erhalten. Besagt der Phasenreiter der *Zeds-Phase* „ALLE“ bzw. „ALLE x2“, erhält der Zeds-Spieler 4 Zeds-Aktionen. Bei „Handlungsort x2“ erhält er 2 Zeds-Aktionen.
2. **Verstärkung**

   Wurde zu Beginn dieser Runde die erste Ereigniskarte von Akt III oder von Akt IV gezogen, ziehst du 1 neuen verfügbaren Anti-Helden/Anti-Zivilist. Er ist nun im Spiel. Lege die Anti-Einheit auf ein *Feld mit Namen* deiner Wahl. Anti-Zivilisten darfst du dabei nur auf oberirdische Wege legen.
3. **Verwende Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl:**

   a) **Spezialaktionen:** Nutze die Spezialaktion einer Anti-Einheit. Drehe den **Spezialaktion-Marker** auf die Aus!-Seite und führe die Aktion aus, wie auf der Karte angegeben.

   b) **Verwende 1 Zeds-Aktion**, um eine deiner Zeds-Aktionsmöglichkeiten auszuführen (siehe unten).

   Das kann auch eine Eigenschaft eines Anti-Helden oder Anti-Zivilisten sein, die du „als Aktion“ nutzen musst.

Zeds-Spieler-Aktionsmöglichkeiten:

Helden-Spieler in der Zeds-Phase

Weg-Aktivierung verhindern: Einmal pro Zeds-Phase dürfen die/der Helden-Spieler 1 *Behalten*-Storykarte (ohne ihren Effekt abzuhandeln) abwerfen, um zu verhindern, dass 1 Weg mit der Aktionsmöglichkeit ***A) Aktion: Weg aktivieren*** vom Zeds-Spieler aktiviert wird.

A) Aktion: ***Weg aktivieren***

Du **aktivierst** den Weg (wie in Regel 4.1), um entweder jeden Zed auf dem Weg zu bewegen oder 1 neuen Zed zu ziehen und zu legen. Der Zeds-Spieler darf aber den Weg frei wählen (statt sich an die Vorgabe im Phasenreiter zu halten).

- Anti-Einheiten dürfen sich auf dem aktivierten Weg „kostenlos“ 1 Feld weit in Richtung *Stadtzentrum* bewegen, müssen dies aber nicht.
- Jeder Weg kann so nur 1x aktiviert werden. **Ausnahme**: Der Phasenreiter hat eine *Doppelte Aktivierung* abgebildet. Für jede so abgebildete *Doppelte Aktivierung* darf auch der Zeds-Spieler einen Weg seiner Wahl doppelt aktivieren (aber nicht 3x oder mehr).

B) Aktion: ***Zed taucht auf***

Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed auf ein Start-Feld deiner Wahl ohne Zed. Für 2 Zeds-Aktionen darfst du diesen Zed stattdessen auf ein Start-Feld legen, auf dem bereits ein Zed liegt. Diese Aktion kannst du mehrmals pro Runde verwenden.

C) Aktion: ***Regeneration***

Entferne einen 1-Treffermarker oder einen 2-Treffermarker von einem Zed/Super-Zed deiner Wahl.

D) Aktion: ***Bewegung***

Du kannst 1 Zeds-Aktion verwenden, um 1 Anti-Einheit zu bewegen. Pro Aktion erhält die Anti-Einheit so viele Bewegungspunkte, wie auf ihrer Karte angegeben. Für jeden Bewegungspunkt darf sich die Anti-Einheit 1 Feld weit bewegen. Die Felder müssen angrenzend sein.

E) Aktion: ***Flucht***

Diese Aktion ist nur wählbar, wenn der Phasenreiter der *PRFN-Phase* der aktiven Ereigniskarte den Wert 2 hat. Dann kannst du 1 Zeds-Aktion verwenden, um eine deiner Anti-Einheiten im Gefängnis zu befreien. Lege die Anti-Einheit auf ein *Feld mit Namen* deiner Wahl. Anti-Zivilisten dürfen dabei nur auf oberirdische Wege gelegt werden.

12.3 Das Gefängnis

Solange eine Anti-Einheit im Gefängnis ist, sind alle ihre Eigenschaften ausgeschaltet. Du kannst keine Zeds-Aktion auf sie verwenden außer ***Flucht***, wenn die Bedingung dafür erfüllt ist. Hat eine Anti-Einheit eine Spezialaktion in ihrer Runde bereits genutzt und kommt dann ins Gefängnis, bleibt der Effekt dieser Spezialaktion noch bis zum Ende der Runde aktiv (wenn es ein andauernder Effekt ist).

Regel 13. Das Spiel anpassen

Hier findest du Regel-Optionen, wie du deine Partien nach Belieben anpassen kannst. Diese Regel-Optionen sind aufgeteilt in *Leichter* (13.1) und *Schwerer* (13.2) – die leichteren Optionen favorisieren den Spieler, die schwereren Optionen die Zeds. Die Optionen sind wieder farbkodiert, um anzuzeigen, ab welchem Level sie verwendbar sind. Sie sind beliebig kombinierbar.

13.1 Leichter

- **Langsamer:** Beim Spielaufbau: Ersetze 1 Spezialereignis in Akt III und/oder Akt IV durch 1 normales Ereignis.
- **Gute Ausbeute:** Ist bei deiner Aktion *Suchen* der Würfelwurf (nach Modifikatoren) 7 oder höher, erhältst du +2 Munition ODER +2 Nachschub ODER +1 Munition und +1 Nachschub.
- **Opportunist:** Wirf 1 *Behalten*-Storykarte (ohne ihren Effekt abzuhandeln) ab, um 1 zusätzliche Aktion auf der Aktionsleiste zu erhalten.
- **Freiwillige vor:** Beim Spielaufbau: Ersetze 1 normalen Zivilisten durch 1 weiteren heldenhaften Zivilisten.
- **Bekannte Gesichter:** Du musst neue Helden und heldenhafte Zivilisten niemals zufällig ziehen, sondern darfst sie auswählen.
- **Des Schicksals Schattenwurf:** Wenn du eine Wahl hast, wo du Zeds platzieren darfst, darfst du sie dir vorher ansehen und dann nach deiner Wahl legen.
- **Infektionskontrolle:** Bei *Krankheitsausbrüchen* werden neue Zeds immer auf die Start-Felder gelegt.
- **Krankenhausausbau:** Im *Krankenhaus* gibt es 5 (statt 3) Betten.
- **Hazmat-Anzüge:** Beim *Ordnung schaffen* erhöhst du 💀 nicht.
- **Findige Flüchtlinge:** Wenn Flüchtlinge das *Stadtzentrum* erreichen, erhalte +2 Nachschub.
- **Krisensicher:** Du verlierst das Spiel nicht, wenn du keine Chaosmarker mehr platzieren kannst.
- **Defensivstrategien:** Barrikaden kosten 1 Nachschub weniger. Du darfst gebaute Barrikaden entfernen, um sie woanders (aber auf demselben Weg) neu zu bauen.
- **Exzellenz im Labormanagement:** Erfolgreiche Forschungswürfe, die Nachschub kosten, kosten dich nur 1 Nachschub.
- **Navigationssystem:** Alle Spieler-Einheiten haben Red-Diamond-Freigabe.

13.2 Schwerer

- **Nur die Harten kommen in den Garten:** Änderung des Ansammlungslimits: Betreten Zeds ein Weg-Feld, auf dem das Ansammlungslimit erreicht ist, füllst du dieses Feld stets mit den stärksten Zeds, die das Feld betreten haben, und die schwächeren weichen zurück in Richtung Start-Feld. Das bedeutet, dass schwächere Zeds, die bereits vorher auf dem Feld standen, von den stärkeren verdrängt werden.

  Super-Zeds sind immer die stärkeren Zeds. Gibt es ausschließlich Super-Zeds auf einem Feld, zählt wieder ihre Stärke für neue Super-Zeds. Bei Z bewegt sich immer der stärkste Mob, der sich noch nicht bewegt hat. Pro Weg pro Z ist das nur 1x möglich.
- **Wo sind die alle hin?:** Beim Spielaufbau: Spielst du mit weniger als 4 Spielern, füllst du nur auf 3 Helden auf (statt auf 4).
- **Ich schaff das schon:** Beim Spielaufbau: Spielst du mit weniger als 4 Spielern, füllst du nur auf 2 Helden auf (statt auf 4). Du darfst die fehlenden Helden durch heldenhafte Zivilisten ersetzen, wenn dir diese Option doch etwas zu knackig erscheint.
- **Immer her damit:** Es gibt kein Ansammlungslimit für Zeds auf Start-Feldern.
- **Keine Ahnung:** Du musst neue Helden und heldenhafte Zivilisten immer zufällig ziehen und darfst sie nie wählen.
- **Todsicher:** Einheiten haben keine Rettungswürfe.
- **Zu wenig Medikamente:** Aktionen *Heilung* kosten nun zusätzlich 1 Nachschub.
- **Wie die Karnickel:** Bei einem *Ungehinderten Krankheitsausbruch* musst du zusätzlich 1 weiteren normalen Zed ziehen und auf das Start-Feld des Handlungsortes legen.
- **Vom Regen in die Traufe:** Bei einem *Ungehinderten Krankheitsausbruch* musst du 1 weitere Storykarte ziehen und 1 weiteren Super-Zed ziehen und legen.
- **Kostspielige Forschung:** Jede Aktion Forschung kostet 1 Nachschub zusätzlich.
- **Zusammengewurschtelt:** Du erhältst Komponenten für die Superwaffe zufällig und darfst sie nicht auswählen.
- **Maestro des Mysteriösen:** Dr. Marteuse ist jetzt keine Anti-Einheit mehr, sondern ein Infizierer, der 💀 um 2 erhöht. Sobald er ins Spiel kommt, legst du ihn auf *Büroanlage – Dr. Marteuse* und ziehst und legst ebenso den *Schläfer*-Super-Zed auf sein Feld. Ist dieser nicht vorhanden, ziehe 1 zufälligen Super-Zed. *Dr. Marteuse* kann weder kämpfen noch sich zurückziehen. Wird der Tunnel aktiviert, bewegt er sich Richtung Start-Feld. Erreicht er das Start-Feld (auch durch Rettungswurf möglich), musst du 1 zufällige bereits erforschte Komponente der Superwaffe ablegen. Dann entfernst du ihn vom Spielplan. Betritt eine Einheit das Feld von *Dr. Marteuse*, legst du ihn ins Gefängnis und erhältst die nächste Karte der Forschung automatisch und gratis. Im Gefängnis zählst du *Dr. Marteuse* auf der guten Seite bei der Punktewertung am Spielende.
- **Diabolisch:** Alle Gleichstände werden immer vom Zeds-Spieler entschieden.
- **Keiner fühlt sich berufen:** Die Eigenschaft *Ritter des Rechts* ist ausgeschaltet.

Anhang

Definitionen

In diesem Abschnitt befinden sich einige Definitionen, die zum Verständnis dieses Referenzwerkes beitragen. Es befinden sich hier keine Regeln und er ist als Ergänzung zur allgemeinen Begriffsübersicht auf Seite X zu verstehen.

= Krankenhaus = Stadtzentrum = Stadt-Feld = Labor = Flüchtlingslager

= Friedhof = Name des Weges = Startfeld = Dorf-Feld = Felder ohne Namen

Was genau sind denn Wege?

Wege: Auf der A-Seite des Spielplans gibt es 4 Wege, auf der B-Seite 5 Wege, auf denen sich die Zeds von den jeweiligen Start-Feldern Richtung *Stadtzentrum* bahnen. Jeder Weg hat einen Namen (z.B. der „Wald-Weg“) und ein entsprechendes Weg-Symbol (). Wenn wir von Weg-Feldern reden, beinhaltet das alle Felder des Weges – mit Ausnahme des Start-Feldes. Andere Bereiche wie Labor, Krankenhaus, Flüchtlingslager und der Friedhof sind keine Weg-Felder.

Felder mit Namen

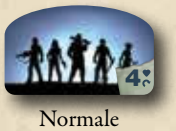
Ein Feld mit Namen ist jedes Feld auf einem Weg, das einen Namen trägt, wie etwa Dorf-Felder (z. B. *East Irek*), Stadt-Felder und das *Stadtzentrum*, die *Farmingdale University*, *Die Farm* oder die *Farmingdale Hängebrücke* etc. Die Start-Felder oder alle Felder, die nur durch eine Zahl gekennzeichnet sind, zählen nicht dazu. Ebenso nicht *Friedhof, Labor, Krankenhaus* und *Flüchtlingslager*, die nicht auf den Wegen liegen.

Stadtzentrum

Das Stadtzentrum zählt als Stadt-Feld. Es ist das Kernfeld und zählt damit theoretisch zu jedem der 5 Wege.

Das sind deine Einheiten - sie werden von dir kontrolliert:

Alle diese Einheiten sind Spieler-Einheiten. Du darfst Aktionen auf sie verwenden.

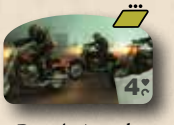


Normale Zivilisten

Helden

Heldenhafte Zivilisten

Rangers



Petra's Angels

Flüchtlinge

Red Diamond-Sicherheitsdienst

Nationalgarde

Einheiten bzw. Spieler-Einheiten

Spieler-Einheiten sind alle Einheiten, die du kontrollierst. Manchmal spricht die Anleitung auch von den Einheiten des bzw. der Helden-Spieler, um sie von den Anti-Einheiten abzugrenzen.

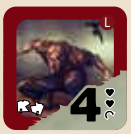
Zu den Spieler-Einheiten zählen: Helden, normale Zivilisten, heldenhafte Zivilisten, besondere Zivilisten, die Nationalgarde und Flüchtlinge.

Anti-Einheiten (Anti-Zivilisten und Anti-Helden) sind ebenfalls Einheiten, aber keine Spieler-Einheiten.

Zeds

Zeds sind keine Einheiten. Es gibt 3 Arten von Zeds. Normale Zeds, Super-Zeds und Infizierer. Bei Ereignis- und Storykarten gilt die Verwendung des Begriffs „Zed" für normale Zeds, Super-Zeds und Infizierer, sofern nicht anders angegeben.

normaler Zed



Super-Zed

Infizierer

Übersicht Hello/Goodbye-Effekte

Hello-Effekte

Diese Effekte werden ausgelöst, wenn ein Zed ein Feld betritt.

- **Fallen** (Mr. Johnson)
- **Kein Eintritt** (Marker)
- **Angefressen** (Flüchtlinge)

  Wenn sie unverteidigt alleine auf dem Feld sind oder nachdem ein Nahkampf verloren wurde.
- **Gut getarnt!** (Pickles)
- **Verteidigungsperimeter** (Colonel Kingman)

  Auch wenn versucht wird, ein Feld angrenzend zu Colonel Kingman von Zeds zu betreten.
- **Minenfeld**
- **Feld mit Namen** (Chaosmarker legen)

  Wenn auf dem Feld kein Chaosmarker liegt und keine Spieler-Einheit dort ist, oder nachdem ein Nahkampf dort von Zeds gewonnen wurde.
- **Zerstörte Brücke/Fährschiff** (Marker)
- **Ätzend** (Zed mit Verstärkungsmarker Ätzend)

  Wenn dieser Zed ein Feld betritt und dabei keinen Nahkampf ausgelöst hat.
- **Assassine** (Alyssa Darling)

Goodbye-Effekte

Diese Effekte werden ausgelöst, wenn ein Zed ein Feld verlässt.

- **Barrikade** (Marker)

  Die Barrikade wird zerstört.
- **Laut bellen** (Pickles)

  Gelingt der Wurf, wird die Bewegung verhindert (er hat sich erst gar nicht bewegt, er betritt also nicht erneut dieses Feld).
- **Katakomben**

  Ein Katakomben-Wurf muss zunächst ausgeführt werden.
- **Regenerierer** (Super-Zed)

  Bevor der Super-Zed das Feld verlässt, wird sein Effekt *Regeneration* durchgeführt.

Index

A
Aktive Ereigniskarte 4, 15
angefressen 15, 16, 17, 18
Ansammlungslimit 7, 9, 18

B
Barrikade 11
Behalten 5, 19

C
Chaosmarker 4, 7, 9

D
Doppelte Aktivierung 6, 19
Dorfbewohner 6, 17

E
Einheiten entlassen 10
EKG-Marker 11
Elwood Berra 16

F
Feld mit Namen 7, 10, 21
Felder mit Chaosmarker 9, 16
Flüchtlinge 17
Flüchtlinge bewaffnen 18
Forschungsvoraussetzung 11-12
Friedhof 15

G
Gefängnis 19-20
Gegenmittel 12, 16
Gehirne!-Karten 4, 6
Gewinnen 4
Gleichstand brechen 4
Goldene Regel 3

H
Handlungsort 5
Hello- und Goodbye-Effekte 6, 22

I
Infektionsleiste 16
Infektionsphase 16
Infizierer 7, 14-16, 22

K
Kampfergebnis 13-15
Kampfspalte 13
Kampftabelle 12-13
Katakomben-Wurf 18
komatös 11,14,17
Krankheitsausbruch 3,16

L
Langstrecken-Fernkampf 10,18

M
Minenfeld 11
Munition 10, 11

N
Nachschub 10, 11, 17
Nahkampf auslösen 9
Nationalgarde 17
nicht-komatös 9, 10

P
Phasenreiter 4, 6, 8, 16, 17
Plünderer 17
PRFN 17

R
Rangers 17
Regenerieren 10
Rettungswurf 14
Rundenablauf 4

S
Sofort 5
Spaltenbewegung 13
Spezialaktion 8
Spieleraktion 8
Storykarte 5, 6, 16
Stützpunkt 11
Superwaffe 12

T
Treffer zufügen 14

U
Ungehinderter Krankheitsausbruch 3, 16

V
Verirrt 18
Verlieren 4

W
Weg aktivieren 9, 16
Wege 13, 21
Widerspenstig 6, 9, 16

Z
Zeds-kontrolliert 6, 7, 8, 17
Zeds-Mobs 7

Rundenablaufübersicht

Phase/ Abschnitt	Zusammenfassung	Seite
PRFN-Phase	**1. Plünderer:** Du musst alle Plünderer **1 Feld** in Richtung *Stadtzentrum* bewegen. Handele nacheinander alle daraus resultierenden Nahkämpfe ab. Kein Nahkampf: Flüchtlinge, Dorfbewohner. **2. Rangers:** Du **darfst** die Rangers-Einheit **1 Feld** in eine Richtung **deiner Wahl** bewegen. Handele dann einen eventuell stattfindenden Nahkampf gegen Zeds ab. **3. 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-Einheit **1 Feld** in eine Richtung **deiner Wahl** bewegen. Handele dann einen eventuell stattfindenden Nahkampf ab.	17
Infektions-phase	**1. Prüfe auf Infizierer:** 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: Wirf 2 Würfel und vergleiche das Ergebnis (die Summe beider Würfel) mit deiner derzeitigen Infektionsstufe (☹): **Ist das Ergebnis größer als ☹?** Infektionsphase beendet. Gehe zur nächsten Phase. **Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als ☹?** Verringere ☹ um dein Würfelergebnis. Dann kommt es zu einem *Krankheitsausbruch*.	16
Krankheits-ausbruch	**1. Ziehe 1 Storykarte**. 2. Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed (Super-Zed bei Ungehindertem Krankheitsausbruch): • auf das **Feld mit Chaosmarker** des Handlungsortes, das dem *Stadtzentrum* am nächsten liegt. **WENN NICHT VORHANDEN, DANN:** • auf das **Dorf -Feld** des Handlungsortes, das dem *Stadtzentrum* am nächsten liegt. ODER • ist es der Tunnel-Weg, dann auf das Start-Feld des Tunnel-Weges. **3. Nahkampf?** • Befindet sich auf dem Feld eine Helden- oder Zivilisten-Einheit bzw. ein Plünderer oder eine Anti-Einheit, musst du sofort einen Nahkampf durchführen. • Befinden sich auf dem Feld Flüchtlinge werden sie angefressen und du erhöhst ☹ um 2. • Befinden sich auf dem Feld *Widerspenstige* Dorfbewohner auf dem die Dorfbewohner unverteidigt alleine stehen, drehe die Dorfbewohner auf die Flüchtling-Seite und bewege sie 1 Feld in Richtung *Stadtzentrum*. **4. Führe den Effekttext der Storykarte aus.**	16
Ungehinderter Krankheits-ausbruch	**☹ = 13 oder Anweisung?** 1. Wirf ⚅⚅ und verringere ☹ um die Summe deines Würfelergebnisses. 2. Führe einen Krankheitsausbruch durch, bei dem du statt einem normalen Zed, einen Super-Zed ziehen und legen musst.	16
Verbrauchs-phase	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. „z"? Mache einen Verbrauchswurf: Wirf 1 Würfel und vergleiche das Ergebnis mit der Anzahl von Spieler-Einheiten in den Betten des Krankenhauses und im Flüchtlingslager. Ist dein Ergebnis gleich oder niedriger dieser Anzahl, gib 1 Nachschub ab; ist es höher, ist diese Phase beendet. Gehe zur nächsten Phase.	17
Zeds-Phase	1. Überprüfe den Phasenreiter der Zeds-Phase der aktiven Ereigniskarte. Aktivieren: links nach rechts. 2. Aktiviere, bis alle angegebenen Wege aktiviert wurden. **Einen Weg aktivieren:** **A) Befinden sich keine Zeds auf dem Weg?** Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed auf das Start-Feld des Weges. **B) Befinden sich Zeds auf dem Weg?** **Schritt 1.** Bewege die Zeds 1 Feld weiter in Richtung Stadtzentrum. Bewege auf jedem Weg immer zuerst die Zeds, die näher zum Stadtzentrum liegen, dann die weiter außen stehenden. **Schritt 2.** Treffen die Zeds dabei auf Spieler-Einheiten, Anti-Einheiten oder Plünderer so wird ein Nahkampf ausgelöst und abgehandelt, bevor du die nächstgelegenen Zeds auf diesem Weg aktivierst, falls es welche gibt. **Doppelte Aktivierung:** Erscheint ein Wegsymbol doppelt (zum Beispiel:), dann wird der Weg in dieser Runde nacheinander zweimal aktiviert. Das wird doppelte Aktivierung genannt. **„Aktiviere alle Wege."** auf Gehirne!-Karten: Du bestimmst die Reihenfolge der Wege für die Aktivierung der Zeds, bis du jeden Weg aktiviert hast. **2x Handlungsort:** In diesem Fall bestimmt das Ziehen 1 Storykarte (siehe Regel 2), welcher Weg aktiviert wird. Das 2x bedeutet, dass dieser Weg zweimal aktiviert wird (doppelte Aktivierung). **Alle:** Du bestimmst die Reihenfolge der Wege für die Aktivierung der Zeds, bis du jeden Weg aktiviert hast. **Alle x2:** Du bestimmst die Reihenfolge der Wege für die Aktivierung der Zeds, bis du jeden Weg aktiviert hast. Du musst dabei nicht erst alle Wege einmal aktiviert haben, bis du sie ein zweites Mal aktivierst. Du bestimmst frei die Reihenfolge bis jeder Weg insgesamt 2x aktiviert wurde.	6

Aktionsphase	1. Stelle fest, wie viele Aktionen du von der aktiven Ereigniskarte erhältst. Setze den Aktions-Anzeiger auf der Aktionsleiste auf diese Zahl. 2. Verwende Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl: A) **Spezialaktion** B) **Verwende 1 Aktion** **Um 1 Aktion zu verwenden, folge diesen Schritten:** **Schritt 1.** Drehe einen **Spieleraktion-Marker** auf die Aus!-Seite oder gib **1 Aktion von der Aktionsleiste** aus. **Schritt 2.** Bezahle alle zusätzlichen Voraussetzungen oder Kosten der Aktion. 3. Führe jede Aktion vollständig aus, bevor du die nächste Aktion beginnst. Stehen dir keine weiteren Aktionen zur Verfügung oder möchtest du keine weiteren Aktionen ausführen, gehe weiter zur *Organisationsphase*. Nicht verwendete Aktionen verfallen und können nicht in die nächste Runde mitgenommen werden.	8
Bewegung	Für jeden Bewegungspunkt darf sich die Einheit 1 Feld weit bewegen. Die Felder müssen angrenzend sein. Löst Nahkämpfe aus. Ansammlungslimit = 2. Ausnahmen: Dorfbewohner und Flüchtlinge (außer in Betten). Unbegrenzt im *Stadtzentrum* und Katakomben. Im Tunnel 1 (außer auf *Städtischer Untergrund* = 2)	9
Suchen	1. Wirf 1 ⚅. Vergleiche das Würfelergebnis mit der *Suchen*-Tabelle auf der Spielerhilfe. 2. Warst du erfolgreich, passe den Munitions-Anzeiger bzw. den Nachschub-Anzeiger gemäß deines Ergebnisses an.	10
Fernkampf	Kostet 1 Munition. Folge dem Kampfablauf als Fernkampf.	10
Heilung	1. Regeneriere 1 Treffer von einer verwundeten Einheit in einem Bett im *Krankenhaus*. 2. Verringere ☠ um 1. Achtung! Du darfst jede Einheit pro Runde nur jeweils 1x so heilen.	10
Verteidigungs-stellungen bauen	Barrikade: 2 Nachschub (Ausnahme: *Pickles, Horatius,* Flüchtlinge und Dorfbewohner können diese Aktion nicht durchführen) Stützpunkt: Nur *Colonel Kingman*. Minenfeld: Nur *Colonel Kingman*.	11
Forschung	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. 3. **War die Forschung erfolgreich?** Folge dem Effekttext der neuen aktiven Forschungskarte, soweit wie möglich. **Achtung!** Nur 1 erfolgreiche Forschung je Runde.	11
▰ Anti-Einheit festnehmen	1. Wähle 1 Spieler-Einheit, die sich mit einer Anti-Einheit das Feld teilt. 2. Wirf 1 ⚅: ⚀/⚅? Lege die Anti-Einheit ins Gefängnis. Im Gefängnis sind alle ihre Eigenschaften ausgeschaltet.	12
Organisations-phase	Lege den Aktions-Anzeiger auf das Feld 0 seiner Leiste (wenn er nicht schon dort liegt) und drehe alle Aktions-Marker (Spezialaktionen und Spieleraktionen) auf ihre aktive Seite.	15
Ordnung schaffen	Überprüfe nacheinander jedes Weg-Feld, auf dem sich eine Spieler-Einheit (und/oder Plünderer/ Nationalgarde UND ein Chaosmarker befindet: 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*.	16
Gegenmittel verteilen	1. Liegt der Gegenmittel-Marker auf der Infektionsleiste, verringerst du ☠ um 1. ▰ 2. Ist *Elwood Berra* im Spiel, verringerst du ☠ um 1.	16

Regelzusammenfassungen

Was?/Wann?	Zusammenfassung	Seite
Kampfablauf: Kampfergebnis	**1. Bezahle alle Kosten:** **Nur im Nahkampf:** Erhöhe ⊖ um 1. **Nur im Fernkampf:** Bezahle 1 Munition. 2. Verteidiger bestimmen und passende Kampftabelle (Nahkampf/Fernkampf) verwenden. Start-Spalte bestimmen: • ▰ Befindet sich sowohl eine Spieler-Einheit, als auch eine Anti-Einheit auf einem Feld, darf der Helden-Spieler den Verteidiger nicht frei wählen. **Wer verteidigt?** ⚀, dann: ⚀/⚁/⚂? Spieler-Einheit verteidigt. ⚃/⚄/⚅? Anti-Einheit verteidigt. **Nur im Nahkampf:** Um die Start-Spalte zu finden, vergleiche die Stärke der Zeds mit der Stärke der kämpfenden Einheit. Stelle nun fest, wie stark die Zeds im Vergleich zur Einheit sind und bestimme so die passende Start-Spalte auf der Nahkampftabelle. **Nur im Fernkampf:** Die Start-Spalte entspricht der Stärke der schießenden Einheit. Finde diese Spalte in der Fernkampf-Tabelle auf deiner Spielerhilfe und fahre mit Schritt 3 fort. 3. **Wende Spaltenbewegung an und bestimme die Kampfspalte** • ▱ Für den *Clarion Kurier* hat das *Stadtzentrum* = 2. 4. **Bestimme das Kampfergebnis: Wirf 2 Würfel(⚀⚀):** **Schritt 1.** Addiere das Ergebnis beider Würfel. **Schritt 2.** Finde das Ergebnis auf der linken Seite deiner Kampftabelle (Nahkampf/Fernkampf) und gehe in der entsprechenden Zeile in deine Kampfspalte. Das ist das Kampfergebnis. **Kampfergebnis im Nahkampf:** Die linke Zahl eines Feldes in der Nahkampftabelle gibt die Anzahl Treffer an, die du den Zeds zufügst, und die rechte Zahl stellt die Anzahl Treffer dar, die du deiner Einheit zufügst. Die hervorgehobene Zahl gibt an, welche Seite den Kampf verloren hat. **Kampfergebnis im Fernkampf:** Die Zahl gibt an, wie viele Treffer du den Zeds auf dem angegriffenen Feld zufügst.	13
Kampfablauf: Treffer zufügen	5. **Stelle fest, wem du Treffer zufügen kannst/musst:** • Wenn nur 1 Zed und 1 Einheit am Kampf beteiligt sind, dann erhalten der kämpfende Zed und die kämpfende Einheit die Treffer. • Beim Kampf gegen Zeds-Mobs kannst du die Treffer auf sie so verteilen, wie du möchtest. Du kannst 1 Zed alle Treffer zufügen oder sie zwischen den Zeds aufteilen. • Befindet sich mehr als 1 Spieler-Einheit auf dem Feld, so erhält nur die kämpfende Einheit Treffer. • Infizierern musst du immer als letzte Treffer zufügen, wenn sie sich auf einem Feld mit anderen Zeds befinden. • ▰ Befindet sich sowohl eine Spieler-Einheit, als auch eine Anti-Einheit auf einem Feld, darf nur dem Verteidiger Treffer zugefügt werden. Überzählige Treffer verfallen. • ▰ Die Helden-Spieler bestimmen welchem Zed in einem Zeds-Mob Treffer zugefügt werden. 6. **Treffer zufügen** • Flüchtlinge haben keine Symbole. 1 Treffer versucht sofort einen Rettungswurf.	14
Kampfablauf: Rückzug	7. **Rückzug** **Nur im Nahkampf:** Der Verlierer des Kampfes muss sich mit allen seinen verbleibenden Einheiten/Zeds dort 1 Feld weit zurückziehen. Selbst wenn der Gewinner des Kampfes auch gleichzeitig getötet wurde, muss sich der Verlierer zurückziehen. Wenn sich mehr als 1 Spieler-Einheit auf dem Feld befindet, von denen 1 gekämpft und verloren hat, müssen sich trotzdem beide Einheiten zurückziehen. ▰ Das gilt auch für Anti-Einheiten. - Der Held Pickles darf, als Ausnahme, wenn er nicht der verteidigende Held war, jetzt noch versuchen sich zu tarnen. - Flüchtlinge ziehen sich nie zurück. Stehen sie auf einem Feld mit Einheiten, die sich zurückziehen müssen, bleiben sie auf dem Feld stehen und werden angefressen, wenn sich ein Zed auf ihr Feld bewegt. **Nur im Fernkampf:** Einheiten und Zeds, die zum Ziel eines Fernkampf-Angriffs geworden sind, ziehen sich nie zurück. - Ein Fernkampf mit der Superwaffen-Komponente *Zweifach-Phosphormunition* kann einen Rückzug auslösen.	15

Rettungswürfe	Fügst du einer Spieler-Einheit ihren letzten Treffer zu, wirf 1 Würfel (⚀): • Ergebnis ⚀/⚁/⚂? Einheit getötet. Lege sie in den *Friedhof*. • Ergebnis ⚃/⚄/⚅? Lege die Einheit ins *Krankenhaus*: 1. Lege sie (mit ihrer „reduzierte Stärke"-Seite wenn es eine Einheit mit Stärkewert ist) 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. **Rettungswürfe für Infizierer:** Auch Infizierer führen Rettungswürfe durch. Fügst du einem Infizierer 1 Treffer zu, muss er sofort einen Rettungswurf durchführen, wirf 1 Würfel ⚀: • Ergebnis ⚀/⚁/⚂? Setze den Infizierer zurück auf das Start-Feld seines Weges. • Ergebnis ⚃/⚄/⚅? Der Infizierer ist getötet – lege ihn zurück in die Schachtel. ▰ **Rettungswürfe für Anti-Einheiten:** Fügst du einer Anti-Einheit ihren letzten Treffer zu, wirf 1 Würfel (⚀): • Ergebnis ⚀/⚁/⚂? Setze die Anti-Einheit zurück auf das Start-Feld ihres Weges. • Ergebnis ⚃/⚄/⚅? Die Anti-Einheit ist getötet. Lege sie in den Friedhof.	14
Ziehe 1 Storykarte	**1. Ziehe die oberste Karte vom Stapel der Storykarten.** **2. Handlungsort festellen.** - Mit den meisten/wenigsten Zeds: Vergleiche die Anzahl der Zeds (inkl. Super-Zeds und Infizierer) auf den einzelnen Wegen. Gibt es einen Gleichstand, darfst du wählen, welcher Weg davon betroffen ist. - Mit dem meisten/wenigsten Chaos: Vergleiche die Anzahl der Chaosmarker auf den einzelnen Wegen. Gibt es einen Gleichstand, darfst du wählen, welcher Weg davon betroffen ist. - Deine Wahl: Du darfst auswählen, welcher Weg der Handlungsort ist. **3. Führe den Effekttext der Ereigniskarte am Handlungsort aus.** **4. Nachdem du den Effekt abgehandelt hast, sieh dir den Effekttext der Storykarte an.** Sagt der Effekttext ... a) Sofort: Führe sofort den Effekttext der Storykarte aus. Danach wirfst du diese Storykarte ab. b) Behalten: Du darfst diese Karte erstmal behalten. Auf der Karte ist angegeben, wann und wie sie in dieser oder einer späteren Runde ausgespielt werden kann, um den Effekttext der Karte zu nutzen. Erst dann wird sie, wenn nicht anders angegeben, abgeworfen. **5. Weiterspielen:** Mach da weiter, wo du aufgehört hast.	5
Zeds-kooperative Ereignisse	**Anzahl an Z-Aktivierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1** Schritt 1: Nur der stärkste einzelne Zed oder Zeds-Mob bewegt sich. Überprüfe die Stärke, bzw. Gesamtstärke aller Zeds für jedes Feld auf dem Spielplan und finde den Zed oder Zeds-Mob mit der höchsten Stärke. Bei einem Gleichstand, wähle den, der näher am Stadtzentrum liegt. Gibt es erneut einen Gleichstand, ist es eine Spieler-Entscheidung, welche der am Gleichstand beteiligten Zeds oder Zeds-Mobs aktiviert wird. Schritt 2: Bewege diesen Zed oder Zeds-Mob 1 Feld Richtung Stadtzentrum. Ist die Bewegung nicht möglich, wähle den nächst-schwächeren Zed oder Zeds-Mob aus, der sich tatsächlich bewegen kann. Schritt 3: Führe, wenn nötig, einen Nahkampf durch. **Anzahl an Z -Platzierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1** Ziehe 1 Zed aus dem Zeds-Beutel. Legt ihn auf das Start-Feld des Weges, auf dem sich jetzt die wenigsten Zeds befinden. Gibt es einen Gleichstand, ist die Weg-Wahl nun Spieler-Entscheidung. Befinden sich auf dem Start-Feld bereits 2 Zeds, platziere den neuen Zed auf einem Start-Feld deiner Wahl, auf dem Platz ist.	5
Superwaffen-Komponenten	**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. **Gasgranate:** Du darfst 1 Aktion verwenden und ein Feld wählen, das an eine Spieler-Einheit angrenzt. Dort fügst du insgesamt 4 Treffer zu. Verteile diese Treffer so gleichmäßig wie möglich auf alle Zeds (inkl. Infizierer) auf diesem Feld und platziere dort 1 Chaosmarker. **Zed-Snack:** Wenn sich Spieler-Einheiten (nur diese) gegen Zeds im Nahkampf verteidigen, fügen sie den angreifenden Zeds nach dem Angriff 1 zusätzlichen Treffer zu.	11

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, atelier198
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

Mit besonderem Dank an: Lines J. Hutter (Lektorat), Sven Herrmann (Korrektorat)

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

www.FROSTEDGAMES.de

@FrostedGames

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