



ZOMBICIDE

FEUER FREI



SPIELANLEITUNG



KAPITEL

SPIELÜBERSICHT 3 **WAFFENEFFEKTE 14**

SPIELMATERIAL 3 **DIE ZOMBIES 16**

DIE GRUNDLAGEN 5

Überlebendentableau 5
Waffe auf dem Überlebendentableau 5
Anführerkarte 5
Zombiekarte 6
Bosstableau 6

BOSSE 17

Normale Zombies 16
Besondere Zombies 16
Bomber 16
Stinker 16

Supermonstrum 17
Zombiepyramide 17
Zombifant 17
Dead Sox 18
Schreier 18
Die Mutation 18

SPIELVORBEREITUNG 7

SPIELABLAUF 8

Rundenablauf 8
1. Runde 8
2. Runde 8

SOLOMODUS 19

Zusätzliche Spielvorbereitung 19
Schritt „Angreifen“ 19

ABLAUF EINES ZUGES 9

1. Aufdecken 9
2. Angreifen 9
Zombiesymbole 10
Waffeneffekte 11
Munition verwenden 11
Einen Zombie töten 11
Den Boss angreifen 11
3. Verbessern 11
4. Zombies bewegen 12
Zombieangriff 12
5. Brut/Boss 12
Brutkarten und Bruthilfskarten 13
Brut abhandeln 13
Bosskarten 13
Boss zum nächsten Überlebenden bewegen 13

CREDITS 19

ÜBERSICHT EINER RUNDE 20

GEWINNEN UND VERLIEREN 14

GRATIS
ERRUNGEN-
SCHAFTSHEFT
ALS PDF
Hier erhältlich!
ASMODEE.DE/PRODUKTE/ZOMBICIDE-FEUER-FREI



SPIELÜBERSICHT

In dieser von Zombies überrannten Welt ist es für uns Überlebende so gut wie unmöglich, die endlosen Horden zurückzudrängen, welche die Stadt übernommen haben.

*Wir haben herausgefunden, dass sie von einem Boss angeführt werden und wir müssen ihn aus der Reserve locken, indem wir seinem Schwarm den Garaus machen. Wir werden uns zurückholen, was uns gehört. **FEUER FREI!***

Zombicide: Feuer frei ist ein kooperatives Flip-and-Write-Spiel für 1 bis 6 Überlebende, die in einer Zombieapokalypse um ihr Leben kämpfen. Die Überlebenden sind Elitekämpfer, die sich auf die von Untoten überrannten Straßen begeben haben. Dort müssen sie Zombiehorden abwehren, die erscheinen und sich auf sie zubewegen bis der Boss auftaucht. Dann müssen die Überlebenden ihr letztes Ziel erreichen: den Boss erledigen und damit die Zombieinvasion beenden!

SPIELMATERIAL

6 DOPPELSEITIGE ÜBERLEBENDENTABLEAUS



6 STIFTE



6 DOPPELSEITIGE BOSSTABLEAUS



1 ANFÜHRER-KARTE



48 NORMALE ZOMBIEKARTEN



Schlurferx12
 Läuferx12
 Kriecher.....x12
 Zombiehund x12

24 BESONDERE ZOMBIEKARTEN



Bomber x6
 Fettbrocken... x6
 Soldat x6
 Stinker..... x6

6 BEGLEITER-KARTEN FÜR DEN SOLOMODUS



10 ZUGKARTEN



3 PHASE-1-BOSSKARTEN



4 PHASE-2-BOSSKARTEN



7 BRUTKARTEN



6 BRUTHILFS-KARTEN



DIE GRUNDLAGEN

ÜBERLEBENDENTABLEAU

- Name des Überlebenden**
- Gesundheit:** Diese Symbole werden durchgestrichen, wenn der Überlebende Schaden erleidet.
- Rüstung:** Diese Symbole werden umrandet, wenn der Überlebende  erhält und durchgestrichen, wenn sie verwendet werden.
- Munition:** Diese Symbole werden umrandet, wenn der Überlebende  erhält und durchgestrichen, wenn sie verwendet werden.
- Straßenfelder:** Die Zombies bewegen sich auf den Überlebenden zu und werden an diesen 3 Feldern angelegt. Das 3. Straßenfeld ist am weitesten vom Überlebenden entfernt.
- Waffen:** Jeder Überlebende hat 4 Waffen, einschließlich einer bevorzugten Waffe (gelb).
- Waffeneffekte:** Hier werden die Effekte der Waffen des Überlebenden beschrieben.



Überlebendentableau

WAFFE AUF DEM ÜBERLEBENDENTABLEAU

- Name der Waffe**
- Trefferform:** Dies zeigt die Form der Kästchen an, die auf den Gesundheitsfeldern der Zombies durchgestrichen werden, wenn die Waffe aktiviert wird.
- Starteffekt:** Manche Waffen haben einen Starteffekt, der immer aktiv ist und der ein Rückschlag- oder Mehrfachtreffer  sein kann (siehe Seite 14).
- Verbesserte Effekte:** Alle Waffen haben 2 verbesserte Effekte, die während der Partie durch das Töten von Zombies freigeschaltet werden. Wenn ein Effekt freigeschaltet wird, haken die Überlebenden den Kreis neben dem Effekt ab.



Waffe auf dem Überlebendentableau

ANFÜHRERKARTE

Die Anführerkarte ist doppelseitig bedruckt. Auf der einen Seite ist eine Spielvorbereitungshilfe für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade (Einfach, Normal, Schwierig und Albtraum) angegeben. Auf der anderen Seite ist der Ablauf eines Zuges beschrieben.

Die Spielvorbereitungsseite ist in 3 Spalten eingeteilt:

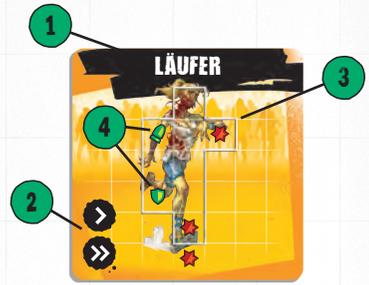
- Startbrut:** Gibt die Anzahl und Stufe der Zombiekarten (normal oder besonders) an, die jeder Überlebende während der Spielvorbereitung erhält.
- Schwierigkeit der Bruthilfskarte:** Gibt die Seite der Bruthilfskarte an (schwarz oder rot), die verwendet werden muss.
- Schwierigkeit des Bosses:** Gibt die Seite des Bosstableaus an (schwarz oder rot), die verwendet werden muss.



Anführerkarte

ZOMBIEKARTE

- (1) **Zombieart:** Gibt die Zombieart (Schlurfer, Läufer, Bomber etc.) an. Die Farbe des Banners gibt an, ob es sich um einen normalen oder besonderen Zombie handelt.
 - Bei normalen Zombies ist das Banner **schwarz**.
 - Bei besonderen Zombies ist das Banner **rot**.
- (2) **Zombiegeschwindigkeit:** Gibt an, wann sich dieser Zombie bewegt.
- (3) **Gesundheitsfelder:** Jedes Feld innerhalb der dicken weißen Linie ist ein Gesundheitsfeld. Wenn die Überlebenden die Zombies mit ihren Waffen angreifen, werden die Gesundheitsfelder durchgestrichen.
- (4) **Munitions-/Rüstungssymbol:** Wenn Gesundheitsfelder mit - oder -Symbolen durchgestrichen werden, erhält der Überlebende den entsprechenden Bonus.
- (5) **Schadensymbol:** Wenn die Zombies angreifen, fügen sie dem Überlebenden für jedes nicht durchgestrichene -Symbol Schaden zu.
- (6) **Dauerhafte Schadenssymbole:** Diese -Symbole können nicht durchgestrichen werden und werden immer angewendet, wenn der Zombie angreift.
- (7) **Sonderfähigkeit:** Gibt die Sonderfähigkeit des Zombies an (falls er eine hat).



Normale
Zombiekarte

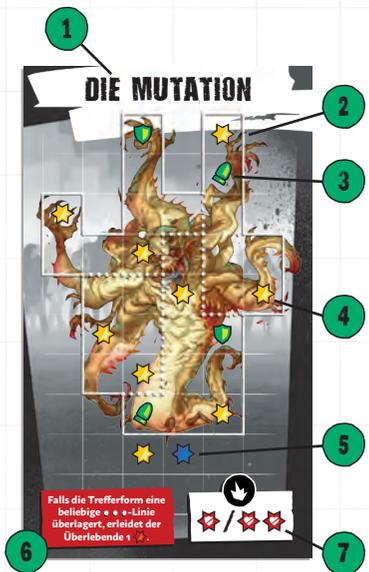


Besondere
Zombiekarte

BOSSTABLEAU

Das Bosstableau ist doppelseitig bedruckt: Die schwarze Seite wird beim Schwierigkeitsgrad Einfach und die rote Seite bei höheren Schwierigkeitsgraden verwendet.

- (1) **Name des Bosses**
- (2) **Gesundheitsfelder:** Jedes Feld innerhalb der dicken weißen Linie ist ein Gesundheitsfeld. Wenn die Überlebenden den Boss mit ihren Waffen angreifen, werden die Gesundheitsfelder durchgestrichen.
- (3) **Munitions-/Rüstungssymbol:** Wenn Gesundheitsfelder mit - oder -Symbolen durchgestrichen werden, erhält der Überlebende den entsprechenden Bonus.
- (4) **Schadenssymbol:** Wenn der Boss angreift, fügt er allen Überlebenden für jedes nicht durchgestrichene - / -Symbol Schaden zu.
- (5) **Dauerhafte Schadenssymbole:** Diese - / -Symbole können nicht durchgestrichen werden und werden immer angewendet, wenn der Boss angreift. Das -Symbol ist nur in Phase 2 der zweiten Runde relevant.
- (6) **Sonderregel des Bosses:** Gibt die Sonderregel des Bosses an (falls er eine hat).
- (7) **Sonderfertigkeit des Bosses:** Gibt die Sonderfertigkeit des Bosses an, ein Effekt, der von Zeit zu Zeit aktiviert wird.



Doppelseitiges
Bosstableau

SPIELVORBEREITUNG



1. Nehmt euch je 1 Stift.
2. Wählt jeweils ein Überlebendentableau und legt sie vor euch aus. Wenn du allein spielst, musst du es mit der (1\$)-Seite oben vor dir auslegen. Legt alle nicht verwendeten Überlebendentableaus zurück in die Schachtel.
3. Mischt die 48 normalen Zombiekarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
4. Mischt die 24 besonderen Zombiekarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
5. Mischt die 10 Zugkarten und legt sie als verdeckten Zugstapel bereit.
6. Wählt gemeinsam mithilfe der Anführerkarte einen Schwierigkeitsgrad für die Partie. Bei euren ersten Partien empfehlen wir den Schwierigkeitsgrad Einfach.
7. Alle von euch ziehen jeweils die Anzahl an Zombiekarten von den Stapeln, die auf der Anführerkarte bei eurem gewählten Schwierigkeitsgrad angegeben ist. Legt eure gezogenen Karten offen nebeneinander an das 3. Straßenfeld eures Überlebendentableaus an.
8. Wählt gemeinsam 1 der 6 Bosse, den ihr in der Partie verwenden wollt, und legt das passende Bosstableau bereit. Bei euren ersten Partien empfehlen wir den Boss Supermonstrum.
9. Achtet darauf, die Seite (schwarz oder rot) mit eurem gewählten Schwierigkeitsgrad zu verwenden. Legt alle nicht verwendeten Bosstableaus zurück in die Schachtel.
Hinweis: Der Boss kommt erst in der 2. Runde ins Spiel.
9. Legt die Bruthilfskarte, die eurer Spieleranzahl und eurem gewählten Schwierigkeitsgrad entspricht, neben die Zombiestapel. Legt alle nicht verwendeten Bruthilfskarten zurück in die Schachtel.
Hinweis: Verwendet bei den Schwierigkeitsgraden Einfach und Normal die schwarze Seite und bei den Schwierigkeitsgraden Schwierig und Albtraum die rote Seite der Bruthilfskarte.
10. Wählt einen Überlebenden, der in dieser Partie der Anführer ist. Er nimmt sich die Anführerkarte und dreht sie auf die Seite „Ablauf eines Zuges“ um. Dann legt er sie neben sein Überlebendentableau, um die verschiedenen Schritte während der Partie im Blick zu behalten. Der Anführer hat bei Entscheidungen das letzte Wort, wenn sich die Gruppe bei einer Sache nicht einigen kann. Außerdem erscheint bei ihm der Boss während der Spielvorbereitung für die zweite Runde (siehe nächste Seite).

SPIELABLAUF

RUNDENABLAUF

Zombicide: Feuer frei wird über 2 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 9 Zügen.

1. RUNDE

Zieht zu Beginn der 1. Runde 9 Zugkarten vom Zugstapel und legt sie verdeckt in eine Reihe. Legt die verbleibende Karte im Zugstapel verdeckt beiseite.



Mischt dann die 7 Brutkarten und legt sie verdeckt unter die 7 Zugkarten, die am weitesten rechts liegen, wie hier dargestellt:



Wichtig: Während der 1. Runde können die Überlebenden in keiner Form mit dem Boss interagieren.

2. RUNDE

In der 2. Runde taucht der Boss auf und die Überlebenden können ihn ab jetzt angreifen. Legt das Bosstableau vor das Überlebendentableau des Anführers. Der Boss wird nicht an ein Straßenfeld angelegt. Er zählt als vor dem Überlebenden befindlich. Nehmt die 9 Zugkarten und die beiseitegelegte Zugkarte, mischt sie zu einem neuen Zugstapel zusammen und zieht 9 davon, um eine neue Reihe mit verdeckten Zugkarten zu bilden. Legt die verbleibende Karte im Zugstapel zurück in die Schachtel.

Mischt die 3 Phase-1-Bosskarten und legt sie verdeckt unter die 3., 4. und 5. Zugkarte. Mischt die 4 Phase-2-Bosskarten und legt die verdeckt unter sie 6., 7., 8. und 9. Zugkarte. Orientiert euch an dieser Abbildung:



ABLAUF EINES ZUGES

Handelt in jedem Zug die folgenden 5 Schritte in dieser Reihenfolge ab:

- 1. Aufdecken:** Deckt die nächste Zugkarte auf.
- 2. Angreifen:** Aktiviert die Waffen der aufgedeckten Farbe. Dann dürfen die Überlebenden 🧢 verwenden, um einzelne Gesundheitsfelder durchzustreichen.
- 3. Verbessern:** Jeder Überlebende erhält 1 Verbesserung für jeden in diesem Zug an einem seiner Straßenfeldern getöteten Zombie.
- 4. Zombies bewegen:** Jeder Zombie der aufgedeckten Geschwindigkeit bewegt sich 1 Straßenfeld auf den Überlebenden zu. Zombies die bereits am 1. Straßenfeld anliegen, greifen den Überlebenden stattdessen an.
- 5. Brut/Boss:** Deckt die nächste Brut-/Bosskarte auf (falls möglich). Falls ihr in der 2. Runde seid, bewegt sich der Boss zum nächsten Überlebenden.

Sobald ihr alle Schritte abgehandelt habt, beginnt ein neuer Zug. Die Runde ist erst vorbei, wenn alle 9 Züge abgeschlossen sind.

1. AUFDECKEN

Deckt die am weitesten links liegende verdeckte Zugkarte auf. Sie gibt an, welche Waffenfarbe und welche Zombiegeschwindigkeit in diesem Zug aktiv sind.

- (1) Waffenfarbe:** Gibt an, welche Waffe für alle Überlebenden in diesem Zug aktiviert wird (siehe Schritt „Angreifen“ unten).
- (2) Zombiegeschwindigkeit:** Gibt an, welche Zombies sich in diesem Zug bewegen (siehe „Zombies bewegen“ auf Seite 12).
- (3) Begleitersymbol:** Wird nur im Solomodus verwendet (siehe Seite 19).



Zugkarte

2. ANGREIFEN

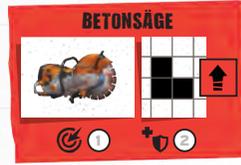
In diesem Schritt aktivieren die Überlebenden ihre Waffen der auf der aktuellen Zugkarte angegebenen Farbe, um Zombies an einem beliebigen Straßenfeld des eigenen Überlebendentableaus anzugreifen. Zeichnet die Trefferform der aktiven Waffe auf den Zombiekarten ein und streicht alle so umrandeten Gesundheitsfelder durch. Wenn alle Gesundheitsfelder eines Zombies durchgestrichen sind, wird er getötet. Ihr dürft miteinander diskutieren, wie ihr eure Waffen und Effekte einsetzen wollt, aber müsst eure Trefferformen alle gleichzeitig einzeichnen.

Befolgt die folgenden Regeln, wenn ihr Trefferformen einzeichnet:

- Ihr dürft Trefferformen drehen und/oder spiegeln.
- Ihr dürft jedes Gesundheitsfeld nur ein Mal durchstreichen.
- Ihr müsst die vollständige Trefferform einzeichnen.
- Ihr könnt Felder außerhalb der Gesundheitsfelder nicht durchstreichen.
- Falls ihr die vollständige Trefferform nicht verwenden wollt oder könnt, dürft ihr stattdessen ein einzelnes Gesundheitsfeld durchstreichen.

Hinweis: Wenn ihr euch entscheidet, nur ein einzelnes Gesundheitsfeld durchzustreichen, werden trotzdem alle Waffeneffekte angewendet.

Beispiel: Der Überlebende aktiviert seine Betonsäge und greift damit einen Läufer an, bei dem bereits einige Gesundheitsfelder durchgestrichen sind.



✓ Das ist eine gültige Platzierung für die Trefferform.

✗ Diese beiden Platzierungen für die Trefferform sind ungültig. Im Beispiel in der Mitte überlagert die Trefferform ein durchgestrichenes Feld und im Beispiel rechts ragt die Trefferform in ein Feld außerhalb der Gesundheitsfelder.

Hinweis: Falls ein Überlebender keine Zombies an seinen eigenen Straßefeldern hat, kann er seine Waffe nur verwenden, wenn sie eine große Reichweite  hat (siehe Seite 14).

ZOMBIESYMBOLS



RÜSTUNG: Wenn du auf einer Zombiekarte ein Gesundheitsfeld mit einem -Symbol durchstreichst, hat dein Überlebender während des Angriffs Verteidigungsausrüstung entdeckt und erhält sofort 1 . Umrande 1 der -Symbole auf deinem Überlebendentableau (siehe Seite 5).

Beispiel: Der Überlebende hat bereits 3  (2 davon wurden bereits verwendet und sind durchgestrichen). Er erhält ein 4.  und umrandet das 4. -Symbol:



MUNITION: Wenn du auf einer Zombiekarte ein Gesundheitsfeld mit einem -Symbol durchstreichst, hat dein Überlebender während des Angriffs Munition gefunden und erhält sofort 1 . Umrande 1 der -Symbole auf deinem Überlebendentableau (siehe Seite 5).

Beispiel: Der Überlebende hat bereits 3  (2 davon wurden bereits verwendet und sind durchgestrichen). Er erhält ein 4.  und umrandet das 4. -Symbol:



SCHADEN: Wenn du auf einer Zombiekarte ein Gesundheitsfeld mit einem -Symbol durchstreichst, reduzierst du den Schaden, den der Zombie zufügen kann. Wenn ein Zombie angreift, fügt er dem Überlebenden für jedes nicht durchgestrichene -Symbol Schaden zu (siehe „Dauerhafte Schadensymbole“ auf Seite 6).

Hinweis: -Symbole außerhalb der Gesundheitsfelder können nicht durchgestrichen werden und stellen den Grundschaden dar, den der Zombie zufügt.

WAFFENEFFEKTE

Jede Waffe hat eine unterschiedliche Zusammenstellung von Effekten, die ihre Funktionsweise beeinflussen. Manche Waffen haben Starteffekte, die bereits zu Beginn der Partie aktiv sind. Alle Waffen haben 2 verbesserte Effekte, die erst angewendet werden können, wenn sie freigeschaltet wurden (siehe „Waffeneffekte“ auf Seite 14).

Hinweis: Die verbesserten Effekte von bevorzugten Waffen (gelb) sind bereits zu Beginn der Partie freigeschaltet.

MUNITION VERWENDEN

Während des Schritts „Angreifen“ darfst du nach dem Einzeichnen der Trefferform eine beliebige Anzahl an umrandeten  durchstreichen, um so viele Gesundheitsfelder auf Zombies an deinen Straßefeldern durchzustreichen. Es ist optional,  zu verwenden. Du kannst dich auch dazu entscheiden,  für spätere Züge aufzuheben.

EINEN ZOMBIE TÖTEN

Wenn alle Gesundheitsfelder auf einer Zombiekarte durchgestrichen sind, wird dieser Zombie getötet. Legt die Zombiekarte ab. Der Überlebende, der diesen Zombie in einem seiner Straßfelder hatte, schaltet im nächsten Schritt dieses Zuges eine Verbesserung frei (siehe „Verbessern“ unten).

DEN BOSS ANGREIFEN

Wie bei den anderen Zombies kann der Boss nur von dem Überlebenden angegriffen werden, der den Boss vor sich hat (oder von einem benachbarten Überlebenden, der den Effekt Große Reichweite  verwendet, siehe Seite 15). Der Boss zählt nicht als an einer Straße angelegt.

Hinweis: Der Boss kann nur in Runde 2 angegriffen werden.

3. VERBESSERN

Jeder Überlebende erhält 1 Verbesserung für jeden Zombie, der im vorigen Schritt dieses Zuges an einem seiner Straßfelder getötet wurde (auch wenn der Überlebende, der den Zombie getötet hat, ein anderer Überlebender war). Wähle hierfür eine verfügbare Verbesserung und hake den Kreis daneben ab. Die freigeschalteten Verbesserungen sind bis zum Ende der Partie verfügbar. Die Waffenverbesserungen müssen von links nach rechts freigeschaltet werden: Verbesserung 2 kann erst freigeschaltet werden, wenn Verbesserung 1 bereits freigeschaltet ist.



Beispiel: Der Überlebende erhält eine Verbesserung und entscheidet sich, seine Betonsäge zu verbessern. Da diese Waffe noch nicht verbessert wurde, muss die Verbesserung 1 (Kritischer Treffer ) gewählt und abgehakt werden.

4. ZOMBIES BEWEGEN

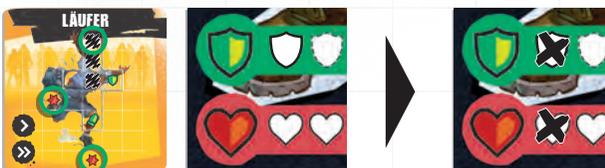
Nachdem die Überlebenden Verbesserungen erhalten haben, bewegen sich die Zombies. In diesem Schritt bewegt sich jeder Zombie, dessen Geschwindigkeit der Geschwindigkeit auf der aktuellen Zugkarte entspricht, 1 Straßenfeld auf den Überlebenden zu. Falls ein Zombie am 1. Straßenfeld anliegt (das Feld, das am nächsten am Überlebenden ist) und sich bewegen würde, greift er stattdessen an. Das -Symbol zählt als beide Geschwindigkeiten, was bedeutet, dass sich alle Zombies um 1 Straßenfeld bewegen.



Beispiel: Die Zugkarte zeigt die -Zombiegeschwindigkeit, also bewegen sich alle Zombies mit . Der Bomber an Ethans Tableau hat diese Geschwindigkeit nicht und bleibt deshalb stehen. Der Läufer an Lisas Tableau bewegt sich von ihrem 3. Straßenfeld zu ihrem 2. Straßenfeld. Ihr Schlurfer hat auch die angegebene Geschwindigkeit, aber da er am 1. Straßenfeld anliegt, bewegt er sich nicht und greift Lisa stattdessen an.

ZOMBIENGRIFF

Wenn ein Zombie angreift, fügt er dem Überlebenden für jedes nicht durchgestrichene -Symbol auf seiner Karte (innerhalb oder außerhalb seiner Gesundheitsfelder) Schaden zu. Wenn dein Überlebender Schaden erleidet, streichst du die entsprechende Anzahl an auf deinem Überlebendentableau durch. Falls dein angegriffener Überlebender umrandete hat, kannst du dich dafür entscheiden, statt durchzustreichen.



Beispiel: Dieser Läufer hat 3 -Symbole auf seiner Karte, aber da eines davon durchgestrichen ist, fügt er nur 2 Schaden zu, wenn er den Überlebenden angreift. Der Überlebende hat 1 umrandete , also entscheidet er sich dafür, 1 und 1 durchzustreichen.

Wichtig: Wenn ihr bei einem Überlebenden das letzte -Symbol durchstreicht, wird er getötet und ihr verliert die Partie.

5. BRUT/BOSS

Nachdem sich alle Zombies bewegt bzw. angegriffen haben, dreht ihr die Karte unter der aktuellen Zugkarte (falls eine vorhanden ist) um und handelt sie ab.

- In der 1. Runde werden Brutkarten verwendet.
- In der 2. Runde werden Bosskarten verwendet (siehe Seite 13).

BRUTKARTEN UND BRUTHILFSKARTEN

Auf jeder Brutkarte ist 1 von 3 Brutsymbolen angegeben: ,  oder .

Seht auf der Bruthilfskarte nach, wie viele Zombies jeder Stufe erscheinen.

Bei einer Partie mit 4 Überlebenden auf dem Schwierigkeitsgrad Einfach ist die Anzahl der erscheinenden Zombies laut dem Symbol folgendermaßen:



BRUT A

3 normale Zombies erscheinen.



BRUT B

2 normale Zombies und 1 besonderer Zombie erscheinen.



BRUT C

1 normaler Zombie und 2 besondere Zombies erscheinen.



Brutkarte



Bruthilfskarte

BRUT ABHANDELN

Zieht die entsprechende Anzahl Zombiekarten von jedem Stapel und legt sie offen in die Tischmitte, um die Brut abzuhandeln. Ihr entscheidet gemeinsam, welcher Überlebender welche Zombiekarte erhält.

Ihr müsst die Zombies nicht gleichmäßig auf die Überlebenden aufteilen. Ein Überlebender kann mehr Zombies erhalten als ein anderer. Wenn dein Überlebender einen neuen Zombie erhält, legst du ihn an das 3. Straßenfeld an. Es gibt zu keiner Zeit eine Begrenzung, wie viele Zombies maximal an einem Straßenfeld anliegen dürfen.

BOSSKARTEN

In der 2. Runde werden Bosskarten anstatt Brutkarten verwendet, um das Verhalten des Bosses darzustellen. Es gibt 4 Symbole, die auf den Karten angegeben sein können:



SONDERFERTIGKEIT DES BOSSES

Die Sonderfertigkeit des Bosses wird aktiviert.



BOSSANGRIFF

Der Boss greift an und fügt allen Überlebenden für jedes -Symbol auf dem Bosstableau, das nicht durchgestrichenen ist, Schaden zu.



BOSSZOMBIEBRUT

Es erscheinen nach den üblichen Regeln für Brutkarten Zombies (siehe oben).



SONDERANGRIFF DES BOSSES

Der Boss greift an und fügt allen Überlebenden für jedes auf dem Bosstableau nicht durchgestrichene /-Symbol Schaden zu.

Hinweis: Dieses Symbol kommt nur auf den Phase-2-Bosskarten vor. Während der Phase-1-Bosskarten erleiden die Überlebenden keinen Schaden von -Symbolen, sondern nur von -Symbolen.

Hinweis: Falls auf der Karte mehrere Symbole angegeben sind, werden sie nacheinander von links nach rechts abgehandelt.

BOSS ZUM NÄCHSTEN ÜBERLEBENDEN BEWEGEN

Der Boss liegt immer vor 1 Überlebenden. Nachdem die Bosskarte abgehandelt wurde, wird der Boss im Uhrzeigersinn zum nächsten Überlebenden bewegt.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Die Überlebenden gewinnen, wenn sie es schaffen, den Boss zu besiegen. Es spielt keine Rolle, wie viel Gesundheit sie noch übrig haben oder wie viele Zombies noch am Leben sind.

Die Überlebenden verlieren, wenn eine dieser Bedingungen eintritt:

- Ein Überlebender wird während der Partie getötet.
- Die Überlebenden haben den Boss am Ende der 2. Runde nicht getötet.

WAFFENEFFEKTE

Bei den Waffeneffekten bezieht sich  auf normale/besondere Zombies und auf den Boss.



RÜCKSCHLAG

Schiebe den zum Ziel bestimmten  zum 3. Straßenfeld.

Nachdem du die Trefferform der Waffe eingezeichnet hast, darfst du den Zombie zum 3. Straßenfeld bewegen. Falls das Ziel der Boss ist oder der Zombie bereits am 3. Straßenfeld anliegt, passiert nichts.



MEHRFACHTREFFER

Wenn diese Waffe aktiviert wird, zeichne diese Trefferform N-Mal ein.

Wenn diese Waffe aktiviert wird, darfst du die Trefferform mehrmals einzeichnen. Die Anzahl N gibt an, wie oft du sie einzeichnen darfst. Du kannst jedes Mal einen anderen Zombie zum Ziel bestimmen.



PLÜNDERN

Für jedes -Symbol, das durchgestrichen wird, erhält dein Überlebender 1 .

Nachdem du die Trefferform der Waffe eingezeichnet hast, erhält dein Überlebender 1  für jedes -Symbol, das durch diese Trefferform durchgestrichen wird.



SICHERN UND LADEN

Für jedes -Symbol, das durchgestrichen wird, erhält dein Überlebender 1 .

Nachdem du die Trefferform der Waffe eingezeichnet hast, erhält dein Überlebender 1  für jedes -Symbol, das durch diese Trefferform durchgestrichen wird.



GROSSE REICHWEITE

Du darfst ein  eines benachbarten Überlebenden zum Ziel bestimmen. Beide Überlebenden erhalten Bonuse von durchgestrichenen .

Eine Waffe mit großer Reichweite kann Zombies zum Ziel bestimmen, die vor einem benachbarten Überlebenden liegen. Benachbarte Überlebende sind Überlebende, die unmittelbar links und rechts von einem Überlebenden sind. Wenn die Trefferform auf einem Zombie eines benachbarten Überlebenden eingezeichnet wird, erhalten beide Überlebende alle Bonuse der durch diese Trefferform durchgestrichenen  und .

Hinweis: Falls du das letzte Gesundheitsfeld auf einem Zombie an einem Straßenfeld eines benachbarten Überlebenden durchstreichst, erhält der benachbarte Überlebende die Verbesserung und nicht dein Überlebender.



AUFRÜSTEN

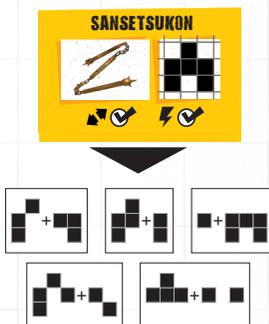
Für jedes , das durchgestrichen wird, erhält dein Überlebender 1 zusätzliches  derselben Art.

Nachdem du die Trefferform der Waffe eingezeichnet hast, erhält dein Überlebender 1 zusätzliche  für jedes -Symbol und 1 zusätzliche  für jedes -Symbol, das durch diese Trefferform durchgestrichen wird.

SPALTUNG

Du darfst die Trefferform in 2 Formen spalten. Zeichne beide auf demselben  ein. Wenn diese Waffe aktiviert wird, darfst du die Trefferform in 2 kleinere Formen aufteilen und auf einem einzelnen Zombie einzeichnen. Die gespaltenen Trefferformen müssen nicht dieselbe Anzahl an Feldern haben und müssen nicht angrenzend eingezeichnet werden. Beide Trefferformen funktionieren als wären sie eine einzelne Trefferform und müssen vollständig innerhalb der Gesundheitsfelder eingezeichnet werden (dabei dürfen sie unabhängig voneinander gedreht, gespiegelt oder statt einer der Trefferformen darf ein einzelnes Gesundheitsfeld durchgestrichen werden).

Beispiel: Einige Möglichkeiten, wie die Trefferform des Sansetsukon gespalten werden kann:



ADRENALIN

Dein Überlebender kann 1 Schaden erleiden, um diese Waffe ein zweites Mal zu aktivieren. Nachdem diese Waffe das erste Mal in diesem Zug aktiviert wurde, darf dein Überlebender 1 Schaden erleiden ( kann verhindern, dabei  zu verlieren), um diese Waffe ein zweites Mal zu aktivieren.

SCHNELLES NACHLADEN

Dein Überlebender kann 1  verwenden, um diese Waffe ein zweites Mal zu aktivieren. Nachdem diese Waffe das erste Mal in diesem Zug aktiviert wurde, darfst du 1  durchstreichen, um diese Waffe ein zweite Mal zu aktivieren.

KRITISCHER TREFFER

Falls durch diese Waffe ein -Symbol durchgestrichen wird, darfst du diese Waffe ein zweites Mal auf einem anderen  aktivieren.

Nachdem diese Waffe das erste Mal in diesem Zug aktiviert und falls dabei mindestens 1 -Symbol durchgestrichen wurde, darf die Waffe ein zweites Mal aktiviert werden, wenn dabei ein anderer Zombie zum Ziel bestimmt wird.

BLUTBAD

Zeichne diese Trefferform auf 1  an jedem Straßefeld und auf dem Boss (falls er vor deinem Überlebenden liegt) ein.

Wenn diese Waffe aktiviert wird, zeichnest du die Trefferform auf 1 Zombie an jedem Straßefeld und auf dem Boss (falls der Boss vor deinem Überlebenden liegt) ein.

SPRENGSTOFF

Zeichne diese Trefferform auf jeden  an 1 einzelnen Straßefeld und auf dem Boss (falls er vor deinem Überlebenden liegt) ein. Wenn diese Waffe aktiviert wird, zeichnest du die Trefferform auf jeden Zombie an 1 einzelnen Straßefeld und auf dem Boss (falls der Boss vor deinem Überlebenden liegt) ein.

RASEREI

Wenn diese Waffe aktiviert wird, streichst du den nächsten  durch und dein Überlebender erhält alle  unter allen seinen .

Nachdem du die Trefferform eingezeichnet hast, streichst du den nächsten nummerierten  auf der Raserei-Leiste durch. Dann erhält dein Überlebender alle  und  unter allen seinen bereits durchgestrichenen .

Beispiel: Nachdem eine Waffe mit dem Effekt „Raserei“ zum vierten Mal aktiviert und der  durchgestrichen wurde, erhält der Überlebende 1  und 1 .



DIE ZOMBIES

Es gibt 3 Stufen von Zombies:

- **Normal:** Normale Zombies sind die schwächsten Zombies im Spiel. Sie haben wenig Gesundheit und einen niedrigen Angriff.
- **Besonders:** Besondere Zombies sind stärker und manche haben Sonderfähigkeiten (siehe unten).
- **Bosse:** Bosse sind die furchterregendsten Zombies. Ihr braucht besondere Strategien, um sie zu besiegen.

NORMALE ZOMBIES

Es gibt 4 Arten von normalen Zombies: Läufer, Schlurfer, Kriecher und Zombiehunde.

BESONDERE ZOMBIES

Es gibt 4 Arten von besonderen Zombies: Soldaten, Stinker, Fettbrocken und Bomber.

BOMBER

 Bomber-Zombies sind wandelnde Bomben, die explodieren, wenn sie angreifen. Wenn ein Bomber angreifen würde, legt ihr seine Karte stattdessen ab (niemand erhält eine Verbesserung) und jeder Überlebende erleidet für jedes nicht durchgestrichene -Symbol auf diesem Bomber Schaden.

STINKER

 Stinker-Zombies stinken fürchterlich, was die Verteidigungsfähigkeiten der Überlebenden beeinflusst. Während ein Stinker an einem beliebigen Straßenfeld vor einem Überlebenden anliegt, zählt jeder andere Zombie vor diesem Überlebenden als hätte er 1 zusätzliches -Symbol. Falls mehr als 1 Stinker vor einem Überlebenden liegt, sind ihre Effekte kumulativ.



Normale Zombiekarten



Besondere Zombiekarten



Bomber-Zombie



Stinker-Zombie

BOSSE

Jeder der 6 Bosse hat eine Sonderregel und eine Sonderfertigkeit, die jeden Boss individuell agieren lassen. (Das Supermonstrum hat keine Sonderregel.)

SUPERMONSTRUM

Jedes Mal, wenn  aufgedeckt wird: Das Supermonstrum durchbricht die Rüstung aller Überlebenden. Wendet diese Fertigkeit bei jedem Überlebenden an. Streiche 2 umrandete  auf deinem Überlebendentableau durch. Falls dein Überlebender weniger als 2 umrandete  hat, streichst du so viele  wie möglich durch und deinem Überlebenden passiert sonst nichts.

ZOMBIEPYRAMIDE

Sonderregel: Wenn du eine Trefferform auf der Zombiepyramide einzeichnest, muss sie an mindestens 1 durchgestrichenes Gesundheitsfeld angrenzen (1 Gesundheitsfeld ist zu Beginn bereits durchgestrichen). Die Trefferform kann orthogonal oder diagonal angrenzen.

Jedes Mal, wenn  aufgedeckt wird: Die Zombiepyramide greift alle Überlebenden an. Dieser Angriff fügt jedem Überlebenden 1 Schaden zu, der nicht durch  abgewehrt werden kann.

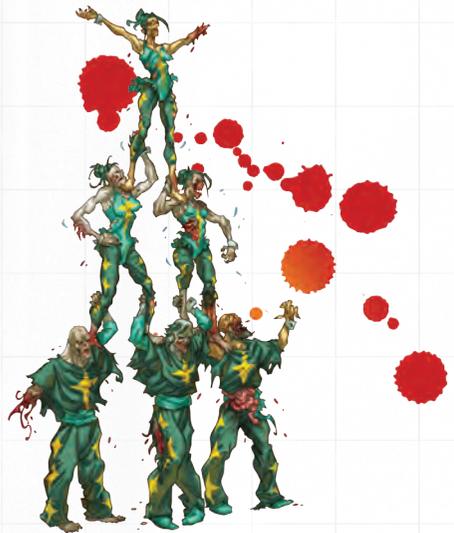
ZOMBIFANT

Sonderregel: Die -Felder auf dem Zombifanten müssen nicht durchgestrichen werden, um ihn zu töten. Wenn alle 8 Gesundheitsfelder angrenzend zu einem -Feld durchgestrichen sind, streicht alle Gesundheitsfelder in derselben Reihe und Spalte wie das -Feld durch.

Jedes Mal, wenn  aufgedeckt wird: Der Zombifant entfesselt einen mächtigen Angriff gegen alle Überlebenden. Dieser Angriff fügt jedem Überlebenden 2 Schaden zu. Wenn dein Überlebender 1  hat, kannst du sie durchstreichen, anstatt 2 Schaden zu erleiden.



Supermonstrum



Zombiepyramide



Zombifant

DEAD SOX

Sonderregel: Die Dead Sox bestehen aus 3 Bossen, die den Überlebenden unabhängig voneinander Schaden zufügen. Wenn einer von ihnen getötet wird, greift dieser Boss nicht mehr an, aber die verbleibenden Mitglieder greifen wie gewohnt an.

Jedes Dead-Sox-Mitglied hat eine einzigartige Schadensart:

- **Der Catcher** fügt Rüstungsschaden (✦) zu. Wenn er angreift, musst du (♥) anstatt (♥) durchstreichen. Falls dein Überlebender weniger (♥) übrig hat, als Schaden zugefügt wurde, streichst du so viele (♥) wie möglich durch und deinem Überlebenden passiert sonst nichts.
- **Der Batter** fügt wie gewohnt Schaden zu.
- **Der Pitcher** fügt direkten Schaden (✦) zu, der nicht durch (♥) abgewehrt werden kann.

Jedes Mal, wenn (☛) aufgedeckt wird: Jeder verbleibende Zombieboss fügt jedem Überlebenden 1 Schaden zu.



SCHREIER

Sonderregel: Die Gesundheitsfelder im Mund des Schreiers (innerhalb der gepunkteten Linie) können nur durchgestrichen werden, wenn im vorigen Zug (☛) aufgedeckt wurde.

Jedes Mal, wenn (☛) aufgedeckt wird: Der Schreier schreit und sorgt dafür, dass sich die Zombies einer bestimmten Geschwindigkeit bewegen. Streicht den am weitesten links stehenden leeren Kreis auf seiner Leiste durch und bewegt alle Zombies dieser Geschwindigkeit, die vor den Überlebenden liegen. Dadurch können wie gewohnt Angriffe ausgelöst werden.



DIE MUTATION

Sonderregel: Wenn du eine Trefferform auf Die Mutation einzeichnest und sie eine beliebige gepunktete Linie überlagert, erleidet dein Überlebender 1 Schaden.

Jedes Mal, wenn (☛) aufgedeckt wird: Die Mutation führt einen mächtigen Angriff gegen alle Überlebenden aus. Dieser Angriff fügt jedem Überlebenden 2 Schaden zu. Wenn dein Überlebender 1 (♥) hat, kannst du sie durchstreichen, anstatt 2 Schaden zu erleiden.



SOLOMODUS

ZUSÄTZLICHE SPIELVORBEREITUNG

Wenn du allein spielst, wählst du einen Überlebenden und drehst das Überlebendentableau auf die (18)-Seite. Nimm dir 3 zufällige Begleiterkarten, die einen anderen Namen wie der deines Überlebenden haben und lege sie offen neben dein Überlebendentableau.



Begleiterkarte

- (1) Name des Begleiters**
- (2) Trefferform:** Das ist die Form, die du auf einer Zombiekarte einzeichnest, um seine Gesundheitsfelder durchzustreichen, wenn du diesen Begleiter aktivierst.
- (3) Effekt:** Der Waffeneffekt des Begleiters.

SCHRITT „ANGREIFEN“

Jedes Mal, wenn du eine Zugkarte mit einem ☺-Symbol aufdeckst, darfst du 1 deiner offenen Begleiterkarten wählen und sie umdrehen, um sie zu aktivieren. Das kannst du tun, bevor oder nachdem du die Waffe deines Überlebenden aktiviert hast. Dieser Begleiter kann erst wieder in der nächsten Runde aktiviert werden. Zu Beginn der 2. Runde drehst du alle Begleiter auf ihre offene Seite zurück. Jetzt können sie wieder aktiviert werden.

Hinweis: Im Solomodus bewegt sich der Boss nicht, da es nur 1 Überlebenden gibt.

CREDITS

AUTOREN: Jordy ADAN und Marco PORTUGAL

UNTER MITHILFE VON: Eric M. LANG

ENTWICKLUNG: Leo ALMEIDA

PRODUKTION: Guilherme GOULART (Leitung), Thiago MEYER (Leitung), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Raquel FUKUDA, Rebecca HO, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN und Gregory VARGHESE

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Mathieu HARLAUT

ILLUSTRATION: Dany ORIZIO

GRAFISCHE GESTALTUNG: Yannick Da VEIGA und Matteo CERESA

TEXT UND LEKTORAT: Jason KOEPP und Robert FULKERSON

HERAUSGEBER: David PRETI

TESTSPIELER: Alexandre NAJJAR, Camilla KELLER, Felipe SOUZA, Gustavo SPAKI, Isabeau ZAMBRIN, Liana STIEBLER, Lucas LIME, Luciana KELLER, Renato GRANDO, Renato MARTINS, William CLOS, Luiz COELHO und Paulo ANDRADE

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG: Franziska WOLF

REDAKTION & LEKTORAT: Christian KOX, Marvin PIETSCH und Franziska WOLF

SATZ & LAYOUT: Monika PLANETA und Max BREIDENBACH

© 2022 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Guillotine Games und das Logo von Guillotine Games sind Markenzeichen von Guillotine Press Ltd. Zombicide: Gear Up, CMON und das CMON-Logo sind Markenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.



ÜBERSICHT EINER RUNDE

VORBEREITUNG DER RUNDEN

1. RUNDE:



2. RUNDE:



ABLAUF EINES ZUGES

- AUFDECKEN:** Deckt die nächste Zugkarte auf.
- ANGREIFEN:** Aktiviert die Waffen der aufgedeckten Farbe. Dann dürfen die Überlebenden  verwenden, um einzelne Gesundheitsfelder durchzustreichen.
- VERBESSERN:** Jeder Überlebende erhält 1 Verbesserung für jeden in diesem Zug an einem seiner Straßenfeldern getöteten Zombie.
- ZOMBIES BEWEGEN:** Jeder Zombie der aufgedeckten Geschwindigkeit bewegt sich 1 Straßenfeld auf den Überlebenden zu. Zombies die bereits am 1. Straßenfeld anliegen, greifen den Überlebenden stattdessen an.
- BRUT/BOSS:** Deckt die nächste Brut-/Bosskarte auf (falls möglich). Falls ihr in der 2. Runde seid, bewegt sich der Boss im Uhrzeigersinn zum nächsten Überlebenden.

BESONDERE ZOMBIES

BOMBER

 Wenn ein Bomber angreifen würde, legt ihr seine Karte stattdessen ab (niemand erhält eine Verbesserung) und jeder Überlebende erleidet für jedes nicht durchgestrichene -Symbol auf diesem Bomber Schaden.

STINKER

 Während ein Stinker an einem beliebigen Straßenfeld vor einem Überlebenden anliegt, zählt jeder andere Zombie vor diesem Überlebenden als hätte er 1 zusätzliches -Symbol.