Spielbestandteile:

1 Spielbrett
6 Spielfiguren (je eine in sechs verschiedenen Farben)
24 Spielerchips
12 Barrikadenhalter
6 *Player*-Karten[1]
30 *Combat*-Karten[1]
102 *Action*-Karten[1]
12 *House*-Karten[1]
100 Zombies
1 Würfel, 12-seitig

Ziel des Spiels:

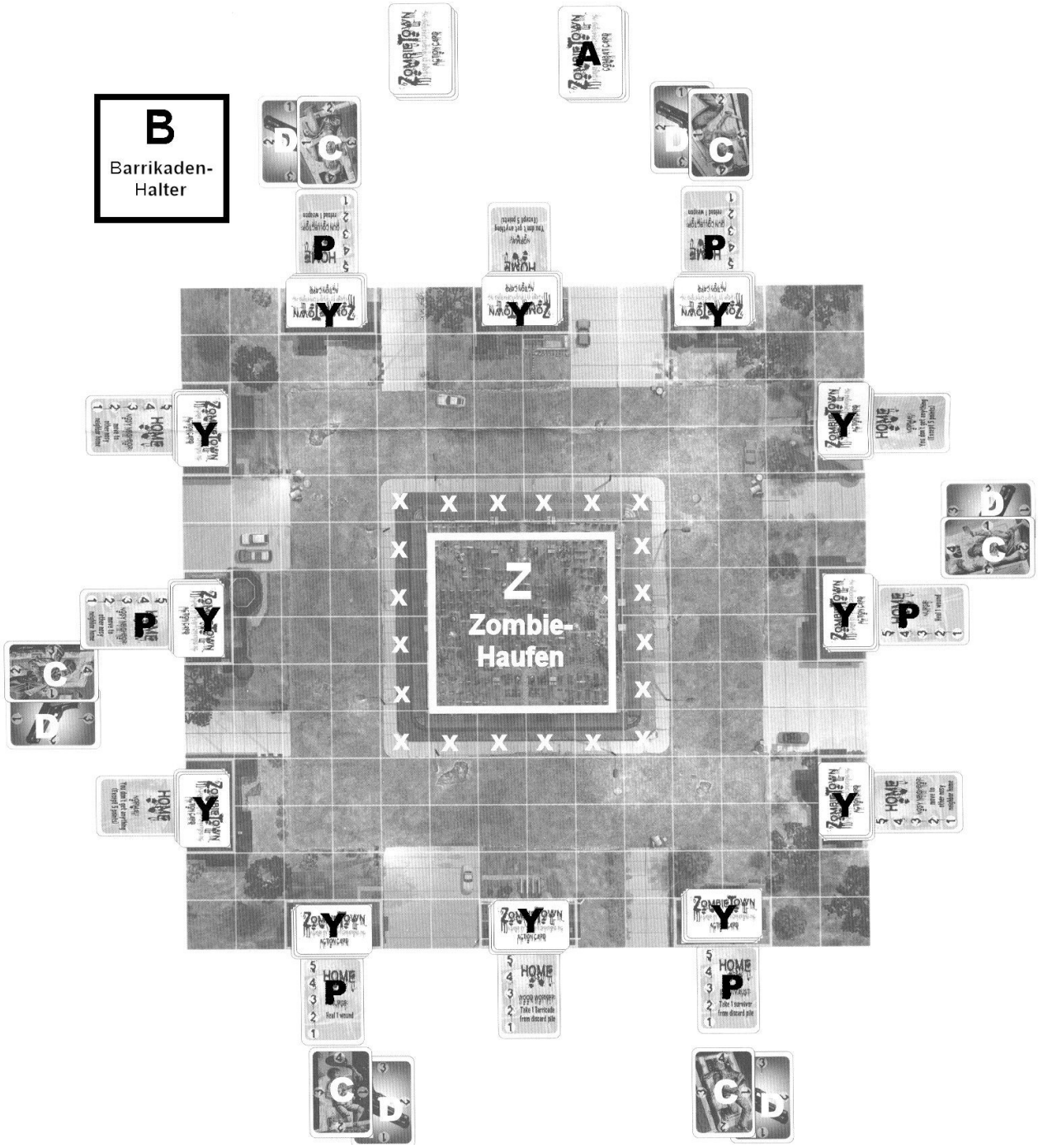
Ziel des Spiels ist es, 10 Tage lang den Einfall der Zombies zu überleben und dabei die meisten Punkte zu sammeln. (Bei Spielen mit 6 Mitspielern wird dazu geraten, nur bis zu Tag 8 zu spielen.)

Spielvorbereitung und -aufbau (Siehe Illustration auf der nächsten Seite):

- Legen Sie das Spielbrett auf einen Tisch, so dass es für alle Spieler gut erreichbar ist.
- Sortieren Sie die Karten nach *House*-, *Combat*-, *Action*- und *Player*-Karten (gemäß der Beschriftung auf der Kartenrückseite).
- Mischen Sie die *Combat*-Karten und legen Sie sie verdeckt neben das Spielbrett (Buchstabe **A** in der Illustration).
- Legen Sie die Barrikadenhalter neben das Spielbrett, möglichst so, dass alle Spieler sie gut erreichen können (**B** in der Illustration).

1 Die Kartenbeschriftungen werden jeweils so wie auf den Karten zu finden angegeben (d.h. auf Englisch), um so schneller deutlich zu machen, welche Spielkarten jeweils gemeint sind.

- Legen Sie die Zombies in einem Haufen auf den Friedhof (**Z**). Setzen Sie jeweils einen Zombie auf jedes der quadratischen Felder, die den Friedhof umgeben (in der Illustration sind diese Felder mit einem **X** markiert).
- Jeder Spieler wählt nun eine *Player*-Karte und legt sie mit der höchsten Zahl nach oben vor sich hin (**C**). Dann nimmt sich jeder Spieler eine Spielfigur sowie die 4 Spielerchips der entsprechenden Farbe. Legen Sie alle ungenutzten Chips und Spielfiguren zurück in die Verpackung.



- Beginnend mit dem jüngsten Spieler setzt nun jeder Spieler seine Figur und einen der Spielerchips in ein Gebäude, um es so als »Heimatbasis« (**P**) in Besitz zu nehmen. Gebäude sind durch ihre gelbe Umrandung (**Y**) erkennbar. Bei Bewegungen über das Spielfeld zählen Gebäude jeweils als *ein* Feld.

- Jeder Spieler erhält eine Waffenkarte mit drei Schüssen aus dem *Action*-Kartenstapel und legt sie so vor sich hin, dass sie, mit der »3« nach oben, unter der *Player*-Karte liegt (**D**).
- Mischen Sie die *House*-Karten und teilen Sie jeweils eine an jedes Gebäude aus. Platzieren Sie die Karten beim betreffenden Gebäude je so unter dem Spielbrett, dass die Zahl »5« sowie die jeweilige Beschreibung sichtbar ist (siehe Illustration).
- Mischen Sie die *Action*-Karten und teilen Sie jeweils 6 an jeden Mitspieler aus. Jeder Spieler wählt dann 3 der 6 Karten aus und behält diese auf der Hand. Die Spieler dürfen zum jetzigen Zeitpunkt keine *Ereignis*-Karten[2] in der Hand behalten. Erhält ein Spieler weniger als drei Nicht-*Ereignis*-Karten, muss er die *Ereignis*-Karten ablegen und so lange aus dem *Action*-Kartenstapel nachziehen, bis das Limit von drei Karten erreicht ist und sich keine *Ereignis*-Karten mehr darunter befinden. Alle Karten, die nicht auf der Hand behalten werden, kommen zurück in den Stapel.
- Mischen Sie die *Action*-Karten neu und teilen Sie jeweils 9 Karten jedem Gebäude zu, das nicht von einer Spielfigur besetzt ist. Bei einem Spiel mit 5 oder 6 Mitspielern teilen Sie zusätzlich auch jeweils 3 Karten den Heimatbasis-Häusern der Spieler zu. Bei nur 3 oder 4 Mitspielern erhalten die Gebäude der Spieler keine zusätzlichen Karten.
  Allgemein sollten Spielfiguren und/oder Spielerchips auf die betreffenden *House*-Karten gesetzt werden, um so einfacher an die *Action*-Karten gelangen zu können.
- Bestimmen Sie zufällig, welcher Spieler beginnt (Münzwurf, Würfeln, Streichholzziehen, Kirschkernweitspucken, Wahl der irritierendsten Schuhfarbe... vielleicht fallen Ihnen noch weitere Möglichkeiten ein. Aber übertreiben Sie's nicht.) Der beginnende Spieler ist der »Zeitwart« (bzw. die »Zeitwärterin«) – er nimmt den 12-seitigen Würfel zu sich und legt ihn mit der »1« nach oben, um so »Tag 1« anzuzeigen. Der »Zeitwart« (oder die »Zeitwärterin«) setzt den Tageszähler jeweils um einen Tag hoch, bevor er eine neue Spielrunde beginnt.

Das Spiel:

- Beginnend mit dem ersten Spieler darf jeder Spieler seine Figur pro Runde maximal 3 Freischritte weiterbewegen sowie bis zu 3 zusätzliche Aktionen ausführen (siehe unten). Die Reihenfolge ist hierbei egal, ***eine Bewegung darf jedoch nicht für eine Aktion unterbrochen werden.***[3] Einzelne Aktionen dürfen in jeder Runde mehrfach ausgeführt werden, d.h. jede Aktion ist pro Runde nicht nur einmal sondern maximal dreimal zulässig. Anmerkung: bei Bewegungen über das Spielfeld kann ein Haus von jeder Seite aus betreten und auch zu jeder Seite wieder verlassen werden; man ist hierbei nicht auf die Vorderseite des Gebäudes beschränkt.
- Nach Abschluss seines Zugs darf jeder Spieler höchstens 3 Karten auf der Hand haben. Hält man mehr Karten, sind so viele Karten abzulegen, bis nur noch drei Karten übrig bleiben. Die abgelegten Karten verfallen in diesem Fall.

2 *Ereignis*-Karten sind spezielle, nicht gesondert beschriftete, *Action*-Karten. Die Ereignis-Karten werden auf Seite 13 einzeln aufgeführt und erklärt.

3 Das bedeutet: Wird eine Bewegung für eine Aktion unterbrochen, bevor die maximale Schrittzahl ausgeschöpft wurde, gilt die Bewegung als beendet. Beispiel: die Reihenfolge *Freischritte-Aktion-Aktion-Aktion* ist ebenso zulässig wie *Aktion-Freischritte-Aktion-Aktion* oder *Aktion-Aktion-Aktion-Freischritte* usw. Die maximal 3 Freischritte müssen jedoch am Stück absolviert werden, d.h. die Reihenfolge *1 Freischritt-Aktion-2 Freischritte-Aktion-Aktion* wäre nicht zulässig.

- Sobald ein Spieler seinen Zug beendet hat, d.h. seine gewünschten und erlaubten Bewegungen und Aktionen ausgeführt hat, bewegt er eine der aktuellen Tageszahl (die Zahl auf dem Würfel des »Zeitwarts«/der »Zeitwärterin«) entsprechende Anzahl Zombies um je ein Feld vorwärts. Das bedeutet beispielsweise, dass an Tag 7 jeder Spieler nach Ende seines Zugs sieben Zombies um je ein Feld weiterbewegt. Einschränkungen sind unter **Zombie-Bewegungen** aufgeführt.

Aktionen:

Folgende Aktionen sind während des Spiels erlaubt. Jeder Spieler darf pro Spielrunde maximal drei dieser Aktionen ausführen. Es ist auch erlaubt, Aktionen mehrfach auszuführen, wobei jede Ausführung als eine verbrauchte Aktion zählt.

1. Bewegen der Spielfigur um weitere maximal 3 Felder. (Dies gilt zusätzlich zu den oben beschriebenen Freischritten und zählt als 1 Aktion.) Wie schon bei den Freischritten kann eine solche Bewegung nicht zum Ausführen einer anderen Aktion unterbrochen werden. Um die in Gebäuden abgelegten *Action*-Karten leichter ziehen zu können, sollten die Spielfiguren auf den *House*-Karten statt auf dem Spielbrett abgestellt werden. Jedes Gebäude gilt bei Bewegungen als ein Feld.
   - Man darf sich *nicht* durch einen Zombie hindurch bewegen. Außerdem kann man nicht in ein mit drei Barrikaden (sprich: drei Barrikadenkarten, siehe unten) verrammeltes Haus eintreten, es sei denn, man besitzt dieses Haus selbst. Aus einem Haus mit drei Barrikaden heraus kann man sich jedoch in jedem Fall frei bewegen.
   - Man darf sich *nicht* auf ein Feld bewegen, auf dem ein Zombie steht, wenn man keine Aktion mehr übrig hat, mit der man gegen diesen Zombie kämpfen kann. Das gilt natürlich in verschärfter Form für Felder, auf denen mehrere Zombies stehen, die sich sonst an Hirn und Eingeweiden des Spielers delektieren würden.
   - Die Spielfiguren der Spieler dürfen unter keinen Umständen auf den Friedhof bewegt werden. Schon die Idee ist krank und widert den Autor dieser Zeilen an.
   - Wenn man ein Gebäude betritt, in dem sich ein anderer Spieler befindet, kann man ihn unbescholten lassen und muss nicht gegen ihn kämpfen. Wenn allerdings der bereits im Haus befindliche Spieler kämpfen will, muss man gegen ihn kämpfen und sich verteidigen. Wollen beide Spieler lieber nicht kämpfen, kann der neu ins Haus gekommene Spieler sich dort umschauen, d.h. zum Beispiel die dort liegenden Karten aufnehmen.
2. Ziehen einer der Karten, die sich im aktuell besetzten Haus befinden. Sofern es sich nicht um eine Ereignis-Karte handelt, kann man sie auf die Hand nehmen oder sie (mit Beschreibung/Motiv nach unten) wieder zurücklegen. Dabei steht es dem Spieler frei, ob er sie auf den Stapel legt oder darunter. Handelt es sich um eine *Ereignis*-Karte, kann man sie entweder auf die Hand nehmen, oder das Ereignis sofort auslösen. Zurücklegen ist bei *Ereignis*-Karten nicht erlaubt. »Zombie«-Ereignisse können *nicht* auf die Hand genommen werden und lösen sich sofort selbsttätig aus – der Spieler muss sich in diesem Fall sofort gegen den plötzlich auftauchende Zombie verteidigen, bevor er seinen Spielzug fortsetzt.

- Auch wenn man die Karte ungenutzt zurück ins Gebäude legt, zählt das Aufnehmen der Karte als 1 Aktion (das Zurücklegen allerdings nicht).
- *Ereignis*-Karten, die sofort ausgelöst werden, zählen nicht als Aktion.

3. Spielen einer in der Hand gehaltenen Nicht-*Ereignis*-Karte. Weitere Details siehe **Beschreibung der *Action*-Karten** weiter unten.

4. Beginnen eines Kampfs gegen einen Spieler, den Überlebenden eines Spielers (siehe **Beschreibung der *Action*-Karten**) oder einen Zombie. Siehe **Kampfregeln**.

5. Niederreißen einer benachbarten Barrikade. Pro Aktion darf man 1 Barrikade (d.h. eine Barrikadenkarte) niederreißen.
- Man darf nur Barrikaden einreißen, die direkt neben dem Feld liegen, das man mit seiner Spielfigur besetzt (sprich: man muss sich direkt außerhalb des betroffenen Gebäudes befinden).
- Wenn die Barrikade mit einer Sprengfalle gesichert ist (d.h. sie trägt Aufschrift »Trap: 1« oder »Trap: 2«), nimmt der Spieler beim Niederreißen einen Punkt Schaden.
- Alle entfernten Barrikadenkarten sind auf den Stapel abgelegter und verfallener *Action*-Karten zu legen.

6. »Einlagern« beliebig vieler auf der Hand gehaltener Karten im aktuell von der Spielfigur besetzten Haus.
- Karten, die auf diese Weise »eingelagert« werden, werden mit dem Motiv nach unten abgelegt. Sie sollten im Verhältnis zum Gebäude vertikal statt horizontal liegen, so dass sie von dem noch nicht erkundeten Kartenstapel im Gebäude unterscheidbar sind.

7. Aufnehmen beliebig vieler »eingelagerter« Karten aus einem Gebäude. Beliebig viele davon können daraufhin eingesetzt und/oder zurück auf die Hand genommen werden, sofern nicht mehr als drei Aktionen pro Runde ausgeführt werden und am Ende des Spielzugs nicht mehr als drei Karten in der Hand verbleiben.
- Die Spielfigur muss hierzu im selben Gebäude stehen, in dem sich auch die »eingelagerten« Karten befinden.
- Wenn ein Spieler ein Gebäude verliert, verliert er auch seine dort »eingelagerten« Karten. Diese werden dann unter den anderen (unerkundeten) Kartenstapel im selben Gebäude gelegt.

8. Abgeben einer Waffe, die man auf der Hand gehalten oder mit seiner Spielfigur getragen hat, an einen der eigenen Überlebenden, der sich am selben Ort befindet. Die Anzahl der verbleibenden Kugeln ändert sich hierbei nicht.

9. Einem der eigenen Überlebenden die Waffe abnehmen. Der Überlebende muss sich am selben Ort wie die Spielfigur befinden und die Waffenkarte muss daraufhin unter die eigene *Player*-Karte gelegt werden, d.h. sie darf nicht auf die Hand genommen werden. Die Anzahl der verbleibenden Kugeln ändert sich hierbei nicht.

10. Abholen eines zuvor vom Spieler abgelegten Überlebenden, der sich am selben Ort wie die Spielfigur befindet. Die Überlebendenkarte wird hierbei mit zur eigenen *Player*-Karte gelegt.

11. Platzieren eines die eigene *Player*-Karte begleitenden Überlebenden im aktuellen Gebäude.

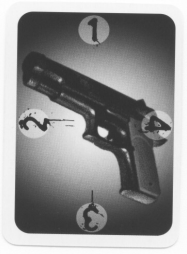
12. Nutzen der Spezialfähigkeit eines Hauses, das man besitzt und in dem man sich befindet. Jedes Mal, wenn man eine solche Spezialfähigkeit nutzt, muss man die betreffende *House*-Karte weiter unter das Spielbrett schieben, so dass die nächst niedrigere Zahl am weitesten oben (d.h. dem Spielbrett am nächsten) ist.

- In jedem Haus kann die Spezialfähigkeit höchstens 5 mal von jedem Besitzer genutzt werden.
- Verliert man den Besitz an einem Haus, wird die *House*-Karte zurück auf 5 gesetzt. Ein möglicher neuer Besitzer kann die Spezialfähigkeit dann wieder maximal 5 mal nutzen. Dies gilt auch für den alten Besitzer, sollte dieser das betroffene Haus zurückerobern.
- **Die *House*-Karten** dürfen nur vom Besitzer des Hauses genutzt werden.
  - *Survivalist [Rüdiger Nehberg]:* Aufnehmen eines Überlebenden vom Stapel abgelegter (d.h. genutzter bzw. verfallener) *Action*-Karten. Die Karte wird auf die Hand genommen.
  - *Wood Worker [Holzarbeiter]:* Aufnehmen einer Barrikadenkarte vom Stapel abgelegter (s.o.) *Action*-Karten. Die Karte wird auf die Hand genommen.
  - *Nosy Neighbor [Neugieriger Nachbar]:* Der Spieler darf sich mit seiner Spielfigur in ein beliebiges anderes *Nosy Neighbor*-Haus begeben, auch wenn dieses gut verbarrikadiert oder anderweitig besetzt ist.
  - *Gun Collector [Waffennarr]:* Aufladen von 1 Waffe, d.h. eine der Waffenkarten des Spielers (oder eines seiner Überlebenden) darf zurück auf den höchsten Wert gedreht werden.
  - *Nurse [Krankenschwester]:* Heilen von 1 Wunde, d.h. der Spieler dreht seine *Player*-Karte zurück, so dass ein Gesundheitspunkt mehr angezeigt wird.
  - *Normal:* Dieses Haus hat keine besonderen Fähigkeiten. Es bringt aber in jedem Fall 5 Siegpunkte. Alle anderen Gebäude bringen je nur so viele Siegpunkte wie Spezialfähigkeitennutzungsvorgänge übrig sind. Siehe **Wer hat gewonnen?** weiter unten.

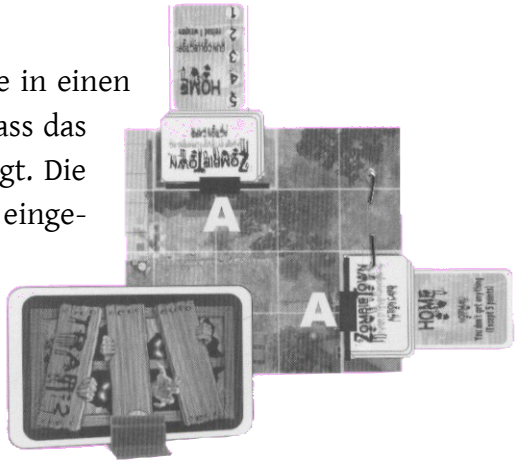
Beschreibung der Action-Karten

- **Überlebender** – Ein Überlebender darf entweder in einem aktuell von der eigenen Spielfigur besetzten Gebäude ausgespielt oder neben die eigene *Player*-Karte gelegt werden. Wird der Überlebende neben die *Player*-Karte gelegt, begleitet er den Spieler, d.h. er befindet sich immer an derselben Position wie dessen Spielfigur. Wird der Überlebende neben eine *House*-Karte gelegt, bleibt er in dem Gebäude zurück und kann es gegen andere Spieler und Zombies verteidigen. Erkundet ein Spieler den Kartenstapel eines Gebäudes in Begleitung von Überlebenden (d.h. die Überlebendenkarte ist neben der *Player*-Karte abgelegt), darf er bei jeder Kartenzieh-Aktion pro begleitendem Überlebenden 1 weitere Karte aufnehmen und anschauen. Auf die Hand genommen bzw. genutzt werden darf jedoch nach wie vor nur eine Karte. Die andere(n) Karte(n) gehören zurück in den Stapel, d.h. je nach Spielerwunsch darunter oder darauf.

- **Waffe** – Eine solche Karte wird wenn sie ausgespielt wird unter die *Player*-Karte oder unter eine Überlebendenkarte gelegt, und zwar zunächst mit der höchsten Zahl nach oben. Die aufgedruckten Zahlen geben die Anzahl Schüsse der Waffe an. Jeder Spieler darf mit seiner Figur höchstens 2 Waffen tragen, jeder Überlebende kann maximal 1 Waffe bei sich führen. Auch leere Waffen (durch Umdrehen der Karte zu kennzeichnen) dürfen weiter getragen und später neu geladen werden. Bitte beachten: auch leere Waffen gelten zur Überraschung vieler als Waffen, werden also beim »Tragelimit« mitgezählt. Das heißt eine Spielfigur, die zwei leere Waffen mit sich führt, muss erst eine dieser Waffen fallen lassen, bevor ihr eine neue Waffe gegeben werden kann. Das Fallenlassen einer leeren Waffe ist jederzeit möglich ohne dass dies eine Aktion kostet. Hat eine Waffenkarte die Aufschrift »Draw 2«, darf der Spieler bei jedem Schuss 2 Karten von *Combat*-Kartenstapel nehmen und davon diejenige auswählen, die er einsetzen will (siehe auch **Kampfregeln** weiter unten). Die zweite Karte verfällt.



- **Barrikade** – Barrikaden werden ausgespielt, indem sie in einen der Barrikadenhalter gestellt werden, und zwar so, dass das Kartenmotiv zum Haus (also zum Spielbrettrand) zeigt. Die Karte muss so in den Halter gesteckt werden, dass die eingekreiste Zahl auf der Karte vom Halter verdeckt wird. Dieser Wert gibt an, wie vielen Zombies die Barrikade widersteht (siehe unten). Die Barrikade ist mit dem Halter vor das Gebäude zu stellen, in dem sich der Spieler aufhält, der die Barrikade errichtet (siehe **A** in der nebenstehenden Illustration). Es dürfen höchstens 3 Barrikadenkarten in jeden Halter gesteckt werden (das bedeutet auch, dass maximal 3 Karten pro Gebäude aufgestellt werden dürfen). Wenn eine zusätzliche Karte in einen Halter gestellt wird, muss diese jeweils auf der Seite hinzugefügt werden, die dem Friedhof am nächsten liegt. Die eingekreisten Zahlen zur Widerstandsfähigkeit der einzelnen Barrikaden werden dabei aufaddiert. Beispiel: wird ein Haus durch Barrikaden mit den Werten 3, 4 und 1 geschützt, dann brechen diese erst dann zusammen, wenn sich mehr als 3 + 4 + 1 = 8 Zombies auf den Feldern befinden, die das Haus direkt umgeben (diagonal zum Haus liegende Felder gelten hierbei nicht als direkt benachbart).



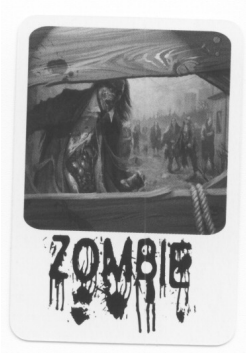
Die zusätzliche Aufschrift »Trap: 1« bzw. »Trap: 2« auf einigen Karten kennzeichnet Barrikaden, die mit einer Sprengfalle versehen sind. Wird eine solche Karte von einem Spieler eingerissen, nimmt er in jedem Fall einen Punkt Schaden. Weichen die Barrikaden eines Gebäudes vor einer Übermacht Untoter, töten diese Fallen jeweils so viele Zombies wie durch die Zahl angegeben. Beispiel: Ein Haus ist durch eine Barrikade ohne Falle, eine mit »Trap: 2« und eine mit »Trap:1« gesichert. Wird die Zombiearmee außerhalb des Hauses übermächtig (siehe oben), töten die Fallen insgesamt 0 + 2 + 1 = 3 der einmarschierenden Untoten. Die so beseitigten Zombies gelten als vom Besitzer des betroffenen Hauses getötet.

Man darf keine einzelne Barrikade aufstellen, deren Wert unter der Anzahl von Zombies liegt, die das Gebäude bereits direkt umzingelt haben. Es ist allerdings erlaubt, mehrere Aktionen

einzusetzen, um so direkt hintereinander mehrere Barrikaden zu errichten, deren kombinierter Wert ausreicht, um den Zombies zu widerstehen, die das Gebäude belagern (siehe oben). *Anmerkung:* Die Widerstandswerte der Barrikaden werden erst dann öffentlich gezeigt, wenn die Barrikaden niedergerissen werden, nicht vorher. Es ist außerdem möglich, dass ein Spieler, der auf derselben Seite des Spielbretts sitzt, »zufällig« sieht, dass die erste Barrikade mit einer Sprengfalle versehen ist; die Spieler dürfen aber keine besonderen Anstrengungen unternehmen, um diese Information zu erhalten. Das wäre einerseits unfair und würde Schande auf den spionierenden Spieler *und* seine Familie bringen; andererseits hat dies bei Testspielen häufig zu für alle Beteiligten mehr als peinlichen Vorfällen unter dem Spieltisch geführt.

- **Feuerwerk** – Diese Karte darf für jedes beliebige Gebäude ausgespielt werden (unabhängig davon, wer es besitzt und ob der das Feuerwerk zündende Spieler sich gerade in dem Gebäude befindet) und gilt jeweils eine Runde lang, wonach sie verfällt. Während des Feuerwerks dürfen sich keine Zombies direkt auf das mittels Feuerwerk festlich beleuchtete Gebäude zubewegen. Allerdings dürfen sich die Zombies dem jeweiligen Nachbargebäude nähern; dies gilt nicht als Bewegung hin zum befeuerwerkten Gebäude. Man kann wenn nötig eine Direkter-Weg-Methode anwenden: würde der Zombie bei weiterer Bewegung in dieselbe Richtung auf das Gebäude treffen, dann darf er sich nicht in diese Richtung bewegen.

- ***Ereignis*-Karten** – Allgemein zählen diese Karten *nicht* als Aktionen. Erscheint eine einzelne *Ereignis*-Karte beim Ziehen mehrerer Karten (möglich wenn der Spieler von einem Überlebenden begleitet wird, s.o.), kann sie zurück in den *Action*-Kartenstapel desselben Gebäudes gelegt werden ohne dass das Ereignis geschieht (siehe oben). Ein Spieler, der eine Ereignis-Karte zieht, kann sich auch entscheiden, diese auf die Hand zu nehmen und später auszulösen. Eine Ausnahme bilden die *Zombie*-Karten (siehe Abbildung), die sofort Gültigkeit erlangen. **Auf die Hand genommene Karten dürfen in einer der nächsten Runden »umsonst« ausgespielt werden, ohne dass dies eine Aktion kostet.**
  Werden Karten aufgrund der Anweisung einer *Ereignis*-Karte gezogen (z.B. »Nimm eine zufällige Karte aus irgendeinem Gebäude«, siehe auch **Beschreibung der *Ereignis*-Karten** weiter unten), geschehen Ereignisse der gezogenen Karten mit sofortiger Wirkung, d.h. so gezogene Karten dürfen *nicht* auf die Hand genommen werden.



Kampfregeln:

Verteidigung: Wenn sich ein Spieler gegen einen Zombie oder einen anderen Spieler verteidigt, zählt diese Kampfhandlung nicht als Aktion. Betritt ein Zombie ein Feld bzw. ein Gebäude, in dem sich eine Spielfigur befindet, muss der betreffende Spieler sofort gegen den Zombie kämpfen oder direkt Schaden nehmen. Entscheidet sich der Spieler, kampflos Schaden zu nehmen (z.B. um Kugeln zu sparen oder einfach zu zeigen was für ein harter Kerl er bzw. was für ein hartes Mädel sie ist), muss er sofort weglaufen, d.h. sich 3 Felder weg vom Zombie bewegen (was den Eindruck des harten Kerls bzw. Mädels vermutlich direkt wieder relativiert). Wenn die Spielfigur von einem Überlebenden begleitet wird, kann der Spieler auch zuerst diesen opfern statt selbst Schaden zu nehmen. Danach gilt wiederum, dass die Spielfigur sofort 3 Felder weit weglaufen muss. Ein begleitender Überlebender kann auch statt des Spielers selbst gegen einen Zombie kämpfen, der das Feld betritt, auf dem sich die Spielfigur befindet. **Anmerkung: Bei der Verteidigung darf man frei zwischen den mitgeführten Waffen hin und her wechseln; dies schließt die Waffen begleitender Überlebender mit ein.**

Angriff: Als Aktion kann man sich, sofern man bewaffnet ist, dazu entschließen, gegen einen Zombie, einen anderen Spieler oder den Überlebenden eines anderen Spielers zu kämpfen. Andere Spieler und deren Überlebende müssen sich auf demselben Feld befinden, damit sie angegriffen werden können. Zombies dürfen auch dann angegriffen werden, wenn sie bis zu 2 Felder entfernt stehen. Auch aus einem verbarrikadierten Haus heraus kann man auf Zombies schießen, die sich in Schussweite befinden. Ein Spieler darf *nicht* angreifen wenn er unbewaffnet ist oder wenn seine Waffe(n) leer sind.

Wenn man gegen einen **Zombie** kämpft, schießt man eine Kugel ab, indem man eine der zur eigenen *Player*-Karte gehörigen Waffenkarten so dreht, dass sie anzeigt, dass man einen Schuss abgegeben hat (sprich: so drehen, dass die nächst niedrigere Zahl nach oben zeigt). Dann zieht der Spieler eine Karte vom *Combat*-Kartenstapel. Ist die auf der gezogenen Karte angegebene Distanz[4] gleich oder größer der Distanz zum Ziel, hat der Spieler den Zombie erfolgreich getötet. Ein schwacher Trost, angesichts der stetig nachrückenden Zombiehorde, aber immerhin. Hat der Spieler allerdings eine »Jammed«-Karte (»Ladehemmung«) oder eine Karte, deren Wert niedriger ist als die Distanz zum anvisierten Zombie, war die Tötung nicht erfolgreich. Der Spieler kann nun eine weitere Kugel abschießen, d.h. erneut eine Karte ziehen. Alle Kugeln, die von derselben Waffe abgefeuert werden, um einen Zombie zu töten, zählen insgesamt als eine Aktion. Sobald im Angriff die Waffe gewechselt wird um einen Gegner (Zombie, Spieler, Überlebender) zu treffen, gilt dies als gesonderte Aktion.

Wenn man sich im Kampf mit einem **anderen Spieler** befindet, müssen beide Spieler eine Kugel feuern und eine *Combat*-Karte zu ziehen. Der Spieler mit der höchsten angegebenen Distanz (»Jammed«-Karten haben dabei den geringsten Wert) fügt dem anderen Spieler einen Schadenspunkt zu. Bei Gleichstand ziehen beide Spieler eine weitere Karte (ohne hierfür eine weitere Kugel abgeben zu müssen). Nach jedem Durchgang haben beide Spieler die Möglichkeit, sich auf ein

4 Es gibt *Combat*-Karten mit folgenden Angaben: »Same Square« (»Gleiches Feld«), »1 Square Away« (»1 Feld entfernt«), »2 Squares Away« (»2 Felder entfernt«) und »Jammed« (»Ladehemmung«).

benachbartes Feld zurückzuziehen. Ist der angegriffene Spieler unbewaffnet (dies schließt den Fall ein, dass er ausschließlich leere Waffen bei sich trägt), muss der Angreifer nach wie vor eine Kugel abgeben und eine Karte ziehen. Sofern der Angreifer keine »Jammed«-Karte zieht, nimmt der Angegriffene automatisch einen Punkt Schaden und muss sich 3 Felder weit vom Ort der Auseinandersetzung entfernen. Hat der Angreifer »Jammed« gezogen, kann er eine weitere Kugel abfeuern.

Kämpft man gegen einen **Überlebenden**, läuft der Kampf wie der gegen einen anderen Spieler ab, sofern der Überlebende bewaffnet ist. Der Besitzer des Überlebenden zieht gemeinsam mit dem angreifenden Spieler eine Karte vom *Combat*-Stapel. Wird einem Überlebenden Schaden zugefügt, gilt er sofort als getötet und ist, ebenso wie die von ihm getragene Waffe, beiseite zu legen. Ein unbewaffneter (oder nur mit einer leeren Waffe ausgestatteter) Überlebender gilt sofort als getötet sofern der Angreifer keine »Jammed«-Karte zieht. Verliert der Angreifer gegen einen Überlebenden, nimmt er einen Punkt Schaden. Wenn er trotzdem noch nicht genug hat, kann er danach weiter gegen denselben Überlebenden kämpfen.

Ein Überlebender darf *nicht* selbst (als Aktion) angreifen, kann aber (vorausgesetzt sein Besitzer will dies) gegen andere Spieler kämpfen, sobald sie das Gebäude betreten, in dem der Überlebende sich aufhält.

Wenn die letzte *Combat*-Karte benutzt wurde, wird der *Combat*-Stapel neu gemischt und erneut benutzt.

Schaden nehmen:

Die *Player*-Karte jedes Spielers liegt zu Beginn des Spiels so, dass die »4« nach oben zeigt, d.h. jeder Spieler hat anfangs volle Gesundheit. Jedes Mal wenn ein Spieler Schaden nimmt, dreht er seine Karte auf die nächst niedrigere Zahl. Hat er bereits »1« erreicht und wird ein weiteres Mal verwundet, stirbt die Spielfigur und der Spieler ist aus dem Spiel. Die Spielfigur, ihre Waffen, alle sie begleitenden Überlebenden (und deren Waffen) sowie alle vom Spieler auf der Hand gehaltenen Karten verfallen mit sofortiger Wirkung und sind beiseite zu legen. Andere vom Spieler platzierte Elemente bleiben im Spiel. Dies gilt insbesondere für Barrikaden und Überlebende, die vom Spieler vor bzw. in Häusern platziert wurden. Diese Überlebenden bleiben in den Gebäuden und verteidigen sich selbst und die Häuser wie vor, auch wenn der Spieler ausgeschieden ist. Scheidet ein Spieler aus, weil seine Spielfigur stirbt, kann er das Spiel auch *nicht* mehr gewinnen, egal wie viele Siegpunkte er theoretisch hätte. (Oberstes Ziel des Spiels ist es schließlich, die 10 Tage *lebendig* durchzustehen.)

Ein Spieler nimmt dann Schaden, wenn er a) einen Kampf gegen einen anderen Spieler oder einen Überlebenden verliert, b) er keine Munition mehr hat und unfähig ist, einen Zombie zu töten, der sich auf demselben Feld wie seine Spielfigur befindet, oder wenn er c) eine von einem anderen Spieler aufgestellte Barrikade niederreißt, die mit einer Sprengfalle gesichert ist (durch das Wort »Trap« auf der Barrikade gekennzeichnet; die dahinter stehende Zahl ist dabei unerheblich).

Nimmt ein Überlebender Schaden, gilt er als getötet und die Karte gehört auf den Haufen verfal-

lener und abgelegter *Action*-Karten.

Tötet ein Spieler einen Zombie, nimmt er die Zombie-Figur und legt sie auf seinen persönlichen »Erledigte Untote«-Haufen. Diese Zombies werden am Ende des Spiels mitgezählt um den Gesamtpunktestand des Spielers zu ermitteln.

Inbesitznahme von Gebäuden:

Jeder Spieler kann ein Gebäude (außer der eigenen »Heimatbasis«) in Besitz nehmen, indem er entweder mindestens eine Barrikade vor das betreffende Haus baut, oder indem er dort einen Überlebenden platziert. Das Gebäude ist dann durch einen der farbigen Spielerchips zu markieren. Es bleibt im Besitz des Spielers, bis a) die letzte Barrikade von einem anderen Spieler oder einem/mehreren Zombie(s) eingerissen wird und außerdem alle im Gebäude befindlichen Überlebenden getötet werden, oder b) ein anderer Spieler eine (zusätzliche) Barrikade errichtet und/oder einen (zusätzlichen) Überlebenden in dem Haus platziert. Alle Überlebenden, die sich in einem Haus befinden, das von einem neuen Besitzer übernommen wird, verfallen und sind sofort abzulegen. Jegliche Barrikaden, durch die das Haus geschützt ist, bleiben jedoch wo sie sind und behalten ihre Gültigkeit. Jeder Spieler kann höchstens 4 Gebäude in Besitz nehmen, einschließlich seiner »Heimatbasis«.

Ein Spieler verliert seine »Heimatbasis« wenn ein anderer Spieler das Gebäude betritt und niemand dort ist, um das Haus zu verteidigen (d.h. der ursprüngliche Besitzer selbst oder einer seiner Überlebenden).

Zombie-Bewegungen:

Sobald ein Spieler seinen Zug beendet hat bewegt er eine der aktuellen Tageszahl entsprechende Anzahl Zombies um je ein Feld vorwärts. Das bedeutet beispielsweise, dass an Tag 5 jeder Spieler nach Ende seines Zugs fünf Zombies ein Feld weiterbewegt. Ein Zombie wird pro Zug um ein Feld vorwärts oder seitwärts bewegt, allerdings *niemals* zurück in Richtung Friedhof. Wie die Spielfiguren selbst können Zombies auch diagonal bewegt werden. Wenn ein Spieler die nötige Anzahl Zombies bewegt hat, werden mögliche leere Felder um den Friedhof herum[5] wieder mit Figuren vom Zombie-Haufen in der Mitte aufgefüllt.

Auf jedem Feld dürfen sich maximal sechs Zombies aufhalten.

Überschreitet die Gesamtzahl aller Zombies auf den direkten Nachbarfeldern eines Gebäudes die Schutzkraft aller vor dem Gebäude aufgestellten Barrikaden (die Werte der einzelnen Barrikadenkarten werden hierbei wie schon weiter oben beschrieben aufaddiert), gelten diese Barrikaden sofort als niedergerissen und die Karten sind beiseite zu legen. Zombies die bis dahin noch nicht bewegt wurden und sich auf direkten Nachbarfelden vor dem betroffenen Gebäude befinden, dürfen sich nun in das Gebäude hinein bewegen. Wie auch die Spieler können Zombies ein Haus von jeder Seite aus betreten. Diagonal vor dem Gebäude gelegene Felder gelten *nicht* als benachbart.

5 Die in der Illustration auf Seite 2 mit X markierten Felder.

Wenn eine oder mehrere der niedergerissenen Barrikaden mit einer Sprengfalle (d.h. dem Wort »Trap« auf der Karte) versehen sind, töten diese Fallen jeweils so viele Zombies wie durch die Zahl angegeben. Beispiel: Ein Haus ist durch eine Barrikade ohne Falle, eine mit »Trap: 2« und eine mit »Trap:1« gesichert. Nehmen die Zombies vor dem Haus überhand (siehe oben), töten die Fallen insgesamt 0 + 2 + 1 = 3 von ihnen. So getötete Zombies gelten als vom Besitzer des betroffenen Hauses getötet und werden auf seinen »Erledigte Untote«-Haufen gelegt.

Wird ein Zombie auf ein Feld bewegt, auf dem sich bereits ein Spieler und/oder Überlebender aufhält, findet *sofort* ein Kampf statt, unabhängig davon, ob der betreffende Spieler in dem Moment (bzw. als nächstes) dran ist oder nicht. Auch weitere Zombie-Bewegungen finden erst danach statt. Betritt ein Zombie ein Feld, auf dem sich ein unbewaffneter Überlebender befindet, gilt der Überlebende sofort als getötet und wird weggelegt. Der Zombie bleibt auf dem Feld, auf das er bewegt wurde. Befindet sich mehr als ein Überlebender auf einem Feld, stirbt nur einer von ihnen; der Zombie betritt aber nach wie vor ihr Feld. Sofern nicht weitere Zombies dieses Feld betreten (in diesem Fall wäre wiederum so zu verfahren wie gerade beschrieben), können alle übrig gebliebenen Überlebenden von ihrem Besitzer wegbewegt werden, sobald dieser wieder am Zug ist. Alle bis zum Ende des nächsten Zugs ihres Besitzers nicht fort bewegten Überlebenden, auf deren Feld sich weiterhin ein Zombie befindet, sterben.

Zählen der Tage:

Der erste Spieler ist, wie bereits weiter oben beschrieben, als »Zeitwart« (bzw. »Zeitwärterin«) dafür zuständig, die Tage zu zählen. Er setzt den Tageszähler jeweils um einen Tag hoch, bevor er eine neue Spielrunde beginnt.

Spielende:

Das Spiel endet wenn der Tageszähler »10« erreicht hat und die darauf folgende Spielrunde, in der alle Spieler ihre letzten Züge machen, beendet ist.

Alternativ endet das Spiel, sobald alle Spielfiguren tot und somit alle Spieler ausgeschieden sind.

Wer hat gewonnen?

Am Ende des Spiels zählt jeder nicht ausgeschiedene Spieler seine Siegpunkte.

Folgendes ist jeweils 1 Siegpunkt wert:

- jeder vom Spieler getötete Zombie
- jede Barrikadenkarte, die noch vor einem Haus steht, dass sich im Besitz des Spielers befindet
- jeder noch lebende Überlebende des Spielers
- jede *geladene* Waffe des Spielers (einschließlich der Waffen seiner Überlebenden). Leere Waffen bringen keine Siegpunkte.

Häuser, die sich im Besitz eines Spielers befinden (dies schließt die »Heimatbasis« ein, sofern die-

se nicht zwischenzeitlich von einem anderen Spieler übernommen wurde), sind ebenfalls Siegpunkte wert, allerdings hängt die genaue Zahl davon ab, wie oft ihre Spezialfähigkeiten genutzt wurden. Jedes Haus startet bei 5 Siegpunkten. Für jede Nutzung der Spezialfähigkeit des Hauses ist hiervon ein Punkt abzuziehen, d.h. jedes Haus bringt so viele Siegpunkte wie Spezialfähigkeitennutzungsvorgänge übrig sind – angegeben durch die höchste sichtbare Zahl auf der *House*-Karte. Ausgenommen hiervon sind die als »Normal« gekennzeichneten Häuser – diese besitzen zwar keine Spezialfähigkeiten, bringen ihrem Besitzer somit aber in jedem Fall 5 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand von Spielern mit höchster Punktzahl, gewinnt von den Spielern, die sich im Gleichstand befinden, derjenige mit den meisten getöteten Zombies.

Beispiel: *Am Ende des Spiels hat ein Spieler 3 Überlebende (3 Punkte); jeder dieser Überlebenden und der Spieler selbst hat eine Waffe (4 Punkte) und der Spieler (und ggf. seine Überlebenden und seine Barrikaden mit Sprengfallen) haben 8 Zombies getötet (8 Punkte). Außerdem besitzt der Spieler am Ende noch zwei Gebäude – bei einem der Gebäude wurde die Spezialfähigkeit ein Mal genutzt, beim anderen gar nicht (9 Punkte). Insgesamt hat dieser Spieler also 3 + 4 + 8 + 9 = 24 Siegpunkte.*

Erklärung der *Ereignis*-Karten:

Das Ausspielen dieser Karten zählt *nicht* als Aktion. Im Folgenden ist für jede Karte zuerst die auf der Karte zu findende Beschreibung angegeben, gefolgt von einer deutschen Übersetzung und einer genaueren Erklärung der Karte.

- ***Switch all cards in 2 adjacent Buildings [Tausche die Karten in zwei benachbarten Gebäuden]:*** Dies gilt für Gebäude, die nebeneinander liegen (auch über eine Ecke des Spielbretts hinweg). Diese Karte kann auch eingesetzt werden, wenn sich in einem der Gebäude keine Karten befinden.
- ***Zombie:*** Ein Zombie taucht plötzlich an der aktuellen Position der Spielfigur des Spielers auf. Der Spieler muss sich sofort gegen den Zombie verteidigen, bevor er mit seinem sonstigen Spielzug fortfährt. Diese *Ereignis*-Karte ist in jedem Fall sofort auszuführen und kann nicht auf die Hand genommen und später ausgespielt werden.
- ***Send target player to building adjacent to their current location [Schicke einen Spieler in ein benachbartes Gebäude]:*** Der Spieler kann eine beliebige Spielfigur in ein benachbartes Gebäude setzen – als benachbart gilt in diesem Fall jedes Gebäude, das höchstens 3 Felder entfernt von der betroffenen Spielfigur ist. Gebäude, die mit 3 Barrikaden gesichert sind, dürfen hierbei nicht betreten werden, der Friedhof ebenso wenig. Sind keine betretbaren Gebäude in der Nähe, kann eine die gewünschte Figur auch bis zu 3 Felder auf der Straße bzw. auf die Straße hinaus bewegt werden. Trifft die Spielfigur dabei auf Zombies, muss sofort gegen diese gekämpft werden. Nimmt die Figur hierbei Schaden, verliert diese *Ereignis*-Karte ihre Wirkung. Der Besitzer darf nun bestimmen, in welche Richtung er die Figur um 3 Felder vom Ort des Kampfes wegbewegt.
- ***+1 Action [Eine zusätzliche Aktion]:*** Der Spieler, der dieses Ereignis einsetzt, kann bei seinem Spielzug eine zusätzliche Aktion durchführen.

- ***Take 1 random card from any building [Nimm eine zufällige Karte aus einem beliebigen Gebäude]:*** Der Spieler darf irgendeine Karte, die mit dem Motiv nach unten in einem der Gebäude abgelegt ist, ziehen. Er kann hierbei auch eine Karte wählen, die von einem anderen Spieler »eingelagert« wurde. Die Karten werden hierfür *nicht* gemischt.
- ***All zombies adjacent to this building move back 1 space [Alle dieses Gebäude umgebenden Zombies bewegen sich ein Feld zurück]:*** Alle Zombies, die sich auf einem der vier Felder um dieses Gebäude herum befinden, bewegen sich ein Feld zurück. Für die Zombies auf der Straßenseite bedeutet dies, dass sie sich wieder Richtung Friedhof bewegen.
- ***Add 2 zombies to any space adjacent to your current location [Stelle zwei Zombies auf ein Feld neben deiner aktuellen Position]:*** Der Spieler muss zwei Zombies vom Zombie-Haufen auf dem Friedhof nehmen und diese zusammen auf ein direktes Nachbarfeld (nicht diagonal gelegen) seiner aktuellen Position stellen.
- ***Turn back time 1 day [Drehe die Zeit um einen Tag zurück]:*** Der »Zeitwart« dreht den Würfel um einen Tag zurück. Diese Karte hat am ersten Tag keine Auswirkung.
- ***All players must pass 1 card to the left [Alle Spieler müssen eine Karte nach links weitergeben]:*** Alle Spieler geben eine Karte an den links sitzenden Nachbarn ab.
- ***Completely reload one weapon [Lade eine Waffe komplett nach]:*** Der Spieler darf eine seiner Waffen oder die Waffe eines seiner Überlebenden zurück auf den höchsten Wert drehen.

Zwei-Spieler-Regeln:

Jeder Spieler nimmt sich zwei *Player*-Karten, 2 Spielfiguren und die zugehörigen Spielerchips.

Der jüngste Spieler beginnt damit, eine seiner Spielfiguren in ein Gebäude zu setzen. Der andere Spieler setzt eine seiner Figuren in ein Haus, woraufhin der jüngste Spieler seine letzte Figur in ein Gebäude setzt, gefolgt von der letzten Figur des zweiten Spielers.

Jeder Spieler erhält 12 Karten, wovon er 6 Nicht-*Ereignis*-Karten auf der Hand behält. Die übrig gebliebenen *Action*-Karten werden gemischt und so ausgeteilt, dass in jedem nicht besetzten Gebäude 9 Karten liegen.

Der jüngste Spieler beginnt. Jeder Spieler darf pro Runde insgesamt 6 Aktionen und 2 Freibewegungen (1 Bewegung = bis zu 3 Schritte) ausführen. Dabei steht es ihm frei, alle Aktionen und Freibewegungen für eine Spielfigur einzusetzen oder diese beliebig zwischen seinen beiden Figuren aufzuteilen.

Am Ende des Spielzugs bewegt jeder Spieler die doppelte Anzahl Zombies. Das bedeutet zum Beispiel, dass an Tag 2 jeder Spieler vier statt zwei Zombies vorwärts bewegt.

Am Ende des Spiels werden die Punkte beider Spielfiguren jedes Spielers zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Beispiel-Spielrunde:

Ulf, Susanne und Robert befinden sich an Tag 4. Ulf beginnt seinen Spielzug damit, dass er ein Feuerwerk über seiner Heimatbasis auslöst (Aktion 1). Dann bewegt er seine Spielfigur von seiner Heimatbasis zum rechts davon gelegenen Gebäude. Hierzu setzt er seine Freischritte ein. Er nimmt dabei einen Überlebenden mit. Dann zieht Ulf in dem neu betretenen Gebäude zwei Karten (eine Waffe und eine Barrikade), wovon er eine (die Waffe) wählt. Diese nimmt er auf die Hand, während er die andere Karte zurück unter den Stapel legt (Aktion 2). Dann spielt er den Überlebenden in diesem Gebäude aus, und setzt einen seiner Spielerchips in das Gebäude um kenntlich zu machen, dass er nun der Besitzer ist (Aktion 3). Da er das Ende seines Zugs erreicht hat, bewegt er nun noch 4 Zombies am anderen Ende des Spielbretts.

Susanne ist als nächste dran. Sie zieht eine der *Action*-Karten in dem Gebäude in dem sich ihre Spielfigur befindet. Sie dreht sie Karte um und zeigt sie, da es eine »+1 Action«-Karte ist. Sie darf deshalb in dieser Runde 4 statt 3 Aktionen ausführen und entscheidet sich zunächst dazu, eine weitere Karte zu ziehen. Die nächste Karte ist ein »Zombie«-Ereignis; der auftauchende Zombie muss sofort bekämpft werden. Also nimmt Susanne eine Zombie-Figur vom Stapel auf dem Friedhof und stellt sie in das Gebäude, in dem ihre Spielfigur steht. Dann dreht sie die Munition ihrer Waffe um 1 herunter und zieht eine *Combat*-Karte. Die gezogene Karte ist eine »Same Square«-Karte, womit der Zombie als getötet gilt. Die Zombie-Figur legt sie nun vor sich auf ihren »Erledigte Untote«-Haufen. Da all dies bisher ein Ereignisse waren, die nicht als Aktion galten, zieht Susanne eine weitere Karte. Diese Karte (eine Barrikade) nimmt sie auf die Hand (Aktion 1). Sie bewegt sich (Freibewegung) vom aktuellen Gebäude in das links davon gelegene Haus, in dem sich derzeit Ulf befindet und das dieser auch besitzt. Susanne greift nun Ulf an (Aktion 2). Beide Spieler drehen die Munition ihrer Waffe um 1 herunter und ziehen jeweils eine Karte vom *Combat*-Stapel. Susanne zieht eine »1 Square Away«-Karte; Ulf zieht ebenfalls »1 Square Away«. Diese Karten verfallen und beide ziehen jeweils eine neue Karte. Dieses Mal zieht Susanne »1 Square Away«, während Ulf »Same Square« zieht. Ulf nimmt somit seinen ersten Punkt Schaden (d.h. er dreht seine *Player*-Karte so, dass die »3« nach oben zeigt) und bewegt sich, um den Kampf zu beenden, um ein Feld fort. Als nächstes greift Susanne den Überlebenden an, den Ulf in dem Gebäude platziert hatte (Aktion 3). Der Überlebende ist unbewaffnet, also dreht Susanne ihre Munition um 1 herunter und zieht eine *Combat*-Karte. Sie zieht »Jammed« (»Ladehemmung«) und verschießt direkt eine weitere Kugel. Dieses Mal ist es eine »Same Square«-Karte. Der Überlebende wurde damit getötet und wird beiseite gelegt. Ulf nimmt seinen Spielerchip aus dem Haus, da er mit dem Überlebenden auch das Haus verloren hat. Susanne spielt dann die zuvor gezogene Barrikadenkarte von ihrer Hand und steckt sie in einen Barrikaden-Halter (so, dass die Zahl verdeckt ist). Den Halter mit der Karte stellt sie nun vor dem Gebäude auf (Aktion 4). Sie legt noch einen ihrer Spielerchips in das Gebäude, um zu kennzeichnen, dass sie es in Besitz genommen hat. Schließlich bewegt sie noch 4 Zombies um je ein Feld vorwärts.

Robert ist der nächste. Er sieht sich einem Zombie gegenüber, der ein Feld entfernt von seinem Haus steht. Er schießt auf diesen Zombie (Aktion 1); dazu dreht er die Munitionszahl auf seiner Waffe um 1 herunter und zieht eine *Combat*-Karte. Die Karte lautet »Jammed«. Robert dreht seine Munition noch einmal um 1 herunter und zieht eine weitere Karte. Dieses Mal ist es eine »2 Squares Away«-Karte, womit Robert den Zombie getötet hat und ihn auf seinen »Erledigte Untote«-Haufen legt. Dann bewegt er sich 3 Felder auf Susannes Position zu (Freibewegung). Er bewegt sich sich weitere 2 Felder, um ein Feld zu erreichen, das direkt an Susannes Aufenthaltsort grenzt (Aktion 2). Seine letzte Aktion setzt Robert ein, um die Barrikade vor dem Gebäude nieder zu reißen (Aktion 3). Die Barrikadenkarte verfällt und wird abgelegt. Susanne verliert damit auch das Haus, da sich weder einer ihrer Überlebenden noch eine von ihr errichtete Barrikade im bzw. vor dem Haus befindet (dass ihre Spielfigur sich im Haus befindet, ist unerheblich). Robert erlangt damit jedoch noch nicht die Kontrolle über das Haus, da er hierzu selbst einen Überlebenden und/oder eine Barrikade dort platzieren müsste. Da Robert seine 3 Aktionen aufgebraucht hat, bewegt er zum Abschluss seines Zugs noch 4 Zombies.

Spielkonzept und Design:Kerry Breitenstein **Mitarbeit und weiteres Design:** Todd A. Breitenstein
Grafik: Verpackung: Slawomir Maniak, Spielbrett: Kurt Miller, Karten: Dave Aikins, Patrick McEvoy und Patrick McHugh
Layout und Design: Todd Breitenstein

Spieletester: Jonathan Breitenstein, Steve Donahue, »Evil« Brian VanKamp, Eric »But I'm not a gamer« VanKamp, Tom Ray, Bill Korsak, Robert Beasley und Adam Cordoza – Danke an alle Mitglieder der Zombie-Horde, wir lieben euch!

Deutsche Übersetzung: André Fromme im August 2007.
Kontakt: anfromme@web.de

Twilight Creations, Inc. Cold Spring, KY 41076
© 2007 Twilight Creations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Twilight Creations, Inc., das Twilight Creations, Inc. Logo, »Where Fun Comes To Life«, »ZombieTown« und das ZombieTown-Logo sind Schutzmarken bzw. eingetragene Markenzeichen von Twilight Creations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Letzte Überarbeitung 19. April 2007

Aktionsübersicht:

1. Bewegen der Spielfigur um weitere maximal 3 Felder.
2. Ziehen einer Karte aus dem aktuell besetzten Haus.
   - Handelt es sich um Barrikade, Feuerwerk, Waffe oder Überlebenden, wird die Karte auf die Hand genommen.
   - Handelt es sich um ein *Ereignis* (ausgenommen »Zombie«), kann die Karte auf die Hand genommen oder sofort ausgelöst werden.
   - Wird eine »Zombie«-Karte gezogen, muss sofort gegen den Zombie gekämpft werden.
3. Ausspielen einer in der Hand gehaltenen Nicht-*Ereignis*-Karte.
4. Beginnen eines Kampfs gegen einen Spieler, einen Überlebenden oder einen Zombie.
5. Niederreißen einer Barrikade.
6. »Einlagern« beliebig vieler auf der Hand gehaltener Karten im aktuell von der Spielfigur besetzten Haus.
7. Aufnehmen beliebig vieler »eingelagerter« Karten aus einem Gebäude.
8. Abgeben einer Waffe an einen der eigenen Überlebenden.
9. Einem der eigenen Überlebenden die Waffe abnehmen.
10. Abholen eines zuvor platzierten Überlebenden.
11. Platzieren eines Überlebenden im aktuellen Gebäude.
12. Nutzen der Spezialfähigkeit eines Hauses.

Aktionsübersicht:

1. Bewegen der Spielfigur um weitere maximal 3 Felder.
2. Ziehen einer Karte aus dem aktuell besetzten Haus.
   - Handelt es sich um Barrikade, Feuerwerk, Waffe oder Überlebenden, wird die Karte auf die Hand genommen.
   - Handelt es sich um ein *Ereignis* (ausgenommen »Zombie«), kann die Karte auf die Hand genommen oder sofort ausgelöst werden.
   - Wird eine »Zombie«-Karte gezogen, muss sofort gegen den Zombie gekämpft werden.
3. Ausspielen einer in der Hand gehaltenen Nicht-*Ereignis*-Karte.
4. Beginnen eines Kampfs gegen einen Spieler, einen Überlebenden oder einen Zombie.
5. Niederreißen einer Barrikade.
6. »Einlagern« beliebig vieler auf der Hand gehaltener Karten im aktuell von der Spielfigur besetzten Haus.
7. Aufnehmen beliebig vieler »eingelagerter« Karten aus einem Gebäude.
8. Abgeben einer Waffe an einen der eigenen Überlebenden.
9. Einem der eigenen Überlebenden die Waffe abnehmen.
10. Abholen eines zuvor platzierten Überlebenden.
11. Platzieren eines Überlebenden im aktuellen Gebäude.
12. Nutzen der Spezialfähigkeit eines Hauses.

Aktionsübersicht:

1. Bewegen der Spielfigur um weitere maximal 3 Felder.
2. Ziehen einer Karte aus dem aktuell besetzten Haus.
   - Handelt es sich um Barrikade, Feuerwerk, Waffe oder Überlebenden, wird die Karte auf die Hand genommen.
   - Handelt es sich um ein *Ereignis* (ausgenommen »Zombie«), kann die Karte auf die Hand genommen oder sofort ausgelöst werden.
   - Wird eine »Zombie«-Karte gezogen, muss sofort gegen den Zombie gekämpft werden.
3. Ausspielen einer in der Hand gehaltenen Nicht-*Ereignis*-Karte.
4. Beginnen eines Kampfs gegen einen Spieler, einen Überlebenden oder einen Zombie.
5. Niederreißen einer Barrikade.
6. »Einlagern« beliebig vieler auf der Hand gehaltener Karten im aktuell von der Spielfigur besetzten Haus.
7. Aufnehmen beliebig vieler »eingelagerter« Karten aus einem Gebäude.
8. Abgeben einer Waffe an einen der eigenen Überlebenden.
9. Einem der eigenen Überlebenden die Waffe abnehmen.
10. Abholen eines zuvor platzierten Überlebenden.
11. Platzieren eines Überlebenden im aktuellen Gebäude.
12. Nutzen der Spezialfähigkeit eines Hauses.

Aktionsübersicht:

1. Bewegen der Spielfigur um weitere maximal 3 Felder.
2. Ziehen einer Karte aus dem aktuell besetzten Haus.
   - Handelt es sich um Barrikade, Feuerwerk, Waffe oder Überlebenden, wird die Karte auf die Hand genommen.
   - Handelt es sich um ein *Ereignis* (ausgenommen »Zombie«), kann die Karte auf die Hand genommen oder sofort ausgelöst werden.
   - Wird eine »Zombie«-Karte gezogen, muss sofort gegen den Zombie gekämpft werden.
3. Ausspielen einer in der Hand gehaltenen Nicht-*Ereignis*-Karte.
4. Beginnen eines Kampfs gegen einen Spieler, einen Überlebenden oder einen Zombie.
5. Niederreißen einer Barrikade.
6. »Einlagern« beliebig vieler auf der Hand gehaltener Karten im aktuell von der Spielfigur besetzten Haus.
7. Aufnehmen beliebig vieler »eingelagerter« Karten aus einem Gebäude.
8. Abgeben einer Waffe an einen der eigenen Überlebenden.
9. Einem der eigenen Überlebenden die Waffe abnehmen.
10. Abholen eines zuvor platzierten Überlebenden.
11. Platzieren eines Überlebenden im aktuellen Gebäude.
12. Nutzen der Spezialfähigkeit eines Hauses.

Aktionsübersicht:

1. Bewegen der Spielfigur um weitere maximal 3 Felder.
2. Ziehen einer Karte aus dem aktuell besetzten Haus.
   - Handelt es sich um Barrikade, Feuerwerk, Waffe oder Überlebenden, wird die Karte auf die Hand genommen.
   - Handelt es sich um ein *Ereignis* (ausgenommen »Zombie«), kann die Karte auf die Hand genommen oder sofort ausgelöst werden.
   - Wird eine »Zombie«-Karte gezogen, muss sofort gegen den Zombie gekämpft werden.
3. Ausspielen einer in der Hand gehaltenen Nicht-*Ereignis*-Karte.
4. Beginnen eines Kampfs gegen einen Spieler, einen Überlebenden oder einen Zombie.
5. Niederreißen einer Barrikade.
6. »Einlagern« beliebig vieler auf der Hand gehaltener Karten im aktuell von der Spielfigur besetzten Haus.
7. Aufnehmen beliebig vieler »eingelagerter« Karten aus einem Gebäude.
8. Abgeben einer Waffe an einen der eigenen Überlebenden.
9. Einem der eigenen Überlebenden die Waffe abnehmen.
10. Abholen eines zuvor platzierten Überlebenden.
11. Platzieren eines Überlebenden im aktuellen Gebäude.
12. Nutzen der Spezialfähigkeit eines Hauses.

Aktionsübersicht:

1. Bewegen der Spielfigur um weitere maximal 3 Felder.
2. Ziehen einer Karte aus dem aktuell besetzten Haus.
   - Handelt es sich um Barrikade, Feuerwerk, Waffe oder Überlebenden, wird die Karte auf die Hand genommen.
   - Handelt es sich um ein *Ereignis* (ausgenommen »Zombie«), kann die Karte auf die Hand genommen oder sofort ausgelöst werden.
   - Wird eine »Zombie«-Karte gezogen, muss sofort gegen den Zombie gekämpft werden.
3. Ausspielen einer in der Hand gehaltenen Nicht-*Ereignis*-Karte.
4. Beginnen eines Kampfs gegen einen Spieler, einen Überlebenden oder einen Zombie.
5. Niederreißen einer Barrikade.
6. »Einlagern« beliebig vieler auf der Hand gehaltener Karten im aktuell von der Spielfigur besetzten Haus.
7. Aufnehmen beliebig vieler »eingelagerter« Karten aus einem Gebäude.
8. Abgeben einer Waffe an einen der eigenen Überlebenden.
9. Einem der eigenen Überlebenden die Waffe abnehmen.
10. Abholen eines zuvor platzierten Überlebenden.
11. Platzieren eines Überlebenden im aktuellen Gebäude.
12. Nutzen der Spezialfähigkeit eines Hauses.