

Für 1–4 Spieler ab 16 Jahren

# SPIELANLEITUNG

amc THE

# WALKING DEAD™

## DAS SPIEL

### Worum geht's?

Die Zombie-Apokalypse hat begonnen und die Menschheit steht kurz vor der Auslöschung. Als Überlebender musst du Nahrung, Waffen, Transportmittel und Verbündete finden. Aber sei wachsam! Sollte einer deiner Mit-Überlebenden gebissen werden, verwandelt er sich in einen Beißer und wird dich jagen. Wer die benötigten Dinge am schnellsten einsammelt und dann wieder ins Camp zurückkehrt, gewinnt. Sollten aber 2 Spieler zu Beißern werden, heißt es „Team Zombie“ gegen „Team Überlebende“ ...

# Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Charakter-Tafeln
- 6 Spielfiguren „Überlebende“
- 2 Spielfiguren „Beißer“
- 4 Standfüße
- 40 Ausrüstungskarten
- 40 Begegnungskarten
- 30 Beißer-Karten
- 4 Abzeichen
  - 2 x „Team Zombie“
  - 2 x „Team Überlebende“
- 16 Orts-Plättchen
  - 4 x „Polizeistation“
  - 4 x „Verlassener Parkplatz“
  - 4 x „Seuchenkontrollzentrum“
  - 4 x „Kaufhaus“
- 16 Verbündeten-Plättchen
- 1 Würfel



## Spielvorbereitung

- > Jeder Spieler wählt eine **Charakter-Tafel** (Rick, Lori, Shane, Glenn, Andrea oder Dale) und erhält die dazu passende **Spielfigur**. Steckt die gewählten Spielfiguren in **Standfüße** und stellt sie dann auf das Feld „Camp“.
- Jeder Charakter hat eine andere Spezialfähigkeit, die **einmal** im Spiel **während des eigenen Spielzugs** genutzt werden kann.

**Wichtig:** Das Spiel ist maximal für 4 Spieler geeignet, auch wenn es 6 verschiedene Charaktere gibt. Die Charaktere dienen nur für eine größere Auswahl.

- > Legt die beiden **Zombie-Spielfiguren** bereit.
- > Die übrigen – nicht benötigten – Spielfiguren kommen in die Schachtel zurück.
- > Jeder Spieler erhält 2 **Verbündeten-Plättchen**, die er auf seine Charakter-Tafel legt.
- > Außerdem wird neben dem Spielplan ein allgemeiner Vorrat aus Verbündeten-Plättchen gebildet. Je nach Spielerzahl enthält dieser **Vorrat** eine bestimmte Anzahl an **Verbündeten-Plättchen**:
  - 2 Spieler:** 4 Verbündeten-Plättchen
  - 3 Spieler:** 6 Verbündeten-Plättchen
  - 4 Spieler:** 8 Verbündeten-Plättchen
 Evtl. übrige Verbündeten-Plättchen werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.
- > Je nach Spielerzahl wird eine bestimmte Anzahl an **Ausrüstungskarten** benötigt:
  - 2 Spieler:** 20 Ausrüstungskarten
  - 3 Spieler:** 30 Ausrüstungskarten
  - 4 Spieler:** 40 Ausrüstungskarten
 Zählt verdeckt die benötigte Anzahl an Ausrüstungskarten ab, mischt sie und bildet damit einen verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan.

Evtl. übrige Ausrüstungskarten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

- > Jetzt erhält **jeder Spieler 5 Ausrüstungskarten** vom Nachziehstapel.
- > Mischt alle 40 **Begegnungskarten** und bildet einen Nachziehstapel neben dem Spielplan.
- > Mischt alle 30 **Beißer-Karten** und bildet einen Nachziehstapel neben dem Spielplan.
- > Legt die 4 x 4 **Orts-Plättchen** in die Nähe der entsprechenden Eckfelder neben dem Spielplan.
- > Legt den **Würfel** und die **4 Abzeichen** bereit.

## Spielziel

Der Überlebende, der zuerst **alle 4 verschiedenen Orts-Plättchen** eingesammelt hat und wieder zum **Camp** zurückkehrt, gewinnt.

Wenn ein Spieler gebissen wird, verwandelt er sich in einen Beißer und versucht, die anderen Spieler zu töten. Sollten 2 Spieler zu Beißern werden, heißt es „Team Zombie“ gegen „Team Überlebende“.

## Spielablauf

Der Spieler, der die Anleitung vorgelesen hat, beginnt. Danach sind die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### Ablauf eines Spielzugs als „Überlebender“

Wenn du an der Reihe bist, sieht dein Spielzug als Überlebender folgendermaßen aus:

1. **Bewegungswurf und bewegen**
2. **Feld ausführen**
3. **Evtl. Begegnungskarte aufdecken**
4. **Spielzug beenden**

#### 1. Bewegungswurf und bewegen

**5**  
**4** Wenn du an der Reihe bist, machst du einen **Bewegungswurf** – d. h. du würfelst und bewegst deine Spielfigur **exakt** so viele Felder weit in eine **beliebige Richtung**, wie der Würfel anzeigt.

**Ausnahme:** Auf den Eckfeldern und auf dem Feld „Camp“ darfst du auch anhalten, ohne passend gewürfelt zu haben!

Auf einem Feld dürfen **auch mehrere Spielfiguren** stehen.

## 2. Feld ausführen

Je nach Art des Felds, auf dem du landest, passiert Folgendes:



### Normales Feld

Decke eine Begegnungskarte auf.



### Feld „Angriff +1“

Wenn du hier stehst, ist dein Angriffswert um „+1“ erhöht. Außerdem deckst du eine Begegnungskarte auf.



### Feld „Angriff +2“

Wenn du hier stehst, ist dein Angriffswert um „+2“ erhöht. Außerdem deckst du eine Begegnungskarte auf.



### Feld „Ziehe 1 Ausrüstungskarte“

Du darfst 1 Ausrüstungskarte vom Nachziehstapel ziehen. Anschließend deckst du eine Begegnungskarte auf.



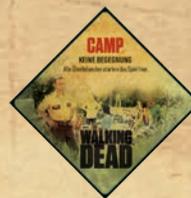
### Feld „Keine Begegnung“

Du hast Glück und musst keine Begegnungskarte aufdecken. Dein Zug ist vorbei.



### Feld „Nach der Begegnung bist du nochmal dran“

Decke eine Begegnungskarte auf. Anschließend hast du einen kompletten weiteren Spielzug.



### Feld „Camp“

Hier startet ihr alle. Wenn du auf diesem Feld landest, musst du keine Begegnungskarte aufdecken. Hier darfst du auch anhalten, ohne passend gewürfelt zu haben.



### Eckfelder (Polizei-Station, Verlassener Parkplatz, Seuchenkontrollzentrum, Kaufhaus)

Hier darfst du auch anhalten, ohne passend gewürfelt zu haben.

- > Wenn du das diesem Eckfeld zugehörige Orts-Plättchen noch nicht besitzt, passiert Folgendes:  
Decke eine Begegnungskarte auf.  
Nachdem du die erste Begegnungskarte abgehandelt hast, deckst du anschließend eine weitere Begegnungskarte auf. Solltest du die beiden Begegnungen überlebt haben und immer noch auf diesem Feld stehen, erhältst du jetzt das zugehörige Orts-Plättchen.  
Die 4 verschiedenen Orts-Plättchen bringen dir jeweils einen anderen Bonus – manche haben eine einmalige, sofortige Auswirkung, andere nützen dir dauerhaft für den Rest des Spiels!
- > Wenn du das Orts-Plättchen bereits besitzt, passiert nichts.

### Weitere Bereiche auf dem Spielplan



### Kanalisationfelder

Die Kanalisationfelder sind nur für Beißer-Spielfiguren betretbar!

## Regionen

Der Spielplan ist in vier verschiedene Regionen unterteilt. Jede Region hat eine andere Hintergrund-Gestaltung auf den Feldern. Zudem sind die Rahmen der Felder unterschiedlich farbig gestaltet. Es gibt Karten, die sich darauf beziehen, in welcher Region deine Spielfigur steht.



**Wichtig:** Das Feld „Camp“ und die Kanalisationsfelder gehören zu keiner Region!

## 3. Evtl. Begegnungskarte aufdecken

Wenn du eine Begegnungskarte aufdecken musst, nimmst du die oberste Karte vom Begegnungskarten-Nachziehstapel und liest sie laut vor.

Die meisten Begegnungskarten haben die Folge, dass du kämpfen musst. Diese Karten sind am **Stärkewert** zu erkennen.



**Stärkewert**

**Text mit besonderen Regeln**

## Kampf

Ein Kampf läuft folgendermaßen ab:

- > Lies den Text auf der Begegnungskarte laut vor. Viele Begegnungskarten verändern bestimmte Regeln für den Kampf! Es gilt, was auf der Begegnungskarte steht.
- > Jetzt darfst du **beliebig viele** deiner Ausrüstungskarten ausspielen, die einen Bonus für deinen Angriffswurf bringen. Die meisten Ausrüstungskarten haben außerdem **besondere Eigenschaften**, die zu beachten sind.



**Bonus für Angriffswurf**

**besondere Eigenschaft**

**Wichtig:** Ausrüstungskarten musst du ausspielen, bevor du den Angriffswurf machst.

- > Dann machst du deinen **Angriffswurf** – d. h. du würfelst einmal mit dem Würfel.
- > Nun bestimmst du deinen Angriffswert:  
Würfelergebnis  
+ eventuelle Boni durch Ausrüstungskarten  
+ eventuellen Bonus durch das Feld, auf dem du stehst („Angriff +1“ / „Angriff +2“)  
+ eventuellen Bonus durch das Orts-Plättchen „Polizeistation“

Wenn dein Angriffswert mindestens den Stärkewert auf der Begegnungskarte erreicht, gewinnst du den Kampf (Gleichstand reicht also bereits!), ansonsten verlierst du.

**Ausnahme:** „6“ gewinnt automatisch



Wenn du eine „6“ würfelst, gewinnst du automatisch – egal, ob du den Stärkewert der Begegnungskarte erreicht hast oder nicht! D. h. du hast immer eine Chance, zu gewinnen – egal wie stark die Begegnungskarte ist und wie wenig Ausrüstungskarten du hast.

Abschließend werden die Auswirkungen des Kampfs abgehandelt.

## Sieg?

Auf vielen Begegnungskarten steht, dass du im Falle eines Siegs eine Belohnung erhältst (Ausrüstungskarte oder Verbündeten-Plättchen). Ansonsten passiert einfach gar nichts.

## Niederlage?

Wenn du den Kampf verlierst, erleidest du einen **Biss**. Für jeden Biss, den du erleidest, musst du 1 Verbündeten-Plättchen abgeben (statt dir wird der Verbündete gebissen). Das Verbündeten-Plättchen wird in die Schachtel zurückgelegt und ist komplett aus dem Spiel – es wird nicht in den Vorrat neben dem Spielplan gelegt.

## Zum Beißer werden

Solltest du aber **kein Verbündeten-Plättchen** haben, wenn du einen Biss erleidest, dann verwandelst du dich in einen **Beißer!**

Auf einigen Begegnungskarten sind außerdem veränderte Auswirkungen für eine Niederlage im Kampf angegeben.

## Beispiel:



aufgedeckte Begegnungskarte



von dir ausgespielte Ausrüstungskarten



deine Spielfigur steht auf einem „Angriff +2“-Feld



dein Angriffswurf ergibt eine „5“

In diesem Beispiel gewinnst du den Kampf, weil die Summe aus deinem Würfelwurf + Bonus für das „Angriff +2“-Feld + Boni für deine ausgespielten Ausrüstungskarten einen Angriffswert von „10“ ergibt. Das genügt gerade so, um den Stärkewert der Begegnungskarte zu erreichen. Du darfst die Karte „Armbrust“ wieder auf die Hand nehmen, weil du eine „5“ oder „6“ gewürfelt hast. Die besondere Eigenschaft der Karte „Baseballschläger“ tritt nicht in Kraft. Du darfst sie nicht wieder auf die Hand nehmen, weil du nicht nur „Baseballschläger“-Karten ausgespielt hast. Du musst sie auf den Ausrüstungskarten-Ablagestapel legen. Als Belohnung für den Sieg erhältst du 2 Ausrüstungskarten vom Nachziehstapel.

Direkt nach dem Kampf kommen alle ausgespielten Ausrüstungskarten auf einen Ausrüstungskarten-Ablagestapel.

Die Begegnungskarte kommt auf einen Begegnungskarten-Ablagestapel.

**Wichtig:** Es müssen zwei getrennte Ablagestapel sein – einer für Ausrüstungskarten und einer für Begegnungskarten!

### Begegnungskarten ohne Kampf

Es gibt aber auch einige Begegnungskarten, bei denen es nicht zum Kampf kommt (Karten ohne Stärkewert). Führt dann einfach das aus, was auf der Karte steht.

### Weitere Regeln für Begegnungskarten

- > Wenn die Karte besagt, dass ihr etwas abgeben müsst, das ihr gar nicht besitzt, dann könnt ihr diese Aufforderung **ignorieren**.
- > Wenn ihr die Wahl habt, etwas abzugeben, das ihr gar nicht besitzt, könnt ihr diese Option dennoch wählen. Ihr müsst dann einfach **nichts abgeben!**



## 4. Spielzug beenden

Anschließend kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

## Was passiert, wenn du zum Beißer wirst?

Wenn du **kein Verbündeten-Plättchen** hast und einen **Biss erleidest**, stirbst du und wirst zum Beißer.

Dann passiert Folgendes:

- > Falls du noch Ausrüstungskarten hast, musst du diese in den **Ausrüstungskarten-Nachziehstapel einmischen**.
- > Lege deine Charakter-Tafel und evtl. gesammelte Orts-Plättchen zurück in die Schachtel.
- > Lege deine Spielfigur quer auf das Feld, auf dem du gestorben bist.
- > Wenn du das nächste Mal wieder an der Reihe bist, ersetzt du deine Spielfigur durch eine **Beißer-Spielfigur** und stellst diese auf das Feld, auf dem du gestorben bist. Du behältst also deinen Standfuß, steckst aber eine Beißer-Spielfigur hinein.



- > Du erhältst ein „**Team Zombie**“-Abzeichen.
- > Du erhältst **4 Beißer-Karten** vom Beißer-Karten-Nachziehstapel.
- > Ab jetzt ist es dein Ziel, die übrigen Überlebenden zu töten.

### „Team Zombie“ gegen „Team Überlebende“

Sobald ein zweiter Spieler zum Beißer geworden ist, ändert sich das Spielziel und es heißt „Team Zombie“ gegen „Team Überlebende“.

Ziel der Beißer ist es, dass die übrigen Überlebenden sterben. Wenn ihnen das gelingt, gewinnen sie **gemeinsam**.



Die übrigen Überlebenden erhalten ein „Team Überlebende“-Abzeichen. Sie gewinnen gemeinsam, wenn **einer von ihnen** mit den 4 verschiedenen Orts-Plättchen zum Camp zurückkehrt. Jeder Überlebende darf nach seinem Spielzug **1 Ausrüstungskarte** an seinen Mit-Überlebenden übergeben. Orts-Plättchen dürfen **nicht** übergeben werden.

Sollte jetzt ein weiterer Überlebender sterben, verwandelt er sich **nicht** in einen Beißer. Er scheidet aus dem Spiel aus, kann im Spiel zu viert aber immer noch gewinnen, falls sein Mit-Überlebender noch mit den 4 Orts-Plättchen zum Camp zurückkehrt.

**Ausnahme:** Im Spiel zu zweit gewinnt niemand, sobald beide Spieler zu Beißern geworden sind. Der Spieler, der als Erster zum Beißer wurde, hat also nur noch das Ziel, dass der andere auch nicht gewinnt.

## Ablauf eines Spielzugs als „Beißer“

Wenn du an der Reihe bist, sieht dein Spielzug als Beißer folgendermaßen aus:

1. **Bewegungswurf und bewegen**
2. **Evtl. 1 Beißer-Karte ausspielen**
3. **Spielzug beenden und evtl. 1 Beißer-Karte austauschen**

### 1. Bewegungswurf und bewegen

Wenn du an der Reihe bist, machst du einen **Bewegungswurf** – d. h. du würfelst und bewegst deine Spielfigur **bis zu** so viele Felder weit in eine **beliebige Richtung**, wie der Würfel anzeigt. Als Beißer kannst du dich also auch langsamer fortbewegen als der Würfel vorgibt. Du darfst auch einfach stehenbleiben.

Wenn du ein Feld erreichst, auf dem sich die Spielfigur eines Überlebenden befindet, **musst** du aber stehenbleiben.

Die Funktionen der Felder (z. B. „Ziehe 1 Ausrüstungskarte“, „Angriff +1“ usw.) betreffen dich jetzt nicht mehr. Du deckst auch keine Begegnungskarten mehr auf!

Du darfst jetzt auch die **Kanalisationfelder** betreten.

### 2. Evtl. 1 Beißer-Karte ausspielen

Nach deiner Bewegung **darfst** du **1 Beißer-Karte** ausspielen. Die meisten Beißer-Karten haben einen **Zusatzeffekt** und einen **Stärkewert**, mit dem du angreifen kannst. Du kannst sowohl den Zusatzeffekt nutzen als auch angreifen. Du kannst aber nur angreifen, wenn du dich gemeinsam mit einem Überlebenden auf einem Feld befindest (außer auf der Karte steht etwas anderes). Manche Zusatzeffekte kannst du auch nutzen ohne anzugreifen. Manche Zusatzeffekte kannst du nur nutzen, wenn du gleichzeitig auch angreifst.

Wenn du dich mit mehreren Überlebenden auf einem Feld befindest, musst du entscheiden, gegen welchen Überlebenden du die Beißer-Karte spielst.

Der Zusatzeffekt der Karte tritt manchmal vor dem Angriff ein („Ansturm“, „Angreifende Beißer“, „Von Beißern überrannt“) und manchmal danach.



Stärkewert

Zusatzeffekt

## Kampf

Wenn du einen Überlebenden mit einer Beißer-Karte angreiffst, verläuft der Kampf genauso, wie wenn der Überlebende eine Begegnungskarte aufgedeckt hätte. Der Überlebende darf also vor dem Angriffswurf Ausrüstungskarten spielen und eventuelle Boni durch das Feld, auf dem er steht, und das Orts-Plättchen „Polizeistation“ nutzen. Er muss dann **mindestens** den Stärkewert der Beißer-Karte erreichen. Bei einer gewürfelten „6“ gewinnt er automatisch.

**Verliert** der Überlebende, erleidet er 1 Biss.

**Gewinnt** der Überlebende, so muss der Beißer-Spieler seine Spielfigur vom Spielplan nehmen und alle seine Beißer-Karten auf einen Beißer-Karten-Ablagestapel legen. Wenn der Beißer-Spieler das nächste Mal wieder an der Reihe ist, darf er seine Beißer-Spielfigur auf eines der 4 Kanalisationsfelder „Beißer stehen hier wieder auf“ stellen und bekommt 4 neue Beißer-Karten vom Nachziehstapel. Dann macht er seinen Spielzug wie üblich (1. Bewegungswurf und bewegen usw.).

**Ausnahme:** Es gibt Beißer-Karten, die nur während des Spielzugs eines Überlebenden spielbar sind. Die beiden Beißer-Karten „Heranschleichen“ und „Bluttausch“ können nur gespielt werden, wenn gerade ein Überlebender an der Reihe ist und eine Begegnungskarte aufgedeckt hat. Diese Karten haben nur einen **Zusatzeffekt**, aber keinen Stärkewert.

## 3. Spielzug beenden und evtl. 1 Beißer-Karte austauschen

Jetzt darfst du 1 deiner Beißer-Karten auf den Ablagestapel legen (falls du sie gerade als nicht nützlich ansiehst).

Dann füllst du deine Hand wieder auf **4 Beißer-Karten** auf. Anschließend kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

## Spielende

Das Spiel kann auf verschiedene Arten enden:

1. Solange es maximal 1 Beißer-Spieler gibt, gilt: Der Überlebende, der zuerst **alle 4 verschiedenen Orts-Plättchen** eingesammelt hat und wieder zum **Camp** zurückkehrt, gewinnt.
2. Sobald es 2 Beißer-Spieler gibt, heißt es „Team Zombie“ gegen „Team Überlebende“:
  - > „Team Überlebende“ gewinnt, wenn einer von ihnen **alle 4 verschiedenen Orts-Plättchen** eingesammelt hat und wieder zum **Camp** zurückkehrt.
  - > „Team Zombie“ gewinnt, wenn alle übrigen Überlebenden getötet wurden.

**Ausnahme:** Im Spiel zu zweit gewinnt niemand, sobald beide Spieler zu Beißern geworden sind. Der Spieler, der als Erster zum Beißer wurde, hat also nur noch das Ziel, dass der andere auch nicht gewinnt.

## 1-Personen-Spiel

Im 1-Personen-Spiel spielst du wie oben beschrieben – aber eben allein. Der Ausrüstungskarten-Nachziehstapel besteht aus 10 Karten. Es liegen 2 Verbündeten-Plättchen im allgemeinen Vorrat. Dein Ziel ist es weiterhin, alle 4 verschiedenen Orts-Plättchen einzusammeln und ins Camp zurückzukehren. Sobald du stirbst und zum Beißer wirst, ist das Spiel vorbei und du hast verloren.

## Team-Variante für 4 Spieler

In dieser Variante spielt ihr von Beginn an als „Team Zombie“ gegen „Team Überlebende“. 2 Spieler starten das Spiel als Überlebende und 2 Spieler als Beißer.

### Geänderter Spielaufbau für diese Variante

- > Die Spielfiguren der Überlebenden starten beide auf dem Feld „Camp“.
- > Die Spielfiguren der Beißer starten jeweils auf einem der 4 Kanalisationsfelder „Beißer stehen hier wieder auf“.
- > Jeder Spieler erhält ein Abzeichen („Team Zombie“ bzw. „Team Überlebende“).
- > Jeder Überlebende erhält 4 Verbündeten-Plättchen.
- > Die übrigen 8 Verbündeten-Plättchen kommen in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan.
- > Der Ausrüstungskarten-Nachziehstapel besteht aus 28 Karten. Von diesen erhält jeder Überlebende zu Spielbeginn 7 Ausrüstungskarten.

### Geänderte Spielziele für diese Variante

**„Team Überlebende“:** Ihr gewinnt gemeinsam, wenn ihr **zusammen** alle 4 verschiedenen Orts-Plättchen eingesammelt habt. Es reicht also, wenn z. B. einer von euch 2 verschiedene Orts-Plättchen hat und der andere die anderen beiden. Dann muss **einer von euch** noch ins Camp zurückkehren! Sollte einer von euch sterben, erhält der andere Überlebende dessen bisher gesammelte Orts-Plättchen. Ein getöteter Überlebender verwandelt sich **nicht** in einen Beißer.

**„Team Zombie“:** Ihr gewinnt gemeinsam, wenn die beiden Überlebenden getötet wurden.

Das Spiel beginnt der jüngere der beiden Überlebenden.

## Hinweise



### Ausrüstungskarten-Nachziehstapel

Sollte der Ausrüstungskarten-Nachziehstapel leer sein und eine Karte oder ein Plättchen besagen, dass du eine Ausrüstungskarte ziehen darfst, gehst du leider leer aus.

Es ist aber möglich, dass später wieder Ausrüstungskarten auf den Nachziehstapel gelegt werden, weil ein Überlebender gestorben ist.



### Begegnungskarten-Nachziehstapel

Sollte der Begegnungskarten-Nachziehstapel leer sein, so wird der Begegnungskarten-Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.



### Beißer-Karten-Nachziehstapel

Sollte der Beißer-Karten-Nachziehstapel leer sein, so wird der Beißer-Karten-Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

### Vorrat mit Verbündeten-Plättchen



Sollte der Verbündeten-Plättchen-Vorrat neben dem Spielplan leer sein und eine Karte oder ein Plättchen besagen, dass du ein Verbündeten-Plättchen erhältst, gehst du leider leer aus.

Verbündeten-Plättchen, die durch einen Biss abgegeben werden müssen, werden in die Schachtel zurückgelegt und sind komplett aus dem Spiel.

## Fragen und Antworten

### > Was passiert, wenn ein Überlebender auf einem Feld mit einer Beißer-Spielfigur landet?

Es passiert erst einmal nichts. Du wirst nur sehr wahrscheinlich angegriffen, wenn der Beißer an die Reihe kommt.

### > Können Beißer-Spielfiguren die Eckfelder und das Feld „Camp“ betreten?

Ja. Sie können dort auch mit einer Beißer-Karte angreifen.

### > Wie funktioniert die Ausrüstungskarte „Abkürzung“?

Diese Karte spielst du nachdem du dich bewegt hast und evtl. eine Begegnungskarte aufgedeckt und ausgeführt hast – also kurz bevor dein Spielzug zu Ende wäre. Mit Hilfe dieser Karte kannst du dich noch einmal bis zu 2 Felder weit bewegen – aber eben ohne eine weitere Begegnungskarte aufdecken zu müssen. Du darfst damit aber nicht auf ein Eckfeld ziehen! Stattdessen kannst du aber auch einen anderen Überlebenden bis zu 4 Felder weit bewegen (um ihn zu ärgern oder ihm zu helfen, wenn ihr gemeinsam als „Team Überlebende“ spielt).

### > Wie funktioniert die Ausrüstungskarte „Axt“?

Diese Karte ist die einzige Ausrüstungskarte, die du erst nach dem Angriffswurf ausspielen kannst. Wenn du den Stärkewert um einen Punkt nicht erreicht hast und eine Axt „hinterher“ spielst, gewinnst du den Kampf also doch noch. Du kannst auch mehrere Äxte ausspielen.

Du kannst die Axt auch ausspielen, um den Angriffswert eines Mit-Überlebenden zu erhöhen. Das kann Sinn machen, um als „Team Überlebende“ bessere Chancen zu haben.

### > Kann ich die Ausrüstungskarte „Axt“ gegen die Begegnungskarte „Beißer vor der Tür“ einsetzen?

Nein. Aber ein anderer Überlebender könnte sie für dich einsetzen, um dir zu helfen.

### > Muss ich immer noch würfeln, auch wenn meine Boni für den Angriffswurf größer als der Stärkewert sind?

Nur wenn du die Ausrüstungskarte „Shotgun“ ausgespielt hast und durch eine gewürfelte „1“ eine weitere Begegnungskarte aufdecken müsstest.

### > Kann ich die Ausrüstungskarte „Nicht tödliche Wunde“ auch ausspielen, wenn ich nicht an der Reihe bin, um einen Mit-Überlebenden zu retten?

Ja. Das macht auch Sinn, um als „Team Überlebende“ bessere Chancen zu haben.

### > Wenn ich die Ausrüstungskarte „Revolver“ bereits ausgespielt vor mir liegen habe, bevor ich die Begegnungskarte „Beißer vor der Tür“ aufdecke, gilt die Karte „Revolver“ dann?

Ja.

### > Wenn ein Überlebender den Kampf gegen die Beißer-Karte „Gebissen“ gewinnt, „stirbt“ dann der Beißer-Spieler und muss seine Spielfigur vom Spielplan nehmen?

Nein, weil der Beißer-Spieler nicht auf demselben Feld wie der Überlebende steht und somit nicht selbst gekämpft hat.

### > Wenn ich Loris Spezialfähigkeit einsetze und einen Überlebenden auf ein Eckfeld bewege, kann derjenige dann in seinem nächsten Spielzug einfach stehenbleiben und die beiden Begegnungen durchführen?

Nein. Er muss zunächst wieder das Eckfeld verlassen und dann im übernächsten Spielzug wieder darauf ziehen.

### > Wenn eine meiner beiden Begegnungen auf einem Eckfeld die Karte „Dreiecksbeziehung“ ist und ich entscheide mich dafür, meine Spielfigur auf das Feld „Camp“ zu setzen, bekomme ich dann trotzdem das Orts-Plättchen?

Nein. Du musst nach den beiden Begegnungen immer noch auf dem Eckfeld stehen, um das Orts-Plättchen zu erhalten.

### > Wenn eine Begegnungskarte verlangt, dass ich mich entscheide etwas abzugeben, das ich gar nicht besitze, oder etwas anderes zu tun, darf ich mich dann dennoch für die erste Option entscheiden?

Ja. Du hast dann Glück und musst gar nichts abgeben!

### > Kann ich als Beißer-Spieler mit der Beißer-Karte „Bluttausch“ eine andere Beißer-Karte verstärken?

Nein. „Bluttausch“ kann nur auf Begegnungskarten angewendet werden.

# Das Wichtigste auf einen Blick

## Symbole



Dieses Symbol gibt den Bonus für einen Angriffswurf an. Es ist auf bestimmten Spielplanfeldern, Ausrüstungskarten und dem Orts-Plättchen „Polizeistation“ zu finden. Zu deinem Angriffswurf darfst du alle dir zur Verfügung stehenden Boni hinzuzählen.



Diese beiden Symbole stehen für Stärkewerte. Sie sind auf den meisten Begegnungskarten bzw. Beißer-Karten zu finden. Ein Überlebender muss mit seinem Angriffswurf (+ evtl. Boni) mindestens den Stärkewert erreichen, um den Kampf zu gewinnen. Bei einer gewürfelten „6“ gewinnt der Überlebende aber automatisch.

## Ablauf eines Spielzugs als „Überlebender“

1. Bewegungswurf und bewegen (exakt so viele Felder weit, wie der Würfel zeigt)
2. Feld ausführen
3. Evtl. Begegnungskarte aufdecken
4. Spielzug beenden

## Ablauf eines Spielzugs als „Beißer“

1. Bewegungswurf und bewegen (bis zu so viele Felder weit, wie der Würfel zeigt)
2. Evtl. 1 Beißer-Karte ausspielen
3. Spielzug beenden und evtl. 1 Beißer-Karte austauschen

## Spielende

Das Spiel kann auf verschiedene Arten enden:

1. Solange es maximal 1 Beißer-Spieler gibt, gilt: Der Überlebende, der zuerst alle 4 verschiedenen Orts-Plättchen eingesammelt hat und wieder zum Camp zurückkehrt, gewinnt.
2. Sobald es 2 Beißer-Spieler gibt, heißt es „Team Zombie“ gegen „Team Überlebende“:
  - > „Team Überlebende“ gewinnt, wenn einer von ihnen alle 4 verschiedenen Orts-Plättchen eingesammelt hat und wieder zum Camp zurückkehrt.
  - > „Team Zombie“ gewinnt, wenn alle übrigen Überlebenden getötet wurden.

**Ausnahme:** Im Spiel zu zweit gewinnt niemand, sobald beide Spieler zu Beißern geworden sind. Der Spieler, der als Erster zum Beißer wurde, hat also nur noch das Ziel, dass der andere auch nicht gewinnt.

**Autor:** Cory Jones

**Grafik:** Larry Renac, Marco Sipriaso, Nancy Unzueta, John Vineyard (Cryptozoic Entertainment), SENSiT Communication (Kosmos)

**Redaktion:** Matt Hyra, Kate Sullivan, Tim Aten (Cryptozoic Entertainment), Ralph Querfurth (Kosmos)

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern. Ein besonderer Dank geht an alle Schauspieler und die gesamte Crew von THE WALKING DEAD™.

amc

© 2013 AMC Film Holdings LLC  
All Rights Reserved.  
amc.com

CRYPTOZOIC  
ENTERTAINMENT

© 2013 Cryptozoic Entertainment  
16279 Laguna Canyon Road  
Irvine, CA 92618, USA  
cryptozoic.com  
All Rights Reserved.

© 2013 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de  
Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY  
Art.-Nr.: 691851