

HERMANN LUTTMANN'S

# DAWN OF THE ZEDS

3rd Edition

LEG  
HIER  
LOS!

## Anleitung Basis-Spiel

Dieses Spiel ist in mehrere „Level“ eingeteilt. Jedes Level führt dich Schritt für Schritt in das volle Erlebnis ein, das dir *Dawn of the Zeds* bietet. Du beginnst mit dem **Basis-Spiel**. Du kannst es Solo oder Kooperativ (mit bis zu 4 Spielern) spielen. Alles, was du hierfür wissen musst, steht in dieser Anleitung.

Spätere Level führen dich langsam in neue Regeln ein, bieten dir neue Ereignisse, Helden und Herausforderungen. Alles, was du über die Level wissen musst, sowie eine Übersicht über alles Spielmaterial, findest du im Heft *Spiel Aufbau und Abspann*.

Alle Regeln in vollem Detail findest du im Nachschlagewerk der *A-bis-Zed-Anleitung*.

**DAS ULTIMATIVE ZOMBIE-SURVIVAL-SPIEL**

## Inhaltsverzeichnis

Jetzt geht's los! .....	2
Regeln des Basisspiels .....	2
Regel 1. Spielablauf .....	3
1.1 Rundenablauf .....	3
1.2 Ereignis- und <i>Gehirne!</i> -Karten .....	4
1.3 Gewinnen und Verlieren .....	4
Regel 2. Eine Storykarte ziehen .....	4
Regel 3. Zeds kooperative Ereignisse (≡ <b>Z</b> <b>Z</b> ) .....	5
Regel 4. Zeds-Phase - Teil 1 .....	5
4.1 Zeds-Phase - Ablauf .....	5
4.2 Kämpfen .....	6
4.3 Dorf/Felder .....	6
4.4 Hello/Goodby-Effekte bei der Zeds-Aktivierung .....	6
4.5 Stadtzentrum .....	6
4.6 Ansammlungslimit der Zeds .....	6

Regel 5. Die Aktionsphase - Teil 1 .....	8
5.1 Aktionsphase - Ablauf .....	8
5.2 Aktion: Bewegung .....	9
5.3 Aktion: Suchen .....	9
5.4 Aktion: Fernkampf .....	12
Regel 6. Einen Kampf abhandeln .....	12
6.1 Der Kampfablauf .....	12
6.2 Treffer hinzufügen .....	14
6.3 Rettungswürfe .....	15
6.4 Rückzug .....	15
Regel 7. Organisationsphase - Teil 1 .....	17
7.1 Aktionen zurücksetzen .....	17
Anhang: Regel 3. Zeds kooperative Ereignisse .....	17
3.1 Zeds kooperative Bewegung (≡ <b>Z</b> ) .....	17
3.2 Zeds kooperative Platzierung ( <b>Z</b> ) .....	17
Das Basis-Spiel - Spielübersicht .....	20

## Jetzt geht's los!

Du willst endlich losspielen? Verstehe ich. Dann folge diesen Anweisungen, Rekrut:

1. Schnapp' dir jetzt das Heft *Spielablauf und Abspann*, lies dir die ersten Seiten gut durch und baue das Spiel wie im *Grundaufbau* und dem dortigen Level-Aufbau für das *Basis-Spiel* angegeben auf. Dann komm wieder hier her und lies weiter!
2. Wenn du während des Spiels noch Fragen hast, halte dich an:
  - Diese Anleitung.
  - Das *Farmingdale-Dossier* für detaillierte Regeln zu einzelnen Zeds, Einheiten und Markern.
  - Die *A-bis-Zed-Anleitung* für detailliertere Regeln zum Ablauf (aber bedenke, dass dort alle Regeln stehen, auch solche, die im Basis-Spiel und niedrigen Leveln noch keine Rolle spielen).
3. Sei bereit für ein knallhartes Abenteuer!

## Regeln des Basis-Spiels

Das Basis-Spiel erklärt dir alle Kern-Mechanismen deiner Einheiten (*Bewegung, Kampf* und *Suchen*), der Zeds, als auch die Koop-Elemente, damit du auch deine ersten Partien gemeinsam mit deinen Freunden spielen kannst, wenn du das möchtest.

Und behalte im Hinterkopf: **Bleib cool!** Ignoriere alle Effekte, die im Moment keinen Sinn ergeben. *Dawn of the Zeds* ist ein sehr thematisches Spiel; es ist nicht notwendig, jede Regel perfekt zu beherrschen, um zu spielen und Spaß zu haben. Mach dir also keinen Kopf, wenn etwas nicht augenblicklich Sinn ergibt, oder wenn du während des Spielens Fehler machst. Das Spiel wird mit hoher Wahrscheinlichkeit auch so problemlos funktionieren. Das Basis-Spiel ist dafür da, langsam in das Spiel zu finden.

Und vergiss nicht: Bei weiterführenden Regelfragen, schau einfach in die *A-bis-Zed-Anleitung*, da sie alle Regeln strukturiert und detaillierter aufbereitet.

### WICHTIG

Wenn Regeln sich widersprechen: Die Regeln auf den Karten und besondere Angaben in den Leveln ersetzen im Widerspruchsfall alle anderen Spielregeln.

### WICHTIG

Wir verwenden in allen Anleitungen dieses Spiels wie auch auf den Karten das „du“, und **nehmen daher das Solo-Spiel als Grundlage**. Spielt ihr kooperativ steht das „du“ oder „deine“ auch für alle anderen Spieler. Ihr entscheidet dann immer gemeinsam, was ihr tut und was passiert! Das ist besonders wichtig, wenn die Fähigkeit eines Helden „dir“ - und dann eben euch Spielern - etwas erlaubt.

**Außerdem:** Wir verwenden in Effekttexten und dieser Anleitung immer den Singular "Heldenhafter Zivillist" (und bezeichnen damit eher das Plättchen), obwohl auf dem Plättchen und der Karte immer eine Gruppe abgebildet ist. Wir haben uns dafür entschieden, weil dadurch die Effekte einfacher zu lesen sind.

Wenn du das hier liest, ignoriere es im Basis-Spiel:

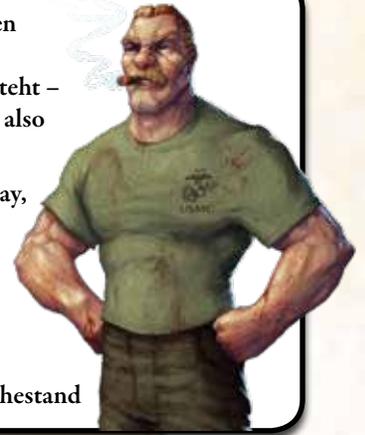
- Infektion (☠)
- Nachschub (☞)
- Heilung

Mach' dir nicht in die Hose! Dieses Spiel hier ist viel einfacher, als es aussieht, und wenn du hier angefangen hast zu lesen, ist schonmal alles in Butter. Du wirst nicht lange brauchen, um zu spielen wie ein alter Hase. Wenn du alles aufgebaut hast, ziehst du einfach die erste Ereigniskarte und machst genau das, was auf ihr steht – und zwar von links nach rechts. Wenn du das Schritt für Schritt erledigst, kannst du nichts falsch machen, also dreh' mir hier nicht durch!

Zweitens gilt: gegen Ende einer Runde bist du immer selbst dran: Da übernimmst du das Kommando. Okay, du wirst nie genug Aktionen zur Verfügung haben, um alles zu erledigen. Es gilt also, Prioritäten zu setzen – und zwar schnell. Ich habe da einen tollen Tipp für dich: Geh auf die Suche nach mehr Munition!

Wenn du erstmal losgelegt hast, mach dir keinen Kopf, dass du Fehler machen könntest! Damit rechnen wir sowieso, denn genau dabei geht es beim Training, Rekrut! Wie eine dicke Berta ist dieses Spiel fast unzerstörbar, also hau rein!

– Otto "Sarge" Hauser, US Marine Corps im Ruhestand



### Auf diese Symbole wirst du treffen

: Wirf 1 Würfel

: Wirf 2 Würfel

: Infektion (*nicht im Basis-Spiel!*)

: 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

\*Regeln und Verweise, die sich auf das kooperative Spiel beziehen, sind blau hervorgehoben und können im Solo-Spiel ignoriert werden.

## 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. Jede Ereigniskarte zeigt ebenso ein (wer hätte das gedacht) Ereignis. Am Ende einer Runde, wenn du alle Phasen der Karte abgehandelt hast, legst du die Karte ab und räumst noch ein bisschen auf. Wir nennen das die Organisationsphase.

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

### 1.1 Rundenablauf

Ziehe die oberste Ereigniskarte vom Ereigniskartendeck. Im Basis-Spiel überspringst du die ersten 3 Phasenreiter auf der Ereigniskarte (PRFN, Infektion und Verbrauch). Führe nacheinander diese Phasen aus:

- 1) **Zeds-Phase** (siehe Regeln 4 und 6): In dieser Phase bewegen sich die Zeds auf den Wegen in Richtung *Stadtzentrum*.
- 2) **Aktionsphase** (siehe Regel 5): Mit deinen Helden und Zivilisten führst du Aktionen aus, um Farmingdale zu beschützen.
- 3) **Organisationsphase** (siehe Regel 7): In der letzten Phase wirfst du die aktive Ereigniskarte ab und machst ausgeführte Aktionsmarker wieder bereit.



### Beispiel:

Im Basis-Spiel beginnst du mit dem Phasenreiter der Zeds-Phase. Die Aktionsphase hat außerdem einen Effekttext (was durch den heller gefärbten und hervorgehobenen Phasenreiter angezeigt wird).

## 1.2 Ereignis- und *Gehirne!*-Karten

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

**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.

***Gehirne!*-Karten:** Ziehst du so eine Karte, gibt es keine normale Runde. Stattdessen führst du die Anweisungen der Karte aus und ziehst danach die nächste Karte.

## 1.3 Gewinnen und Verlieren

Du spielst so lange, bis ...

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

ODER

2. ... du das Spiel **verlierst**. Das passiert, sobald ein Zed das *Stadtzentrum* betritt. Es findet kein Nahkampf mehr statt!

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

**Das Spiel anpassen:** Kommt dir das Spiel zu schwierig oder zu einfach vor, sieh dir Regel 13 in der *A-bis-Zed-Anleitung* an. Dort findest du eine Reihe von Vorschlägen für Varianten, die die Schwierigkeit so anpassen, dass sie für dich und deine Freunde genau passt.

### Häufig vorkommende Anweisungen und Begriffe

 Ignoriere das einfach im Basis-Spiel.

 **Z:** Zeds kooperative Bewegung (siehe Regel 3.1); ignoriere das im Solo-Spiel.

 **Z:** Zeds kooperative Platzierung (siehe Regel 3.2); ignoriere das im Solo-Spiel.

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

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

**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. 

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

**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.

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

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

**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.

**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!

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

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



Falsch



Richtig

## Regel 2. Eine Storykarte ziehen

In *Dawn of the Zeds* wirst du in Effekttexten oft angewiesen: „**Ziehe 1 Storykarte**.“. Das passiert oft, um den **Handlungsort** des Ereignisses zu bestimmen, also auf **welchem Weg** das Ereignis stattfindet. Musst du durch ein Ereignis eine Storykarte ziehen, gehe wie folgt vor:

1. **Ziehe die oberste Karte vom Stapel der Storykarten.**

2. **Handlungsort?** Oben auf der Storykarte kannst du nun den Handlungsort erkennen. Das ist der Weg, auf dem das Ereignis stattfinden wird (z. B. Highway-Weg oder Wald-Weg). Manchmal steht dort auch:

*Mit den meisten/wenigsten Zeds:* Vergleiche die Anzahl der Zeds 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.

- Führe den Effekttext der **Ereigniskarte** am **Handlungsort** aus.
- Nachdem du den Effekt abgehandelt hast, sieh dir den **Effekttext der Storykarte** an.

#### Sagt der Effekttext ...

- Sofort:** Dann ist das in den meisten Fällen schlecht für dich. Führe sofort den Effekttext der Storykarte aus. Danach wirfst du diese Storykarte ab.
  - Behalten:** Das ist oft sehr praktisch für dich. 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.



### Regel 3. Zeds kooperative Ereignisse (≡Z [Z])

Überspringe diese Regel, wenn du ein Solo-Spiel **oder** ein kompetitives Spiel mit nur 1 Spieler auf Seite der Helden spielst.

Spielst du ein Koop-Spiel oder kompetitiv mit mehr als einem Spieler auf Seite der Helden, beachte die Regeln für ≡Z (Zeds kooperative Bewegung) und [Z] (Zeds kooperative Platzierung).

Siehe *Anhang, Regel 3. Zeds kooperative Ereignisse (Seite 17)* für die genauen Regeln, was du tun musst.

### Regel 4. Zeds-Phase - Teil 1

In der Zeds-Phase bewegen sich Zeds auf dem aktivierten Weg (siehe den Kasten *Was genau sind denn Wege?* auf der nächsten Seite) in Richtung *Stadtzentrum*. Sobald sie ein Feld betreten, auf dem eine **deiner Einheiten** steht, wird automatisch ein **Nahkampf** ausgelöst (siehe Regel 6).



Das ist der Phasenreiter der Zeds-Phase. Hier wirst du zum Beispiel den Berg-Weg, dann den Highway-Weg aktivieren müssen.

#### 4.1 Zeds-Phase - Ablauf

Gehe in der Zeds-Phase wie folgt vor:

- 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.
- 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:

- Befinden sich keine Zeds auf dem Weg?** Ziehe und lege 1 neuen normalen Zed auf das Start-Feld des Weges.
- 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 auf einen Helden oder einen Zivilisten, so wird der **Nahkampf** ausgelöst, bevor die nächstgelegenen Zeds bewegt werden, falls es welche gibt (siehe Regel 6).

**Hinweis:** 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: [Weg][Weg]), dann wird der Weg in dieser Runde nacheinander zweimal aktiviert. Das wird **doppelte Aktivierung** genannt.

„Aktiviere alle Wege.“ auf *Gehirn!*-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 einer Storykarte (siehe Regel 2), welcher Weg aktiviert wird. Das 2x bedeutet, dass dieser Weg zweimal aktiviert wird (**doppelte Aktivierung**).

## Was genau sind denn Wege?



**Wege:** Auf der A-Seite des Spielplans gibt es 4 Wege, auf denen sich die Zeds, wie an einer Kette aufgeschnürt, ihren unermüdlichen Weg 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.

← = Bewegungsrichtung der Zeds

👤 = Weg-Felder

🚫 = Keine Weg-Felder

## 4.2 Kämpfen

Bewegen sich Zeds auf ein Feld, auf dem eine deiner Einheiten steht, wird automatisch ein **Nahkampf** ausgelöst (siehe Regel 6).

## 4.3 Dorf-Felder (🏠)

Sobald Zeds das erste Mal **Widerspenstige** Zivilisten angreifen, die auf einem Dorf-Feld stehen, entfernst du ihren *Widerspenstig*-Marker. Diese Zivilisten glauben nun nicht mehr, dass sie in ihrem Dorf sicher sind. Du darfst sie ab sofort in der Aktionsphase bewegen.



*Dorf-Felder haben dunkelgrüne Schilder mit gelben Rändern und einem Haus-Symbol.*

## 4.4 Hello/Goodbye-Effekte bei der Zeds-Aktivierung

Es gibt einige Einheiten und Marker, die Effekte haben, die nur genau dann ausgelöst werden, wenn Zeds ein Feld **betreten** oder **verlassen** wollen. Du musst solche Effekte sorgsam im Blick behalten!

**Im Basis-Spiel gibt es nur 2 solche Effekte:**

- Wenn ein Zed ein Feld mit *Mr. Johnson* betritt, kannst du versuchen, seine Fähigkeit *Fallen* zu verwenden (siehe seine Karte).
- Der *Kein Eintritt*-Marker, der genau das bedeutet, was er sagt: Keine Einheit und kein Zed können dieses Feld betreten.

## 4.5 Stadtzentrum

Wenn ein Zed das *Stadtzentrum* betritt, **findet kein großer Endkampf statt** – du hast sofort verloren (und die Zeds gewonnen ... Mampf! Mampf!).

## 4.6 Ansammlungslimit der Zeds

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

**Das Ansammlungslimit auf allen Weg-Feldern und den Start-Feldern ist 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** 🚶 (Regel 6 und Anhang).

**Alles voll hier** (Ansammlungslimit erreicht): Feld voll? Was auch immer der Grund ist, beachte folgendes:

- Wenn Zeds sich bewegen, können sich nur so viele Zeds 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 hinten in Richtung ihres Start-Feldes. Gehe so vor, bis sie ein Feld finden, auf dem etwas frei ist.
- Wenn Zeds sich **zurückziehen** sollen, ziehe sie 1 Feld weiter nach hinten in Richtung ihres Start-Feldes. Bewegen 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.

Wenn die Zeds bis zum Stadtzentrum geschlurft sind, kannst du dich auch direkt in **Bratensofe** schmeißen und wälzen, **Frischling**, denn dann ist alles vorbei. Du hast verloren. Aber sei unbesorgt; du wirst nicht lange genug leben, um deswegen noch groß rumheulen zu können. Die Zeds sind unermüdlich und du musst das noch umso mehr sein, um Farmingdale zu retten – also pass gut auf!



# Beispiel für Weg-Aktivierungen und Ansammlungslimit im Basis-Spiel:

In dieser Runde wird der Wald-Weg in der Zeds-Phase doppelt aktiviert (🟢🟢).

## Die erste Aktivierung:

Zuerst bewegen sich die Zeds auf dem Wald-Weg, die näher zum Stadtzentrum liegen. Das ist der leicht angeschlagene Mob auf Feld #5. Deputy Schmidt und Captain Piazza haben sich schwer ins Zeug gelegt, um die Zeds hier in Schach zu halten, aber jetzt brechen sie über unser Heldenteam herein.

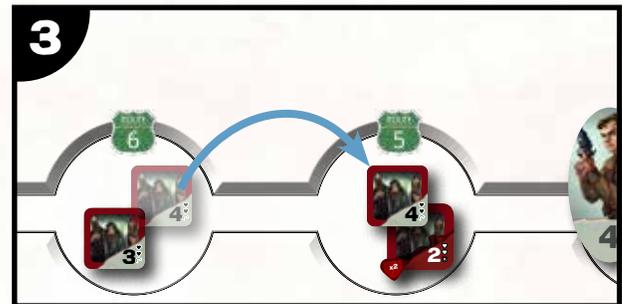
1. Der Zeds-Mob betritt das Dorf-Feld (Feld #4). Es ist das erste Mal, dass die Zeds dieses Feld betreten und die **Widerspenstigen Zivilisten**, die auf einem Dorf-Feld stehen, verlieren ihren Widerspenstig-Marker (siehe Regel 4.3).
2. Es findet direkt ein **Nahkampf** statt. Du wählst Schmidt aus, um gegen die heranrückenden Zeds zu kämpfen. Glücklicherweise gewinnt Schmidt den Kampf. Er tötet den Stärke 3-Zed und zwingt damit den Zed mit Stärke 2 zum Rückzug, weil sie verloren haben.
3. Dann bewegen sich die nächsten Zeds (die am zweitnächsten zum Stadtzentrum stehen), das ist der Zeds-Mob aus einem Stärke 3 und Stärke 4 Zed auf Feld #6. Nur einer von beiden kann sich auf Feld #5 bewegen, da sich dort schon der zurückgezogene Stärke 2 Zed befindet, und damit das Ansammlungslimit erreicht ist. Da sich dann nur der stärkere Zed mit Stärke 4 bewegt, bildet er auf Feld #5 einen neuen Zeds-Mob und der schwächere Zed (der Stärke 3) bleibt auf Feld #6 stehen.

## Die zweite Aktivierung:

In der zweiten Aktivierung des Wald-Wegs versucht der frisch gegründete Zeds-Mob sich auf das Dorf-Feld zu bewegen. Dieses Mal hat Schmidt Pech im Nahkampf und muss sich zurückziehen. Der Zeds-Mob landet auf Feld #4. Sowohl Schmidt, als auch die Zivilisten müssen sich zurückziehen. Auf Feld #3 ist aber nicht genügend Platz für beide (auch hier beträgt das Ansammlungslimit 2). Da sich hier schon Piazza befindet, entschließt du dich dazu, die Zivilisten bei Piazza zu lassen und dich mit Schmidt bis Feld #2 zurückzuziehen. Zuletzt bewegt sich der Zed mit Stärke 3 noch von Feld #6 zu Feld #5.

**In deiner folgenden Aktionsphase:** Du versuchst, das Dorf zurückzuerobern. Du schickst erneut Schmidt dorthin. Jetzt ist er erfolgreich. Die Zeds ziehen sich auf Feld #5 zurück. Dort ist wieder nur Platz für 1 weiteren Zed. Also bleibt der stärkere 4er Zed dort und der schwächere 2er Zed zieht sich auf Feld #6 zurück.

## Erste Aktivierung



■ Bewegung      ■ Bewegung mit Nahkampf      ■ Rückzug

## Zweite Aktivierung



## Aktionsphase



## Regel 5. Die Aktionsphase - Teil 1

Die letzte Phase, die du auf der Phasenleiste der Ereigniskarte durchläufst, ist die Aktionsphase. Das ist endlich deine Chance, das Überleben von Farmingdale zu sichern. Du verwendest Aktionen auf deine Einheiten, um bei der Verteidigung von Farmingdale zu helfen, indem du dich an andere Orte bewegst, Zeds angreifst, nach mehr Munition suchst, usw...

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.

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 deiner Einheiten auf dem ganzen Spielplan ausgeben kannst, führen diese Spezialaktionen immer diese Einheiten direkt aus.

*Hinweis: Stelle dir vor, dass dies die besonderen Talente bzw. Ausbildung oder Tricks sind, die diese Personen besonders machen.*

### 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.
- 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 die Kosten der Aktion bezahlt werden können.*

3. 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 aus gibst:

**Bewegung** (kann einen Nahkampf nach sich ziehen, wenn die Einheit ein Feld mit Zeds betritt)

**Suchen** (nach Munition und Nachschub)

**Fernkampf**



Spieleraktion-Marker  
(Verfügbar/Aus!)



Spezialaktion-Marker  
(Verfügbar/Aus!)

#### Wer bin ich?

Wenn du eine Aktion von der Aktionsleiste oder deine Spieleraktion verwendest, kannst du jede von dir kontrollierte Einheit aktivieren, nicht nur Helden oder heldenhafte Zivilisten. Auch normale Zivilisten und (später) alle anderen Spieler-Einheiten können so aktiviert werden.

*Entscheidungen beim Koop-Spiel: Du entscheidest zwar, wie du deine Spieleraktion verwendest, du musst sie aber nicht unbedingt auf deinen Helden verwenden. Du kannst deine Aktionen (wie auch im Solo-Spiel) für jede Einheit verwenden. Willst du aber den Helden eines anderen Spielers verwenden, frage ihn bitte vorher - und sprech euch ab! Er hat das letzte Wort!*

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



Normale Zivilisten



Helden



Heldenhafte Zivilisten

Erinnerung: Bei „Zivilisten“ sind sowohl Heldenhafte als auch normale Zivilisten gemeint (außer es ist ausdrücklich anders angegeben).



Verwende den **Aktionen-Anzeiger** auf der **Aktionsleiste**, um deine Aktionen herunterzuzählen, wenn du sie aus gibst. *Da der **Aktionen-Anzeiger** aussieht wie eine Filmklappe, ist das auch immer ein guter Anlass, um in bester Kino-Manier „Uuuuuuuuuund... Action!“ zu rufen.*

#### Entschlossenheit (1x pro Runde)

Erhalte 1 zusätzliche Aktion, die du nur für ihn verwenden darfst.

Manche Helden und heldenhafte Zivilisten haben Eigenschaften, die **Spezialaktionen** sind. Du erkennst sie an den schwarzen Dreiecken an den Seiten und das du dir bei Spielaufbau einen Spezialaktion-Marker mit diesem Namen genommen hast. (Auf den Rückseiten der Karten ist ebenfalls angegeben, welche Marker du für sie benötigst.)

### Mehrere deiner 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.

**Einen Nahkampf auslösen:** Bewegst du eine deiner Einheiten auf ein Feld mit einem Zed oder Zeds-Mob, startest du damit einen **Nahkampf**. Die Bewegung endet sofort und der Nahkampf beginnt (siehe Regel 6).

#### Bewegungsbeschränkungen für Spieler-Einheiten:

- **Start-Felder:** Können nicht mit Bewegungspunkten betreten werden.
- **Ansammlungslimit:**
  - Am Ende einer *Bewegung* können sich bis zu 2 deiner Einheiten auf 1 Feld befinden.
  - Nur im *Stadtzentrum* dürfen unbegrenzt Einheiten stehen. Deine Einheiten können sich aneinander vorbei bewegen, aber am Ende jeder *Bewegung* muss dieses Ansammlungslimit eingehalten werden.
  - Eine Einheit, die ein volles Feld (an seinem Ansammlungslimit) als Ergebnis eines Rückzugs oder eines anderen Effekts (z.B. der Fähigkeit *Fallen* von *Mr. Johnson*) betritt, muss sich so lange weiter zurück bewegen oder zurückziehen, bis sie ein Feld betritt, auf dem Platz für sie ist (siehe Regel 6.4).

#### Allgemein gilt:

Helden können sich 4 Felder weit bewegen.

Heldenhafte Zivilisten können sich 3 Felder weit bewegen.

Normale Zivilisten können sich 2 Felder weit bewegen.

*Widerspenstige* Zivilisten können sich nicht bewegen, solange sie den Marker haben (siehe Regel 4.3).



*Bewegungspunkte der Einheit*



### 5.3 Aktion: Suchen

Du kannst **1 Aktion verwenden**, um 1 Einheit **Suchen** zu lassen. Damit versuchst du, deine Munition (und ab  deinen Nachschub) aufzufüllen. Jede Helden- oder Zivilisten-Einheit, die sich auf einem **Feld mit Namen** befindet, kann **Suchen**. Das gilt auch für *Widerspenstige* Zivilisten. 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.

Munition... Ich liebe Munition. Du kannst einfach nicht genug davon haben und diese Zeds reagieren wirklich allergisch auf sie.



#### So führst du eine Aktion **Suchen** durch:

1. Wirf 1 . Vergleiche das Würfelresultat mit der **Suchen-Tabelle** auf der Spielerhilfe.
2. Warst du erfolgreich, passe den Munitions-Anzeiger auf der Munitionsleiste an (+1 bzw. +2 Munition).
3. Ignoriere dabei Ergebnisse für den Nachschub ().

#### 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. Im Basis-Spiel triffst du zum Beispiel auf  -Suchen (wie bei den Sammler -Helden).

Nach dem Würfelwurf wählst du das Ergebnis 1 dieser Würfel für deine Aktion aus. Aber Achtung: Würfelst du dabei einen **Pasch** (beide Würfel zeigen vor dem Modifizieren des Wurfes die gleiche Zahl), erhältst du das gewürfelte Ergebnis doppelt! Na, wenn das mal nicht gut ist ...

#### Munition verwalten

Mit dem Munitions-Anzeiger zeigst du immer an, wie viel Munition du gerade zur Verfügung hast. Der Anzeiger hat eine +10-Seite; wenn du mehr als 10 Munition besitzt, drehe den 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 besitzen (überzählige Munition verfällt).

Du brauchst im Basis-Spiel noch keinen Nachschub – aber alles, was hier steht, gilt natürlich auch für Nachschub.

# Beispiel für eine Aktionsphase



**Captain Piazza**  
 Held - Soldat

3  
2  
5

**Eigenschaften:**  
**Elite-Scharfschütze**  
 Du darfst mit ihm einen besonderen **Langstrecken-Fernkampf** durchführen. Verwende dabei statt ihrer Stärke diese Werte, entsprechend des Abstands zum Ziel:  
 3 Felder Entfernung = Stärke 3  
 2 Felder Entfernung = Stärke 4  
 1 Feld Entfernung (angrenzend) = Stärke 2

**Feldposten**  
 Nach einem Fernkampf mit Captain Piazza, darfst du mit ihm - und beliebigen deiner Einheiten auf ihrem Feld - 1 Feld zurückweichen. Tust du das mit **Widerspenstigen** Zivilisten, entfernst du ihren **Widerspenstig**-Marker.

**Ich mach das selbst!**  
 Führst du mit ihm einen Fernkampf durch, darfst du, statt 1 Munition zu bezahlen, 1 weitere Aktion ausgeben.

**Ritter des Rechts (im Kompetitiven Modus)**  
 ☉, um eine Anti-Einheit festzunehmen.  
 ☉☉☉☉ = Erfolgreiche Festnahme.

**Bürgermeister Hernandez**  
 Held - Bürger

2  
1  
4

**Eigenschaften:**  
**Schlüssel zur Stadt**  
 Erhalte generell +1 auf den Würfelwurf für die Aktion **Suchen** für jede andere deiner Einheiten auf einem Stadt-Feld (inkl. Stadtzentrum).

**Verkehrslleitung**  
 Das Stadtzentrum zu betreten, kostet **alle** Einheiten **keinen** Bewegungspunkt.

**Meine Festung (1x pro Runde)**  
 Führe mit 1 deiner Einheiten im Stadtzentrum 1 zusätzliche Aktion **Fernkampf** durch. Du erhältst dabei 1 ▶.

**Motivierende Ansprache (1x im Spiel)**  
 Jede deiner Einheiten auf einem Stadt-Feld (inkl. Stadtzentrum) erhält 1 zusätzliche Aktion, die du nur für sie verwenden darfst. Gilt nicht für ihn selbst.

**Deputy Schmidt**  
 Held - Polizist

4  
2  
4

**Eigenschaften:**  
**Entschlossenheit (1x pro Runde)**  
 Behalte 1 zusätzliche Aktion, die du nur für ihn verwenden darfst.

**Eagle Scout - Pfadfinder**  
 In jedem Nahkampf mit ihm erhältst du 1 ▶.

**Hartnäckig**  
 Jedes Mal, wenn du ihm Treffer zufügst, ☉ 1x pro Treffer.  
 ☉☉☉☉☉ = Treffer abgewehrt.

**Kampfkünste**  
 In jedem Nahkampf mit ihm darfst du 1x neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

**Ritter des Rechts (im Kompetitiven Modus)**  
 ☉, um eine Anti-Einheit festzunehmen.  
 ☉☉☉☉☉ = Erfolgreiche Festnahme.

**Sheriff Hunt**  
 Held - Polizist

5  
3  
4

**Eigenschaften:**  
**Geborener Anführer (1x pro Runde)**  
 Erhalte 1 zusätzliche Aktion für 1 Zivilisten oder Flüchtling, der sich auf seinem Feld oder einem zu ihm angrenzenden Feld befindet, die du nur für diesen verwenden darfst.

**Langstrecken-Fernkampf**  
 Du darfst mit ihm einen Fernkampf von 2 Feldern Entfernung aus durchführen. Tust du das, erhältst du dabei <1

**Hartnäckig**  
 Jedes Mal, wenn du ihm Treffer zufügst, ☉ 1x pro Treffer.  
 ☉☉☉☉☉ = Treffer abgewehrt.

**Kampfkünste**  
 In jedem Nahkampf mit ihm darfst du den gesamten Wurf 1x neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

**Ritter des Rechts (im Kompetitiven Modus)**  
 ☉, um eine Anti-Einheit festzunehmen.  
 ☉☉☉☉☉ = Erfolgreiche Festnahme.

Du spielst eine Solo-Partie. Dir stehen die Helden *Captain Piazza*, *Bürgermeister Hernandez*, *Deputy Schmidt* und *Sheriff Hunt* zu Diensten. Deine heldenhafte Zivilisten-Einheit sind die **Farmingdale Furies**. Deine erste Ereigniskarte ist *Regel Nr. 1: In Form bleiben!*. In der Zeds-Phase ist ein Zed mit Stärke 9 auf *East Irek* gezogen und platziert worden.

Und jetzt sind wir in der Aktionsphase:

**Schritt 1:** Die aktive Ereigniskarte gibt für die Aktionsphase „1“ an. Du legst den Aktions-Anzeiger also auf die 1 auf der Aktionsleiste, um das anzuzeigen.

**Schritt 2:** Führe Aktionen und Spezialaktionen aus. Diese können in beliebiger Reihe ausgeführt werden. Lass uns also die Situation genauer ansehen.

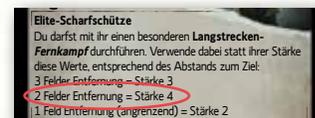
**Schritt 2a:** Verschaffe dir den Überblick über deine Optionen und deine Ressourcen:



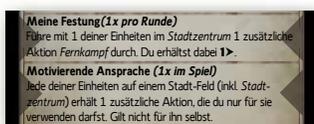
Du hast 1 Aktion von der Aktionsleiste und 1 Spieleraktion (du spielst ja alleine), dir stehen also insgesamt 2 Aktionen zur Verfügung, die du für jede deiner Helden-Einheiten oder deiner Zivilisten-Einheiten verwenden kannst.

Ein ziemlich dicker Brummer von Zed bewegt sich auf dem Vorstadt-Weg aufs *Stadtzentrum* zu und deine Zivilisten-Einheit mit Stärke 3 steht ihr direkt im Weg ...

Außerdem hast du die Scharfschützin, *Captain Piazza*, und besitzt 4 Munition (vom Aufbau). Und *Captain Piazza* schießt am effektivsten, wenn sie sich in 2 Feldern Entfernung zu ihrem Ziel befindet.

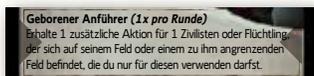
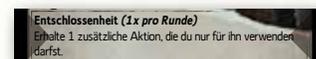


Generell lohnt es sich ebenso immer zu **Suchen**, um mehr Munition zur Verfügung zu haben.



*Bürgermeister Hernandez* hat ebenso eine Spezialaktion - *Meine Festung* - die du nutzen könntest. *Meine Festung* erlaubt aber nur Einheiten im *Stadtzentrum* einen *Fernkampf* durchzuführen und - Gott sei Dank - sind noch keine Zeds so nah. Er hat allerdings auch die Spezialaktion *Motivierende Ansprache*. Aber sie steht ihm nur 1x pro Spiel zur Verfügung. Du solltest sie dir also für größere Notfälle aufheben.

*Deputy Schmidt* hat ebenfalls eine Spezialaktion - *Entschlossenheit* - die ihm in jeder Runde erneut zur Verfügung steht. Diese solltest du also auf alle Fälle verwenden!



Auch *Sheriff Hunt* hat eine Spezialaktion - *Geborener Anführer* - mit der er Zivilisten in seiner Nähe rumkommandieren kann.

**Schritt 2b:** Dann legen wir mit den Aktionen los!

Da dir nur 2 Aktionen zur Verfügung stehen, mit denen du alles machen kannst (1 von der Aktionsleiste und deine Spieleraktion), beschließt du, dich auf die größte Bedrohung zu konzentrieren, den Zed mit Stärke 9.

(1) Du drehst deinen Spieleraktions-Marker um und verwendest diese Aktion dafür, *Captain Piazza* nach *Beauxville* zu bewegen (Feld #3 auf dem Vorstadt-Weg).

(2) Dann gibst du 1 Aktion von der Aktionsleiste aus, um einen *Fernkampf* auf den Zed mit Stärke 9 auszuführen und dabei von *Captain Piazzas Langstrecken-Fernkampf* Gebrauch zu machen.



Du hast in dieser Runde nur 2 sinnvolle Spezialaktionen: *Deputy Schmidts Entschlossenheit* und *Sheriff Hunts Geborener Anführer*.

(3) Du entscheidest dich, *Entschlossenheit* zu nutzen und drehst den Spezialaktion-Marker um. Das gibt *Deputy Schmidt* 1 Aktion, die du aber nur für ihn verwenden kannst. Du nutzt sie für *Bewegung* und bewegst ihn auf Feld #2, da er mit 1 Aktion *Bewegung* nicht weiter gehen kann (Feld #3 ist mit den *Widerspenstigen* Zivilisten und *Captain Piazza* bereits voll). (4) Schlussendlich findest du, dass mehr Munition sicherlich auch sinnvoll sein könnte, und nutzt dafür *Sheriff Hunts Geborener Anführer*, um eine Zivilisten-Einheit im *Stadtzentrum* nach Munition *Suchen* zu lassen.

Und das ist auch schon alles, was du in dieser Aktionsphase tun kannst.

Deine Helden und die heldenhaften Zivilisten sind ein Team. Schick sie nicht wüst einzeln durch die Gegend, bis sie als Zombiefutter enden. Finde heraus, wie man sie am besten gemeinsam verwendet und das meiste aus ihren Möglichkeiten macht. Dies ist kein Videospiel, du Teufelskerl; du spielst hier mit den Leben von Menschen und ich zähle auf dich, ihnen zu helfen und sie aus der Sache rauszuhauen. Wir haben keine Zeit dazu, dich zur Offiziersschule zu schicken, damit du lernst, wie man sich richtig am Hintern kratzt; du musst mit deiner Position als Anführer zurechtkommen und lernen, wie du diese Leute effektiv einsetzt - und zwar schnell.



## 5.4 Aktion: Fernkampf

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

Handele den Kampf als **Fernkampf** ab (siehe Regel 6.1).

Hast du keine Munition, kannst du nicht im *Fernkampf* angreifen. Zeit, auf die Suche nach Munition zu gehen!

**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 zwei Feldern Entfernung (oder 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 Felder hinweg schießen, selbst über die Köpfe deiner eigenen Einheiten hinweg.

## Regel 6. Einen Kampf abhandeln

Es gibt 2 Arten von Kampf: Ein **Nahkampf** findet augenblicklich statt, sobald deine Einheiten 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).

**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, 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.



Verlierer Gewinner

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

### 2. Verwende die passende **Kampftabelle** und bestimme die **Start-Spalte**:

- Die Stärke einer Einheit ist die große Zahl auf der Einheit.
- 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.

**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.

Wer einen Kampf gewinnt ist extrem wichtig für die *Gehirne!*-Ereignisse, bei denen sich die Zeds, wenn sie gewinnen, weiter Richtung *Stadtzentrum* bewegen.



Die Gesamtstärke dieses Zeds-Mobs beträgt 7.

Es sieht ganz und gar nicht rosig aus: oben am Berg zerfällt alles langsam und auch die Vorstadt geht zur Hölle. Na, Kerlchen, was machst du jetzt? Sollte deine Antwort etwas mit Rumballern zu tun haben, dann mag ich, wie du denkst!



### 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.

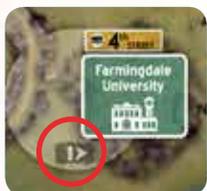
**Spieler x3:** Wenn die Stärke deiner Einheit mindestens dreimal größer ist, als die der Zeds.

### 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 (◀), was schlecht für dich ist, oder nach rechts (▶), 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 oder aufheben.

*Beispiel: Ein Kampf mit den Spaltenbewegungen ◀1, ◀1 und 1▶ würde insgesamt eine Bewegung von ◀1 bedeuten. Für das Kampfergebnis müsstest du also die Spalte direkt links neben der Start-Spalte verwenden.*

Oft sind diese Spaltenbewegungen ◀/▶ auf den Heldenkarten, Ereignis-Karten und dem Spielplan angegeben, sie kommen aber auch auf den unterschiedlichsten Markern vor.



**Verteidigungsvorteile** (E2) 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.

**Verteidigungsvorteile findest du auf allen Feldern mit Namen:**

**1▶** auf Feldern mit Namen außerhalb der Stadt (zum Beispiel Dorf-Felder, *Campingplatz*,...)

**2▶** auf Stadt-Feldern (z.B. *Downtown* und *Suburbia*).

Vergiss nicht, nur das Endergebnis aller zusammengerechneten Spaltenbewegungen durch Marker, Spezialaktionen, etc. und nur den größten Verteidigungsvorteil (wenn du verteidigst) in jedem Kampf anzuwenden.

### 4. Bestimme das Kampfergebnis: Wirf 2 Würfel (6, 6):

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 (siehe dazu auch das volle Nahkampfbeispiel auf S. 16). 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.

**Würfelst du in Dawn of the Zeds gilt: Höhere Würfelergebnisse sind immer besser für die Seite des Spielers.**

<b>2</b>	<b>1</b>
Treffer auf Zeds	Treffer auf deine Einheit
(und Kampf verloren)	

*Beispiel: Ein Feld in der Nahkampftabelle*

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 fügen 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 deiner Einheiten auf dem Feld, so erhält nur die kämpfende Einheit Treffer.

### 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.

Die Symbole:

Jedes ♥ steht für 1 Treffermarker ♥ (oder für 2 Treffer die Rückseite ♥<sup>x2</sup>) 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: Wenn du diesen Treffer zufügst, wird die Einheit oder der Zed getötet. (Ja, Zeds sind Untote – aber ihr wisst schon, was ich meine: Lasst eurer Fantasie einfach freien Lauf, was ihr da gerade macht, um sie endlich loszuwerden.)

Den letzten Treffer zufügen:

Wenn du einen Zed tötest, wandert er einfach direkt zurück in den Zeds-Beutel. Vergiss nicht, danach gut zu schütteln!

Aber **Helden** und **Zivilisten** sind besonders. Kurz bevor sie getötet werden, hast du noch einmal die Chance, sie zu retten: Sie erhalten einen **Rettungswurf** (siehe Regel 6.3).

## Beispiel Treffer zufügen:

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



## 6.3 Rettungswürfe (nur für das Basis-Spiel)

**Im Basis-Spiel:** Fügt du einer deiner Einheiten ihren letzten Treffer zu, wirf 1 Würfel (🎲):

- Ergebnis 🟩, 🟦 oder 🟨? Einheit getötet. Lege sie in den *Friedhof*.
- Ergebnis 🟩🟩, 🟦🟦 oder 🟨🟨? Einheit kommt ins *Stadtzentrum*:

**Zivilisten:** Lege sie dort mit der „reduzierte Stärke“-Seite hin.

**Helden:** Lege sie dort mit der „volle Stärke“-Seite hin.

Dabei entfernst du alle Treffermarker.

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

### Der Tod erlöst dich nicht

Wenn dein persönlicher Held auf den Friedhof kommt, übernimm einfach die Kontrolle über einen der anderen Helden oder einen heldenhaften Zivilisten. Lege die Karte vor dir ab und schlüpf in deine neue Rolle!



Werde nicht zu warm mit deinem eigenen Helden. Du befehlighst alle Kräfte, die sich dem verrotteten Fleisch in den Weg stellen! Selbst wenn dein Held ins Gras beißt, musst du mit dem Rest der Mannschaft das Ding durchziehen.



## 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 Plättchen dort 1 Feld weit zurückziehen. Selbst wenn der Gewinner des Kampfes auch gleichzeitig getötet wurde, muss sich der Verlierer zurückziehen. Wenn sich mehr als eine deiner Einheiten auf dem Feld befindet, von denen 1 gekämpft und verloren hat, müssen sich trotzdem beide Einheiten zurückziehen.

**6.4.2. Rückzug im Fernkampf:** Einheiten und Zeds, die zum Ziel eines Fernkampf-Angriffs geworden sind, ziehen sich nie zurück.

**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 Rückzugs:**

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

**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).
- Auch deine Einheiten füllen Felder auf. Du darfst allerdings bestimmen, welche Einheit welches Feld belegt (siehe Regel 5.2).

**6.4.6. Zurückweichen:** Manchmal **weichen** deine Einheiten 1 Feld zurück (statt sich zurück zu ziehen). Das funktioniert so wie ein Rückzug, zählt aber nicht wie einer. Achte daher genau auf diese unterschiedlichen Begriffe! Weichst du 1 Feld zurück, ist das kein Verlieren eines Kampfes was unter anderem wichtig für die **Gehirne!**-Ereignisse ist.

Rückzüge sind was für Loser, du Frischling. Also Sorge dafür, dass es nicht dich trifft! Der Sarge sagt immer „Würfle hoch genug und du wirst nie Probleme mit Rückzügen bekommen.“ Ich hab dich im Auge, Killer, also runter in den Schlamm mit dir und ich will zwanzig saubere Würfelwürfe sehen! Was? Das nennst du würfeln?!?



## Beispiel eines kompletten Nahkampfes

Während der Aktionsphase scheint ein Zeds-Mob aus einem unverletzten Zed von Stärke 4 und einem fast zerstörten Zed mit Stärke 1 auf Feld #2 des Wald-Wegs die akuteste Gefahr für dich darzustellen.

Ein angeschlagener Zivilist mit reduzierter Stärke von 2, der nur noch 1 Treffer aushält, befindet sich direkt nebenan auf Feld #1. Diese Einheit hat aber den *Gut Bewaffnet*-Marker, wodurch sie im Kampf 1 ▶ erhält. Da die Zeds sich so dicht am *Stadtzentrum* befinden, hast du nichts mehr zu verlieren und schickst die gut bewaffneten Zivilisten in den Nahkampf.



Vergleiche die Stärke der Zeds mit der Stärke der kämpfenden Einheit: Deine 2 gegen die 5 der Zeds (die Summe der beiden Zeds auf diesem Feld). Das bringt dich zur Start-Spalte Zeds x2, da die Zeds mehr als 2x so stark (4 oder mehr), aber weniger als 3x (6 oder mehr) so stark sind wie deine Zivilisten.

Als nächstes führst du die Spaltenbewegungen für diesen Kampf aus. Da die Zivilisten gut bewaffnet sind, erhalten sie 1 ▶. Es gibt keine weiteren Bewegungen. Die Kampfspalte, in der du das Kampfergebnis ablesen wirst, ist also 1 Spalte weiter rechts von der Start-Spalte: also die „Zeds mehr“-Spalte der Nahkampftabelle.

Nahkampf-Tabelle ☠							
Würfelergebnis	Zeds x3	Zeds x2	Zeds mehr	Gleichstand	Spieler-mehr	Spieler x2	Spieler x3
2	0 5	0 5	0 4	0 4	0 3	1 3	2 2
3-4	0 5	0 4	0 3	0 3	1 3	2 2	2 1
5-6	0 4	0 3	1 3	1 2	2 2	2 1	3 1
7	0 3	0 3	1 2	2 2	2 1	3 1	3 0
8-9	0 2	1 2	2 2	2 1	3 1	3 0	3 0
10-11	1 2	2 2	2 1	3 1	3 0	3 0	4 0
12	2 2	2 1	2 0	3 0	4 0	4 0	5 0

Start-Spalte

Nahkampf-Tabelle ☠							
Würfelergebnis	Zeds x3	Zeds x2	Zeds mehr	Gleichstand	Spieler-mehr	Spieler x2	Spieler x3
2	0 5	0 5	0 4	0 4	0 3	1 3	2 2
3-4	0 5	0 4	0 3	0 3	1 3	2 2	2 1
5-6	0 4	0 3	1 3	1 2	2 2	2 1	3 1
7	0 3	0 3	1 2	2 2	2 1	3 1	3 0
8-9	0 2	1 2	2 2	2 1	3 1	3 0	3 0
10-11	1 2	2 2	2 1	3 1	3 0	3 0	4 0
12	2 2	2 1	2 0	3 0	4 0	4 0	5 0

Kampfspalte (Nach der Spaltenbewegung)

Jetzt wirfst du 2 Würfeln (🎲 🎲) für den Kampf. Das addierte Ergebnis beider Würfeln ist 10 (gar nicht übel!). Du findest dein Kampfergebnis also in der Zeile 10-11. Das Kampfergebnis ist also 2/1.



Füge als nächstes die Treffer zu, wobei du immer mit den Zeds beginnst. Du fügst ihnen 2 Treffer zu. Du legst zuerst 1 Treffermarker auf die fast tote Einheit mit Stärke 1, was ausreicht, um sie zu töten. Sie kommt zurück in den Zeds-Beutel. Den zweiten Treffermarker erhalten die Zeds mit Stärke 4. Schließlich erhalten auch die Zivilisten 1 Treffer. Das tötet sie. Sollte das das Ende deiner gut bewaffneten Zivilisten sein?

Das müssen wir jetzt sehen – denn deine Zivilisten erhalten einen **Rettungswurf**: Du wirfst 1 Würfel. Er zeigt eine 4. Fantastisch! Sie überleben und du legst sie mit ihrer „reduzierte Stärke“-Seite nach oben in das *Stadtzentrum*.

Die Zeds haben den Kampf verloren und müssen sich zurückziehen; ihr Ergebnis war hervorgehoben, sie müssen sich zurückziehen, obwohl die Zivilisten gar nicht mehr auf Feld #2 stehen. Geschlagen schlurft sich der überlebende Zed zurück zu Feld #3, *Die Farm*.

## Regel 7. Organisationsphase - Teil 1

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.

Spiele weiter bis du entweder gewinnst (weil die letzte gezogene Ereigniskarte das sagt) oder verlierst (sobald die Zeds das *Stadtzentrum* erreichen).

Wenn du gewinnst (oder verlierst), lies dir den passenden **Abspann** durch. Du findest die möglichen Abspanne im Heft *Spielaufbau und Abspann*.

### 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, weil ihr Effekttext diesen Regeltext überschreibt.*

## Anhang

### Regel 3. Zeds kooperative Ereignisse

Diese Ereignisse finden nur statt bei:

Koop-Spielen — ODER —  
im kompetitiven Modus, wenn es mehr als 1 Helden-Spieler gibt.

In Solo-Spielen kannst du diese Regeln ignorieren.

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

**Anzahl der Ereignisse = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1**

#### 3.1 Zeds kooperative Bewegung ( )

 steht für die Zeds kooperative Bewegung. Ein solches Ereignis führt zu zusätzlichen Aktivierungen für die stärksten Zeds: je mehr Spieler mitspielen, desto schneller nähern sich diese Zeds dem *Stadtzentrum*.

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

Wenn auf der Ereigniskarte angegeben ist „“:

1. Bestimmt, wie viele Zeds oder Zeds-Mobs aktiviert werden:  
Anzahl an -Aktivierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1
2. Für jede Aktivierung, folgt diesem -Ablauf:

**Schritt 1:** Nur der stärkste einzelne Zed oder Zeds-Mob bewegt sich. Überprüft die Stärke, bzw. Gesamtstärke aller Zeds und findet den Zed oder Zeds-Mob mit der höchsten Stärke. Bei einem Gleichstand, wählt den, der näher am *Stadtzentrum* liegt. Gibt es erneut einen Gleichstand, bestimmt ihr gemeinsam, welche der am Gleichstand beteiligten Zeds oder Zeds-Mobs ihr aktiviert.

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

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

#### 3.2 Zeds kooperative Platzierung ( )

 steht für die Zeds kooperative Platzierung. Ein solches Ereignis führt dazu, dass zusätzliche Zeds gezogen und gelegt werden: je mehr Spieler mitspielen, desto mehr Zeds müssen gezogen und gelegt werden.

Neue Zeds erscheinen dabei immer auf den Wegen mit den wenigsten Zeds.

Wenn auf der Ereigniskarte angegeben ist „“:

1. Bestimmt, wie viele Zeds ihr zusätzlich ins Spiel bringen müsst: **Anzahl an -Platzierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1**
2. Für jede Platzierung:

Zieht 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, dürft ihr den Weg wählen. Befinden sich auf dem Start-Feld bereits 2 Zeds, platziert den neuen Zed auf einem Start-Feld eurer Wahl, auf dem Platz ist (siehe Regel 4.6).



**Das war's. Du kannst loslegen. Raus mit dir und mach ein paar Zeds platt!**

## Beispiel für Zeds kooperative Bewegung (im Bild in Blau)

Auf einer Ereigniskarte findest du „**Z**“. Du spielst zu viert mit deinen 3 besten Freunden, du musst also 3 weitere Zeds oder Zeds-Mobs aktivieren.

- (1) Das Feld mit den stärksten Zeds ist das Start-Feld des Wald-Weges mit einem Zeds-Mob von Stärke 12 (1 Zed mit Stärke 4, 1 mit Stärke 8). Dieser Zeds-Mob bewegt sich 1 Feld vorwärts.
- (2) Beim zweitstärksten Zed gibt es einen Gleichstand. Ein Zed der Stärke 9 steht auf Feld #6 des Vorstadt-Wegs und ein Zeds-Mob mit Stärke 9 (Stärken 4 und 5) ist auf Feld #4 des Highways. Da das Highway-Feld näher am Stadtzentrum liegt, muss sich der Zeds-Mob bewegen. Allerdings bewegt sich nur der Zed mit Stärke 5, da sich schon ein Zed mit Stärke 6 auf dem nächsten Feld befindet und damit das Ansammlungslimit erreicht wird, sobald 1 weiterer Zed das Feld betritt.
- (3) Da der Zed mit Stärke 5 sich auf ein Feld bewegt hat, auf dem sich schon ein Zed mit Stärke 6 befindet, muss dieser neue Zeds-Mob mit Stärke 11 als nächstes als stärkster Zeds-Mob aktiviert werden.



## Beispiel für Zeds kooperative Platzierung (im Bild in Weiß)

Auf einer Ereigniskarte findest du „**Z**“.

Du spielst noch immer zu viert mit deinen 3 besten Freunden, ihr müsst also 3 zusätzliche Zeds ziehen und legen. Zieht den nächsten Zed erst, nachdem ihr den vorherigen platziert habt.

- (1) Der erste Zed kommt auf das Start-Feld des Weges mit den wenigsten Zeds (das ist der Berg-Weg), denn hier befindet sich kein einziger Zed.
- (2) Auf welchem Weg sind die zweitwenigsten Zeds? Davon gibt es gleich 2; Den Berg-Weg, wo gerade ein Stärke 1 Zed hingelegt wurde (auf dem also nun 1 Zed steht) und den Vorstadt-Weg, wo sich auch nur 1 Zed befindet. Es ist also eure Wahl: Ihr entscheidet euch für die Vorstadt.
- (3) Der dritte Zed muss nun also auf dem Berg-Weg platziert werden, da hier immer noch nur 1 Zed steht.



## 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

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

**Deutsche Version:**

**Deutsche Texte:** Peer Lagerpusch,  
Moritz Mehlem,  
Benjamin  
Schönheiter

**Grafikdesign deutsche Version:**

Anja Pittner, atelier198

**Redaktion:** Benjamin Schönheiter

**Realisation:** Matthias Nagy



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

[www.FROSTEDGAMES.de](http://www.FROSTEDGAMES.de)

[f](#) [t](#) [i](#) [@FrostedGames](#)

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

## Das Basis-Spiel - Spielübersicht

Ignoriere alle Instruktionen für: **Infektion**  **Nachschub**  **Heilung**

### Rundenablauf

1. Ziehe die nächste Ereigniskarte und handle sie ab.

2. Überspringe PRFN, , Verbrauch

3. Zeds-Phase (Regeln 4 und 6)

Aktiviere die angegebenen Wege von links nach rechts. Platziere oder bewege Zeds auf jedem aktivierten Weg.

- Auf einem aktivierten Weg werden alle Zeds aktiviert und damit bewegt. Auf einem aktivierten leeren Weg, wird 1 neuer Zed gezogen und gelegt.
- Ist mehr als 1 Zed auf einem Feld (Zeds-Mob), bewegen sie sich zusammen. Bewege den Zed oder den Zeds-Mob 1 Feld vorwärts. Beginne mit denen, die näher zum *Stadtzentrum* liegen, und arbeite dich nach außen vor.
- Beachte Hello/Goodbye-Effekte bei der Zeds-Aktivierung (siehe Regel 4.4).
- Führe Nahkämpfe durch (siehe Regel 6).

4. Aktionsphase (siehe Regel 5) in beliebiger Reihenfolge:

Verwende deine Aktionen (Aktionen von der Aktionsleiste & Spieleraktionen) für:

- Bewegung (kann Nahkampf nach sich ziehen, siehe Regel 6)
- Suchen
- Fernkampf (siehe Regel 6)

Und nutze die **Spezialaktionen** deiner Helden und heldenhaften Zivilisten.

5. Organisationsphase (siehe Regel 7)

- Lege die aktive Ereigniskarte ab.
- Drehe alle Aktions-Marker (Spezialaktionen und Spieleraktionen) auf ihre aktive Seite.

### Eine Storykarte ziehen (Regel 2)

- Nächste Storykarte ziehen
- Handlungsort feststellen
- Effekttext des Ereignisses fertig abhandeln
- Storykarte **Sofort** spielen oder für später **Behalten**
- Weiterspielen

### Zeds Kooperative Ereignisse (Regel 3)

-  **Zusätzliche Zeds aktivieren:**  
Anzahl an -Aktivierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1 (Stärkste Zeds)
-  **Zusätzliche Zeds ziehen und legen:** Anzahl an -Platzierungen = Gesamtzahl der Helden-Spieler minus 1 (Wege mit wenigsten Zeds)

### Nahkampf

1)  (*Überspringe den Schritt auf diesem Level*)

2) Start-Spalte = Gesamtstärke der Zeds verglichen mit der Stärke der Einheit

3)  oder , um Kampfspalte zu finden  
Beziehe Marker, Spezialaktionen und Effekte ein

Wenn du verteidigst: Verwende den besten Verteidigungsvorteil ()

4)  und finde das Kampfergebnis

5) Füge Treffer zu:  
Linke # = Treffer auf Zeds  
Rechte # = Treffer auf Einheit

6) Rückzug des **Verlierers**, auch wenn der Gewinner durch den Kampf stirbt.

### Fernkampf

1) Fernkampf: Gib 1 Munition aus

2) Start-Spalte = Stärke des Angreifers

3)  oder , um Kampfspalte zu finden

Beziehe Marker, Spezialaktionen und Effekte ein

4)  und finde das Kampfergebnis

5) Füge Treffer zu:  
Die Zeds erhalten sämtliche Treffer.