



#1 SPIELMATERIAL.....2

#2 ÜBERLEBE & SIEGE ...3

#3 SPIELVORBEREITUNG..4

#4 SPIELÜBERSICHT.....4

#5 DIE GRUNDLAGEN.....5

#6 SPIELER-PHASE10

#7 ZOMBIE-PHASE.....12

#8 KAMPF.....15

#9 FERTIGKEITEN18

#10 MISSIONEN..... 20

11 INDEX.....31

#1 SPIEL-MATERIAL

9 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)



71 MINIATUREN



6 ÜBERLEBENDE



40 SCHLURFER



8 FETTBROCKEN

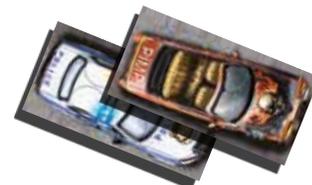
16 LÄUFER

1 MONSTRUM

6 WÜRFEL



4 AUTO-PLÄTTCHEN



POLIZEIWAGEN & ANGEBERKARRE

6 ZOMBIE-BRUT-PLÄTTCHEN



1 AUSGANGSPLÄTTCHEN





**42 ZOMBIE-KARTEN,
62 AUSTRÜCKUNGSKARTEN,
6 WUNDEN-KARTEN**

6 AUSWEISE



#2 ÜBERLEBE UND SIEGE

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

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

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

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

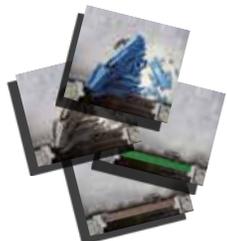
10 ZIEL-MARKER



18 LÄRM-MARKER



12 TÜR-MARKER



STARTSPIELER-PLÄTTCHEN



24 FERTIGKEITSMARKER



6 ERFAHRUNGS-ZÄHLER



#3 SPIEL- VORBEREITUNG

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

#4 SPIEL- ÜBERSICHT

ZOMBICIDE ist in Spielzüge aufgeteilt, die wie folgt ablaufen:

SPIELER-PHASE

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

Nachdem ein Spieler alle seine Überlebenden aktiviert hat, ist der Spieler links von ihm am Zug, der seine Überlebenden in der gleichen Weise aktiviert.

Wenn alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet die Spieler-Phase.

ZOMBIE-PHASE

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

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

END-PHASE

Alle Lärm-Marker werden vom Spielplan entfernt und der Startspieler gibt das Startspieler-Plättchen dem Spieler zu seiner Linken. Nun beginnt ein neuer Spielzug.

GEWINNEN UND VERLIEREN

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

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

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

#5 DIE GRUNDLAGEN

NÜTZLICHE DEFINITIONEN

AKTEUR

Ein Überlebender oder ein Zombie.

ZONE

In einem Gebäude entspricht ein Raum einer Zone.

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

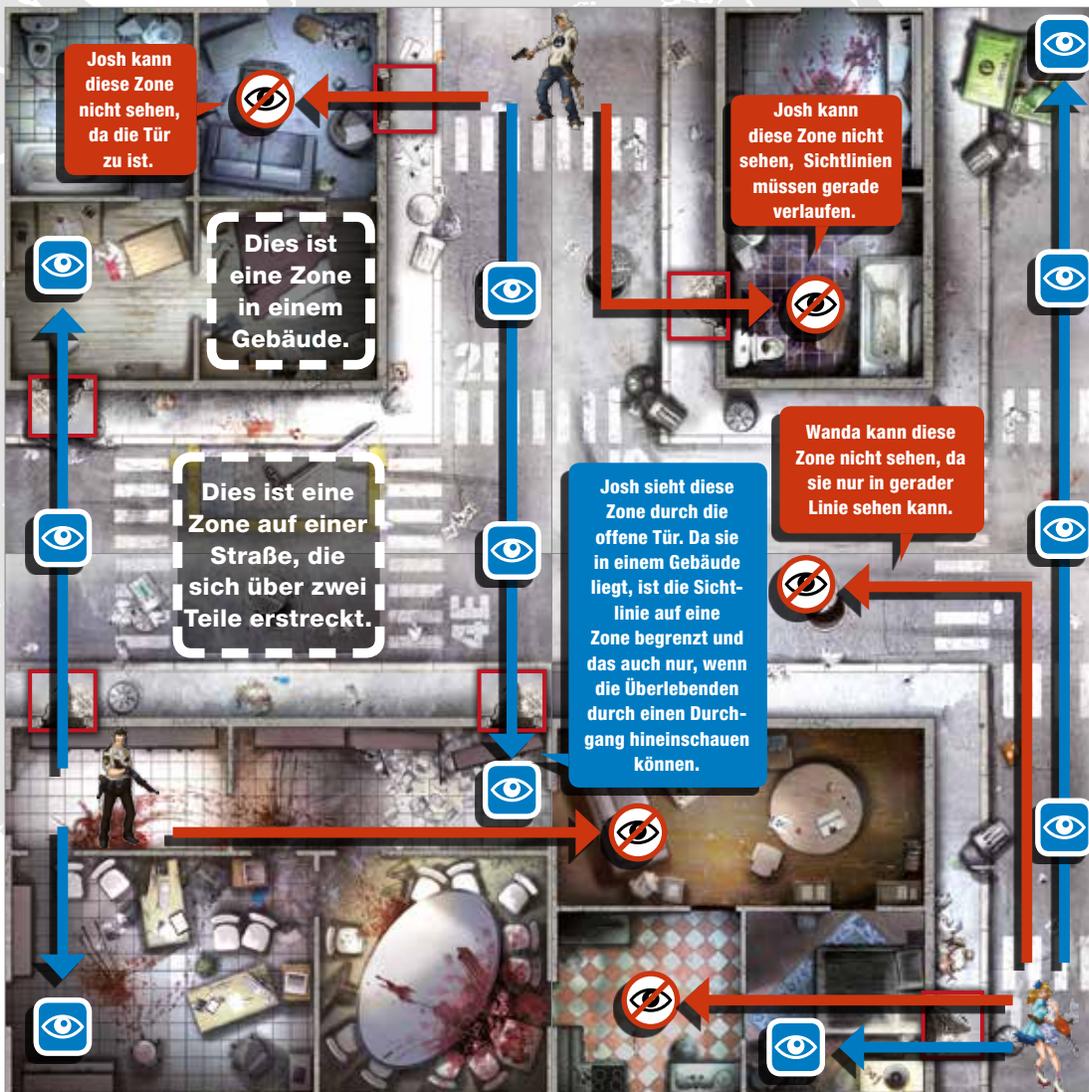
SICHTLINIE

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

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

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

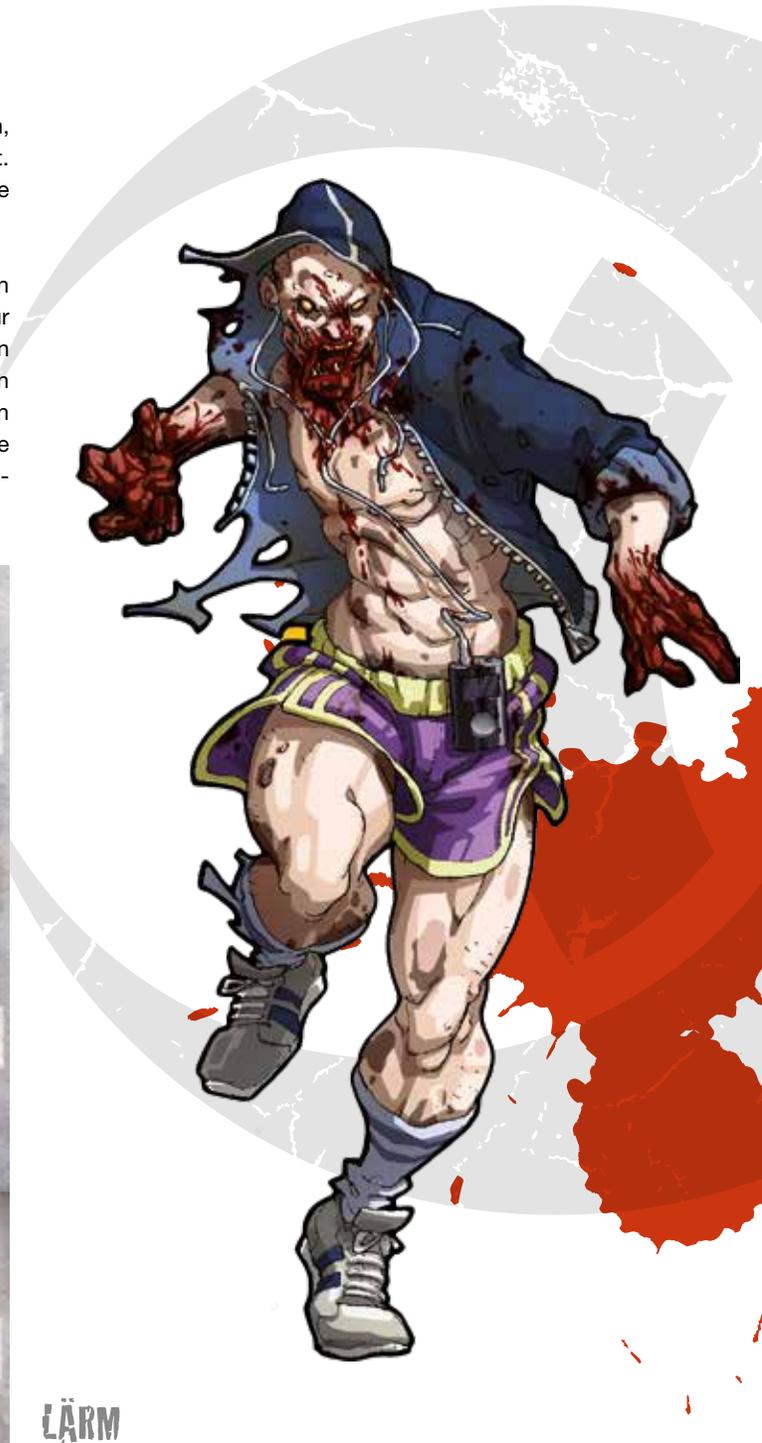
HINWEIS: Schaut der Überlebende hinaus auf die Straße oder von der Straße in ein Gebäude hinein, verläuft die Sichtlinie durch alle Straßenzonen in einer geraden Linie, aber nur eine Zone tief in ein Gebäude hinein.



BEWEGUNG

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

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



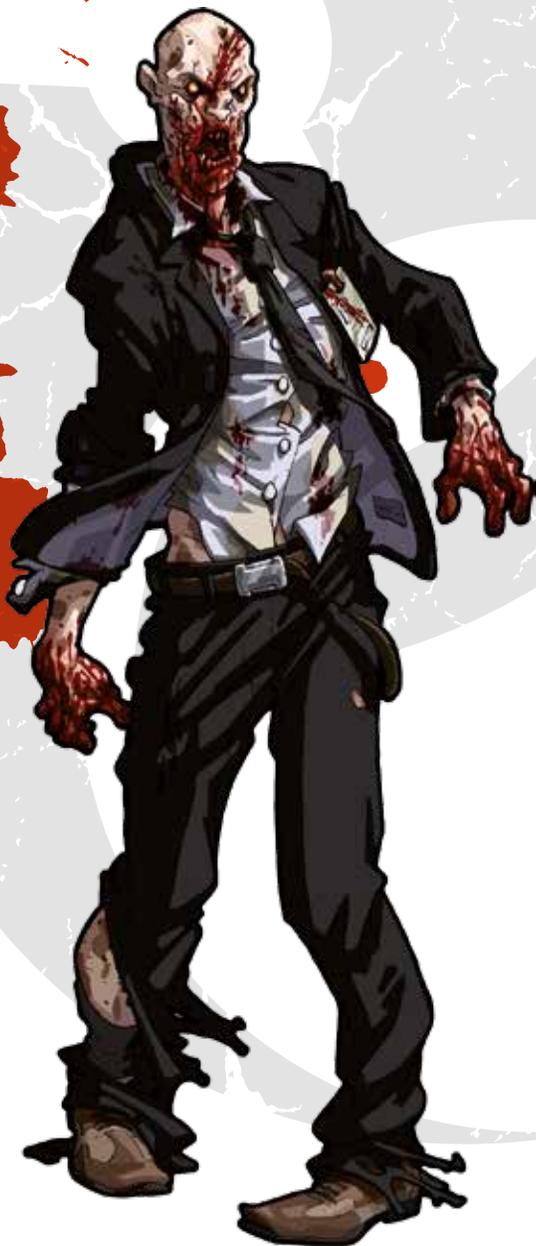
LÄRM

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

BEISPIEL: Ned öffnet eine Tür mit einer Feuerwehrraxt. Dies ist eine laute Art die Tür zu öffnen. Daher wird ein Lärm-Marker auf dem Spielplan platziert. Danach greift er einen Zombie in seiner Zone an und haut ihn mit ein paar Schlägen um. Die Feuerwehrraxt ist eine leise tötende Waffe, so dass kein weiterer Lärm-Marker benötigt wird.

Es liegen trotzdem zwei Lärm-Marker in dieser Zone: vom Öffnen der Tür und von Ned selbst.

In einer anderen Zone führt Amy drei Fernkampfkaktionen mit ihren zwei Maschinenpistolen aus. Obwohl sie sechs Würfel wirft, erhält sie nur 3 Lärm-Marker in ihrer Zone, eine für jede Fernkampfkaktion. Die Marker bleiben auf dem Feld, in dem sie entstanden sind und folgen Amy nicht, wenn sie sich bewegt.



LAUTE WAFFEN

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



Symbol für Ausrüstung, mit der du Türen öffnen kannst.



Symbol für Ausrüstung, mit der du Zombies töten kannst.

Diese Symbole in Verbindung mit einem der Folgenden gibt an, ob die Ausrüstung einen Lärm-Marker erzeugt, wenn du eine Tür öffnest oder ein Zombie tötet.



Ausrüstung mit diesem Symbol bedingt einen Lärm-Marker.



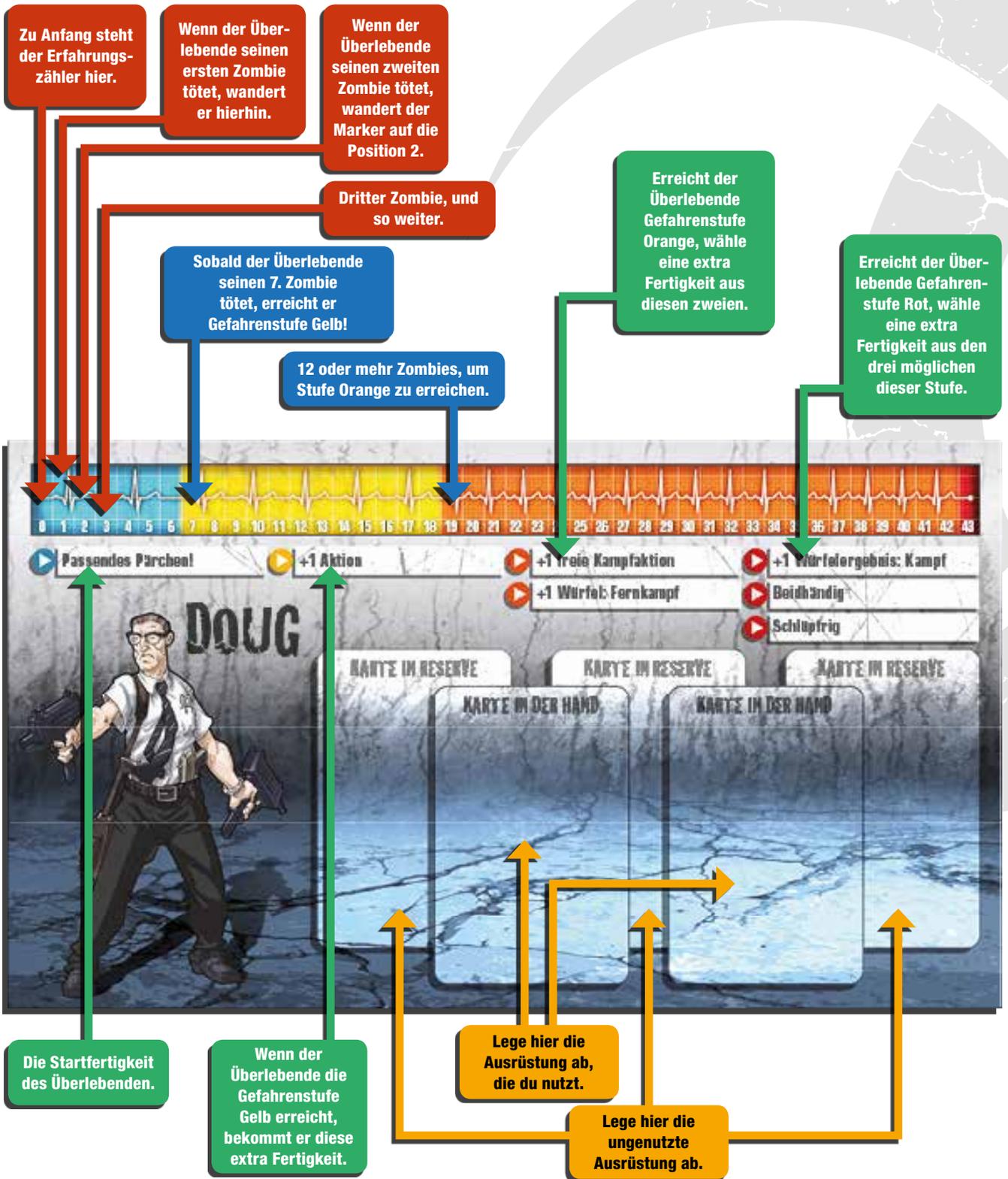
Ausrüstung mit diesem Symbol ist leise, daher wird kein Lärm-Marker benötigt.



BEISPIEL 1: Die Feuerwehrraxt öffnet Türen und tötet Zombies. Wenn du sie zum Türen öffnen benutzt, muß ein Lärm-Marker platziert werden. Tötet du mit ihr jedoch einen Zombie, wird kein Lärm-Marker benötigt.

BEISPIEL 2: Die Kettensäge kann sowohl Türen öffnen als auch Zombies töten. Beide Aktionen sind jedoch laut und somit werden in beiden Fällen Lärm-Marker benötigt.





ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE & FERTIGKEITEN

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

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

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

Wenn dein Überlebender sieben Erfahrungspunkte hat, steigt seine Gefahrenstufe auf Gelb und er erhält eine vierte Aktion. Er kann diese Aktion sofort benutzen und in jedem darauffolgenden Zug. Mit anderen Worten: Er hat jetzt permanent eine Aktion mehr.

Wenn ein Überlebender 19 Erfahrungspunkte hat, wird Gefahrenstufe Orange aktiv und er kann sich aus den zwei Fertigkeiten, die auf seiner Charakter-Karte stehen, eine auswählen.

Bei 43 Erfahrungspunkten erreicht der Überlebende Gefahrenstufe Rot und er wählt eine der drei Fertigkeiten dieser Stufe aus. Allerdings hat diese Erfahrung ihre Nebeneffekte. Wenn ihr eine Zombiekarte zieht, um eine Zone zu bestücken, lest die Zeile, die dem Überlebenden mit der höchsten Gefahrenstufe entspricht!

INVENTAR

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

Wenn ein Überlebender mehr als fünf Ausrüstungskarten hat, lege so lange Karten ab, bis er fünf hat.

Du kannst jederzeit kostenlos Karten ablegen, um Platz im Inventar für neue Karten zu machen.

ZEIG ETWAS CHARAKTER

Die Charakter-Karten in diesem Spiel haben auf der Vorder- und Rückseite Informationen. Die Vorderseite zeigt einen der sechs Überlebenden aus diesem Spiel. Auf der Rückseite ist eine leere Charakter-Karte. Nutze sie, um deinen eigenen Überlebenden zu erstellen oder lade dir neue Charaktere bei Guillotine Games runter:

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



DIE ZOMBIES

Es gibt vier Arten von Zombies:



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



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



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



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

#6 SPIELER- PHASE

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

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

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

Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

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

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

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

SUCHEN

Du kannst nur Zonen in einem Gebäude durchsuchen und das auch nur, wenn sich keine Zombies in dieser Zone aufhalten. Der Spieler zieht eine Karte vom Ausrüstungsstapel. Er kann sie entweder im Inventar des Überlebenden platzieren oder sofort ablegen. Ein Überlebender kann pro Zug nur eine Suchaktion durchführen, auch wenn es eine zusätzliche freie Aktion ist. Nach dem Suchen kann der Überlebende sein Inventar kosten-

los neu ordnen (Der Überlebende kann jedoch nicht mit anderen Überlebenden tauschen, dies ist eine andere Aktion.).

Du kannst jederzeit kostenlos Karten ablegen, um Platz im Inventar für neue Karten zu machen.

Ist der Ausrüstungsstapel aufgebraucht, mische alle abgelegten Karten, mit Ausnahme der Wund-, Pfannen-, Molotow-Cocktail- und Angeberkarren-Karten (Mamas Schrotflinte und Böse Zwillinge) zu einem neuen Stapel.

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

- Du kannst die Angeberkarre nur einmal pro Spiel durchsuchen. Sie enthält entweder Mamas Schrotflinte oder die Bösen Zwillinge (ziehe zufällig). Einige Missionen enthalten mehrere Angeberkarren. In diesem Fall kann nur die Waffe darin gefunden werden, die noch nicht gezogen wurde. Wenn es keine mehr gibt ... dann gibt es keine mehr.

- Polizeiautos kannst du mehr als einmal pro Spiel durchsuchen. Ziehe Karten bis du eine Waffe findest. Lege die anderen Karten ab. Die Aaahh!-Karte löst ganz normal das Erscheinen von einem Schlurfer aus und unterbricht die Suche.



ÖFFNET
TÜREN-
SYMBOL

EINE TÜR ÖFFNEN

Türen sind normalerweise verschlossen. In diesem Fall kann der Überlebende die Tür nicht öffnen, solange er keine Nahkampfwaffe in der Hand hat, die ein „Öffnet Türen“-Symbol hat. Denke daran, einen Lärm-Marker in die Zone zu legen, falls der Überlebende eine laute Waffe benutzt (siehe Laute Waffen, Seite 7). Das erste Öffnen eines Gebäudes enthüllt alle Zombies in den Räumen des Gebäudes (ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die mit Durchgängen verbunden sind, manchmal über mehrere Kartenteile hinweg). Zeige in einer Reihenfolge deiner Wahl auf jede Zone des Gebäudes und ziehe für jede Zone eine Zombiekarte. Platziere die entsprechende Anzahl und Art der

Zombies auf der entsprechenden Zone (siehe Zombie-Phase – Brut, Seite 13). Ziehst du eine zusätzliche Aktivierungs- oder Gully-Karte, führe sofort die auf der Karte angezeigte Aktion aus und platziere keine Zombies in dieser Zone.

INVENTAR NEU ORDNEN UND MIT ANDEREN ÜBERLEBENDEN TAUSCHEN

Für eine Aktion kann der Überlebende die Karten in seinem Inventar nach seinen Wünschen neu anordnen. Der Überlebende kann gleichzeitig mit nur einem anderen Überlebenden in der gleichen Zone so viele Karten austauschen wie er möchte. Dieser Überlebende kann sein eigenes Inventar kostenlos neu ordnen.

FERNKAMPF

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

NAHKAMPF

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

EIN- ODER AUSSTIEGEN BEI AUTOS

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

PLATZWECHSEL IM AUTO

Der Überlebende verlässt den Platz, den er belegte und wechselt im selben Auto auf einen anderen freien Platz. Gibt es keine freien Plätze im Auto, können die Überlebenden keine Plätze wechseln.

EIN AUTO FAHREN

Autos können nur in Missionen gefahren werden, in denen es erlaubt ist. Der Überlebende auf dem Fahrersitz kann pro aufgewendeter Aktion das Auto eine oder zwei Straßen-Zonen weit bewegen (Autos können nicht in Gebäude gefahren werden). Diese Aktion ist keine Bewegung und sie wird nicht von Bewegungsmodifikatoren, wie z.B. freie Bewegungsaktionen oder erhöhte Bewegung betroffen. Nachteile, die Bewegungsaktionen



betreffen, wirken ebenfalls nicht (Autos können Zonen mit Zombies ohne das Aufwenden einer zusätzlichen Aktion verlassen). Ein Auto attackiert alle Akteure in den Zonen, durch die es sich bewegt (siehe Kampf: Auto-Attacke, Seite 17).

EIN ZIEL EINSAMMELN ODER AKTIVIEREN

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

MACH MAL ETWAS LÄRM!

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

NICHTS TUN

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



#7 ZOMBIE-PHASE

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

SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG

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

ANGRIFF

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

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

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

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

BEWEGUNG

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

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

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

Sonderfälle beim Aufteilen:

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

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

LÄUFER

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

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

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

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

SCHRITT 2 – BRUT

Die Missionskarte zeigt, wo am Ende jedes Zuges Zombies auftauchen. Dies sind die Brut-Zonen. Zeige auf eine Brut-Zone und ziehe eine Zombiekarte. Lese die Zeile auf der Karte, die der Farbe der Gefahrenstufe (Blau, Gelb, Orange, Rot) des Überlebenden mit der meisten Erfahrung entspricht. Platziere die Anzahl und die Art der Zombies, die abgebildet ist. Wiederhole dies für jede Brut-Zone. Beginne jedes Mal mit derselben Zone und gehe im Uhrzeigersinn weiter.

ACHTUNG: Jeder Fettbrocken hat zwei Schlurfer als Eskorte, wenn er erscheint, jedoch nicht, wenn er zum Ausgleich einer sich teilenden Zombie-Gruppe hinzugefügt wird.

Wenn der Zombie-Kartenstapel leer ist, mische alle abgelegten Zombie-Karten für einen neuen Stapel.

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

Wenn ein Überlebender Gefahrenstufe Rot erreicht hat, lest dies: fünf Schlurfer! Geehiirn ...

Ist der erfahrenste Überlebende in Stufe Gelb, erscheinen zwei Läufer, wenn du diese Karte ziehst.

Sind alle Überlebenden noch in Stufe Blau, lies diese Zeile. Puh ... nichts.

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

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

Auf Stufe Blau passiert nichts.

Wenn du eine Extra-Aktivierungskarte ziehst, erscheinen keine Zombies in der angezeigten Zone. Stattdessen bekommen alle Zombies des abgebildeten Typs einen weiteren Zug (siehe Schritt 1 – Aktivierung, vorherige Seite). Beachte, dass diese Karten keine Auswirkungen auf der Gefahrenstufe Blau haben!



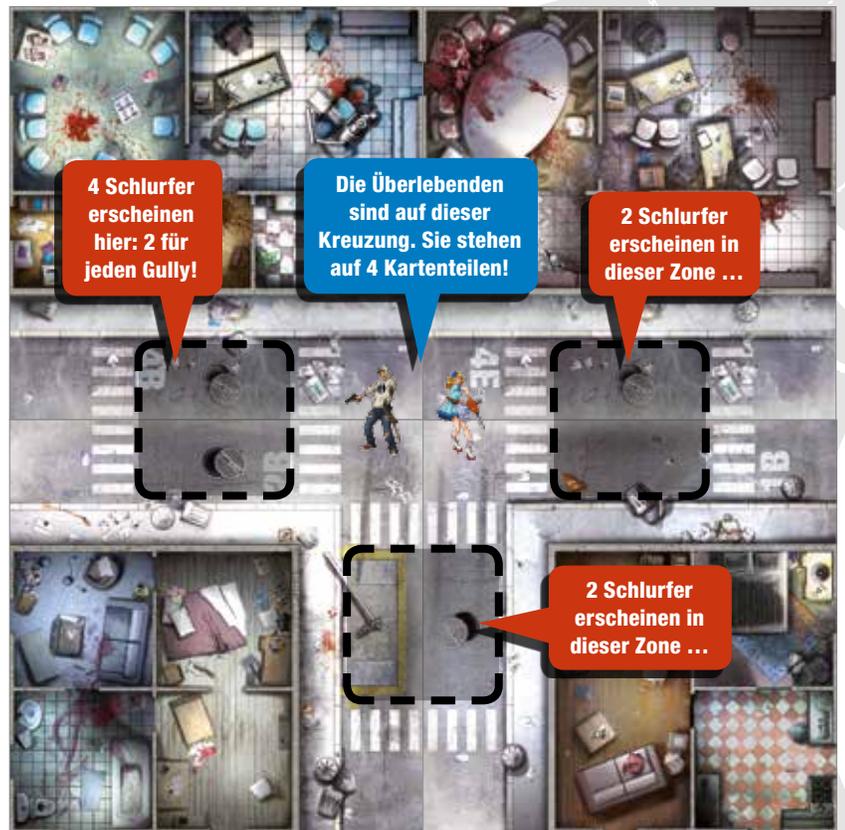
Der erfahrenste Überlebende hat die Gefahrenstufe Gelb: Platziere zwei Schlurfer pro Gully ...

Wenn du eine Gullykarte ziehst, erscheinen in der angezeigten Zone keine Zombies. Stattdessen platziere die abgebildete Art und Anzahl der Zombies auf den Gullydeckeln der Kartenteile, auf denen mindestens ein Überlebender steht. Gully-Invasionen finden niemals auf Teilen ohne Überlebenden statt.

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

DIE MINIATUREN GEHEN ZUR NEIGE

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



#8 KAMPF

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

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

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



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

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

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

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

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



ÖFFNET TÜREN:
Kann zum Öffnen von Türen benutzt werden.

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

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

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

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

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

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

Wanda kommt mit ihrer Machete dazu, um den Job zu beenden. Sie trifft einmal, jedoch verursacht die Machete 2 Punkte Schaden, was ausreicht, um den Fettbrocken niederzuhacken!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BEISPIEL: In Dougs Zone befinden sich der andere Überlebende Ned, vier Schlurfer, ein Fettbrocken und zwei Läufer. Da Doug weiß, dass er Zombiefutter ist, probiert er so viele von denen mit sich zu nehmen wie er kann! Er wirft sechs Würfel (drei für jede Maschinenpistole). Er würfelt 1, 1, 2, 2, 2 und 1. Die MPI trifft bei 5 oder 6, das bedeutet fünf Treffer. Ned erhält zwei Treffer, die ihn töten (wer solche Freunde hat ...), und die restlichen Treffer töten Schlurfer.

Doug schießt wieder und würfelt 1, 2, 2, 2, 1, 1, drei weitere Treffer. Der letzte Schlurfer geht zu Boden, aber die beiden verbleibenden Treffer fügen dem Fettbrocken, der die Läufer abschirmt, keinen Schaden zu. Der einzige Weg, die Läufer zuerst zu treffen, wäre eine Nahkampf-Waffe oder ein Scharfschützengewehr gewesen, da man mit diesen Waffen seine Treffer selber zuteilen kann.

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

VERBESSERTE WAFFEN: MOLOTOW-COCKTAIL UND SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

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

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

NACHLADEN!

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

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

AUTO-ATTACKE

Wenn ein Überlebender auf dem Fahrersitz eine Aktion benutzt, um das Auto zu bewegen, überfährt es jeden Akteur in der Zone, in der es startet, und in jeder Zone, in die es hineinfährt. Der Spieler, der den Fahrer kontrolliert, wirft einen Würfel für jede Miniatur in der Zone, in der das Auto startet, durch die es durchfährt und in der es anhält (außer für die Überlebenden

im Auto). Jede ☒, ☓ oder ☚ ist ein erfolgreicher Treffer, der einen Punkt Schaden verursacht (nur 1; es ist unmöglich einen Fettbrocken oder ein Monstrum zu überfahren). Teile diese Treffer wie bei Fernangriffen nach der Ziel-Prioritäts-Liste zu (siehe das vorangegangene Kapitel): Zuerst Überlebende (außer die im angreifenden Auto), dann Schlurfer, dann Fettbrocken und Monstren und zum Schluss Läufer. Alle Überlebenden in den Zielzonen müssen getötet werden, bevor Treffer irgendeinem Schlurfer zugeteilt werden dürfen. Der Fahrer erhält alle Erfahrungspunkte für die getöteten Zombies.

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

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

Für Zone 1 wirft er fünf Würfel und erzielt 4 Treffer. Josh steckt zwei Treffer ein und stirbt. Ein Schlurfer und ein Läufer werden getötet.

Für Zone 2 wirft er vier Würfel und erzielt drei Treffer. Der Schlurfer wird getötet, aber der Fettbrocken absorbiert die verbleibenden Treffer.

Für Zone 3 wirft er sechs Würfel und erzielt 3 Treffer. Drei Schlurfer werden getötet.

Phil verwendet dann eine weitere Aktion, um das Auto zwischen Zone 2 und 3 vor und zurück zu bewegen.

Für Zone 3 wirft er drei Würfel, erzielt zwei Treffer und tötet die beiden Schlurfer.

Für Zone 2 würde er drei Würfel werfen, aber es wäre sinnlos, da der Fettbrocken alle Treffer absorbieren würde und die Läufer damit schützt.

Für Zone 3 wirft er einen weiteren Würfel, erzielt einen Treffer und säubert die Zone.



#9 FERTIGKEITEN

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

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

Die Auswirkungen der folgenden Fertigkeiten und/oder Boni können umgehend in dem Zug angewandt werden, in dem sie erworben werden. Dies bedeutet, wenn eine Aktion bewirkt, dass ein Überlebender eine Stufe aufsteigt und eine Fertigkeit erhält, kann diese sofort eingesetzt werden, sofern der Überlebende noch eine Aktion übrig hat (oder er kann die Zusatzaktionen nutzen, welche die Fertigkeit ermöglicht).

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

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

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

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

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

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

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

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

+1 Würfel: Nahkampf – Die Nahkampfwaffen des Überlebenden erhalten einen zusätzlichen Würfel im Kampf.

Beidhand-Nahkampfwaffen bekommen je einen Würfel, insgesamt also +2 Würfel pro beidhändiger Nahkampfaction.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mehr hast du nicht drauf? – Du kannst diese Fertigkeit jederzeit benutzen, wenn der Überlebende eine Wundkarte bekommen würde. Lege für jede Wunde, die er erhalten würde eine Ausrüstungskarte aus dem Inventar deines Überlebenden ab. Negiere eine Wundkarte pro abgelegter Ausrüstungskarte.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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