

Für 1-4 Spieler ab 16 Jahren

SPIELANLEITUNG

THE
**WALKING
DEAD**®

amc®

**DAS NEUE SPIEL
DER WIDERSTAND**

Worum geht's?

In diesem kooperativen Spiel übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Überlebenden aus der Serie The Walking Dead: Andrea, Daryl, Glenn, Maggie, Michonne oder Rick.

Ihr müsst gemeinsam 12 Runden lang die vier Orte (Farm, Gefängnis, Highway, Stadt) vor Beißern und anderen Gefahren beschützen, um zu gewinnen. An jedem Ort gibt es einen Ressourcen-Stapel, der aus 25 Karten besteht: Ausrüstungs-Karten, Munitions-Karten, Nahrungs-Karten und Verbündeten-Karten. Keiner dieser vier Stapel darf leer werden, sonst habt ihr gemeinsam verloren! Aber wenn ihr 12 Runden lang durchhaltet, gewinnt ihr gemeinsam.

Spielmaterial

- | | | | |
|--------------------|--------------------------|---------------------------|----------------------|
| 4 Ortstafeln | 100 Ressourcen-Karten | 16 Plättchen „Beißer“ | 1 Anführer-Abzeichen |
| 6 Charakter-Tafeln | 25 Ausrüstungs-Karten | 12 Plättchen „Leben“ | 1 Rundenanzeiger |
| 6 Spielfiguren | 25 Munitions-Karten | 16 Plättchen „Munition“ | 1 Rundenleiste |
| „Überlebende“ | 25 Nahrungs-Karten | 16 Plättchen „Nahrung“ | 3 Weiße Würfel |
| 4 Standfüße | 25 Verbündeten-Karten | 16 Plättchen „Verbündete“ | 1 Schwarzer Würfel |
| | 48 Ereigniskarten | | |
| | 9 Karten „Geheimes Ziel“ | | |

Beispiel für den Startaufbau:



Spielvorbereitung

- Mischt die 4 **Ortstafeln** **verdeckt** mit der Rückseite nach oben und platziert sie in einem **2x2-Raster** in der Tischmitte. Dreht die Ortstafeln anschließend auf die **Vorderseite**. So ist die Anordnung zufällig und in jedem Spiel anders.
- Sortiert die 100 **Ressourcen-Karten** nach **Ausrüstungs-Karten**, **Munitions-Karten**, **Nahrungs-Karten** und **Verbündeten-Karten** und bildet **4 getrennte Stapel**. Mischt jeden Stapel einzeln. Platziert **neben jede Ortstafel einen Stapel**. Welcher Stapel neben welchem Ort liegt, ist egal. Ihr könnt dies in jedem Spiel zufällig bestimmen, sodass die Verteilung immer anders ist.
- Mischt die 48 **Ereigniskarten** und legt sie als Nachziehstapel bereit.
- Die 9 Karten „**Geheimes Ziel**“ werden für die erste Partie **nicht benötigt**. Legt sie jetzt in die Schachtel zurück.
- Jeder Spieler wählt eine **Charakter-Tafel** (Andrea, Daryl, Glenn, Maggie, Michonne oder Rick) und erhält die dazu passende **Spielfigur**. Steckt die gewählte Spielfigur in einen **Standfuß** und stellt sie vor euch. Die übrigen (nicht gewählten) Charakter-Tafeln und Spielfiguren legt ihr zur Seite. Sie werden später evtl. noch benötigt. Nicht benötigte Standfüße kommen in die Schachtel zurück.
- Sortiert die Plättchen und bildet 5 getrennte Vorräte für **Beißer**, **Leben**, **Munition**, **Nahrung** und **Verbündete**.

7. Platziert den **Rundenanzeiger** auf Feld „1“ der **Rundenleiste**.
8. Legt die **3 weißen** und den **1 schwarzen Würfel** bereit.
9. **Jeder Spieler** würfelt mit dem **schwarzen Würfel** und platziert genau so viele **Beißer** auf der Ortstafel, die seiner Sitzposition am nächsten gelegen ist (also seiner „Ecke des Tisches“). Jeder Spieler würfelt nur für **einen Ort** – bei einem 3-Spieler-Spiel werden also auch nur auf 3 Orten Beißer platziert, der vierte Ort bleibt zu Spielbeginn leer.
10. **Jeder Spieler** startet mit **5 Leben**, **2 Verbündeten** und **2 Nahrung**. Legt die Plättchen auf eure Charakter-Tafel auf die dafür vorgesehenen Felder. Alle Plättchen zeigen auf der einen Seite den Wert „1“ und auf der anderen den Wert „3“. Ein Lebens-Plättchen auf der 3er-Seite und zwei Plättchen auf der 1er-Seite ergeben zusammen den Wert „5“ Leben.
11. **Jeder Spieler** erhält 1 **Nahkampf- oder Fernkampf- oder Fernkampf-Waffe** vom **Ausrüstungs-Kartenstapel**. Zieht so lange Karten, bis jeder Spieler 1 Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe hat. Mischt anschließend die gezogenen Gegenstände wieder in den Stapel zurück.
Bei **Fernkampf-Waffen** erhältst du zu Spielbeginn sofort noch **Munition** in Form von Plättchen dazu – wie viel steht auf der Karte rechts oben.
12. Jeder Spieler würfelt einmal mit einem weißen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl erhält das **Anführer-Abzeichen** und legt es vor sich ab. Bei Gleichstand wird noch mal gewürfelt.



Ziel des Spiels

Euer Ziel ist es, 12 Runden lang die 4 Ressourcen-Kartenstapel zu schützen.

Niederlage: Sobald **einer** der **Ressourcen-Kartenstapel** vor dem Ende der zwölften Runde leer ist, **verliert** ihr alle **gemeinsam**.

Sieg: Falls ihr es aber **12 Runden** lang **verhindert**, dass einer der Ressourcen-Kartenstapel leer wird, **gewinnt** ihr alle **gemeinsam**.

Sollte einer von euch sterben, könnt ihr mit einer **anderen Charakter-Tafel** weiterspielen, die bisher noch nicht benutzt wurde. Stirbt aber einer von euch und es gibt keine Charakter-Tafel mehr, die noch nicht benutzt wurde, so habt ihr auch **verloren!**

Erläuterungen zum Spielmaterial

Ereigniskarten



Diese Karten werden euch während des Spiels das (Über-)Leben schwer machen, indem sie euch auffordern, euch auf bestimmte Orte zu bewegen oder diese zu meiden. Manchmal könnt ihr negative Effekte vermeiden, indem ihr zur richtigen Zeit am richtigen Ort steht. Oft werdet ihr es aber doch nicht verhindern können, dass neue Beißer platziert werden oder andere Unglücke geschehen. Je nachdem, ob du Anführer oder Nicht-Anführer bist, musst du entweder 1 oder 2 deiner Ereigniskarten ausspielen.

Anführer: Du musst **beide** Ereigniskarten in **beliebiger Reihenfolge** ausspielen.

Nicht-Anführer: Du musst **eine** Ereigniskarte **deiner Wahl** ausspielen und die andere auf den Ablagestapel legen.

Beispiel:

Wenn du auf dem Highway bist, kannst du dich über 1 neue Ausrüstungs-Karte freuen. Falls du dich jedoch nicht auf dem Highway befindest, erscheinen dort 1–3 Beißer ...

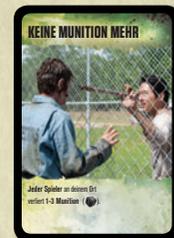


Wenn du eine Ereigniskarte ausspielst, deren Anweisungen du nicht befolgen kannst, ist das eine gute Möglichkeit, negative Effekten zu verhindern. Aber Achtung: Manchmal wirst du dafür bestraft, Anweisungen nicht befolgen zu können.

Beispiele:



Wenn du nicht 1 Verbündeten und 1 Nahrung ablegen kannst oder willst, bekommt ihr Ärger ...



Wer keine Munition hat, kann nichts verlieren. Glück gehabt.

Ressourcen-Karten

Es gibt vier verschiedene Arten von Ressourcen-Karten: **Ausrüstung**, **Munition**, **Nahrung** und **Verbündete**. Jeder dieser vier Kartenstapel wird zu Beginn des Spiels zufällig neben einen Ort gelegt. Jede Partie von „The Walking Dead – Der Widerstand“ wird daher ein wenig anders verlaufen.

Ausrüstung

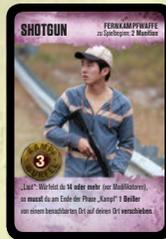


Wenn du eine **Ausrüstungs-Karte** erhältst, legst du sie **offen** neben deine Charakter-Tafel. Du kannst beliebig viele Ausrüstungs-Karten besitzen. Die meisten Ausrüstungs-Karten können beliebig oft benutzt werden, außer auf der Karte steht etwas anderes.

Die meisten Ausrüstungs-Karten sind Waffen (**Nahkampf- oder Fernkampf- Waffen**). Auf diesen Karten ist eine Patrone mit einer Zahl abgebildet. Die Zahl gibt an, wie viele weiße Kampfwürfel du in der Phase „Kampf“ benutzen darfst, wenn du diese Waffe einsetzt.

Nahkampf- Waffen benötigen keine Munition.

Fernkampf- Waffen benötigen Munition. Auf diesen Karten ist rechts oben angegeben, wie viel Munition **zu Spielbeginn** in der Waffe enthalten ist. Solltest du aber **während des Spiels** eine Fernkampf- Waffe erhalten, so enthält diese **keine Munition**. Du hast dann eine ungeladene Waffe gefunden und musst nun passende Munition dazu finden.



Außerdem gibt es unter den Ausrüstungs-Karten noch **Gegenstände**. Diese sind selten und wertvoll, denn sie können dir auf andere Art und Weise helfen. Du kannst beliebig viele Gegenstände in deinem Spielzug benutzen.

Munition



Munitions-Karten bringen euch **Munitions-Plättchen** für eure Fernkampf- Waffen. Auf jeder Munitions-Karte ist angegeben, für welchen Fernkampf- Waffen-Typ die Munition ist, die du erhältst, und wie viel. Meist musst du die Anzahl zufällig per Würfelwurf mit dem schwarzen bzw. weißen Würfel ermitteln.

Wenn du eine Munitions-Karte ziehst, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Besitzt du bereits die Waffe, für die die gefundene Munition passt, legst du sofort Munitions-Plättchen mit dem auf der Karte angegebenen Wert auf diese Waffen-Karte. Die Munitions-Karte legst du anschließend sofort auf den Ablagestapel. Auf einer Waffen-Karte kann beliebig viel Munition liegen.

2. Besitzt du die Waffe nicht oder möchtest du die Munition in diesem Moment nicht zu deiner Waffe hinzufügen, kannst du die Karte mit der angegebenen Anzahl an Munitions-Plättchen vor dir auslegen. Du kannst dann jederzeit später die gesamte Munition von dieser Munitions-Karte auf eine passende Waffen-Karte, die du besitzt, laden. Die Munitions-Karte kommt dann auf den Ablagestapel.

Du kannst beliebig viele Munitions-Karten mit Munition neben deinem Charakter liegen haben.

Alle Plättchen zeigen auf der einen Seite den Wert „1“ und auf der anderen den Wert „3“. Ein Plättchen auf der 3er-Seite und zwei Plättchen auf der 1er-Seite ergeben zusammen den Wert „5“. Bekommst du dann 1 Munition hinzu, drehst du eines der 1er-Plättchen auf die 3er-Seite und gibst das andere 1er-Plättchen ab. Du hast dann zwei 3er-Plättchen, die zusammen den Wert „6“ ergeben.

Falls eine Ereigniskarte besagt, dass du Munition abwerfen musst, kannst du diese von einer geladenen Waffen-Karte oder von einer vor dir ausliegenden Munitions-Karte nehmen oder gemischt.

Beispiel:

Du hast 2 Munition auf deiner Shotgun-Ausrüstungs-Karte und 3 Munition auf deiner Pistolen-Munitions-Karte liegen. Nun zwingt dich eine Ereigniskarte, 2 Munition abzuwerfen. Du entscheidest dich, 2 Munition von der Pistolen-Munitions-Karte abzugeben. Drehe hierfür das Munitions-Plättchen von der 3er-Seite auf die 1er-Seite.



Nahrung



Nahrungs-Karten bringen euch **Nahrungs-Plättchen**. Auf jeder Nahrungs-Karte ist angegeben, wie viel Nahrung du erhältst. Manchmal musst du die Anzahl zufällig per Würfelwurf mit dem schwarzen Würfel ermitteln. Die Nahrungs-Karte legst du anschließend sofort auf den Ablagestapel.

Alle Plättchen zeigen auf der einen Seite den Wert „1“ und auf der anderen den Wert „3“. Ein Plättchen auf der 3er-Seite und zwei Plättchen auf der 1er-Seite



ergeben zusammen den Wert „5“. Bekommst du dann 1 Nahrung hinzu, drehst du eines der 1er-Plättchen auf die 3er-Seite und gibst das andere 1er-Plättchen ab. Du hast dann zwei 3er-Plättchen, die zusammen den Wert „6“ ergeben. Jeder Spieler darf beliebig viele Nahrungs-Plättchen haben. Nahrung kann für zwei Aktionen genutzt werden:

- > Als **Nicht-Anführer** darfst du dich einmal in deinem Spielzug von deinem Ort zu einem benachbarten Ort bewegen. Dies kostet dich 1 Nahrung.
- > **Am Ende jeder Runde** kann jeder Spieler 1 Nahrung abgeben, um 1 seiner Leben zu heilen.

Keine Angst, wenn du keine Nahrung mehr hast, stirbst du nicht. Du kannst dann nur diese beiden Aktionen nicht mehr durchführen. Hierzu erfahrt ihr später mehr unter den Punkten „**Nicht-Anführer-Spielzug**“ und **Phase „Rundenende“**.

Verbündete



Verbündeten-Karten bringen euch **Verbündeten-Plättchen**. Auf jeder Verbündeten-Karte ist angegeben, wie viele Verbündete du erhältst. Manchmal musst du die Anzahl zufällig per Würfelwurf mit dem schwarzen Würfel ermitteln. Manchmal bringen die Karten auch noch zusätzliche positive Effekte.

Die Verbündeten-Karte legst du anschließend sofort auf den Ablagestapel.

Jeder Spieler darf beliebig viele Verbündeten-Plättchen haben.

Verbündete helfen dir in der Phase „Kampf“. Nachdem du deine(n) Kampfwürfel geworfen hast, kannst du beliebig viele deiner Verbündeten abgeben. Pro abgegebenem Verbündeten erhöhst du deinen Kampfwert um „+1“. Du musst aber mindestens einen Kampfwürfel geworfen haben, um Verbündete einzusetzen. Hierzu erfahrt ihr später mehr unter dem Punkt **Phase „Kampf“**.



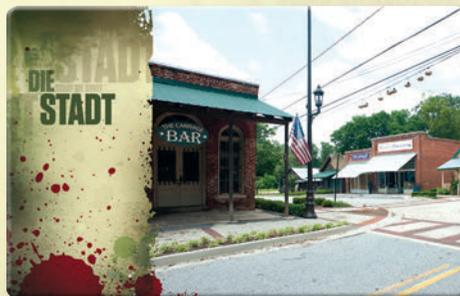
Beispiel:

Du hast nur eine Pistolen-Karte, aber keine Munition mehr. Du kannst die Pistole nicht benutzen und darum keinen Kampfwürfel werfen. Daher kannst du auch keine Verbündeten einsetzen.



Die Orte

Es gibt vier Ortstafeln: **Die Farm**, **Das Gefängnis**, **Der Highway** und **Die Stadt**. Jedem Ort wurde zufällig einer der vier Ressourcen-Kartenstapel zugeordnet.



Das Gefängnis hat eine Sonderregel: Die „**Gefängnismauern**“ bieten euch besonderen Schutz. Die ersten 3 Beißer werden hier ignoriert. Hierzu erfahrt ihr später mehr unter dem Punkt **Phase „Rundenende“**.

Die Plättchen



Beißer



Munition



Leben



Verbündeter



Nahrung

Alle Plättchen zeigen auf der einen Seite den Wert „1“ und auf der anderen den Wert „3“.

Immer wenn von 1 Munition, 1 Nahrung usw. die Rede ist, ist damit der Wert „1“ gemeint.

Ein Plättchen auf der 3er-Seite und zwei Plättchen auf der 1er-Seite ergeben zusammen den Wert „5“. Bekommst du dann 1 dieser Sorte hinzu, drehst du eines der 1er-Plättchen auf die 3er-Seite und gibst das andere 1er-Plättchen in den Vorrat zurück. Du hast dann zwei 3er-Plättchen, die zusammen den Wert „6“ ergeben.

Wenn du ein 3er-Plättchen hast und du musst 1 dieser Sorte abgeben, drehst du das 3er-Plättchen auf die 1er-Seite und nimmst dir noch ein 1er-Plättchen dieser Sorte aus dem Vorrat. Du hast dann zwei 1er-Plättchen, die zusammen den Wert „2“ ergeben.

Wenn du 1–3 Nahrung abgeben sollst, sind damit Plättchen im jeweiligen Gesamtwert gemeint, die du besitzt, – nicht Nahrungs-Karten vom Ressourcen-Stapel.

Wenn der Vorrat einer Plättchen-Sorte leer ist, versucht ihr möglichst noch jeweils drei 1er-Plättchen bei euch in ein 3er-Plättchen umzuwandeln. Sollte der Vorrat auch dann nicht ausreichen, steht diese Plättchen-Sorte erst wieder zur Verfügung, wenn einer von euch Plättchen dieser Sorte benutzt und in den Vorrat zurücklegt.

Falls die Beißer-Plättchen ausgehen sollten und ihr auch keine 1er-Plättchen mehr in 3er-Plättchen umwandeln könnt, kommen keine neuen Beißer ins Spiel. Erst wenn wieder Beißer-Plättchen im Vorrat sind, können neue Beißer platziert werden.

Leben



Jeder Spieler beginnt mit **5 Leben**. Mehr als 5 Leben könnt ihr auch nie haben – dies ist das Maximum! Wenn ein Spieler **Schadenspunkte** durch Beißer oder andere Effekte erleidet, muss er sofort seine Leben entsprechend reduzieren.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über **bis zu 12 Runden**.

In jeder Runde ist einer von euch der **Anführer** und trägt die Verantwortung für die Gruppe. Als Anführer musst du Entscheidungen fällen, die die ganze Gruppe betreffen. Das **Anführer-Abzeichen** zeigt an, wer gerade der Anführer ist.

Jeder Spieler hat zudem eine besondere **Anführer-Fähigkeit**, die **nur dann aktiv** ist, wenn er selbst Anführer ist. Lies den anderen deine Anführer-Fähigkeit zu Rundenbeginn vor, wenn du Anführer bist.

Am Ende der Runde wird das Anführer-Abzeichen an den **nächsten Spieler** im Uhrzeigersinn weitergegeben. Ihr spielt alle zusammen und solltet eure Aktionen und Entscheidungen gemeinsam absprechen. Solltet ihr euch als Gruppe bei einer Entscheidung (bspw. über die Aufteilung von Schadenspunkten) aber mal doch nicht einig werden, hat der **Anführer das letzte Wort** und muss entscheiden. Jeder Spieler hat mehrmals im Spiel die Gelegenheit, aber auch die Verantwortung, die Gruppe anzuführen.



Ablauf einer Runde

Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

- > „Rundenanfang“
- > „Spielzüge“
- > „Kampf“
- > „Rundenende“

Phase „Rundenanfang“

Der aktuelle Anführer liest seine Anführer-Fähigkeit vor. Je nach Fähigkeit kommt diese dann zu einem angegebenen Zeitpunkt in dieser Runde zum Einsatz.

Jeder Spieler erhält 2 Ereigniskarten vom Nachziehstapel und legt diese offen vor sich. Sollte der Ereigniskartenstapel leer sein, mischt seinen Ablagestapel und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.

Phase „Spielzüge“

Während jeder Runde macht jeder Spieler nacheinander einen **kompletten Spielzug**. Der aktuelle **Anführer beginnt**, danach folgen die anderen Spieler, die alle Nicht-Anführer sind, im Uhrzeigersinn.

Anführer-Spielzug

Der Spielzug des Anführers besteht aus vier Schritten, die exakt in dieser Reihenfolge durchgeführt werden müssen.

1. Du darfst alle Überlebenden bewegen.

Als Anführer liegt es in deiner Verantwortung, alle Spielfiguren zu bewegen.

In Runde 1 setzt du nun alle Spielfiguren auf Orte deiner Wahl.

Für alle weiteren Runden gilt: Du darfst mit jeder Spielfigur einen Schritt machen oder sie stehenlassen. Ein Schritt bedeutet, dass du eine Spielfigur von ihrem aktuellen Ort auf einen benachbarten Ort versetzt. Benachbart heißt Kante an Kante, aber nicht diagonal. Versetze deine Spielfigur zuerst und danach die Spielfiguren deiner Mitspieler im Uhrzeigersinn. Die Nicht-Anführer dürfen sich später in ihren Spielzügen noch ein weiteres Mal bewegen, wenn sie 1 Nahrung abgeben. Du als Anführer hast diese Möglichkeit nicht.

Wohin du deine Spielfigur und die der anderen setzt, hängt hauptsächlich von euren Ereigniskarten ab, die ihr gleich noch ausspielen müsst. Sprecht euch ab und teilt euch mit, wohin ihr gerne möchtet, um die schlimmen Auswirkungen der Ereigniskarten zu verhindern. Manchmal möchte ein Spieler auch eine Karte von einem bestimmten Ressourcen-Kartenstapel, weil er zum Beispiel Munition benötigt. Manchmal muss auch ein Ort verteidigt werden, bevor dort zu viele Beißer platziert werden. Manchmal wird es vielleicht auch notwendig sein, in die Offensive zu gehen, um einen Ressourcen-Kartenstapel zu schützen, der gleich leer wird.

Als Anführer musst du gleich beide Ereigniskarten ausspielen, die du in der Phase „Rundenanfang“ gezogen hast. Deine Mitspieler müssen nur eine ihrer beiden Ereigniskarten ausspielen. Berücksichtige dies bei der Bewegung. Du allein hast das letzte Wort, wo du welchen Spieler hinbewegst.

2. Du darfst 1 Ressourcen-Karte ziehen.

Nun kannst du 1 Karte vom Ressourcen-Kartenstapel des Orts ziehen, an dem du dich befindest. Du musst aber nicht. Es kann sein, dass dieser Ressourcen-Kartenstapel langsam leer wird und du hier keine Karte mehr ziehen möchtest. Denn sobald ein Ressourcen-Kartenstapel leer ist, habt ihr verloren!

3. Du darfst 1 Objekt mit einem Mitspieler tauschen.

Du darfst einem Mitspieler, der sich auf demselben Ort wie du befindest, 1 Objekt deiner Wahl, das du besitzt, geben. Außerdem darf dir ein Mitspieler, der sich auf demselben Ort wie du befindest, 1 Objekt seiner Wahl, das er besitzt, geben. Es ist möglich, nur eine der beiden Übergaben zu machen, du kannst auch dem einen Mitspieler 1 Objekt geben und von einem anderen Mitspieler 1 Objekt erhalten. Tauschen ist hier also nicht unbedingt im wortwörtlichen Sinne gemeint.

Objekte sind Folgendes: 1 Ausrüstungs-Karte (Waffen können dabei geladen oder ungeladen sein), 1 Munitions-Karte (inklusive aller Munitions-Plättchen auf ihr), 1 Verbündeter, 1 Nahrung, 1 Munition von einer geladenen Waffe (der Typ der Munition darf bei der Übergabe nicht verändert werden, die Munition muss beim anderen Spieler sofort auf eine Waffen-Karte desselben Typs gelegt werden).

4. Du musst beide Ereigniskarten ausspielen.

Als Anführer musst du beide Ereigniskarten ausspielen. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du die beiden Karten ausspielst. Du wirst aber nicht immer verhindern können, dass neue Beißer platziert werden. Wenn die beiden Ereigniskarten zwei unterschiedliche Orte betreffen, kannst du eben leider nicht gleichzeitig an beiden Orten sein. Beide Ereigniskarten kommen anschließend auf den Ablagestapel.

Die anderen Spieler sind nun nacheinander im Uhrzeigersinn als Nicht-Anführer an der Reihe und machen einzeln nacheinander einen kompletten Nicht-Anführer-Spielzug.

Nicht-Anführer-Spielzug

Der Spielzug jedes Nicht-Anführers besteht ebenfalls aus vier Schritten, die exakt in dieser Reihenfolge durchgeführt werden müssen. Beachte: Die Schritte „1.“ und „4.“ sind ein wenig anders als beim Anführer!

1. Du darfst deine Spielfigur bewegen.

Du darfst mit deiner Spielfigur einen Schritt machen, d. h. dich zu einem benachbarten Ort (nicht diagonal) bewegen. Allerdings musst du dafür 1 Nahrung abgeben. Mehr als dieser eine Schritt ist aber nicht erlaubt.

Beispiele:

Du hast die beiden Ereigniskarten „Die Bar“ und „Todesfall in der Familie“ und musst als Nicht-Anführer eine der beiden ausspielen. Du bewegst dich in die Stadt, um dort „Die Bar“ auszuspielen. So machst du aus einer negativen Auswirkung eine positive.



2. Du darfst 1 Ressourcen-Karte ziehen.

Nun kannst du 1 Karte vom Ressourcen-Kartenstapel des Orts ziehen, an dem du dich befindest. Du musst aber nicht. Es kann sein, dass dieser Ressourcen-Kartenstapel langsam leer wird und du hier keine Karte mehr ziehen möchtest. Denn sobald ein Ressourcen-Kartenstapel leer ist, habt ihr verloren!

3. Du darfst 1 Objekt mit einem Mitspieler tauschen.

Du darfst einem Mitspieler, der sich auf **demselben Ort** wie du befindest, **1 Objekt deiner Wahl**, das du besitzt, **geben**. Außerdem darf dir ein Mitspieler, der sich auf demselben Ort wie du befindest, **1 Objekt seiner Wahl**, das er besitzt, **geben**. Es ist möglich, nur eine der beiden Übergaben zu machen, du kannst auch dem einen Mitspieler 1 Objekt geben und von einem anderen Mitspieler 1 Objekt erhalten. Tauschen ist hier also nicht unbedingt im wortwörtlichen Sinne gemeint.

4. Spiele eine deiner Ereigniskarten.

Als Nicht-Anführer **musst** du **eine** deiner beiden **Ereigniskarten** ausspielen. Du musst dich erst jetzt in deinem Spielzug entscheiden, welche der beiden du ausspielst. Nachdem du die eine Karte ausgespielt hast, kommen beide Ereigniskarten auf den Ablagestapel.

Phase „Kampf“

Wenn ihr alle euren Spielzug gemacht habt, ist es an der Zeit, Beißer zu töten! Zuerst wählt **jeder** von euch **eine** seiner Waffen aus, mit der er kämpfen möchte. Auch wenn du mehrere Waffen besitzt, kannst du nur mit einer einzigen angreifen. Wenn du keine Waffe hast bzw. keine Munition, so kannst du nicht kämpfen.

Fernkampfaffen

Wenn du eine **Fernkampfaffe** benutzt, musst du 1 Munition von dieser Waffe-Karte abgeben. **Du kannst nur 1 Munition pro Phase „Kampf“ einsetzen!** Falls du keine Munition für eine Fernkampfaffe hast, kannst du diese auch nicht benutzen. Die Anzahl an **weißen Kampfwürfeln** für deinen Wurf ist auf der Karte (Zahl in der Patrone) angegeben.

Würfel deine(n) weißen Kampfwürfel. Zähle die Augen zusammen, falls du mehr als einen Würfel geworfen hast. Addiere eventuelle **Modifikatoren** zum Ergebnis hinzu, um deinen Kampfwert zu bestimmen. Modifikatoren können z. B. über den Text deiner Waffe-Karte hinzukommen. Außerdem bringt dir **jeder Verbündete**, den du jetzt **abgibst**, einen Modifikator von „+1“ für deinen Kampfwert.

Für je 5 Punkte Kampfwert tötest du 1 Beißer! Jeder getötete Beißer wird von der Ortstafel entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.

Alle Spieler, die **Fernkampfaffen** benutzen **und am selben Ort** stehen, dürfen ihre einzelnen Kampfwerte zu einem **gemeinsamen Kampfwert addieren** und so zusammen die Beißer bekämpfen. Das ist viel effektiver als alleine zu kämpfen. Denn zusammen könnt ihr einfacher einen Kampfwert von mindestens 5, 10, 15 usw. erreichen und somit 1, 2, 3 usw. Beißer töten. Wenn ihr zusammen angreift, würfelt zunächst jeder seine(n) Kampfwürfel. Anschließend könnt ihr absprechen, wie ihr den gemeinsamen Kampfwert noch mit Modifikatoren verändern könnt und wollt.

Wenn du angesagt hattest, dass du mit einer Fernkampfaffe angreifst, musst du auch dann 1 Munition abgeben, falls alle Beißer an deinem Ort bereits von deinen Mitspielern besiegt wurden, wenn du mit dem Würfeln an die Reihe kommst.

Beispiele:

Maggie würfelt für ihr Gewehr eine „9“ und Daryl mit der Pistole eine „2“. Da beide Waffen Fernkampfaffen sind und beide Spieler sich am selben Ort befinden, können die Kampfwerte von Maggie und Daryl addiert werden. Der Kampfwert der beiden ist nun „11“ und es werden 2 Beißer getötet.



Nahkampfaffen

Nahkampfaffen benötigen **keine Munition** und lassen dich mit genau **1 weißen Kampfwürfel** würfeln. Addiere eventuelle **Modifikatoren** zum Ergebnis hinzu, um deinen Kampfwert zu bestimmen. Modifikatoren können z. B. über den Text deiner Waffe-Karte hinzukommen. Außerdem bringt dir **jeder Verbündete**, den du jetzt **abgibst**, einen Modifikator von „+1“ für deinen Kampfwert. Wenn du eine Nahkampfaffe einsetzt, kämpfst du **alleine**. Du darfst deinen Kampfwert also **nicht** zum Kampfwert anderer Spieler am selben Ort **addieren**. Andere Spieler am selben Ort wie du, die Fernkampfaffen einsetzen, dürfen ihre Kampfwerte aber wie gehabt addieren. Auch bei **Nahkampfaffen** gilt: **Für je 5 Punkte Kampfwert tötest du einen Beißer!** Jeder getötete Beißer wird von der Ortstafel entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.



Die Würfel



Auf den **weißen Kampfwürfeln** sind die Zahlen „1–6“ abgebildet. Falls du mehr als einen Würfel wirfst, addiere die Ergebnisse. *Beispiel: Du würfelst mit 2 Kampfwürfeln „5“ und „4“ – dein Kampfwert beträgt also „9“.*



Auf dem **schwarzen Würfel** sind die Zahlen „1–3“. Er bestimmt meist, wie viel Munition, Nahrung oder Verbündete du erhältst, jedoch auch wie viele Beißer auf den Orten platziert werden müssen.

Phase „Rundenende“

Die Phase „Rundenende“ besteht aus 3 Schritten, die exakt in dieser Reihenfolge durchgeführt werden müssen.

1. Jeder Beißer auf den Ortstafeln verursacht jetzt 1 Schadenspunkt oder frisst 1 Karte.

> Beißer verursachen zuerst Schadenspunkte bei den Spielern.

Wenn sich ein Spieler **allein** an einem Ort befindet, verursacht **jeder Beißer** an diesem Ort **1 Schadenspunkt** bei ihm. **Pro Schadenspunkt verliert der Spieler 1 Leben.**

Wenn ein Spieler keine Leben mehr hat, ist sein Charakter tot und seine Spielfigur wird von der Ortstafel genommen (siehe Punkt „**Tod**“).

Auch wenn sich **mehrere** Spieler an einem Ort befinden, verursacht jeder Beißer an diesem Ort genau **1 Schadenspunkt** (nicht 1 pro Spieler). Die erlittenen Schadenspunkte können **beliebig** unter den Spielern an diesem Ort aufgeteilt werden.

> Beißer „fressen“ die Ressourcen-Kartenstapel.

An jedem Ort, an dem sich nun keine Spielfigur befindet, frisst **jeder Beißer**, der in dieser Runde **noch keinen Schadenspunkt** verursacht hat, **1 Karte** des Ressourcen-Kartenstapel an seinem Ort – d. h. die oberste Karte des Stapels wird auf den Ablagestapel gelegt.

Selbst wenn an einem Ort ein Spieler getötet wurde, fressen dort diejenigen Beißer, welche noch keinen Schadenspunkt verursacht haben, trotzdem noch je **1 Karte** vom Ressourcen-Kartenstapel.

Beispiel:

Ein Spieler befindet sich mit 4 Beißern in der Stadt. In der Phase „Kampf“ tötet er einen Beißer. Es bleiben 3 Beißer übrig. Da er nur noch 2 Leben hat, verursachen die ersten beiden Beißer jeweils einen Schadenspunkt und töten den Spieler. Der letzte Beißer frisst 1 Karte des Ressourcen-Kartenstapels.

Das Gefängnis

Der Ort „Das Gefängnis“ hat die Sonderregel „**Gefängnis-mauern**“: Die ersten 3 Beißer werden hier in der Phase „Rundenende“ ignoriert. Erst ab dem vierten Beißer wird je **1 Schadenspunkt** verursacht bzw. **1 Ressourcen-Karte** gefressen.

Beispiel:

Im Gefängnis befinden sich 5 Beißer. Die ersten 3 Beißer werden ignoriert. Nur 2 Beißer verursachen je 1 Schadenspunkt bzw. fressen je 1 Karte.

Jeder Beißer kann in einer Runde nur entweder einem Spieler **1 Schadenspunkt** verursachen **oder** **1 Karte** des Ressourcen-Kartenstapels fressen. Ein Beißer verschwindet nur dann von den Ortstafeln, wenn er getötet wurde. Bis dahin verursacht er Runde für Runde **1 Schadenspunkt** oder frisst **1 Karte**.

2. Heilen

Jeder Spieler, der weniger als 5 Leben hat, kann **1 Nahrung** abgeben, um **1 seiner Leben** zu heilen. Jeder Spieler darf dies **nur 1x pro Runde** machen, egal wie viel Nahrung er besitzt.

3. Vorbereitung für die nächste Runde

Bewegt den Rundenanzeiger jetzt ein Feld vorwärts. Wenn er jetzt auf dem Feld „**Sieg!**“ landet, habt ihr gewonnen! Wenn nicht, geht das Spiel weiter. Der derzeitige Anführer gibt das **Anführer-Abzeichen** an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist der neue Anführer und die nächste Runde beginnt.

Tod

Wenn du keine Leben mehr hast, stirbt dein Charakter. Du musst deine Spielfigur vom Spielfeld nehmen und **1 Beißer** auf diesem Ort platzieren. Dieser neue Beißer verursacht in dieser Runde keinen Schadenspunkt und frisst auch keine Karte – erst ab der nächsten Runde.

Du musst alle deine Nahrung, Verbündeten, Munition und Ausrüstungs-Karten abgeben. Plättchen kommen in den jeweiligen Vorrat zurück, Karten auf den Ablagestapel. Deine Charakter-Tafel kommt zusammen mit der Spielfigur in die Schachtel zurück. Den Standfuß behältst du. Nimm dir eine **noch nicht benutzte Charakter-Tafel** und die passende Spielfigur. Stecke die Spielfigur in deinen Standfuß. Der Anführer wird deine Spielfigur in seinem nächsten Spielzug (wenn er alle Spielfiguren bewegt) auf einen Ort setzen. Du erhältst **5 Leben**, aber **keine Nahrung** und **keine Verbündeten**. Du darfst **1 Ausrüstungs-Karte** ziehen. Anders als zu Spielbeginn muss die gezogene Ausrüstungs-Karte keine Waffe sein, sondern kann auch ein Gegenstand sein. Ziehst du eine **Fernkampf-Waffe**, bekommst du aber **keine Munition**.

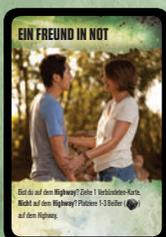
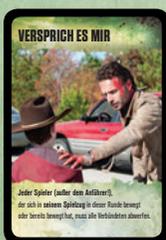
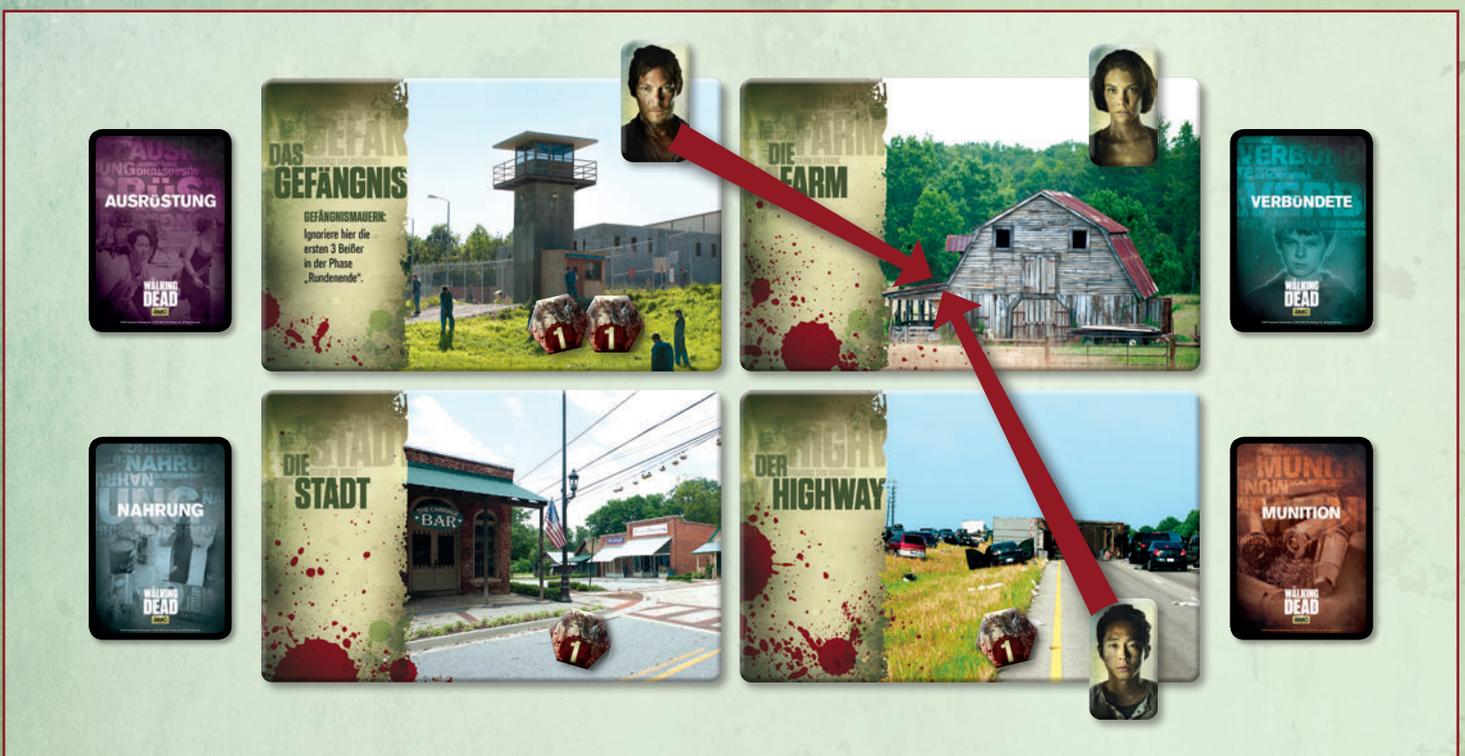
Falls du stirbst und es **keine unbenutzte** Charakter-Tafel mehr gibt, habt ihr **verloren**. Es gibt 6 verschiedene Charaktere und somit je nach Spieleranzahl unterschiedlich viele „Ersatzcharaktere“ (bei 4 Spielern 2 Ersatzcharaktere, bei 3 Spielern 3 Ersatzcharaktere usw.).

Hier endet die eigentliche Anleitung. Ihr wisst jetzt alles, um losspielen zu können. Auf den übrigen Seiten folgen noch Beispiele, Varianten, Erklärungen und eine Übersicht.

Beispielrunde

Die Spieler befinden sich in der neunten Runde eines 3-Spieler-Spiels. Daryl ist der Anführer dieser Runde und hat die Anführer-Fähigkeit: „Zu Beginn deines Spielzugs erhält jeder Spieler, der in diesem Moment keine Nahrung hat, 1 Nahrung“. Alle Spieler erhalten 2 Ereigniskarten vom Stapel. Maggie, die keine Munition mehr besitzt und wenig Leben hat, möchte auf den Highway bewegt werden. Glenn möchte nicht dorthin bewegt werden, wo es gefährlich werden könnte, da er nur ein Leben übrig hat.

Daryls Anführer-Spielzug beginnt. Da Daryl und Maggie keine Nahrung haben, bekommen beide 1 Nahrung (siehe Daryls Anführer-Fähigkeit). Daryl sieht sich seine beiden Ereigniskarten an: „Unfälle passieren“ und „Versprich es mir“. Daryl entscheidet, dass seine eigene und Glenns Spielfigur auf die Farm bewegt werden, welche für beide benachbart liegt. Er lässt auch Maggie auf der Farm stehen, obwohl sie sich etwas anderes gewünscht hatte. Daryl zieht 1 Verbündeten-Karte und darf sich 1 Verbündeten nehmen. Er gibt Maggie 1 Nahrung und sie entscheidet, ihm nichts zu geben.



3

Daryl muss als Anführer beide Ereigniskarten ausspielen. Er spielt zuerst die „Versprich es mir“-Karte aus und warnt damit die anderen Spieler, dass diese alle Verbündeten verlieren werden, sollten sie sich selbst noch einmal bewegen. Danach spielt Daryl die „Unfälle passieren“-Karte aus. Da alle Spieler mit ihm am selben Ort stehen, verliert keiner von ihnen Leben. Dann legt er die „Unfälle passieren“-Karte auf den Ablagestapel. Die „Versprich es mir“-Karte legt er zur Erinnerung neben den Ablagestapel. Sie kommt erst auf den Ablagestapel, wenn alle Spieler an der Reihe waren.

Glenn sitzt links von Daryl und ist damit als nächstes an der Reihe. Er entscheidet, sich weder zu bewegen, noch eine Ressourcen-Karte zu ziehen oder zu tauschen. Er sieht sich seine beiden Ereigniskarten nochmals an und spielt schließlich die „Ein Freund in Not“-Karte aus. Da er leider eine „3“ würfelt, platziert er 3 Beißer auf dem Highway. Das hatte er sich natürlich anders vorgestellt ... Er legt beide Ereigniskarten auf den Ablagestapel.

Nun ist Maggie an der Reihe. Da auf dem Highway die Gefahr besteht, 3 wertvolle Munitions-Karten zu verlieren, beschließt sie, trotz der aktiven „Versprech es mir“-Karte, sich selbst auf den Highway zu bewegen. Für die Bewegung gibt sie 1 Nahrung ab, wegen der „Versprech es mir“-Karte verliert sie alle ihre Verbündeten. Sie zieht 1 Munitions-Karte. Es ist die Karte „Glücksfund“. Sie nimmt 1 Munition und legt diese auf ihr Gewehr. Danach legt sie die Munitions-Karte auf den Ablagestapel. Maggie kann nicht tauschen, da sie allein auf dem Highway ist. Jetzt spielt sie die Ereigniskarte „Beißer-Angriff in der Scheune“ aus. Da sie zum Glück nicht mehr auf der Farm ist, platziert sie dort nur 1 Beißer.

Nachdem alle Spieler am Zug waren, beginnt die Phase „Kampf“. Daryl erinnert alle daran, dass er über die Ausrüstungs-Karte „Motorrad“ verfügt. Glenn sagt, dass er mit 1 Beißer auf der Farm klar kommt, auch wenn er nur noch 1 Leben hat. Maggie sagt, dass sie Hilfe gegen die 4 Beißer auf dem Highway gebrauchen könnte. Daryl benutzt die Karte „Motorrad“, legt sie auf den Ablagestapel und bewegt sich auf den Highway.

Glenn entscheidet sich für die „Machete“ als Waffe. Da er allein ist, darf er seinen Kampfwert um „+3“ erhöhen.

Maggie will ihr „Gewehr“ benutzen und gibt 1 Munition ab.

Daryl wählt seine „Armbrust“ und gibt ebenfalls 1 Munition ab.



Glenn würfelt eine „1“. Obwohl sein Kampfwert bereits durch die „Machete“ um „+3“ erhöht ist, erreicht er nur einen Kampfwert von „4“. Er hat leider kein Verbündeten-Plättchen, das er als „+1“-Modifikator einsetzen könnte. Darum kann er den Beißer auf der Farm nicht töten, weil ein Beißer pro 5 Punkte Kampfwert getötet wird.

Da sowohl Maggie als auch Daryl Fernkampfaffen einsetzen, dürfen sie ihre Kampfwerte addieren. Maggie würfelt eine „7“ und Daryl eine „3“, zu der er noch den „+1“ Bonus der „Armbrust“ addiert. Daryl entscheidet, 1 Verbündeten abzuwerfen, um seinen Kampfwert auf „5“ zu

erhöhen und somit 1 Munition für die „Armbrust“ zurückzuerhalten. Da der gemeinsame Kampfwert beider Spieler nun „12“ beträgt, töten sie 2 Beißer auf dem Highway. Daryls Verbündeter hatte zwar nicht geholfen, mehr Beißer zu töten, aber die Munition zurückzubekommen, war sehr wertvoll.



Die Phase „Rundenende“ folgt. Im Gefängnis sind 2 Beißer. Diese sind nicht genug, um die Gefängnismauern zu überwinden, sodass keine Karten gefressen werden. 1 Beißer ist in der Stadt. Da kein Spieler an diesem Ort ist, wird 1 Karte vom Nahrungs-Kartenstapel gefressen (auf den Ablagestapel gelegt).



Die 2 Beißer auf dem Highway verursachen zwei Schadenspunkte. Maggie und Daryl einigen sich darauf, dass sie beide jeweils 1 Schadenspunkt nehmen. Maggie gibt 1 Leben ab. Da Daryl die Ausrüstungs-Karte „Körperpanzerung“ besitzt, darf er 1 Schadenspunkt in jeder Runde ignorieren und verliert kein Leben.

Der Beißer auf der Farm verursacht 1 Schadenspunkt bei Glenn. Da dieser nur noch 1 Leben übrig hat, stirbt er. Glenn nimmt seine Spielfigur von der Ortstafel und platziert an diesem Ort 1 Beißer. Er muss alle seine Plättchen und Karten abgeben. Glenn sucht sich einen neuen Charakter aus den unbenutzten Charakter-Tafeln aus. Er entscheidet sich für Rick. Nun darf er noch 1 Ausrüstungs-Karte ziehen. Es ist eine Pistole, für die er allerdings keine Munition (im Gegensatz zu Spielbeginn) bekommt. Zum Glück hat Maggie 2 Pistolen-Munition vor sich liegen. Sie sollten sich also demnächst treffen, um die Munition zu übergeben. Rick bekommt 5 Leben, allerdings keine Nahrung und keine Verbündeten.

Jetzt, da alle Beißer ihre Schadenspunkte verursacht haben, entscheidet sich Maggie, mit ihrer verbleibenden Nahrung 1 Leben zu heilen. Sie hat jetzt wieder 3 Leben. Daryl, der seine Nahrung an Maggie abgegeben hatte, kann sich nicht heilen. Der Rundenanzeiger wird auf Runde „10“ weitergeschoben und Daryl gibt das Anführer-Abzeichen an Rick (ehemals Glenn) weiter, der links von ihm sitzt.

Zu Beginn von Runde 10 sieht es so aus (Rick – ehemals Glenn – kommt erst gleich auf eine Ortstafel.):



Schwierigkeitsgrad und Spielmodus

Wenn euch das Spiel zu einfach ist, könnt ihr noch folgende Regeländerungen ausprobieren. Kombiniert hierfür einen Spielmodus mit einem Schwierigkeitsgrad.

Es gibt 2 Spielmodi:

Standard: Wenn dein Charakter stirbt, kannst du dir einen unbenutzten Charakter nehmen und mit diesem weiterspielen. Nur wenn du stirbst und dann kein Charakter mehr übrig ist, habt ihr verloren.

ODER

Hardcore: Wenn ein Charakter stirbt, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.

Es gibt 2 Schwierigkeitsgrade:

Anfänger: Deckt eure Ereigniskarten jederzeit für alle sichtbar auf. Ihr könnt euch alle offenen Ereigniskarten durchlesen und in jeder Phase des Spiels offen über alles diskutieren. Diese Regelung erlaubt einen hohen Grad an Kommunikation und kooperativer Planung.

ODER

Experte: Haltet eure Ereigniskarten verdeckt, bis ihr sie in eurem Spielzug ausspielt. Wenn du eine Ereigniskarte ausspielst, musst du den Text der Karte ohne strategische Kommentare vorlesen. Ab dem Ziehen der Ereigniskarten bis zum Beginn der Phase „Kampf“ darf nicht gesprochen werden. Ihr dürft eure Strategie nur während der Phase „Rundenende“ besprechen und bevor die Ereigniskarten gezogen werden! Ihr dürft eure Karten weder kommentieren, noch Wünsche bezüglich der Bewegung auf bestimmte Orte äußern oder über jegliche Strategien sprechen, sobald die Ereigniskarten gezogen wurden. Auch Gesten wie Kopfschütteln oder Mimik sind untersagt. Dieser Schwierigkeitsgrad erschwert die Koordination mit den anderen Spielern und ist nur etwas für wahre Experten.

Achtung: Die Anleitung beschreibt die Regeln für den Standard-Modus mit Anfänger-Schwierigkeitsgrad. Wenn ihr bereit seid (oder denkt es zu sein), könnt ihr auch den Hardcore-Modus mit Anfänger-Schwierigkeitsgrad ausprobieren. Auch Standard-Modus mit Experten-Schwierigkeitsgrad ist möglich. Nur Spieler, die die ultimative Herausforderung suchen, sollten sich im Hardcore-Modus mit Experten-Schwierigkeitsgrad versuchen. Wir wünschen viel Erfolg.



Varianten

Geheime Ziele



Wenn die Gruppe das kooperative Spiel mit ein paar Konflikten würzen möchte, sind diese 9 Karten genau das Richtige. Mischt zu Spielbeginn die Karten „Geheimes Ziel“ und teilt jedem Spieler 1 Karte aus. Das eigene geheime Ziel wird bis zur Erfüllung vor den anderen Spielern geheim gehalten. Wenn ihr gemeinsam das Spiel gewinnt, hat das Erfüllen des geheimen Ziels keine Bedeutung. Wenn ihr allerdings gemeinsam verliert, haben alle Spieler, die ihr geheimes Ziel erfüllt haben, trotz Niederlage „gewonnen“.

Einige Karten verlangen, dass du zu bestimmten Zeitpunkten Geldstücke aus deinem Geldbeutel auf die Karte legst. Du kannst natürlich auch irgendetwas anderes dafür verwenden, was du gerade zur Hand hast (Papierschnipsel, Teile aus anderen Spielen ...). Um dein geheimes Ziel nicht zu verraten, solltest du mit dem Ablegen der Geldstücke bis zum Rundenende warten. Auf diese Weise wissen die anderen Spieler nicht exakt, warum du ein Geldstück ablegst. Sie wissen nur, dass du deinem Ziel näher kommst. Falls du stirbst, behältst du deine Karte mit allen Geldstücken darauf. Dein neuer Charakter setzt das Ziel fort. Beim Ablegen der Geldstücke darfst du selbstverständlich nicht schummeln. Du darfst nur dann ein Geldstück ablegen, wenn die Bedingung wirklich erfüllt wurde.

Um deine Mitspieler zu verwirren, kannst du auch Geldstücke auf deine Karte legen, obwohl auf deiner Karte gar nichts von Geldstücken steht.

Einige Karten verlangen, Plättchen (Nahrung, Verbündete) zu sammeln. Lege diese Plättchen aber nicht auf die Karte „Geheimes Ziel“. Sammle einfach die verlangte Anzahl an Plättchen auf deiner Charakter-Tafel und decke deine Karte „Geheimes Ziel“ auf, wenn du genug gesammelt hast. Sobald du das Ziel erfüllt hast, kannst du die Plättchen wieder verwenden. Du musst die Bedingung nur irgendwann einmal während des Spiels erfüllt haben.

Beispiel:

Du hast 9 Nahrung auf deiner Charakter-Tafel. Nun kannst du die Karte „Nimmersatt“ aufdecken. Ab jetzt kannst du die Nahrung wieder benutzen und abgeben.



Nur ein Anführer

In dieser Variante ist **ein Spieler** während des **gesamten Spiels** der Anführer. Nur seine Anführer-Fähigkeit allein gilt in allen zwölf Runden. Nutzt dies zu eurem Vorteil. Bei der nächsten Partie in dieser Variante sollte dann natürlich ein anderer Spieler der Anführer sein.

Der Anführer zuletzt

Diese Variante solltet ihr **nur im Experten-Schwierigkeitsgrad** spielen. Der Anführer bewegt in seinem Spielzug alle Spielfiguren, zieht 1 Karte und tauscht wie im normalen Spiel. Seine beiden Ereigniskarten spielt er aber erst aus, **nachdem** alle anderen Spieler an der Reihe waren. Diese Regel macht die Entscheidung schwieriger, ob man sich als Nicht-Anführer noch einmal bewegt oder nicht. Du wirst dich fragen, ob der Anführer dich an einen bestimmten Ort geschickt hat, um den Ressourcen-Kartenstapel zu schützen? Oder hofft der Anführer vielleicht darauf, dass du dich noch einmal bewegst und an einem wichtigeren Ort kämpfst?

Das Solo-Spiel

Im Solo-Spiel heißt es du allein gegen die Beißer-Horden. Die Anführer-Fähigkeit deines aktuellen Charakters ist in jeder Runde aktiv. Wenn du stirbst und einen neuen Charakter wählst, wird dessen Anführer-Fähigkeit aktiv. Bewege deine Figur einmal kostenlos. Danach kannst du dich noch einmal bewegen, wenn du 1 Nahrung abgibst. Wenn 5 oder weniger Beißer im Spiel sind, musst du beide Ereigniskarten ausspielen. Wenn 6 oder mehr Beißer im Spiel sind, musst du nur 1 deiner beiden Ereigniskarten ausspielen.

Außerdem ändern sich noch diese beiden Regeln:

1. Zu Spielbeginn und wenn du einen neuen Charakter ins Spiel bringst (weil dein bisheriger Charakter gestorben ist), darfst du 2 Ausrüstungs-Karten ziehen (statt nur 1).
2. Wenn du eine Munitions-Karte ziehst, kannst du sie offen an diesem Ort liegen lassen und erst später einsammeln. Ein etwaiger Würfelwurf zur Bestimmung, wie viel Munition du findest, wird erst dann ausgeführt, wenn du die Karte einsammelst. Liegengelassene Karten werden nie von Beißern gefressen, zählen aber auch nicht zum Munitions-Ressourcen-Stapel. Es ist nicht besonders weise, zu viel Munition mit sich herumzuschleppen, da du niemanden zum Handeln hast und alle Karten, die du bei dir trägst, verlierst, wenn dein Charakter stirbt.

Erklärungen kniffliger Texte

Anführer-Fähigkeiten

- > **Glenn:** Seine Anführer-Fähigkeit kann einem Spieler keine Munition für einen Waffen-Typ bringen, den dieser nicht besitzt. Du kannst jeden beliebigen Spieler (auch dich selbst) auf jedem beliebigen Ort auswählen.
- > **Maggie:** Das Objekt, das du einem anderen Spieler gibst, musst du besitzen. Du kannst einen Spieler an einem beliebigen Ort als Empfänger auswählen. Du kannst Munition von einer Munitions-Karte geben, aber auch die ganze Karte. Du kannst keinem Spieler Munition für einen Waffen-Typ geben, den dieser nicht besitzt. Aus einer deiner geladenen Waffen kannst du aber nur 1 Munition übergeben.

Ereigniskarten

- > **Hungrige Beißer, Krise im Gefängnis, Todesfall in der Familie etc.:** Würfle für jeden Ort bzw. für jeden Spieler einzeln. Würfle nicht nur ein einziges Mal, um dieses eine Würfelergesamt für alle Orte bzw. Spieler anzuwenden.

Ressourcen-Karten

- > **Blendgranate:** Dies ist keine Waffe, sondern ein Gegenstand.
- > **Ein bisschen Hilfe:** Diese Verbündeten-Karte bringt dir für die Phase „Kampf“ in der aktuellen Runde 1 zusätzlichen weißen Kampfwürfel. Auch wenn du keine Waffe bzw. keine Munition hast, darfst du diesen Würfel werfen. Falls du mit einer Fernkampf-Waffe zusammen mit Mitspielern an einem Ort kämpfst, wird auch der zusätzliche Würfel zum Kampfwert der Gruppe addiert.
- > **Ein Versuchskaninchen:** Diese Verbündeten-Karte bewirkt, dass du in der aktuellen Runde eine beliebige Anzahl an Schadenspunkten erleiden kannst, ohne dabei zu sterben. Selbst wenn du in der aktuellen Runde 13 Schadenspunkte auf einmal erleidest oder zweimal 5 Schadenspunkte, überlebst du mit 1 Leben.
- > **Katana:** Wenn du ohne Modifikatoren eine „4“, „5“ oder „6“ würfelst, darfst du noch einmal würfeln. Du darfst

solange weiterwürfeln, bis du keine „4“, „5“ oder „6“ mehr würfelst. Dann addierst du alle Würfelergesamt zusammen. Anschließend kannst du noch Verbündete als „+1“-Modifikatoren einsetzen.

- > **Schalldämpfer:** Dies ist keine Waffe, sondern ein Gegenstand. Du brauchst keine Waffe, um den Schalldämpfer benutzen zu können.
- > **Shotgun:** Wenn du mit den 3 Kampfwürfeln eine „14“ oder höher (ohne Modifikatoren) würfelst, musst du 1 Beißer deiner Wahl von einem angrenzenden Ort auf deinen Ort verschieben. Dies geschieht am Ende der Phase „Kampf“. Da dieser Beißer erst am Ende der Phase „Kampf“ verschoben wird, könnt ihr ihn auch nicht töten und er verursacht in der Phase „Rundenende“ auf jeden Fall 1 Schadenspunkt. Wenn auf den beiden benachbarten Orten keine Beißer sind, wird auch kein Beißer verschoben.
- > **Verbandsmaterial:** Du kannst diese Karte aufbewahren und später einsetzen. Die Karte kann jedoch nicht eingesetzt werden, um einen Spieler vor dem Tod zu bewahren. Ein Spieler muss also noch mindestens 1 Leben haben, wenn diese Karte auf ihn angewendet wird. Du darfst keinen Spieler über das Maximum von 5 Leben hinaus heilen.

Sonstiges

- > **„jeder Spieler“/„pro Spieler“:** Die Begriffe „jeder Spieler“ und „pro Spieler“ schließen auch den aktiven Spieler mit ein. Es sind nicht nur die Mitspieler gemeint. Wenn also „jeder Spieler an deinem Ort“ etwas abgeben muss, dann bist auch du gemeint.
- > **„an deinem Ort“/„am selben Ort wie du“:** Die Formulierungen „an deinem Ort“ und „am selben Ort wie du“ bedeuten dasselbe.

Die goldene Regel

Wenn der Text auf einer Karte einer Regel in dieser Anleitung widerspricht, so gilt das, was auf der Karte steht!

Autor: Matt Hyra

Grafik: Marco Sipriaso, Larry Renac, Nancy Valdez, John Vineyard (Cryptozoic Entertainment), SENSIT Communication (Kosmos)

Redaktion: Scott Thomas (Cryptozoic Entertainment), Ralph Querfurth (Kosmos)

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

amc

© 2014 AMC Film Holdings LLC
amctv.com
All Rights Reserved.

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

© 2014 Cryptozoic Entertainment
16279 Laguna Canyon Road
Irvine, CA 92618, USA
cryptozoic.com
All Rights Reserved

KOSMOS

© 2014 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.: 692308

Das Wichtigste auf einen Blick

Phase „Rundenanfang“

Der aktuelle Anführer liest seine Anführer-Fähigkeit vor.
Jeder Spieler erhält 2 Ereigniskarten vom Nachziehstapel. Sollte der Ereigniskartenstapel leer sein, mischt seinen Ablagestapel und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.

Phase „Spielzüge“

Anführer-Spielzug

1. Du darfst alle Überlebenden bewegen.
(beginnend mit deiner Spielfigur, dann die Spielfiguren deiner Mitspieler, auf einen benachbarten Ort)
2. Du darfst 1 Karte vom Ressourcen-Kartenstapel deines Orts ziehen.
3. Du darfst 1 Objekt mit einem Mitspieler tauschen.
(am selben Ort, 1 Objekt abgeben, 1 Objekt bekommen, beides kann, nichts muss, es muss nicht derselbe Mitspieler sein)
4. Du musst beide Ereigniskarten ausspielen. (in beliebiger Reihenfolge, danach legst du beide auf den Ablagestapel)

Nicht-Anführer-Spielzug

1. Du darfst dich bewegen, musst dafür aber 1 Nahrung abgeben.
2. Du darfst 1 Karte vom Ressourcen-Kartenstapel deines Orts ziehen.
3. Du darfst 1 Objekt mit einem Mitspieler tauschen.
(am selben Ort, 1 Objekt abgeben, 1 Objekt bekommen, beides kann, nichts muss, es muss nicht derselbe Mitspieler sein)
4. Du musst 1 deiner beiden Ereigniskarten ausspielen.
(danach legst du beide auf den Ablagestapel)

Phase „Kampf“

Jeder Spieler wählt die Waffe, mit der er kämpfen möchte. Würfel dann mit den weißen Kampfwürfeln, addiere eventuelle Modifikatoren und bestimme deinen Kampfwert. Für je 5 Punkte tötest du einen Beißer.

Fernkampfwaffe: Alle Spieler mit Fernkampfwaffen am selben Ort dürfen ihre Kampfwerte addieren. Fernkampfwaffen benötigen Munition.

Nahkampfwaffe: Nahkampfwaffen benötigen keine Munition. Der Spieler darf seinen Kampfwert nicht zu dem anderer Spieler addieren.

Phase „Rundenende“

1. Jeder Beißer verursacht 1 Schadenspunkt oder frisst 1 Karte.
 - a) Spielern werden zuerst Schadenspunkte zugeteilt.
 - b) Wenn keine Spieler (mehr) an diesem Ort sind, werden Karten vom jeweiligen Ressourcen-Kartenstapel gefressen und auf den Ablagestapel gelegt.
2. Jeder Spieler darf 1 Nahrung abgeben, um 1 seiner Leben zu heilen.
3. Der Rundenanzeiger wird um ein Feld vorwärts bewegt. Das Anführer-Abzeichen geht an den nächsten Spieler.

Die Würfel

„1–3“:

Benutze den schwarzen Würfel.



„1–6“:

Benutze einen weißen Würfel.



**Verteidigt die vier
Ressourcen-Kartenstapel
12 Runden lang und
gewinnt das Spiel !**