



SPIELREGEL

• 14+

• 2-10 SPIELER

• 45 MIN

Flick'em Up! WINTER DER TOTEN

Ihr habt jeden Winkel der Stadt nach Essbarem durchsucht. Immerhin habt ihr genug Konserven gefunden, um die Kolonie für die nächsten paar Tage zu versorgen. Wenn ihr eure Vorräte nur gut einteilt ... Moment, was war das für ein Geräusch? Plötzlich kommt eine Horde Zombies um die Ecke und direkt auf euch zu! Ihr habt keine andere Wahl, ihr müsst kämpfen!

Willkommen in der Welt von **Flick'em up! WINTER DER TOTEN**. Die wunderschönen Komponenten und die atemberaubenden Szenarien verwandeln euren Spieltisch in das postapokalyptische Ödland einer Zombieinvasion.

Begeht euch auf die gefährliche Suche nach Nahrungsmitteln und Waffen. Überall kann die nächste Bedrohung lauern und genau deshalb ist es wichtig, die eigenen Ängste hinten anzustellen und den Toten die Stirn zu bieten, solange ihr noch könnt.

Zombies sind nicht die einzige Gefahr, der ihr begegnen werdet, denn nicht nur eure Gruppe kämpft ums Überleben. Alle Verhandlungen mit den anderen Überlebenden sind gescheitert und das bedeutet, ein Kampf um Leben oder Tod ist unausweichlich.

SPIELMATERIAL



18 ZOMBIES
(mit Stickern)



11 ÜBERLEBENDE
(mit Stickern)



11 RUCKSÄCKE
(mit Stickern)



11 ÜBERLEBENDENTAFELN

4 FAHRZEUGE



1 AUTO



1 EISWAGEN



1 WOHNMOBIL



1 PICK-UP

6 GEBÄUDE



1 SUPERMARKT



1 POLIZEIATION



1 BÜCHEREI



1 TANKSTELLE



1 KRANKENHAUS

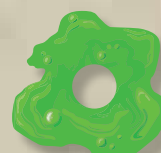


1 SCHULE

HILFSMITTEL



1 RATHAUSUHR



1 SÄURE



1 SCHROTFLINTEN-
SCHABLONE



1 SCHARFSCHÜTZENGEWehr-
SCHABLONE



2 BARRIKADEN



3 STRASSEN Lampen



4 STADTGRENZEN
(jeweils in 2 Teilen)



63 KARTEN

- 7 KAMPFKARTEN
- 30 SCHICKSALKARTEN
- 20 ZIELKARTEN
- 6 VERBANNTEN-ZIELKARTEN (MIT GRIMMIGEM GESICHT)

1 ZOMBIETURM

(3 Teile + 8 Schrauben-Sets)



102 CHIPS

- 40 Lebenspunkte
- 6 Verbotschips
- 4 Überlebende
- 8 Nahrung
- 8 Benzin
- 8 Medikamente
- 1 Anfangschip (Brezel)
- 4 Pistolen
- 2 Baseballschläger
- 2 Messer
- 2 Schrotflinten
- 2 Scharfschützengewehre
- 6 Schicksalschips
- 1 Schlüssel
- 4 Zombies
- 2 Extra-Aktionen
- 2 Signalfackeln



37 WEITERE SPIELKOMPONENTEN

- 14 Ablageblöcke
- 3 Fässer (mit Stickern)
- 3 Kisten (mit Stickern)
- 1 weiße Bewegungsscheibe (mit Stickern)
- 2 schwarze Kugeln
- 6 kleine weiße Kugeln
- 1 Baseballschläger
- 1 Messer
- 6 Plastiksockel



ZUSAMMENBAU



ZOMBIES

Sticker auf beide Seiten.



BEWEGUNGS-SCHEIBE

Sticker auf eine Seite.

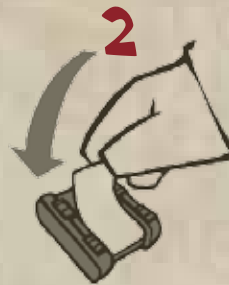


FÄSSER

Zwei Sticker pro Fass.



A. Sticker auf eine Seite.



B. Rucksack auf die andere Seite.

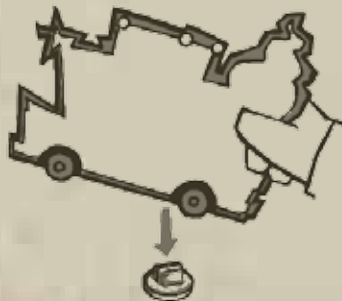


HINWEIS: Die Nummer des Rucksacks muss mit der auf der Überlebendentafel übereinstimmen.



KISTEN

Sticker auf beide Seiten. Eine Nummer pro Kiste.



FAHRZEUGE

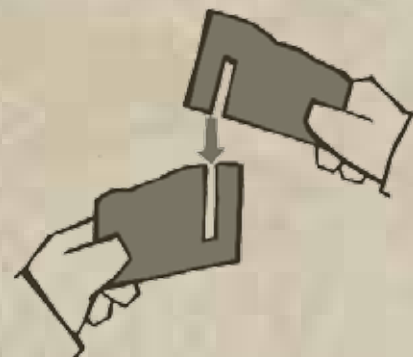
(außer Wohnmobil)

In einen Plastiksockel stecken.



GEBÄUDE UND WOHNMOBIL

Auf 2 Ablageblöcke stellen.



STADTGRENZEN

Beide Teile zusammenstecken.



STRASSENLAMPE

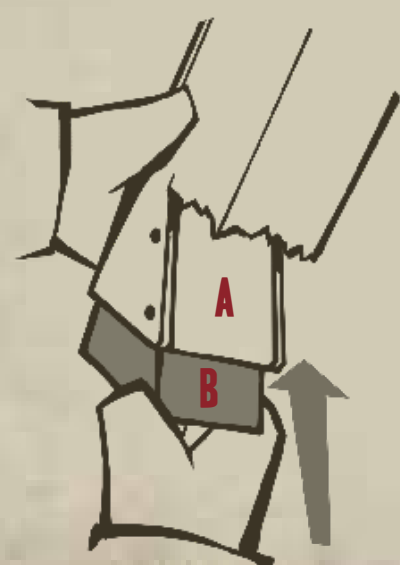
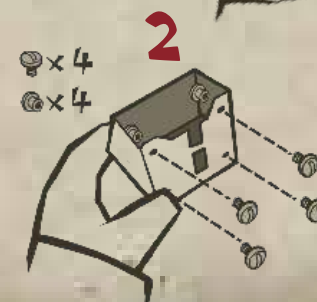
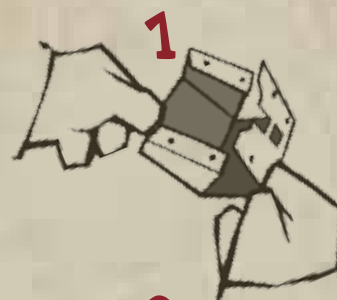
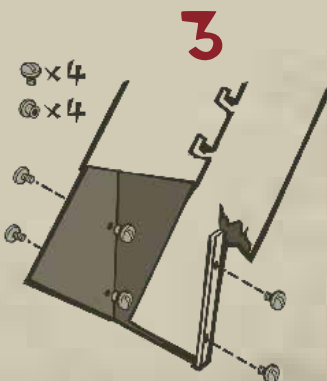
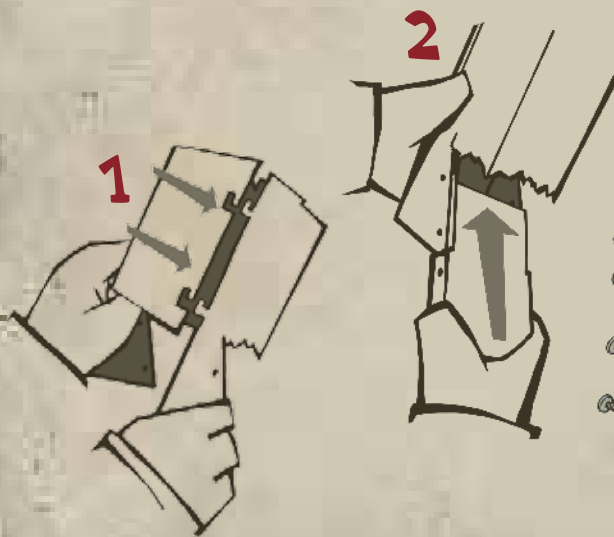
In einen Plastiksockel stecken.

ZOMBIETURM

A. Den Turm aufbauen.

B. Den Keller aufbauen.

C. A + B zusammenstecken.



DIE WELT HAT SICH VERÄNDERT!

Am besten gewöhnt ihr euch schnell daran. Die Welt, wie ihr sie kanntet, existiert nicht mehr. Alles was noch übrig ist, sind ein sich ausbreitendes Ödland und Zombies. Ihr könnt davonrennen. Ihr könnt euch auch verstecken. Aber überleben werdet ihr dieses Chaos nur, wenn ihr euch dem Problem entgegenstellt und eine Zukunft für die Menschheit schafft. Ihr müsst jede Chance wahrnehmen, die sich euch bietet, und ganz wichtig: Vertraut eurem Instinkt. Euer Überleben hängt davon ab!

SPIELVORBEREITUNG

Vor Spielbeginn muss Folgendes gewählt werden:

- Eine Spielfläche
- Ein Szenario
- Die Gruppen

SPIELFLÄCHE

Flick'em Up! WINTER DER TOTEN kann auf den meisten glatten Oberflächen gespielt werden, wie z. B. auf einem Tisch, dem Boden etc. Wichtig ist, dass die Teile des Spiels auf der Oberfläche gut rutschen und von allen Seiten erreichbar sind. Außerdem muss die Fläche ausreichend groß sein, damit alle Spielkomponenten Platz finden.

Die 4 **Stadtgrenzen** definieren die Spielfläche, im Folgenden einfach **Stadt** genannt.

SZENARIO (AUFBAU)

Ab Seite 13 in dieser Spielregel sind 10 Szenarien enthalten. Jedes von ihnen bietet ein einzigartiges Abenteuer und es gilt, stets eine neue Stadt des Ödlands zu entdecken.

Jedes Szenario nutzt die im Folgenden beschriebenen Grundregeln, hat darüber hinaus aber auch Sonderregeln, die den Szenarien einen individuellen Charakter verleihen.

ÜBERLEBENDE

Jeder Überlebende hat eine eigene Überlebendentafel, passend zu seiner Spielfigur und der Nummer auf seinem Rucksack. Diese Tafel stellt den Inhalt seines Rucksacks dar, das sogenannte **Inventar**. Das Inventar besteht aus mehreren Feldern.

- Jeder Überlebende hat eine Startwaffe, die nicht abgedeckt wird, außer es wird von einem Szenario oder einer Schicksalskarte verlangt.
- Die Lebenspunkte jedes Überlebenden werden auf dem rechten oberen Feld gestapelt.
- Jeder Überlebende besitzt 2 zusätzliche Inventarfelder, auf denen er Chips, Waffen etc. sammeln kann.



DIE GRUPPEN

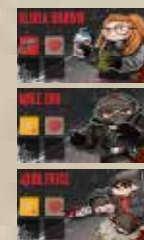
Die Überlebendentafeln werden neben dem Spielbereich außerhalb der Stadt bereitgelegt. Das jeweilige Szenario gibt an, ob es 1 oder 2 Gruppen gibt und wie sich diese zusammensetzen; also entweder kooperativ oder kompetitiv. Gibt es mehr als eine Gruppe Überlebender, werden die Tafeln in getrennte Gruppen aufgeteilt. Am besten auf den gegenüberliegenden Seiten der Stadt.

1 GRUPPE



2 GRUPPEN

GRUPPE A



VS.

GRUPPE B



SPIELÜBERSICHT

SPIELRUNDEN

Jedes Spiel **Flick'em Up! WINTER DER TOTEN** wird über mehrere Runden gespielt. Die Rundenanzahl ist abhängig vom gewählten Szenario.

Jede Runde stellt einen halben Tag (entweder Tag oder Nacht) dar. Der Fortschritt der Runden wird auf dem Dach des Wohnmobils angezeigt.



Jede Runde besteht aus mehreren Zügen. In jedem Zug wird ein **verfügbarer** Überlebender aktiviert.

Abfolge eines Zugs:

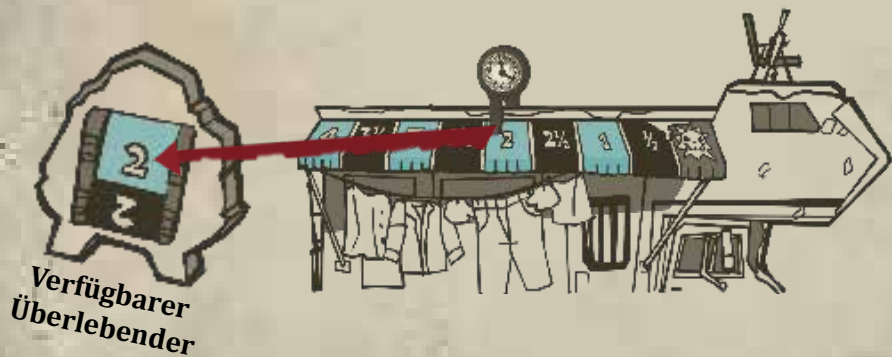
1. Einen verfügbaren Überlebenden der eigenen Gruppe aktivieren (S. 6).
2. Die Reaktion der Zombies ausführen (S. 10).

Sind keine verfügbaren Überlebenden mehr vorhanden, endet die Runde. Dann wird eine neue Runde vorbereitet (S. 11).

DIE RUCKSÄCKE

Jeder Überlebende besitzt seinen eigenen drehbaren Rucksack. Der Rucksack zeigt an, ob der Überlebende in der aktuellen Runde verfügbar ist.

Ein Überlebender ist **verfügbar**, wenn die obere Farbe seines Rucksacks der Farbe der aktuellen Runde entspricht.



HINWEIS: Ist der Rucksack eines Überlebenden nicht sichtbar (umgefallen / in einem Gebäude), dreht den Überlebenden, sodass sein Rucksack sichtbar ist.



EINEN ÜBERLEBENDEN AKTIVIEREN

Der aktive Spieler (S. 15) wählt einen verfügbaren Überlebenden. Liegt der gewählte Überlebende, wird er aufgestellt. Der gewählte Überlebende ist nun der **aktive** Überlebende.

Der aktive Überlebende darf bis zu 2 der folgenden Aktionen ausführen:

- Bewegungsaktion
- Schussaktion
- Aufnehmen / Ablegen / Austauschen (innerhalb eines Gebäudes)

Der Spieler entscheidet sich, welche Aktionen er in welcher Reihenfolge ausführt. Er darf auch zwei Mal die gleiche Aktion ausführen, sich auf nur eine Aktion beschränken oder gar ganz auf die Ausführung von Aktionen verzichten.

Unabhängig davon, wie er sich entscheidet, muss er den Rucksack des gespielten Überlebenden umdrehen. Dieser Überlebender ist in dieser Runde nicht länger verfügbar.



VORHER



NACHHER

LEBENSPUNKTE VERLIEREN

Ein Überlebender kann Lebenspunkte aus ganz unterschiedlichen Gründen verlieren (wie bei einem Zombie-Ansturm S. 11).

Sobald ein Überlebender seinen letzten Lebenspunkt verliert ...

- wird er aus dem Spiel entfernt,
- werden alle Marker auf seiner Tafel auf den Supermarkt gelegt.



SNIPSSEN

Bei den meisten Aktionen wird geschnipst, da sich die Spieler auf diese Weise fortbewegen und schießen.

Das Schnipsen (in diesem Spiel) wird wie unten zu sehen mit einem Finger ausgeführt, jedoch **ohne** den Widerstand des Daumens (schwächer als beim normalen Schnipsen, aber dafür kontrollierter).



BEWEGUNGSAKTION

Wenn ein Spieler sich dafür entschieden hat, seinen Überlebenden zu bewegen, ersetzt er den Überlebenden durch die Bewegungsscheibe. Der Spieler führt dann die Bewegung aus, indem er die Bewegungsscheibe (wie oben beschrieben) in die gewünschte Richtung schnipst.

A Falls die Scheibe kein Objekt, keine Figur und kein Gebäude berührt und nicht die Stadtgrenzen verlässt ...

- ist die Bewegung erfolgreich. Die Bewegungsscheibe wird mit der Figur des Überlebenden ersetzt.

B Falls die Scheibe ein Objekt, eine Figur oder ein Gebäude berührt oder die Stadtgrenzen verlässt ...

- ist die Bewegung gescheitert und die Aktion verloren. Die Figur des Überlebenden wird auf ihre Position vor der Bewegungsaktion gestellt.

Ist die Bewegungsaktion die letzte Aktion des Spielers, muss der Überlebende nach der Orientierungslinie auf der Bewegungsscheibe hin ausgerichtet werden. Ansonsten darf der Spieler die Ausrichtung des Überlebenden selbst bestimmen.

Alle Objekte, Figuren oder Gebäude, die durch die Bewegungsscheibe verschoben wurden, werden wieder an ihre vorherige Position gesetzt.

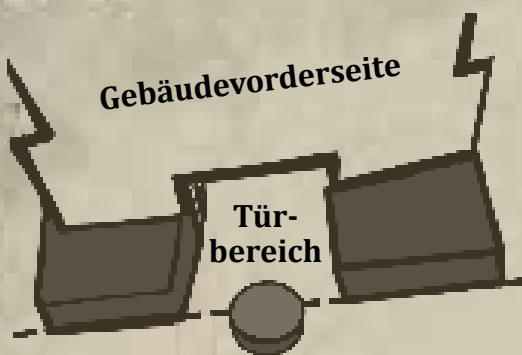
ZU NAH!

Jeder Überlebende, der neben einem aufgerichteten Zombie steht (innerhalb des Umfangs einer Bewegungsscheibe), verliert sofort 1 Lebenspunkt und wird auf die Spielfläche gelegt.

AUSNAHME: Der aktive Überlebende ist während seines Zugs (zwischen seinen beiden Aktionen) von dieser Regel ausgenommen.



EIN GEBÄUDE BETRETEN UND VERLASSEN



Um ein Gebäude zu betreten, muss ein Spieler die Bewegungsaktion auswählen und versuchen, die Bewegungsscheibe zwischen die beiden Ablageblöcke des Gebäudes, das er betreten möchte, zu schnipsen.

Ein Gebäude kann nur von vorne betreten werden.

Der Überlebende hat das Gebäude erfolgreich betreten, wenn **ein Teil** der Bewegungsscheibe die gedachte Linie, die die Tür des jeweiligen Gebäudes bildet, **überschreitet** (siehe Abbildung).

Falls das Betreten des Gebäudes erfolgreich war, setzt der Spieler den Überlebenden auf einen der beiden Ablageblöcke des Gebäudes.

Um ein Gebäude zu verlassen, wählt der Spieler die Bewegungsaktion aus, legt die Bewegungsscheibe hinter das Gebäude und versucht diese durch den Türbereich des Gebäudes zu schnipsen.

Der Überlebende hat das Gebäude erfolgreich verlassen, wenn die ganze Bewegungsscheibe vor dem jeweiligen Gebäude gelandet ist, und zwar vollkommen außerhalb des Türbereichs.

Beim Betreten oder Verlassen eines Gebäudes ist es erlaubt, dass die Bewegungsscheibe einen Ablageblock berührt. Alle anderen Bewegungsregeln gelten jedoch weiterhin (z. B. das Berühren von Objekten oder Figuren).

HINWEIS: Wenn der Eingang eines Gebäudes von einem Objekt blockiert wird, darf dieses Objekt zur Seite gerückt werden, um den Zugang zu ermöglichen.

HINWEIS: Das Wohnmobil folgt den Regeln für Gebäude. Überlebende können das Wohnmobil betreten oder verlassen, wie bei normalen Gebäuden auch.

WAFFENAKTIONEN

Jeder Überlebende startet jedes Szenario mit mindestens 1 Waffe, die eine besondere Aktion ermöglicht. Es ist möglich, zusätzliche Waffen während des Spiels zu bekommen.

Dies sind die 3 häufigsten Waffen:



PISTOLE

Wenn ein Spieler die Schussaktion ausgewählt hat, legt er eine Kugel (schwarze Scheibe) links oder rechts, etwa eine Kugelbreite entfernt, neben seinen Überlebenden.

Der Spieler schießt dann, indem er die Kugel (wie oben beschrieben) in Richtung eines gegnerischen Ziels schnipst.



A Falls die Kugel zuerst ein Objekt, ein Gebäude oder eine Figur berührt, die entweder schon liegt oder dadurch nicht umfällt, ...

- bleibt alles, was verschoben wurde, an seiner neuen Position stehen,
- alles, was umgefallen ist, wird wieder aufgerichtet.

B Falls die Kugel zuerst eine Figur berührt und diese dadurch umfällt - ist diese Figur verwundet ...

- falls sie ein **Zombie** ist, wurde er getötet und wird in den Zombiekeller gelegt,
- falls sie ein **Überlebender** ist, bleibt dieser liegen und verliert 1 Lebenspunkt.
- Alle weiteren Figuren und Objekte, die als Resultat des Schusses umgefallen sind, sind nicht betroffen. Sie bleiben an ihrer neuen Position und werden wieder aufgestellt.

C Falls die Kugel nichts berührt ...

- passiert nichts. Die Aktion ist verloren.

HINWEIS: Objekte, Gebäude und Figuren, die über eine Stadtgrenze geschoben wurden (und nicht getötet wurden), werden mit 5-10 cm Abstand zu dieser Grenze wieder in der Stadt platziert.

FEUERN MIT 2 PISTOLEN



Falls ein Überlebender 2 oder mehr Pistolen hat, kann er 2 Kugeln mit einer Aktion abfeuern. Dafür setzt der Spieler jeweils eine Kugel links und rechts neben den Überlebenden und schnipst sie nacheinander auf das Ziel seiner Wahl. Es können auch zwei verschiedene Ziele sein.

HINWEIS: Ein Überlebender mit 3 Pistolen darf **nicht** drei Mal feuern!

SCHUSS AUS EINEM GEBÄUDE HERAUS

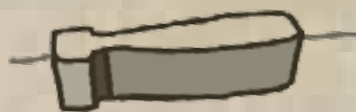
Ein Überlebender kann auch aus einem Gebäude herausschießen. Dafür legt der Spieler die Kugel hinter das Gebäude und schießt zwischen den beiden Ablageblöcken des Gebäudes hindurch. Auch in diesem Fall gelten alle oben zum Thema Schussaktion beschriebenen Regeln.

HINWEIS: Ein Überlebender kann keinen Schuss aus einem Gebäude abgeben, wenn sich in dem Gebäude mindestens 1 Zombie befindet.



BASEBALLSCHLÄGER

Der Baseballschläger kann benutzt werden, um während der eigenen **Bewegungsaktion** einen Zombie oder gegnerischen Überlebenden umzuwerfen. Er verursacht keinen Schaden bei Figuren, die er berührt, ist aber anders als die Pistole LEISE (S. 10).



Um den Baseballschläger zu benutzen, tauscht der Spieler seinen aktiven Überlebenden mit dem Baseballschläger. Er legt den Schläger flach und in beliebiger Ausrichtung auf den Tisch. Dann schnipst der Spieler den Knauf (das untere Ende des Griffes) des Baseballschlägers in Richtung seines Ziels.

HINWEIS: Der Knauf darf so geschnipst werden, dass der Schläger sich gerade bewegt oder so, dass der Schläger sich in seiner Bewegung um sich selbst dreht.

A Falls der Schläger zuerst einen Zombie oder gegnerischen Überlebenden berührt ...

- ist die Bewegung erfolgreich, unabhängig davon, ob die berührte Figur umfällt.
- Alle anderen Komponenten, die durch das Schnipsen umgefallen sind, werden wieder aufgestellt.

B Falls der Schläger zuerst ein Objekt, ein Gebäude oder einen Überlebenden deiner Gruppe berührt ...

- ist die Bewegung nicht erfolgreich und der aktive Überlebende wird auf seine ursprüngliche Position zurückgestellt.
- Alle Komponenten, die durch das Schnipsen umgefallen sind, werden wieder aufgestellt.

Falls der Baseballschläger die letzte Aktion des Überlebenden war, muss der Überlebende nach dem oberen Ende des Schlägers hin ausgerichtet werden. Ansonsten darf der Spieler den Überlebenden beliebig ausrichten.

HINWEIS: Einen Zombie umzuwerfen bringt den Vorteil, dass der Zombie an keinem kommenden Zombie-Ansturm teilnehmen kann. Einen gegnerischen Überlebenden umzuwerfen bringt keinen Vorteil, sondern stattdessen den Nachteil, dass dieser nicht mehr verwundet werden kann.

EIN GEBÄUDE BETRETEN UND VERLASSEN

Ein Spieler kann ein Gebäude auch betreten oder verlassen, wenn er den Baseballschläger benutzt. Die Regeln entsprechen den Regeln für die Benutzung der Bewegungsscheibe.



MESSER

Die Auswirkungen eines Messerwurfs sind denen eines Pistolenschusses ähnlich. Aber anstatt mit einer Kugel zu schnipsen, wird mit dem Messer geschnipst. Das Messer ist anders als die Pistole LEISE (S. 10).



Um das Messer zu benutzen, stellt der Spieler das Messer aufrecht rechts oder links neben den aktiven Überlebenden (mit dem Abstand einer Kugel dazwischen).

Der Spieler schnipst das Messer anschließend in Richtung seines Ziels.

Ansonsten entsprechen die Regeln eines Messerwurfs denen eines Pistolenschusses (S. 8).

NAHKAMPFANGRIFF

Jede Waffe kann im Nahkampf benutzt werden, um einen Zombie zu töten. Falls der aktive Überlebende neben einem Zombie steht, kann 1 Aktion ausgegeben werden, um den Zombie ohne das Schnipsen einer Waffe zu töten.

HINWEIS: Um die Reaktion der Zombies zu bestimmen, zählt dies als Einsatz einer Waffe (S. 10).

AUFNEHMEN / ABLEGEN

Innerhalb eines Gebäudes kann jeder Überlebende eine seiner Aktionen dazu nutzen, einen Chip (Waffen, Nahrung, Benzin, Medizin, etc.) aufzunehmen oder abzulegen.

AUFNEHMEN: Einen Chip von den Ablageblöcken des Gebäudes auswählen und dem Inventar des aktiven Überlebenden hinzufügen.

ABLEGEN: Einen Chip aus dem Inventar des aktiven Überlebenden entfernen und auf einen der Ablageblöcke des Gebäudes legen.

HINWEIS: Die Spieler können Chips auch tauschen, indem sie einen Chip in derselben Aktion aufnehmen und einen anderen dafür ablegen.

Falls ein Überlebender einen verdeckten Chip aufnimmt, kann er entscheiden, ob er ihn in sein Inventar aufnimmt oder ob er ihn offen in das Gebäude zurücklegt. In beiden Fällen gibt er aber nur eine Aktion aus.

ZOMBIE-REAKTION

Hat ein Spieler alle Aktionen mit dem gewählten Überlebenden ausgeführt, muss er die mögliche Reaktion der Zombies ausführen.

Die Reaktion der Zombies ist abhängig von der lautesten Aktion, die der Überlebende in seinem Zug ausgeführt hat. Es wird immer nur eine der folgenden Reaktionen ausgeführt. Die Spieler bestimmen die lauteste Aktion des Überlebenden und führen die dazugehörige Zombie-Reaktion aus.

ÜBERLEBENDEN-AKTION

Falls der Überlebende eine beliebige Schusswaffe benutzt hat ...

- hat er ein **LAUTES** Geräusch gemacht (egal, ob die Aktion erfolgreich war oder nicht).

Falls der Überlebende eine andere Waffe, als eine Schusswaffe benutzt hat, oder sich bewegt hat ...

- hat er ein **LEISES** Geräusch gemacht (egal, ob die Aktion erfolgreich war oder nicht).

Falls der Überlebende keine Bewegungs- oder Schussaktion ausgeführt hat ...

- war er **GERÄUSCHLOS**.

ZOMBIE-REAKTION

- Dreht den nächsten stehenden Zombie so, dass er dem aktiven Überlebenden gegenübersteht (Abbildung 1). Stellt den Zombieturm direkt hinter diesen Zombie (Abbildung 2).
- Entfernt diesen und die 2 stehende Zombies, die dem Überlebenden am nächsten sind (falls möglich), um sie für den Zombie-Ansturm zu benutzen (S. 11).
- Stellt alle liegenden Zombies in der Stadt auf (Abbildung 3) und führt den Zombie-Ansturm aus (S. 11).

Falls der Zombie, der dem aktiven Überlebenden am nächsten ist, ...

UMGEFALLEN IST:

- Stellt ihn auf (kein Zombie-Ansturm).

STEHT:

- Dreht den nächsten stehenden Zombie so, dass er dem aktiven Überlebenden gegenübersteht. Stellt den Zombieturm direkt hinter diesen Zombie.
- Entfernt diesen Zombie, um ihn für den Zombie-Ansturm zu benutzen (S. 11).

WICHTIG:

- Der Zombiekeller bleibt immer an dem Ort, der im Szenario angegeben ist. Er bewegt sich nicht mit dem Zombieturm.
- Der Zombieturm ist so konstruiert, dass er über die meisten Spielkomponenten gestülpt werden kann. Blockiert aber ein Element (Gebäude etc.) den Ort des Turms, stellt dieses Element für die Dauer des Zombie-Ansturms beiseite.
- Falls sich ein Gebäude zwischen dem gerade positionierten Zombieturm und dem aktiven Überlebenden befindet, dreht den Turm so, dass sein Ausgang in Richtung der Gebäudeseite zeigt, die dem aktiven Überlebenden am nächsten ist.

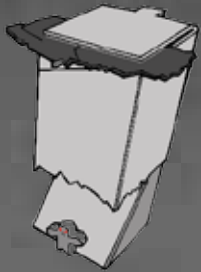


ZOMBIE-ANSTURM

Die Spieler befolgen diese 3 Schritte, um den Zombie-Ansturm auszuführen:

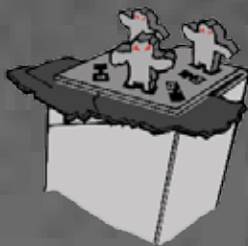
1

Stellt sicher, dass die Dachverstärkung richtig angebracht ist.



2

Stellt die Zombies, die im Zombie-Ansturm benutzt werden, auf die Nummern auf dem Dach. Ist die passende Nummer schon besetzt, kann eine beliebige Nummer gewählt werden.



3

Entfernt die Dachverstärkung so, dass die Zombies in den Turm fallen, und unten als Zombie-Ansturm herausrollen.



Nach dem Zombie-Ansturm:

- Jeder Überlebende, der im Verlauf des Zombie-Ansturms umgefallen ist, verliert 1 Lebenspunkt (unabhängig davon, welche Figur oder welches Objekt ihn zu Fall gebracht hat).
- Alle Zombies bleiben in ihrer neuen Position.
- Alle umgefallenen Objekte werden an ihrer aktuellen Position aufgerichtet.
- Alle Figuren, die jetzt außerhalb der Stadtgrenzen sind, werden liegend an den Rand der Stadt platziert (etwa dort, wo sie die Stadt verlassen haben).
- Abschließend wird der Zombieturm wieder auf den Zombiekeller gestellt.

ZOMBIES UND GEBÄUDE

Im Laufe des Spiels ist es Zombies möglich, ein Gebäude zu betreten.

Ein Zombie kann ein Gebäude nur betreten, wenn die beiden folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

- Es befindet sich mindestens 1 Überlebender oder mindestens 1 Chip im Gebäude.
- Es befinden sich weniger als 2 Zombies im Gebäude.

Ein Zombie betritt ein Gebäude, wenn ...

- irgendein Teil eines liegenden oder stehenden Zombies den Türbereich berührt,
- oder ein Zombie innerhalb der Entfernung einer Bewegungsscheibe zu einem Ablageblock eines Gebäudes steht.

RUNDENENDE

Sobald keine Überlebenden mehr vorhanden sind, deren Rucksackfarben der aktuellen Rundenfarbe entsprechen, endet die Runde und eine neue Runde beginnt. Um die nächste Runde vorzubereiten, werden die folgenden Schritte ausgeführt:

1. Der Rundenmarker auf dem Wohnmobil wird um 1 Feld vorgerückt. Erreicht der Marker das Schädel-symbol, endet das Spiel. Andernfalls wird mit Schritt 2 fortgefahren.
2. Alle liegenden Zombies im Spiel werden aufgestellt.
3. Neue Zombies werden der Stadt hinzugefügt (wie unten beschrieben).

EINE NEUE HORDE ERSCHEINT!

Bevor ein neuer Tag beginnt, erscheint eine Anzahl an Zombies, die der Nummer auf dem Tag-Invasionsmarker im Zombiekeller entspricht. Bevor eine neue Nacht beginnt, erscheinen so viele Zombies, wie die Zahl auf dem Nacht-Invasionsmarker im Zombiekeller angibt. Diese neuen Zombies erscheinen in Form eines Zombie-Ansturms.

So erscheinen neue Zombies:

- Es muss sichergestellt werden, dass der Zombieturm in seiner Startposition auf dem Zombiekeller steht.
- Es werden so viele Zombies genommen, wie es dem aktuellen Tag- oder Nacht-Invasionsmarker auf der Stadt entspricht.
- Der Zombie-Ansturm wird ausgeführt.

Falls dafür nicht genügend Zombies im Zombiekeller sind, endet das Spiel sofort. Die Stadt wurde von den Zombies überrannt und die Überlebenden haben verloren.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Eine Gruppe Überlebender erfüllt ihr Ziel. Diese Gruppe gewinnt das Spiel!
- Eine bestimmte Anzahl Überlebender (abhängig vom Szenario) ist tot. Die Überlebenden verlieren das Spiel.
- Für einen Zombieansturm sind nicht genügend Zombies im Zombiekeller. Die Überlebenden verlieren das Spiel.
- Der Rundenmarker erreicht das Schädel-symbol. Es ist abhängig vom Szenario, wer das Spiel verliert und wer das Spiel gewinnt.

GLOSSAR

STEHEND: Jede Figur, die auf ihren Füßen steht.

LIEGEND: Jede Figur, die flach liegt.

IN DER STADT: Der Bereich innerhalb der Stadtgrenzen.

IN EINEM GEBÄUDE: Jede Komponente auf den Ablageblöcken eines Gebäudes ist IN diesem Gebäude.

AKTIVER SPIELER: Der Spieler, der am Zug ist.

AKTIVER ÜBERLEBENDER: Der aktivierte Überlebende mit dem der aktive Spieler bis zu 2 Aktionen ausführen darf.

TÜR: Eine unsichtbare Linie, die bündig mit den vorderen Kanten der Ablageblöcke eines Gebäudes ist.

FIGUR: Alle Plastikfiguren (Überlebende, Zombies).

OBJEKT: Spielkomponenten wie Fässer, Fahrzeuge, Straßenlampen, Kisten etc.

NEBEN: Komponenten, die weniger weit als der Umfang einer Bewegungsscheibe voneinander entfernt sind, sind nebeneinander.

