

WINTER DER TOTEN FAQ

VERSION 1.2

INHALTSVERZEICHNIS

1.0.0 ÜBERLEBENDE-KARTEN

1.1.0 John Price.....	2
1.2.0 Loretta Clay.....	3
1.3.0 Edward White.....	3

2.0.0 SCHICKSALS-KARTEN

2.1.0 Schicksalskarten Auslöser.....	3
2.2.0 Bev Russel.....	3
2.3.0 Diskriminierung.....	3
2.4.0 Seuchenausbruch.....	4
2.5.0 Keine Munition.....	4

3.0.0 OBJEKT-KARTEN

3.1.0 Fremde-Karten.....	4
--------------------------	---

4.0.0 GEMEINSAME ZIELE

4.1.0 Karten zum Gemeinsamen Ziel hinzufügen.....	4
---	---

5.0.0 AKTIONEN

5.1.0 Zombies anlocken.....	4
5.2.0 Um Karten bitten.....	4
5.3.0 Nahrungsmarker ausgeben.....	5
5.4.0 Verbannung.....	5

6.0.0 KOLONIEPHASE

6.1.0 Nahrung verteilen – Hungermarker.....	5
6.2.0 Zombies ins Spiel bringen.....	6



1.0.0 ÜBERLEBENDE-KARTEN

1.1.0 JOHN PRICE

1.1.1 Wann wirkt John Prices Fähigkeit?

Seine Fähigkeit wirkt nicht, bevor er nicht den Standort erreicht hat. Sobald er zu einem neuen Standort weitergerückt ist, verliert er alle Fähigkeiten, die er an seinem vorherigen Standort nutzen konnte.

Zum besseren Verständnis hier ein paar Charaktere, deren Fähigkeiten John nutzen könnte, und der Zeitpunkt, zu dem er dies tun würde:

Rod Miller – Muss beim Bewegen keinen Infektionswürfel werfen.

Harman Brooks – Würde er eine Erfrierung erleiden, erleidet er stattdessen eine Wunde.

Sparky – Immer wenn er aufgrund des Infektionswürfels „gebissen“ würde, erleidet er stattdessen eine Wunde.

1. Bewegt John sich zu einem Standort, an welchem Rod sich befindet, muss er dann mit dem Infektionswürfel würfeln? JA.
2. Bewegt John sich von einem Standort, an welchem sich auch Rod befand, weg, behält er dann dessen Fähigkeiten für seine Bewegung? JA.
3. Bewegt John sich zu einem Standort an welchem Harman sich befindet und würfelt eine Erfrierung, wird diese dann zu einer Wunde geändert? NEIN.
4. Bewegt John sich von einem Standort, an welchem sich auch Harman befand, weg, behält er dann dessen Fähigkeit für seine Bewegung? JA.
5. Bewegt John sich zu einem Standort an welchem Sparky sich befindet und würfelt eine Erfrierung, wird diese dann zu einer Wunde geändert? NEIN.
6. Bewegt John sich von einem Standort, an welchem sich auch Sparky befand, weg, behält er dann dessen Fähigkeit für seine Bewegung? JA.

1.1.2 Kann John jede Kombination an Fähigkeiten des Standortes nutzen, an dem er sich befindet?

Ja, John kann jede Kombination an Fähigkeiten des Standortes, an dem er sich befindet, nutzen.

Hier zwei Beispiele:

- Befindet sich John mit Harman und Sparky an einem Standort, würde er bei Erfrierungen und Gebissen-Ergebnissen normale Wunden erhalten.
- John befindet sich mit Janet und Jenny im Krankenhaus. Janets Fähigkeit erlaubt es, beim Durchsuchen des Krankenhauses 1 zusätzliche Karte zu ziehen und zu behalten. Jennys Fähigkeit erlaubt es, ein Mal pro Runde beim Durchsuchen eines Standorts 3 zusätzliche Karten zu ziehen. John kann beide Fähigkeiten kombinieren und somit als eine Aktion 4 zusätzliche Karten ziehen und 2 Karten behalten.

1.1.3 Kann John eine Fähigkeit eines Überlebenden, die mit „Einmal pro Runde“ beginnt und bereits genutzt wurde, noch einmal nutzen?

JA. Allerdings kann auch er die Aktion nur einmal pro Runde durchführen. Seine Kopie der Fähigkeit gilt als eigenständige Fähigkeit.

1.1.4 Kann John Forests Fähigkeit nutzen, sich aus dem Spiel zu entfernen, damit die Moral um 1 steigt?

JA, solange er sich am selben Standort wie Forest befindet.

1.1.5 Was passiert wenn sich John am selben Ort wie Buddy Davis befindet und sich von diesem Standort weg bewegt?

Während John sich am selben Ort wie Buddy befindet, braucht es 4 Wunden um ihn zu töten. Bewegt John sich von dem Standort weg, an welchem Buddy sich befindet oder bewegt Buddy sich davon weg und John hat 3 Wunden, stirbt er sobald der Überlebende einen neuen Standort erreicht.

1.2.0 LORETTA CLAY

1.2.1 Sollte ihre Fähigkeit 4+ kosten oder muss ich eine exakte 4 würfeln, um ihre Fähigkeit zu aktivieren?

Ihre Fähigkeit sollte (4+) lauten, die (4) ist ein Druckfehler.

1.3.0 EDWARD WHITE

1.3.1 Wie viele Würfel gebe ich aus, um Edwards Fähigkeit zu nutzen?

2 Würfel. 1 zum Durchführen eines Angriffs und 1 zum Aktivieren seiner Fähigkeit.

1.3.2 Kann ich jede Karte mit einem Medikamentsymbol nutzen, um seine Fähigkeit zu nutzen?

JA. Du kannst Medikamente, Adrealinspritze und jede andere zukünftige Karte mit dem Medikamentsymbol nutzen, um seine Fähigkeit zu aktivieren.

1.3.3 Kann ich einen anderen Spieler um eine Medikamentkarte bitten, um für Edward Whites Fähigkeiten zu zahlen?

JA. Du kannst um eine Karte bitten und sie für seine Fähigkeit nutzen, für weitere Details siehe 5.0.0 Um Karten bitten.

2.0.0 SCHICKSALKARTEN

2.1.0 SCHICKSALKARTEN AUSLÖSER

2.1.1 Wenn ein Überlebender sich bewegt und währenddessen stirbt, wird eine Schicksalskarte mit Bewegungsauslöser dann immer noch ausgelöst?

Ein Spieler muss die Aktion, die eine Schicksalskarte auslöst, beenden, bevor sie ausgelöst wird. Wenn ein Überlebender also während seiner Bewegung stirbt, hat er die Bewegung nicht beendet und der Auslöser entfällt. Die Schicksalskarte wird nicht ausgelöst.

2.2.0 BEV RUSSEL

2.2.1 Zählt Bev als Überlebender, wenn Option 1 gewählt wurde und mehr Zombies in die Schule gebracht werden?

JA. Es müssen Zombies zur Schule gebracht werden so wie es auch bei jedem anderen Überlebenden der Fall ist. Wird der Ort überrannt, kann Bev nicht das Ziel sein, da sie nicht getötet werden kann. Stattdessen wird ein anderer Überlebender mit dem geringsten Einfluss ausgewählt, um zu sterben.

2.3.0 DISKRIMINIERUNG

2.3.1 Wird die Daumen hoch Option gewählt, was passiert dann mit den Objektkarten, die der Krise bereits hinzugefügt wurden?

Die Karten werden aus dem Spiel entfernt ohne angesehen zu werden.

2.4.0 SEUCHENAUSBRUCH

2.4.1 Wer stimmt ab, wenn die Seuchenausbruch-Schicksalskarte ausgelöst wird?

Spieler, die momentan einen Überlebenden in der Kolonie haben.

2.5.0 KEINE MUNITION

2.5.1 Bei Möglichkeit 2 scheint etwas nicht zu stimmen: „Alle deine unbenutzten Aktionswürfel werden sofort in den Pool für unbenutzte Aktionswürfel gelegt.“?

Hier hat sich tatsächlich ein Fehler eingeschlichen. Es sollte natürlich lauten: „Alle deine unbenutzten Aktionswürfel werden sofort in den Pool für benutzte Aktionswürfel gelegt.“

3.0.0 OBJEKTKARTEN

3.1.0 FREMDE-KARTEN

3.1.1 Zählen Fremde-Karten als Objektkarten, wenn versucht wird ein geheimes Ziel zu erfüllen? JA.

3.1.2 Ziehe ich eine Fremde-Karte, muss ich diese dann sofort offen legen?

NEIN. Fremde-Karten funktionieren wie jede andere Objektkarte, du kannst sie auf der Hand behalten, bis du sie spielen willst. Du kannst auch um diese Karten bitten und sie in die Krise spielen, wie jede andere Objektkarte auch.

4.0.0 GEMEINSAME ZIELE

4.1.0 KARTEN ZUM GEMEINSAMEN ZIEL HINZUFÜGEN

4.1.1 Wie füge ich Karten zum gemeinsamen Ziel hinzu?

Lege die Karten, die du dem gemeinsamen Ziel hinzufügen willst, aufgedeckt unter die Karte „Gemeinsames Ziel“ (oder daneben, je nachdem wie du möchtest). Es können nur Karten zum Gemeinsamen Ziel hinzugefügt werden, die auch gebraucht werden. Du kannst in deinem Zug so viele Karten hinzufügen wie du möchtest, außer es ist durch das Gemeinsame Ziel anders festgelegt.

5.0.0 AKTIONEN

5.1.0 ZOMBIES ANLOCKEN

5.1.1 Wenn ich die Anlocken-Aktion durchführe, kann ich Zombies dann zu einem Standort locken an dem kein freies Feld mehr für Zombies verfügbar ist?

NEIN. Zombies können nur an einen Standort gelockt und dort platziert werden, wenn es dort ein freies Feld gibt. Man darf auf diese Weise nicht herbeiführen, dass ein Standort oder Eingang überrannt wird. Dasselbe trifft zu, wenn die Megafon-Objektkarte genutzt wird.

5.2.0 UM KARTEN BITTEN

5.2.1 Kann ich um eine Karte bitten, um diese dann für eine Fähigkeit zu nutzen?

JA. Diese Karten müssen sofort gespielt werden, entweder für ihre Fähigkeit oder für eine Fähigkeit, für die das Objekt benötigt wird.

5.3.0 NAHRUNGSMARKER AUSGEBEN

5.3.1 Kann ich Nahrungsmarker ausgeben um mein Aktionswürfelergebnis um eins zu erhöhen, wenn ich keine unbenutzten Aktionswürfel übrig habe?

NEIN. Du kannst auch keinen Nahrungsmarker ausgeben, um das Ergebnis eines Würfels zu erhöhen, wenn dieses 6 ist.

5.4.0 VERBANNUNG

5.4.1 Was passiert wenn es keine freien Felder an Standorten gibt, wenn ich meine Überlebenden in die Verbannung schicke?

Wähle einen Überlebenden eines Spielers, der nicht verbannt wurde, und bewege ihn zurück in die Kolonie. Dies zählt nicht als Bewegung. Es wird nicht mit dem Infektionswürfel gewürfelt. Der verbannte Spieler muss seinen Überlebenden sofort, nach den normalen Regeln, zu dem nun frei gewordene Feld schicken. Wiederhole, falls notwendig.

5.4.2 Kann ein verbannter Spieler um Karten bitten oder diese einem Spieler geben, der um Karten bittet? JA.

5.4.3 Kann ein verbannter Spieler Karten zum Gemeinsamen Ziel beisteuern? JA.

5.4.4 Kann ein verbannter Spieler in der Kolonie Nahrungsmarker hinzufügen, wenn er eine Nahrungskarte spielt? JA.

5.4.5 Kann ein verbannter Spieler zur Abstimmung über die Verbannung eines anderen Spielers aufrufen? JA.

6.0.0 KOLONIEPHASE

6.1.0 NAHRUNG VERTEILEN & HUNGERMARKER

6.1.1 Wie funktionieren Hungermarker?

Im Schritt Nahrung verteilen wird folgendes getan:

1. Gibt es genug Nahrung, entferne 1 Nahrung für jeweils 2 Überlebende der Kolonie (aufzünden) und fahre dann mit dem nächsten Schritt der Koloniephase fort.
2. Gibt es nicht genug Nahrung, wird auch keine entfernt. 1 Hungermarker wird platziert. Die Moral in der Kolonie sinkt um die Anzahl der Hungermarker, die sich gerade im Spiel befinden. Wird dieser Schritt nicht durchgeführt, weil es genug Nahrung gibt, kommt es auch nicht zum Moralverlust für Hungermarker.

Hungermarker werden niemals aus dem Spiel entfernt, außer der Effekt einer Karte verlangt dies!

Ein Beispiel:

Runde 1 : Die Runde endet, wir haben 5 Nahrung und 13 Überlebende, also nicht genug Nahrung. Füge 1 Hungermarker hinzu, verliere 1 Moral und mache mit dem nächsten Schritt weiter.

Runde 2 : Die Runde endet, wir haben 8 Nahrung und 15 Überlebende, somit verlieren wir 8 Nahrung, um die Kolonie zu ernähren.

Runde 3: Die Runde endet, wir haben 2 Nahrung und 15 Überlebende, also nicht genug Nahrung. Füge 1 Hungermarker hinzu, verliere 2 Moral (eine für jede der 2 Hungermarker) und mache mit dem nächsten Schritt weiter.

(Ein besonderer Dank geht an Nate Bivins, der diese Schritte zusammengestellt hat.)

6.2.0 ZOMBIES INS SPIEL BRINGEN

6.2.1 Wann werden während der „Zombies ins Spiel bringen“-Phase Überlebende entfernt oder neu ins Spiel gebracht?

Hier ist eine einfache Übersicht des Schrittes „Zombies ins Spiel bringen“ der Koloniephase:

1. Zombies ins Spiel bringen in der Kolonie.
2. Überprüfe Moral.
3. Zombies ins Spiel bringen an allen nicht-Kolonie Standorten. (In Standort-Reihenfolge)
4. Überprüfe Moral.
5. Handle alle Geräuschmarker ab. (In Standort-Reihenfolge)
6. Überprüfe Moral.

Wird der letzte Überlebende eines Spielers getötet (oder geht anderweitig verloren), entfernt der Spieler sofort alle Karten auf seiner Hand aus dem Spiel, zieht eine neue Überlebende-Karte, fügt diese dem Spiel hinzu und macht diesen Überlebenden zu seinem neuen Gruppenanführer. Dieser Vorgang unterbricht jedes Zombies ins Spiel bringen des obigen Abschnitts. Verliert ein Spieler, der sich im Exil befindet, seinen letzten Überlebenden, wählt er einen neuen nicht-Kolonie Standort, um seinen neuen Überlebenden zu platzieren. Dieser kann auch an einem Standort platziert werden, an dem bisher kein Zombie ins Spiel gebracht wurde.

6.2.2 Wie funktionieren die Geräuschmarker?

Während der Aktionsphase kann man beim Durchsuchen eines Standortes eine weitere Karte zur Auswahl erhalten, wenn man einen Geräuschmarker auf die Standortkarte legt. Beim „Zombies ins Spiel bringen“ wird nun für jeden zuvor platzierten Geräuschmarker ein Aktionswürfel geworfen (der Geräuschmarker wird entfernt). Bei 3 oder weniger kommt an dem entsprechenden Standort ein zusätzlicher Zombie ins Spiel.



Bei Fragen zum Spiel, die hier oder im Regelbuch nicht beantwortet wurden, besuche unser Forum unter: <http://forum.heidelbaer.de/>

*Weiterhin viel Spaß beim Spielen wünscht euch
das Team vom Heidelberger Spieleverlag!*