

WINTER DER TOTEN

KAMPF DER KOLONIEN

SPIELREGEL

 **Plaid Hat**
Games

STOPP!
Eine Video-Erklärung
gibt es auf
plaidhatgames.com
(vorerst nur auf
Englisch).

KAMPF DER KOLONIEN

SPIELVARIANTEN

Die Erweiterung *Kampf der Kolonien* enthält neues Spielmaterial, das mit den Grundspielen *Winter der Toten* und *Winter der Toten: Die Lange Nacht* kombinierbar ist. Dabei handelt es sich um neue Schicksalskarten, Krisenkarten, Überlebende sowie das Modul „Zufallsobjekte“.

Zudem enthält die Erweiterung Regeln und Spielmaterial für eine Spielvariante, bei der die beiden Grundspiele *Winter der Toten* und *Winter der Toten: Die Lange Nacht* zu einer epischen Partie für 4–11 Spieler kombiniert werden. In dieser epischen Partie kämpfen zwei Kolonien gegeneinander.

Bei der Spielvariante „Kampf der Kolonien“ befinden sich zwei Kolonien in derselben Stadt und konkurrieren um Ressourcen und die Kontrolle über Territorien.

Die Grundregeln des Spiels werden in den Regelheften von *Winter der Toten* und *Winter der Toten: Die Lange Nacht* sowie im Regelvideo auf www.plaidhatgames.com (nur auf Englisch) erklärt. Die vorliegende Spielregel befasst sich lediglich mit Regeländerungen, die beim Spielen der Variante „Kampf der Kolonien“ zum Tragen kommen.

KARTEN-KOMPATIBILITÄT



Alle Karten der Erweiterung *Kampf der Kolonien* sind unten rechts mit einem Munitionssymbol markiert, um sie von Karten aus anderen Erweiterungen und Grundspielen von *Winter der Toten* unterscheiden zu können.

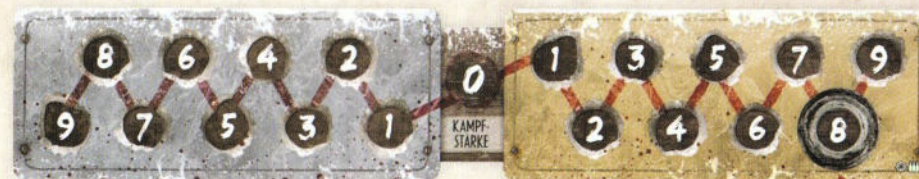


Manche Karten aus der Erweiterung *Kampf der Kolonien* sind unten rechts mit einem Fadenkreuzsymbol markiert. Diese können nicht bei Standardpartien von *Winter der Toten* verwendet werden, sondern kommen nur bei der Variante „Kampf der Kolonien“ zum Einsatz.

INHALT

- 50 – Schicksalskarten
- 11 – Krisenkarten
- 4 – Gemeinsame Zielkarten
- 10 – Übersichtsbögen
- 15 – Karten für Überlebende
- 43 – Zufalls-Objektkarten
- 8 – Geheime Zielkarten für den Einsamen Wolf
- 14 – Auftragskarten für den Einsamen Wolf
- 10 – Taktikkarten
- 33 – Munitionsmarker
- 15 – Figuren für Überlebende
- 1 – Standorttafel Versteck des Einsamen Wolfs
- 1 – Kampftafel
- 1 – Anzeigemarker für den Einsamen Wolf
- 1 – Spielregel
- 15 – Plastikstandfüße für die Figuren
- 1 – Sanduhr
- 2 – Kampfwürfel

NEUES SPIELMATERIAL



Kampfstarke:

Diese Tafel wird verwendet, um die Kampfstarke der Kolonien zu vergleichen.



Taktikkarten: Jeder Kolonievorsteher hat einen Satz von 5 Taktikkarten, die er zu Beginn jedes Kampfes verwendet.

Anzeigemarker:

Dieser Marker wird bei jedem Kampf verwendet, um die Kampfstarke Differenz anzuzeigen.



Sanduhr: Die Sanduhr kommt im Schritt „Gleichzeitige Aktionen“ eines Spielzugs zum Einsatz.



Munitionsmarker: Munitionsmarker sind eine neue Ressource für den Kampf gegen feindliche Kolonien. Bei der Variante „Kampf der Kolonien“ fungiert das Krisenkartenfeld als Munitionsvorrat. Durch verschiedene Spieleffekte können Munitionsmarker in den Munitionsvorrat kommen oder daraus entfernt werden.



Kampfwürfel: Diese Würfel werden am Ende jedes Kampfes geworfen.



Geheime Zielkarten und Auftragskarten für den Einsamen Wolf: Bei ungerader Spieleranzahl werden diese Karten vom Einsamen Wolf genutzt.

Versteck des Einsamen Wolfs: Bei ungerader Spieleranzahl ist dies die Kolonie des Einsamen Wolfs.

SPIELAUFBAU

Die Variante „Kampf der Kolonien“ ist für 4–11 Spieler geeignet. Um *Winter der Toten* in dieser Variante aufzubauen, werden folgende Schritte der Reihe nach ausgeführt.

1. Alles auf S. 6 aufgelistete Spielmaterial aus *Winter der Toten* und *Winter der Toten: Die Lange Nacht* wird herausgesucht und mit dem Spielmaterial aus *Kampf der Kolonien* kombiniert.

2. Die 2 Koloniespielpläne, die 6 Standorttafeln und der Friedhof werden wie gezeigt angeordnet (oder wie sie am besten auf den Tisch passen). Anschließend wird die Kampfplatte so ausgelegt, dass die gelbe und die blaue Seite jeweils in Richtung einer Kolonie zeigen.

3. Jeder Spieler nimmt sich 1 der neuen Übersichtsbögen aus *Kampf der Kolonien*.

4. Die Spieler einigen sich auf eine gemeinsame Zielkarte aus *Kampf der Kolonien* oder sie ziehen eine davon zufällig. In jedem Fall wird die gewählte gemeinsame Zielkarte neben den Spielbereich gelegt. Beide Kolonien haben dasselbe gemeinsame Ziel.

5. Die Spieler teilen sich in zwei gleichgroße Teams auf. Jedes Team setzt sich an einen der Koloniespielpläne. Bei ungerader Spieleranzahl gibt es einen Einsamen Wolf (mehr dazu auf S. 14). Der Aufbau mit 11 Spielern wird auf S. 15 erklärt.

6. Die geheimen Zielkarten werden gemischt und an jeden Spieler wird 1 ausgeteilt. Die restlichen kommen unesehen in die Spielschachtel zurück. Unter keinen Umständen darf man den anderen Spielern seine geheime Zielkarte zeigen.

Hinweis: Bei der Variante „Kampf der Kolonien“ gibt es keine geheimen Verrat-Zielkarten.

7. Der Krisenstapel aus *Kampf der Kolonien* wird gemischt und neben den Spielbereich gelegt.

8. Die Karten für Überlebende sowie die Schicksalskarten werden separat gemischt und neben den Spielbereich gelegt.

9. Dann mischt man alle Startkarten und teilt jedem Spieler 5 davon aus. Sollten Karten übrig bleiben, kommen sie in die Spielschachtel zurück.

10. Alle übrigen Objektkarten werden nach Standorten sortiert. Dann kommen auf jeden Objektstapel 5 Zufallskarten. Anschließend werden die Stapel gemischt und auf die zugehörigen Standorttafeln gelegt.

11. In jede Kolonie kommt ein Satz aus 5 Taktikkarten.

12. Jedem Spieler werden 4 Karten für Überlebende ausgeteilt. Jeder Spieler wählt 2, die er behalten will, und legt die anderen beiden zurück auf den Stapel. Anschließend wird der Stapel neu gemischt.

Hinweis: Bei 4 oder 5 Spielern werden jedem Spieler 5 Karten für Überlebende ausgeteilt, von denen jeder 3 zum Behalten auswählt.

Jeder Spieler macht einen seiner Überlebenden zum Gruppenanführer, indem er dessen Karte an die passende Stelle neben seinen Übersichtsbogen legt.

Die Karte des anderen Überlebenden wird unterhalb der des Gruppenanführers platziert.

13. Jeder Spieler setzt die passenden Figuren für Überlebende in seine Kolonie.

14. Alle anderen Figuren und Marker werden sortiert und griffbereit gehalten.

15. Der Spieler, dessen Gruppenanführer den höchsten Einflusswert von allen Gruppenanführern seiner Kolonie hat, erhält den Kolonievorsteher-Marker und wird den ersten Spielzug durchführen.

Hinweis: Bei dieser Variante fungieren die Startspielermarker als Kolonievorsteher-Marker.



Kolonievorsteher-Marker



MATERIALLISTE

Folgendes Material aus *Winter der Toten* und *Winter der Toten: Die Lange Nacht* wird für die Variante „Kampf der Kolonien“ benötigt:



WINTER DER TOTEN

- Spielplan
- Alle Zombiefiguren
- Alle Figuren für Überlebende
- Alle Würfel
- Alle Karten für Überlebende
 - **Optional:** *Anneleigh Chan* kann aussortiert werden
- Alle Objektkarten
- Alle geheimen Zielkarten (außer den Verrat-Karten und „Gerechtigkeit“)
- **Optional:** folgende Schicksalskarten: Abwurf, Aufstand, Ausgesetzt, Beziehungsstreit, Brandon Kane, Das Buch der Toten, Der Verwundete, Die Soldaten, Diskriminierung, Fett, Flüchtlinge, Forest Plum, Funksignal, Gabriel Diaz, Giftmüll, Harman Brooks, Hilflos, Illoyalität, John Price, König der Arktis, Kopflös, Maude, Mike Cho, Musik, Rod Miller, Scooter, Seuchenausbruch, Sprengstoff, Sunshine State, Thomas Heart, Wahnsinn, Weihnachten, Wohlbefinden, Würfelspiel, Zusammenbruch



WINTER DER TOTEN: DIE LANGE NACHT

- Spielplan
- Alle Standorttafeln außer Raxxon und Banditenversteck
- Alle Würfel
- Alle Marker (außer denen für das Modul „Verbesserungen“)
- Alle Zombiefiguren
- Alle Figuren für Überlebende
- Alle Karten für Überlebende
 - **Optional:** *Blue*, *Melissa Gupta* und *Jamie Gilmour* können aussortiert werden
- Nur die Start-Objektkarten
- Alle geheimen Zielkarten (außer den Verrat-Karten und „Wir oder sie“)
- **Optional:** folgende Schicksalskarten: Cole Winters, Der Meisterschütze, Derek Yoshida, Die Schule des Unlebens, Eisfischen, Eric Parker, Fatima Rhodes, Highway to Hell, Hygienemängel, Intervention, Neugeborenenstation, Ratten, Rocco Bellini, Spielzeug, Traumatisiert, Warme Gedanken, Zum Haare sträuben

OPTIONALE KARTEN



Wir empfehlen mit den aufgeführten optionalen Schicksalskarten zu spielen, auch wenn das Heraussuchen der Karten etwas Zeit in Anspruch nimmt. Die zusätzlichen Karten sorgen für mehr Varianz und halten die neuen Schicksalskarten „länger frisch“. Soll der Spielaufbau möglichst schnell gehen, genügen auch die 50 Schicksalskarten aus *Kampf der Kolonien*. Diese konzentrieren sich mehr auf das Thema der Spielvariante, allerdings hat man sie bei alleiniger Verwendung in kürzerer Zeit alle gesehen und wird so schnell nicht mehr von ihnen überrascht.



„Unsere ganze Geschichte wird von Grenzfällen bestimmt. ‚Wir‘ gegen ‚sie‘. Und jetzt stehen wir hier am Ende der Welt und ziehen immer noch Grenzen, reden uns ein, dass ‚die Anderen‘ der Feind sind.“

Honiahaka

NEUER RUNDENABLAUF

Für die Spielvariante „Kampf der Kolonien“ wurde der Rundenablauf leicht verändert und um ein paar Schritte ergänzt. Diese sind in der folgenden Auflistung rot hervorgehoben. Sofern nichts anderes angegeben ist, funktionieren die Schritte genauso wie bei einer Standardpartie von *Winter der Toten*.

SPIELERPHASE

1. Krise aufdecken
2. Aktionswürfel werfen
3. Spielzüge durchführen

KOLONIEPHASE

1. Nahrung verteilen
2. **Kämpfen**
3. Abfall überprüfen
4. Krise abhandeln
5. **2 Munition erhalten**
6. Zombies ins Spiel bringen
7. Gemeinsames Ziel überprüfen
8. Rundenanzeiger weiterrücken
9. **Kolonievorsteher wählen**

KRISE AUFDECKEN

Die oberste Karte des Krisenstapels aus *Kampf der Kolonien* wird aufgedeckt. Dabei handelt es sich um eine gemeinsame Krise, die von den Spielern beider Kolonien durch Beisteuern von Karten abgewendet werden kann. In der Koloniephase tritt der Effekt der Krise ein, sofern sie nicht abgewendet wurde.



SPIELZÜGE DURCHFÜHREN

In jedem Spielzug agieren zwei Spieler (einer aus jeder Kolonie) gleichzeitig. Es beginnen die beiden Kolonievorsteher, dann geht es in jeder Kolonie im Uhrzeigersinn weiter. Ein Spielzug ist in vier Schritte untergliedert, die der Reihe nach ausgeführt werden müssen:

1. Schicksalskarten ziehen
2. Überlebende bewegen
3. Gleichzeitige Aktionen
4. Schicksalskarten abhandeln

SCHICKSALKARTEN ZIEHEN

Der Teamkollege zur Rechten jedes aktiven Spielers zieht eine Schicksalskarte für ihn. In jedem Spielzug werden 2 Schicksalskarten gezogen, 1 für jeden aktiven Spieler.

Hinweis: Das Spiel wird nicht unterbrochen, wenn die Auslösebedingung einer Schicksalskarte eintritt. Erst am Ende des Spielzugs werden die Schicksalskarten abgehandelt.



„Keine Chance. Die Mistkerle aus der anderen Kolonie haben schon alles durchwühlt ... und dabei einen Höllenlärm gemacht, so viele Tote wie hier sind.“

Marcus Johnson

ÜBERLEBENDE BEWEGEN

In diesem Schritt werden die Überlebenden bewegt. Der Spieler, dessen Kolonie die niedrigere Moral hat (*bei Gleichstand wird gewürfelt*), bewegt entweder 1 seiner Überlebenden oder er passt. Dann kann der Spieler aus der Kolonie mit der höheren Moral 1 seiner Überlebenden bewegen oder passen. Wer einmal gepasst hat, kann in diesem Zug keine Überlebenden mehr bewegen. Die aktiven Spieler wechseln sich so lange ab, bis beide gepasst haben. Jeder Überlebende darf in diesem Schritt nur ein Mal bewegt werden.

Hinweis: Während des Schritts „Überlebende bewegen“ darf man jederzeit um Karten bitten. Alle anderen Aktionen können nur im Schritt „Gleichzeitige Aktionen“ ausgeführt werden.

Bewegung in die feindliche Kolonie

Überlebende, die sich in die feindliche Kolonie bewegen, werden auf ein beliebiges freies Eingangsfeld der feindlichen Kolonie gesetzt.

Hinweis: Überlebende in der feindlichen Kolonie können ihre Bewegung nutzen, um von einem Eingang zum anderen zu gelangen. Dabei müssen sie wie gewohnt den Infektionswürfel werfen.

Bewegung an einen vollen Standort

Überlebende dürfen auch an voll besetzte Standorte bewegt werden. In dem Fall schickt man entweder einen befreundeten Überlebenden in seine Kolonie zurück (ohne den Infektionswürfel zu werfen) oder man gibt 1 Munitionsmarker aus, um einen feindlichen Überlebenden in seine Kolonie zurückzuschicken (ohne den Infektionswürfel zu werfen). Hat der feindliche Überlebende eine Waffe, muss man 2 Munitionsmarker dafür ausgeben.

Hinweis: Die feindlichen Überlebenden des anderen aktiven Spielers dürfen NICHT zurückgeschickt werden.

GLEICHZEITIGE AKTIONEN

Nachdem beide Spieler ihre Überlebenden bewegt haben, führen sie gleichzeitig alle Aktionen für diesen Spielzug aus. Wer zuerst fertig ist, dreht die Sanduhr um. Nun bleiben dem anderen Spieler noch 2 Minuten, um seine Aktionen auszuführen. Alle Aktionen, die er bis dahin nicht ausgeführt hat, verfallen.

Die Spieler sollten sich beim gleichzeitigen Ausführen von Aktionen nicht in die Quere kommen. Durchsuchen beide Spieler gleichzeitig denselben Standort, schnappt sich einfach jeder die Karte, die gerade oben auf dem Stapel liegt. Dasselbe gilt beim Weitersuchen (wenn Geräusche verursacht werden).

Hinweis: Wird in diesem Schritt ein gewürfelt, stellt man den gebissenen Überlebenden beiseite und spielt weiter. Der gebissene Überlebende kann keine Aktionen mehr ausführen oder Fähigkeiten nutzen. Am Ende des Schritts werden alle gewürfelten abgehandelt und die Infektion breitet sich wie gewohnt aus.

SCHICKSALKARTEN ABHANDELN

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist oder beide Spieler ihren Zug für beendet erklärt haben, werden alle Schicksalskarten abgehandelt, die im Laufe des Spielzugs ausgelöst wurden. Die Kolonie mit der höheren Moral beginnt (*bei Gleichstand wird gewürfelt*).

Hinweis: Falls mehrere Überlebende im Laufe des Spielzugs die Schicksalskarte ausgelöst haben, wird zuerst der Kartentext vorgelesen, dann entscheidet der aktive Spieler, welcher der in Frage kommenden Überlebenden vom Effekt der Karte betroffen ist.

NEUE SPIELZUG-AKTIONEN

Bei der Spielvariante „Kampf der Kolonien“ gibt es teilweise andere Aktionen. Manche Aktionen aus dem Standardspiel entfallen, andere wurden verändert. Es folgt eine Auflistung aller verfügbaren Aktionen. Sofern nichts anderes angegeben ist, funktionieren sie genauso wie bei einer Standardpartie von *Winter der Toten*.

Hinweis: Folgende Aktionen entfallen: Einen Überlebenden angreifen, Zombies anlocken, Überlebende bewegen und Über Verbannung abstimmen.

AKTIONEN MIT AKTIONSWÜRFEL

- Einen Zombie angreifen
- Durchsuchen
- Verbarrikadieren
- Abfall entsorgen (3 Karten)

AKTIONEN OHNE AKTIONSWÜRFEL

- Karten ausspielen
- Karten zur Abwendung der Krise beisteuern
- Nahrungsmarker ausgeben
- Um Karten bitten
- Ausrüstung weitergeben



„Komm her, du hässliche Missgeburt! Ich schneid dir deinen verdammten Kopf ab und stopf ihn dir in den dreckigen Hals!“

Danica Walker

EINEN ZOMBIE ANGREIFEN

Hinweis: Bei der Spielvariante „Kampf der Kolonien“ kann diese Aktion nicht genutzt werden, um einen anderen Überlebenden anzugreifen.

EINEN ZOMBIE IN DER FEINDLICHEN KOLONIE ANGREIFEN

Ein Überlebender, der in der feindlichen Kolonie ist, darf einen Zombie am gleichen Eingang angreifen.

DURCHSUCHEN

GERÄUSCHE VERURSACHEN

Pro Aktion darf nur 1 Geräusch verursacht werden.

KARTEN ZUR ABWENDUNG DER KRISE BEISTEUERN

Beide aktiven Spieler dürfen 1 oder mehrere Karten von ihrer Hand oder von ihren Überlebenden zur Abwendung der aktuellen Krise beisteuern. Diese Karten werden offen neben die aufgedeckte Krisenkarte gelegt und können von allen Spielern angesehen werden.

Hinweis: Man darf nur Karten beisteuern, deren Symbol auf der Krisenkarte abgebildet ist. Bei der Spielvariante „Kampf der Kolonien“ ist es nicht möglich, die Abwendung einer Krise zu sabotieren.

NAHRUNG VERTEILEN

Beim Verteilen von Nahrungsmarkern zählen feindliche Überlebende an den Eingängen einer Kolonie NICHT zu den Überlebenden in dieser Kolonie hinzu.



KÄMPFEN

An allen Standorten, an denen sich Überlebende beider Kolonien aufhalten, findet ein Kampf statt.

Wenn es mehrere Kämpfe gibt, werden sie in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. In der Kolonie mit der niedrigeren Moral (bei Gleichstand wird gewürfelt)
2. In der anderen Kolonie
3. An allen anderen Standorten in numerischer Reihenfolge.

Ein Kampf besteht aus 4 Schritten und stellt den Konflikt der beiden Kolonien an einem bestimmten Standort dar. Im Kampf versucht jeder Kolonievorsteher die höhere Kampfstärke zu erzielen. Um einen Kampf an einem Standort abzuhandeln, nehmen beide Kolonievorsteher ihre Taktikkarten auf die Hand und führen gleichzeitig die folgenden 4 Schritte aus:

1. Jeder wählt 1 seiner 5 Taktikkarten und legt sie verdeckt auf den Tisch. Dann werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt und ihre Effekte werden abgehandelt.
2. Für jeden befreundeten Überlebenden am jeweiligen Standort wird 1 Kampfstärke addiert. Dann wird für jeden befreundeten Überlebenden, der 1 oder mehrere -Karten ausgerüstet hat, 1 weitere Kampfstärke addiert.
3. Jeder Kolonievorsteher nimmt alle Munitionsmarker aus dem Munitionsvorrat seiner Kolonie und gibt ein geheimes Gebot mit ihnen ab, d. h. beide nehmen beliebig viele dieser Munitionsmarker in die geschlossene Hand, dann öffnen sie gleichzeitig ihre Hände. Für jede gebotene Munition addieren sie 1 auf ihre Kampfstärke. Anschließend werden alle gebotenen Munitionsmarker abgelegt; die restlichen kommen in die Munitionsvorräte zurück.



4. Jeder Kolonievorsteher wirft einen Kampfwürfel und wendet sofort den entsprechenden Effekt an (siehe unten).

Die Kolonie mit der höheren Gesamtkampfstärke gewinnt den Kampf, die andere Kolonie unterliegt. Der unterlegene Kolonievorsteher muss Wunden in Höhe der Kampfstärkendifferenz auf die befreundeten Überlebenden am jeweiligen Standort verteilen. Diese Differenz wird auf der Kampftafel dargestellt.

Hinweis: Stirbt der letzte Überlebende eines Spielers im Kampf, wartet man bis zum Ende des Schritts „Kämpfen“ und zieht erst dann einen neuen Überlebenden.

FEINDE IN DER KOLONIE

Nach dem Schritt „Kämpfen“ wird überprüft, ob in einer Kolonie mindestens 1 feindlicher Überlebender und keine befreundeten Überlebenden sind (hilflose Überlebende zählen hierbei nicht mit). Wenn ja, sinkt die Moral dieser Kolonie sofort um 1 pro feindlichem Überlebenden in der Kolonie, egal ob in dieser Runde dort ein Kampf stattgefunden hat oder nicht. Man sollte seine Kolonie also niemals unbewacht lassen!

KAMPFWÜRFEL WERFEN

In Schritt 4 eines Kampfes wirft jeder Kolonievorsteher einen Kampfwürfel und handelt den entsprechenden Effekt ab. X ist die Zahl neben dem jeweiligen Symbol auf dem Würfel.

Effekte des Kampfwürfels

- Füge X zu deiner Kampfstärke in diesem Kampf hinzu.
- Lege sofort X Wunden auf 1 feindlichen Überlebenden, der an diesem Kampf teilnimmt.
- Bringe X Zombies ins Spiel, sobald alle Wunden durch abgehandelt worden sind.

KAMPTAFEL



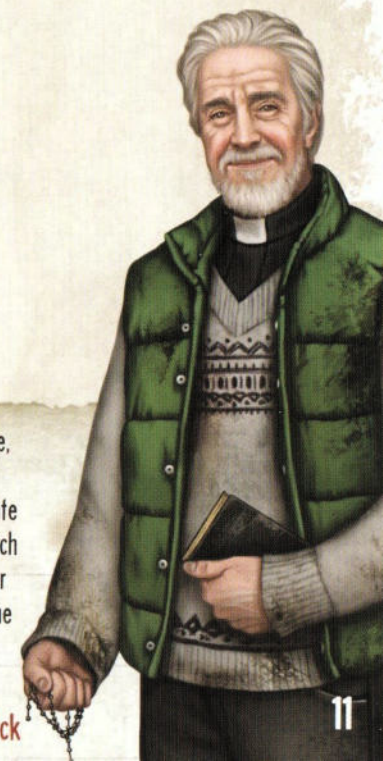
Die Kampftafel ist ein Hilfsmittel zum Vergleichen der aktuellen Kampfstärken beider Kolonien während eines Kampfes. In jedem Kampf startet der Anzeigemarkers bei 0. Sobald eine Kolonie Kampfstärke hinzugewinnt, rückt man den Marker um entsprechend viele Felder in Richtung dieser Kolonie. Siehe Beispiel auf S. 12.

TOD EINES ÜBERLEBENDEN IN DER FEINDLICHEN KOLONIE

Stirbt ein Überlebender in der feindlichen Kolonie, werden alle Karten, die er ausgerüstet hatte, dem feindlichen Kolonievorsteher gegeben. Dieser verteilt sie nach eigenem Ermessen an befreundete Überlebende in seiner Kolonie. Gibt es dort keine befreundeten Überlebenden, werden die Karten aus dem Spiel entfernt.

„Tut mir leid, Bernadette, ich kann nicht für dich stimmen. Deine Argumente sind überzeugend, doch ich fürchte, wir brauchen hier ein Skalpell, und du, meine Liebe, bist eher ein ... Bulldozer.“

Pastor Fitzpatrick



BEISPIEL: KÄMPFEN



STURMANGRIFF

WACHSAMKEIT



1. Im Supermarkt befinden sich Überlebende beider Kolonien. Kolonievorsteher A spielt „Sturmangriff“ (+3 Kampfstärke), während sich Kolonievorsteher B für „Wachsamkeit“ (+1 Kampfstärke) entscheidet. Somit liegt Kolonie A um 2 Punkte vorn.
2. Kolonie A hat 1 Überlebenden im Supermarkt: Eisenfaust. Kolonie B verfügt über 2 Überlebende: Bernadette Wilson und Scott Wheeler. Kolonie A liegt also immer noch mit 1 Punkt in Führung.
3. Scott Wheeler hat die Objektkarte „Schrotflinte“ ausgerüstet. Da außer ihm niemand eine Waffe hat, zieht Kolonie B mit Kolonie A gleich.
4. Als Nächstes werden Munitionsgebote abgegeben. Kolonie A bietet 3 Munition, Kolonie B hält nur 2 in der Hand. Damit führt Kolonie A wieder um 1 Punkt.
5. Beide Kolonievorsteher werfen einen Kampfwürfel. Kolonievorsteher A würfelt 3, während Kolonievorsteher B 1 erzielt. Kolonie B fügt Eisenfaust 1 Wunde zu, was den Ausgang des Kampfes jedoch nicht verändert. Kolonie A gewinnt den Kampf um 4 Punkte.
6. Da die Kampfstärkendifferenz 4 beträgt, verteilt Kolonievorsteher B auf Bernadette und Scott 4 Wunden. Er beschließt, jedem Überlebenden 2 Wunden zuzuteilen.

2 MUNITION ERHALTEN

Jede Kolonie legt 2 Munitionsmarker in ihren Vorrat.

ZOMBIES INS SPIEL BRINGEN

Beim Bestimmen, wie viele Zombies in einer Kolonie ins Spiel kommen, zählen feindliche Überlebende auf den Eingangsfeldern zur Gesamtzahl der Überlebenden in der Kolonie HINZU. Gibt es an einem Eingang, an dem ein Zombie ins Spiel kommt, keine freien Felder, weil ein Teil der Eingangsfelder mit Überlebenden besetzt ist, wird der Zombie nicht gesetzt. Stattdessen erleidet der Überlebende mit dem niedrigsten Einfluss an diesem Eingang 1 Wunde und wird in seine Kolonie zurückgeschickt (ohne den Infektionswürfel zu werfen).

GEMEINSAMES ZIEL ÜBERPRÜFEN

Beide Kolonien überprüfen gleichzeitig, ob sie das gemeinsame Ziel erreicht haben. Hat mindestens eine Kolonie das gemeinsame Ziel erreicht, endet das Spiel.

KOLONIEVORSTEHER WÄHLEN

In diesem Schritt wählt jede Kolonie einen Kolonievorsteher für die nächste Runde. Dazu zählt man bis 3, dann zeigen alle Spieler gleichzeitig auf den Spieler, dem sie ihre Stimme geben wollen. Wer die meisten Stimmen auf sich vereint, wird neuer Kolonievorsteher. Es ist nicht erlaubt, für sich selbst zu stimmen oder sich zu enthalten. Bei Gleichstand entscheidet der bisherige Kolonievorsteher. Mithilfe der Startspielermarker wird festgehalten, wer gerade das Amt des Kolonievorstehers bekleidet.

INFEKTIONEN UND ÜBERRANNT STANDORTE

Wird ein Standort von Zombies überrannt oder breitet sich eine Infektion aus, gelten dieselben Regeln wie im Standardspiel.

unabhängig davon, zu welcher Kolonie ein Überlebender gehört.

KARTENTEXTE INTERPRETIEREN

Wird der Standort eines Charakters mit „Nicht in der Kolonie“ oder „außer der Kolonie“ angegeben, beziehen sich dies bei der Variante „Kampf der Kolonien“ auf beide Kolonien. So kann bspw. Hawk Wheeler ihre Charakterfähigkeit „NICHT IN DER KOLONIE: ...“ nur einsetzen, solange sie sich nicht in irgendeiner Kolonie befindet.

Im Gegensatz dazu beziehen sich die übrigen Kartentexte (von Schicksalskarten und geheimen Zielkarten) stets auf die eigene Kolonie bzw. auf Überlebende und Spieler der eigenen Kolonie. Hierbei sind nie beide Kolonien gemeint. Beispiele:

- **Im Spiel** = Im Spiel und zur eigenen Kolonie gehörend
- **Auf dem Spielplan** = Auf dem Spielplan und zur eigenen Kolonie gehörend
- **Ein beliebiger Spieler** = Ein beliebiger Spieler, der zur eigenen Kolonie gehört
- **Ein Überlebender** = Ein Überlebender, der zur eigenen Kolonie gehört

Hinweis: Die Fähigkeiten der folgenden Überlebenden können nur von befreundeten Spielern und Überlebenden genutzt und nur auf diese angewendet werden: Anita Wallace, Eric Parker, Nadia Rivers und Derek Yoshida.

SIEG UND NIEDERLAGE

Genau wie bei einer Standardpartie von *Winter der Toten* gibt es nur eine Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen: Man muss sein geheimes Ziel vollständig erfüllen. In der Regel beinhaltet dies das Erreichen des gemeinsamen Ziels der Kolonie.

Fällt die Moral einer Kolonie auf 0, haben alle Spieler dieser Kolonie verloren. Trotzdem spielen sie weiter bis zum nächsten Schritt „Gemeinsames Ziel überprüfen“. Falls in diesem Schritt beide Kolonien 0 Moral haben, haben beide das Spiel verloren. Ist die Moral einmal auf 0 gefallen, kann sie nicht wieder steigen.

WEITERE MODULE

DER EINSAME WOLF

Bei ungerader Spieleranzahl kann das Modul „Einsamer Wolf“ verwendet werden. Bei diesem Modul gibt es einen Spieler, der zu keiner der beiden Kolonien gehört: den Einsamen Wolf.



Karten und Spielmaterialien aus *Kampf der Kolonien*, die unten rechts mit einer Wolfspfote markiert sind, werden nur verwendet, wenn mit dem Modul „Einsamer Wolf“ gespielt wird.

Spielaufbau mit dem Einsamen Wolf

1. Ein Spieler wird ausgewählt, um den Einsamen Wolf zu spielen.
2. Vor ihn wird der Standort „Versteck des Einsamen Wolfs“ gelegt.
3. Der gewählte Spieler zieht 1 zufällige geheime Zielkarte für den Einsamen Wolf und befolgt die darauf stehenden Aufbau-Anweisungen.
4. Die Auftragskarten für den Einsamen Wolf werden gemischt und neben das Versteck des Einsamen Wolfs gelegt.
5. Beim Austeilen der Überlebenden erhält der Einsame Wolf 5 Überlebende, von denen er sich 3 aussucht. Diese kommen ins Versteck des Einsamen Wolfs.
6. Die Moral beginnt bei 4.

Regeln für den Einsamen Wolf

In jeder Runde kommt der Einsame Wolf als Erster zum Zug, bevor die gleichzeitigen Spielzüge der anderen Spieler stattfinden. Für den Einsamen Wolf gelten alle Regeln der Spielvariante „Kampf der Kolonien“ mit folgenden Ausnahmen:

- Der Einsame Wolf hat unbegrenzt Zeit zum Ausführen seiner Aktionen.
- Die Überlebenden des Einsamen Wolfs können sich auf die Eingangsfelder beider Kolonien bewegen.
- Gibt ein Spieler Munition aus, um einen Überlebenden des Einsamen Wolfs von einem vollen Standort zu vertreiben, wird

dieser ins Versteck des Einsamen Wolfs bewegt (*ohne den Infektionswürfel zu werfen*). Sind dort alle Felder besetzt, muss der Einsame Wolf den Überlebenden an einen Standort seiner Wahl bewegen.

- Der Einsame Wolf kann einen Überlebenden an einen vollen Standort bewegen, allerdings muss er einen Aktionswürfel ausgeben, um einen feindlichen Überlebenden von dort zu vertreiben (*einen befreundeten Überlebenden kann er kostenlos wegschicken*).
- Der Einsame Wolf kann keine Munition sammeln.
- Wenn der Einsame Wolf einen Überlebenden in seine Gruppe aufnimmt, wird dieser, sofern nicht anders angegeben, ins Versteck des Einsamen Wolfs gesetzt. Hilflose Überlebende werden ignoriert. Gibt es keine freien Felder im Versteck des Einsamen Wolfs, setzt er den neuen Überlebenden an einen Standort seiner Wahl.
- Obwohl der Einsame Wolf Karten zur Abwendung der gemeinsamen Krise beisteuern darf, kann seine Moral durch den Effekt einer Krise weder steigen noch sinken.

Das Versteck des Einsamen Wolfs

Das Versteck des Einsamen Wolfs ist die Heimat seiner Überlebenden und funktioniert wie eine vereinfachte Kolonie. Auch hier gibt es einen Nahrungsvorrat, einen Abfallstapel und eine Moralleiste. Folgendes ist zu beachten:

- Nur die Überlebenden des Einsamen Wolfs können sich ins Versteck des Einsamen Wolfs bewegen.
- Unter keinen Umständen kommen Zombies in das Versteck des Einsamen Wolfs.
- Für Schicksalskarten und die Fähigkeiten von Überlebenden gilt das Versteck des Einsamen Wolfs als Kolonie.
- Der Schritt „Nahrung verteilen“ wird für den Einsamen Wolf wie gewohnt abgehandelt.
- Der Schritt „Abfall überprüfen“ wird ebenfalls wie gewohnt abgehandelt, nur dass für alle 5 Objektkarten im Abfallstapel die Moral um 1 sinkt (*nicht für alle 10*).

Kämpfen

Falls mindestens 1 Überlebender des Einsamen Wolfs an einem Standort ist, an dem es in Kürze zum Kampf kommen wird, muss der Einsame Wolf eine Entscheidung treffen.

Er kann:

1. Weglaufen. Dazu entfernt er alle seine Überlebenden von dem Standort und schickt einen nach dem anderen zum Versteck des Einsamen Wolfs zurück bzw. an einen anderen Standort, falls das Versteck voll ist (*dafür muss er wie gewohnt den Infektionswürfel werfen*).
2. Am Kampf teilnehmen. Der Einsame Wolf wählt eine Kolonie, die er im Kampf unterstützen will. Für diesen Kampf werden seine Überlebenden so behandelt, als würden sie zu der gewählten Kolonie gehören.

Hinweis: Kolonievorsteher dürfen Wunden auch auf Überlebende des Einsamen Wolfs verteilen, wenn er sie im Kampf unterstützt. Im Falle eines Rückzugs kehren Überlebende des Einsamen Wolfs ins Versteck des Einsamen Wolfs zurück (oder an einen anderen Standort, falls dieses voll ist).

Moral des Einsamen Wolfs

Die Moral des Einsamen Wolfs beginnt immer bei 4 und kann auf bis zu 5 steigen. Fällt seine Moral auf 0, hat der Einsame Wolf verloren und scheidet aus dem Spiel aus. Durch das Abschließen von Aufträgen kann der Einsame Wolf seine Moral erhöhen.

Auftragskarten

Über Auftragskarten kann der Einsame Wolf großen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Er beginnt mit 3 Auftragskarten auf der Hand und zieht eine neue nach, sobald er eine davon abgeschlossen hat. Ein Mal pro Runde, zu Beginn seines Spielzugs, darf der Einsame Wolf 1 Auftragskarte ablegen, um eine neue zu ziehen. Ist der Auftragsstapel aufgebraucht, kann er keine weiteren Karten nachziehen.

Siegbedingungen des Einsamen Wolfs

Der Einsame Wolf gewinnt, wenn er am Ende des Spiels sein geheimes Ziel erreicht hat.

SCHNELLES SPIEL

Diese Option beschleunigt die Spielvariante „Kampf der Kolonien“, indem sie alle Spielzüge unter Zeitdruck stattfinden lässt. Bei Verwendung dieser Option haben die aktiven Spieler im Schritt „gleichzeitige Aktionen“ INSGESAMT 2 Minuten Zeit für alle ihre Aktionen. Nachdem beide Spieler ihre Überlebenden bewegt haben, wird die Sanduhr umgedreht. Alle Aktion, die nicht bis zum Ablauf der Sanduhr ausgeführt werden, verfallen.


11 SPIELER

Mit dieser Option kann die Variante „Kampf der Kolonien“ mit 11 Spielern gespielt werden (5 Spieler pro Kolonie und 1 Einsamer Wolf). Dabei gelten alle normalen Regeln von „Kampf der Kolonien“ mit folgenden Ausnahmen:

- Beim Spielaufbau werden jedem Spieler 4 Startobjekte ausgeteilt (*anstatt 5*).
- Der Einsame Wolf verwendet keinen Übersichtsbogen.

MODUL: ZUFALLSOBJEKTE

Dieses Erweiterungsmodul bringt auf unkomplizierte Art und Weise etwas mehr Varianz in die Objektstapel bei Standardpartien von *Winter der Toten*. Das Modul „Zufallsobjekte“ wird folgendermaßen ins Standardspiel integriert:

1. Alle Karten mit -Symbol werden aus dem Zufalls-Objektstapel aussortiert, dann wird der Stapel gemischt.
2. Auf jeden Objektstapel kommen 5 Zufallskarten. Dann wird jeder Objektstapel gemischt und an seinen Standort gelegt.

CREDITS

MITARBEITER DER ENGLISCHEN AUSGABE

Autoren des Grundspiels

Issac Vega

Jon Gilmour

Entwickler der Erweiterung

Colby Dauch

Timothy Meyer

Weitere Entwicklung

J. Arthur Ellis

Produzenten

J. Arthur Ellis

Colby Dauch

Illustrationen

Fernanda Suarez

Texte

Colby Dauch

Timothy Meyer

Mr. Bistro

Grafikdesign

David Richards

Kendall Wilkerson

Redaktion

Timothy Meyer

Testspielleiter

Timothy Meyer

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung

Susanne Kraft

Redaktion

Sabine Machaczek

Layout und Grafische Bearbeitung

Annika Brüning

Redaktionelle Leitung

Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von

Niklas Bungardt,

Peer Lagerpusch,

Tim Leuftink,

Franziska Schuster

Vielen Dank an all die großartigen Leute von Chiayi More Fun für ihre Freundlichkeit und Geduld während der gesamten Testspielphase. Ihr seid die Besten!

TESTSPIELER

Mohamad Syed Ahmed, Lou Ann Bates, Dustin Atkinson, Rob Bailey, Katelan Bilodeau, Nicholas Bilodeau, Aaron Bird, Andrew Birdonnell, Tyler Brown, Michelle Caldwell, Matt Canaday, Ben Cancel, Aaron Casey, Craig Edward Casey, Katie Casey, Yu-Cheng Chang, Paul Chiang, Todd Chichester, Man-Kwun Chiu, Troy Cilone, John Circone, Josh Clark, John Clarke, Adrienne Collins, Jon Collins, Caleb Cox, Kristen Cox, Morgan Currie, Bridget Daniel, Jeff Daniel, Antoine Delille, Luigi DePasquale, Leah Doerflinger, Ian Doerflinger, Kathleen Donahue, Mark Duerr, Jaclyn Dupre Danee, Melanie R. Edwards, Jessica Elizabeth, Andy Englund, Matt Fick, Myles Fountain, Phil Fox, Kaylon Fraser, Brandon Freeman, Rachel Freeman, Ryan Freeman, Helene Frühwirt, Stuart Fry, Henry Fung, Ryan Gainer, Zander Galluppi, Jordan Garrett, Jon Gehrig, Tonya Gehrig, Adrien Gilles, Luis Gomez, Paul Goodrich, Nadine Grant, Matt Green, Amanda Grosheck, Graham Guenther, Erwin Habes, Bruce Hamilton, Mary Kim Harp, Matt Harp, Aaron Hauser, Alexandra Hauser, William Ho, Alex Holloway, Chris Howlett, Simon Hsu, Carl Joyce, Charlie Joyce, Jeffrey Joyce, Jenny Joyce, Jodi Joyce, Thomas Katter, Robin Khamsi, Amy Kittel, Chad Kittel, Garrett Klever, Michael Kohlhepp, Matias Korman, Tracy Krause, Mitsuyo Kurosawa, Anthony Le, Lawrence Lee, Colin Leitch, Megan Lloyd, Todd Logsdon, Chris Low, Tila Maceira-Klever, Tila M Maceira-Klever, Ryan Malone, Amanda Martone, Jenny Martone, Jason McHargue, Eric Meyers, Darion Miller, Masroor Mohammed, Charly Montes, Fernando Montes, Brian Montross, Erik Mooney, Jasmine Morales, Sarah Naslund, Ryan Neumann, Thanh Ngu, Chris Noda, Kendall Oswald, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Dalton Palmer, Nathan Panciroli, Stephanie Panciroli, Katie Paquette, Daniel Parish, Tirth Patel, Elan Pavlov, Megan Peacock, James Peterson, Katie Phelps, Greg Phillips, Meagan Polny, Andy Pronsati, Katie Pronsati, Aaron Ramirez, Evan Ray, Thomas Redden, Sara Joy Richards, Daniel Richardson, Simon Roadhouse, Adam Roberts, Marcel Roeloffzen, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Andrew Schaff, Heather Simmons, Brady Sisenglath, Devona Sisenglath, Jimmy Sisenglath, Micky Sisenglath, Jeremy Skrdla, Lucas Smart, Daniel Snyder, Andrea Stachel, Benjamin Lewis Stark, Adam Steele, Andrew Steele, Richenda Steele, Micheal Stempf, Stephanie Stempf, Phearro Sunly, Ryan Swanigan, Rob Tarr, Anthony Tasselli, Paul Tessmann, Dane Thornton, Caleb Tolin, Hieu M. Trinh, Aaron Turner, Vijay Umashanker, André van Renssen, Robyn Veneau, Jeramy Vincent, Christoph Weber, Markus Weger, Michael Williams, Ben Williss, David Williss, Akira Wood, Angela Wood, Cailin Wood, Ron Wood, Sonja Wood, Ron Wood Sr., Kyle Yasinski, Felix Yeh Ben Zettl, Brandon Zirkel, Bryan Zirkel, Jen Zirkel, YunYun Zou



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee

Friedrichstraße 47

45128 Essen

service@asmodee.com

WWW.ASMODEE.COM

© 2017 Plaid Hat Games. Dead of Winter, Warring Colonies, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. Plaid Hat Games is a division of Asmodee North America, Inc. German version published by Asmodee GmbH. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.