



WINTER DER TOTEN

DIE LANGE NACHT

SPIELREGEL



STOPP!

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

WAS IST NEU?

Wer das Grundspiel von *Winter der Toten* bereits kennt und nur wissen will, was es in diesem Erweiterungsset Neues gibt, kann direkt auf Seite 16 „Regeln für die lange Nacht“ blättern.

INHALT

- 1 – Koloniespielplan
- 1 – Spielregel
- 9 – Standorttafeln
- 5 – Übersichtsbögen
- 30 – Aktionswürfel
- 1 – Infektionswürfel
- 8 – Doppelseitige Gemeinsame Zielkarten
- 24 – Geheime Zielkarten
- 11 – Geheime Verrat-Zielkarten
- 5 – Geheime Zielkarten für Verbannte
- 20 – Karten für Überlebende
- 22 – Krisenkarten
- 20 – Objektkarten Bücherei
- 20 – Objektkarten Krankenhaus
- 20 – Objektkarten Polizeiwache
- 20 – Objektkarten Raxxon
- 20 – Objektkarten Schule
- 20 – Objektkarten Supermarkt
- 20 – Objektkarten Tankstelle
- 12 – Raxxon-Experimentkarten
- 6 – Raxxon-Nebenwirkungskarten
- 61 – Schicksalskarten
- 9 – Schicksalskarten für Spieler ab 16
- 25 – Start-Objektkarten
- 10 – Verbesserungskarten
- 2 – Anzeigemarker
- 21 – Barrikadenmarker
- 12 – Fortschrittsmarker
- 32 – Geräuschmarker
- 6 – Hungermarker
- 20 – Marker für hilflose Überlebende
- 20 – Nahrungsmarker
- 4 – Startspielermarker
- 10 – Verbesserungsmarker
- 12 – Verzweiflungsmarker
- 29 – Wundenmarker
- 30 – Zombiemarker (falls die Figuren nicht ausreichen)
- 20 – Banditenfiguren
- 20 – Figuren für Überlebende
- 19 – Raxxon-Zombiefiguren
- 32 – Zombiefiguren
- 100 – Plastikstandfüße für die Figuren

GEMEINSAME ZIELKARTEN



1. **Name:** Dies ist der Name des gemeinsamen Ziels.
2. **Aufbau:** So wird in diesem Szenario der Spielplan aufgebaut.
3. **Aufgaben:** Zum Erreichen des gemeinsamen Ziels müssen diese Aufgaben erfüllt werden.
4. **Zeit:** Ungefähr so lange wird es dauern, bis das gemeinsame Ziel erreicht ist (kurz: 45–90 min; mittel: 90–120 min; lang: 120–210 min).

GEHEIME ZIELKARTEN



1. **Name:** Dies ist der Name des geheimen Ziels.
2. **Siegbedingungen:** Der Besitzer der Karte muss bei Spielende all diese Bedingungen erfüllen, um das Spiel zu gewinnen.



Hinweis: Alle Karten aus Die lange Nacht sind mit dem nebenstehendem Symbol markiert, um sich vom Spielmaterial aus dem Grundspiel und anderen Erweiterungen zu unterscheiden.

KARTEN FÜR ÜBERLEBENDE



- Name:** Dies ist der Name des Überlebenden.
- Beruf:** Diesen Beruf hat der Überlebende vor der Zombie-Apokalypse ausgeübt (hat keine Auswirkung auf das Spiel).
- Einflusswert:** Die Position des Überlebenden in der Hierarchie der Kolonie.
- Angriffswert:** So effektiv ist der Überlebende im Kampf.
- Durchsuchungswert:** So gut ist der Überlebende im Finden von Objekten.
- Fähigkeits-Standort:** An diesem Standort muss der Überlebende sein, um seine Spezialfähigkeit einsetzen zu können.
- Fähigkeit:** Die einzigartige Spezialfähigkeit des Überlebenden.

OBJEKT-KARTEN



- Name:** Dies ist die Bezeichnung des Objekts.
- Symbol:** Dies gibt an, zu welcher der 7 Arten von Objekten die Karte gehört.
- Fähigkeit:** Der Effekt der Karte beim Ausspielen.
- Standort:** Dies bestimmt, in welchem Stapel das Objekt bei Spielbeginn liegt.

SYMBOLE DER OBJEKTARTEN



ÜBERSICHTSBOGEN



- Rundenübersicht:** Die genaue Abfolge der Ereignisse einer Spielrunde.
- Spielzug-Aktionen:** Eine Auflistung aller möglichen Aktionen, die man in seinem Spielzug ausführen kann.
- Gruppenanführer:** Hierhin wird der Gruppenanführer des Spielers gelegt (offen).
- Geheimes Ziel:** Hierhin wird das geheime Ziel des Spielers gelegt (verdeckt).
- Gruppenmitglieder:** Hierhin werden alle anderen Überlebenden des Spielers gelegt.
- Pool für unbenutzte Aktionswürfel:** Nach dem Würfeln kommen die Aktionswürfel auf dieses Feld.
- Pool für benutzte Aktionswürfel:** Ausgegebene Aktionswürfel kommen auf dieses Feld.

KRISENKARTEN



- Name:** Dies ist der Name der Krise.
- Abwenden:** Hier steht, welche Art von Objekt die Spieler beisteuern müssen, um den Effekt der Krise abzuwenden. Ein Schrägstrich zwischen zwei Symbolen bedeutet, dass beide Objektarten beige-steuert werden dürfen.
- Effekt:** Das passiert, wenn die Krise nicht abgewendet wird.
- Optional:** Diese Objekte können zusätzlich beige-steuert werden, um den angegebenen Effekt auszulösen.
- Banditen:** An diese Standorte werden Banditen gesetzt (nur bei Verwendung des Moduls „Banditen“).

SCHICKSALSKARTEN



- Name:** Dies ist der Name der Schicksalskarte.
- Auslöser:** Der kursive Text ist der Auslöser der Karte. Erst wenn er eintritt, wird der Effekt der Karte ausgeführt.
- Wahlmöglichkeiten:** Beim Eintreten des Karteneffekts muss sich der aktive Spieler für eine dieser Möglichkeiten entscheiden.

Hinweis: Einige Schicksalskarten, markiert mit dem (???)-Symbol, befassen sich mit Themen wie Mord, Kannibalismus und Gewalt gegen Kinder. Bei Bedarf können sie vor Spielbeginn aussortiert werden.

SONSTIGES SPIELMATERIAL



Startspielermarker: Dieser Marker bezeichnet den Startspieler. Er kommt in der aktuellen Spielrunde als Erster zum Zug und entscheidet bei Gleichstand.



Wundenmarker: Eine Seite zeigt eine normale Wunde, die andere eine Erfrierung.



Geräuschmarker: Diese Marker werden auf Standorte gelegt, um anzuzeigen, dass dort Geräusche gemacht wurden.



Überlebende- und Zombiefiguren: Diese Figuren stellen die Überlebenden und Zombies auf dem Spielplan dar. Sie werden in die beige-fügten Plastikstandfüße gesteckt.



Barrikadenmarker: Eine Seite zeigt eine normale Barrikade, die andere eine Sprengfalle.



Nahrungsmarker: Diese Marker gelangen durch verschiedene Spieleffekte in den Nahrungsvorrat oder werden daraus entfernt.



Hungermarker: Diese Marker kommen in den Nahrungsvorrat, wenn nicht genug Nahrung für die ganze Kolonie vorhanden ist.



Infektionswürfel: Verschiedene Spieleffekte verlangen einen Wurf dieses Würfels. Er entscheidet, ob ein Überlebender verletzt oder gebissen wird.



Aktionswürfel: Diese Würfel werden in jeder Spielrunde geworfen und für bestimmte Arten von Aktionen genutzt.



Verzweiflungsmarker: Manche Karteneffekte führen dazu, dass Überlebende Verzweiflung erleiden. Verzweiflungsmarker sind Wunden, die nur durch Effekte entfernt werden können, die ausdrücklich Verzweiflungsmarker entfernen.



Fortschrittsmarker: Diese Marker werden auf Verbesserungskarten gelegt, um den Baufortschritt anzuzeigen.



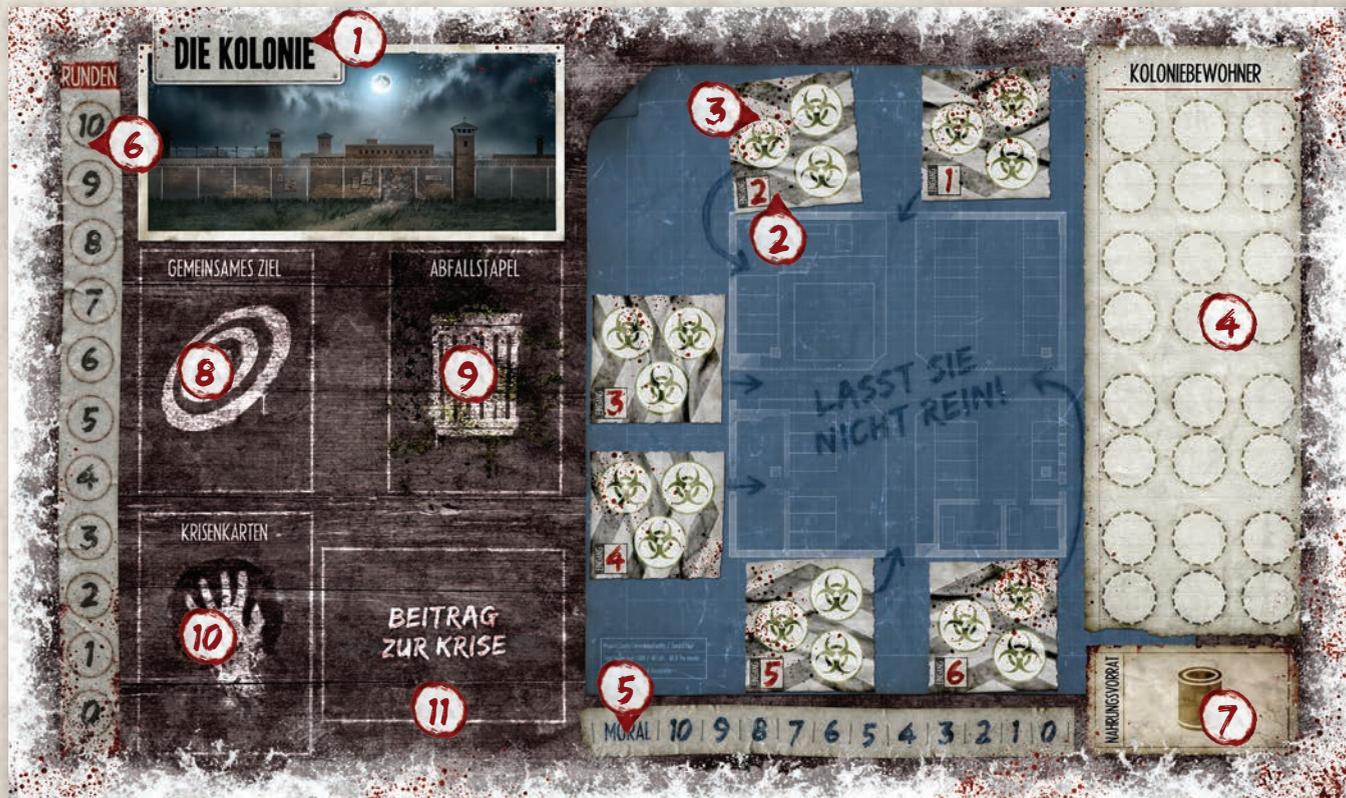
Verbesserungsmarker: Diese Marker zeigen eine Verbesserung der Kolonie an.



Marker für hilflose Überlebende: Diese Marker stellen die hilflosen Mitglieder der Gemeinschaft dar. Eine Seite zeigt einen normalen hilflosen Überlebenden, die andere einen aufsässigen.

SPIELPLAN:

Der Spielplan besteht aus bis zu 10 verschiedenen Standorten. Einer davon wird durch den Koloniespielplan dargestellt, die anderen 9 durch Standorttafeln.



KOLONIESPIELPLAN

- Name**
- Eingänge:** Die Eingänge zur Kolonie sind durchnummeriert. Ins Spiel kommende Zombies werden der Reihe nach auf die Eingänge gesetzt.
- Eingangsfelder:** Auf diese Felder können Zombies, Barrikaden oder Sprengfallen gesetzt werden.
- Felder für Überlebende:** Auf diese Felder können Überlebende gesetzt werden.
- Moralleiste:** Diese Leiste gibt die in der Kolonie vorherrschende Stimmung wieder. Die Moral sinkt, wenn ein Überlebender stirbt, zu viele Karten im Abfallstapel liegen, die Nahrung knapp ist oder eine bestimmte Krisen- oder Schicksalskarte es verlangt.
- Rundenleiste:** Diese Leiste gibt an, wie viele Spielrunden noch übrig sind.
- Nahrungsvorrat:** Diverse Spieleffekte führen dazu, dass Nahrungsmarker auf dieses Feld gelegt werden.
- Gemeinsames Ziel:** Hierhin wird die gemeinsame Zielkarte gelegt.
- Abfallstapel:** Auf diesen Stapel kommen alle ausgespielten Karten.
- Krisenstapel:** Hierhin kommt der Krisenstapel.
- Beitrag zur Krise:** Hierhin kommen alle Karten, die zur Abwendung der Krise beigesteuert werden.

STANDORTTAFELN

- Name:** Dies ist die Bezeichnung des Standorts.
- Felder für Überlebende:** Auf diese Felder können Überlebende gesetzt werden.
- Eingangsfelder:** Auf diese Felder können Zombies, Barrikaden und Sprengfallen gesetzt werden.
- Objektstapel:** Beim Durchsuchen des Standorts zieht man von diesem Stapel.
- Geräusche:** Hierhin werden Geräuschmarker gelegt. Pro Runde dürfen maximal 4 Geräuschmarker an einen Standort gelegt werden.
- Objektsymbole:** Dies gibt an, welche Objekte man beim Durchsuchen des Standorts am wahrscheinlichsten findet (von links nach rechts).



Hinweis: Der Friedhof sieht wie ein Standort aus, ist aber nur eine Sammelstelle für verstorbene Überlebende. Er hat keine Auswirkungen auf das Spiel, jedoch können Schicksalskarten Bezug auf ihn nehmen.

SPIELAUFBAU

1. Der Koloniespielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 6 Standorttafeln sowie der Friedhof werden um den Plan herum angeordnet.
2. Jeder Spieler nimmt sich einen Übersichtsbogen.
3. Die Spieler einigen sich auf ein gemeinsames Ziel oder wählen eines nach dem Zufallsprinzip aus.



Hinweis: Für die erste Partie empfiehlt sich das gemeinsame Ziel „Tribut“.

Die gemeinsame Zielkarte kommt auf das entsprechende Feld des Koloniespielplans. Anschließend wird das Spiel, wie auf der Karte angegeben, aufgebaut (Zum Aufbauen der Zombies siehe *Zombies ins Spiel bringen* auf S. 13).

4. Alle geheimen Zielkarten (außer Verrat-Zielkarten und Zielkarten für Verbannte) werden gemischt. Dann legt man 2 Karten pro Spieler verdeckt beiseite; die restlichen kommen in die Spielschachtel zurück. Anschließend werden die geheimen Verrat-Zielkarten gemischt; 1 davon kommt auf den Stapel der zuvor beiseitegelegten Karten, die anderen werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Dann mischt man alle beiseitegelegten geheimen Zielkarten und teilt an jeden Spieler 1 aus. Die restlichen kommen unesehen in die Spielschachtel zurück. Unter keinen Umständen darf man seine geheime Zielkarte den anderen Spielern zeigen.
5. Die Krisenkarten werden gemischt und kommen auf das passende Feld des Koloniespielplans.
6. Alle Karten für Überlebende, Zielkarten für Verbannte sowie Schicksalskarten werden separat gemischt und neben den Spielbereich gelegt.



Hinweis: Einige Schicksalskarten, markiert mit nebenstehendem Symbol, befassen sich mit Themen wie Mord, Kannibalismus und Gewalt gegen Kinder. Bei Bedarf können sie vor Spielbeginn aussortiert werden.

7. Dann mischt man alle Startkarten und teilt jedem Spieler 5 davon aus. Sollten Karten übrig bleiben, kommen sie in die Spielschachtel zurück.
8. Alle übrigen Objektkarten werden nach Standorten sortiert, gemischt und auf die zugehörigen Standorttafeln gelegt.

9. Jedem Spieler werden 4 Karten für Überlebende ausgeteilt. Man wählt 2, die man behalten will, und legt die anderen beiden auf den Stapel zurück. Anschließend wird der Stapel neu gemischt.
10. Jeder Spieler macht einen seiner zwei Überlebenden zum Gruppenanführer, indem er dessen Karte links neben seinen Übersichtsbogen legt.
11. Die Karte des anderen Überlebenden wird unterhalb des Übersichtsbogens platziert.
12. Dann werden die passenden Figuren für Überlebende in die Kolonie gesetzt.

ÜBERLEBENDE IN DIE KOLONIE SETZEN



Figuren für Überlebende werden auf die gestrichelten Kreise im Bereich „Koloniebewohner“ des Koloniespielplans gesetzt.

13. Alle anderen Figuren und Marker werden sortiert und griffbereit gehalten.
14. Der Spieler, dessen Gruppenanführer den höchsten Einflusswert hat, bekommt den Startspielermarker und ist als Erster an der Reihe.

„Hoffentlich seid ihr genauso Leseratten wie ich, denn Spielregeln sind immer etwas trocken, oder?“

Emma Han



AUFBAU MIT 3 SPIELERN



Hinweis: Der blaue Marker zeigt die Moral an, der rote die Anzahl der verstrichenen Runden.



RUNDENABLAUF

Winter der Toten: Die lange Nacht wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 2 Phasen, die in einer feststehenden Reihenfolge abgehandelt werden.

1. **Spielerphase**
2. **Koloniephase**

SPIELERPHASE

In der Spielerphase handelt man die folgenden 3 Schritte der Reihe nach ab.

1. **Krise aufdecken:** Die oberste Karte des Krisenstapels wird aufgedeckt. Ihr Effekt tritt in der Koloniephase ein, sofern er bis dahin nicht abgewendet wurde. Zum Abwenden einer Krise müssen die Spieler Karten eines bestimmten Typs beisteuern.
2. **Aktionswürfel werfen:** Zuerst werden alle Würfel aus den Pools für benutzte und unbenutzte Aktionswürfel entfernt. Dann bekommt jeder Spieler 1 Aktionswürfel plus 1 weiteren für jeden von ihm kontrollierten Überlebenden (bei Spielbeginn hat also jeder 3 Aktionswürfel). Jeder Spieler muss all seine Aktionswürfel werfen und mit der gewürfelten Augenzahl nach oben in seinen Pool für unbenutzte Aktionswürfel legen. Obwohl man für jeden Überlebenden 1 Aktionswürfel bekommt, gehört ein Würfel nicht einem bestimmten Überlebenden, sondern immer der ganzen Gruppe eines Spielers. Man kann also auch mehrere Aktionswürfel für ein und denselben Überlebenden verwenden.
3. **Spielzüge durchführen:** Beginnend mit dem Startspieler kommen jetzt alle Spieler, einer nach dem anderen, an die Reihe. Zu Beginn eines Spielzugs zieht der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers eine Schicksalskarte (und führt deren Effekte aus, sobald der Auslöser der Karte innerhalb des Spielzugs eintritt). Im Laufe eines Spielzugs kann man verschiedene Aktionen ausführen. Sobald man fertig ist, d. h. keine weiteren Aktionen ausführen will oder kann, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Auf diese Weise wird weitergespielt, bis jeder Spieler ein Mal am Zug war. Dann endet die Spielerphase und die Koloniephase beginnt.

SPIELZUG-AKTIONEN

Für manche Aktionen muss man Aktionswürfel ausgeben, für andere nicht. Einen Aktionswürfel gibt man aus, indem man ihn aus seinem Pool für unbenutzte Aktionswürfel herausnimmt und in den Pool für benutzte Aktionswürfel legt. Manche Aktionen setzen eine bestimmte Augenzahl voraus, die man im vorherigen Schritt „Aktionswürfel werfen“ erzielt haben muss.



Aktionen mit Aktionswürfel

- **Angreifen:** Um anzugreifen, wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel aus, dessen Augenzahl gleich oder höher dem Angriffswert des Überlebenden ist. Dann darf man das Ziel des Angriffs bestimmen. Dies kann entweder ein Zombie oder ein anderer Überlebender sein, der sich am selben Standort wie der Angreifer aufhält.

Fällt die Wahl auf einen Zombie, wird er getötet und vom Spielplan entfernt. Anschließend muss für den angreifenden Überlebenden der Infektionswürfel geworfen werden (siehe S. 11 und das Beispiel auf S. 9).

Fällt die Wahl auf einen anderen Überlebenden, wirft man den ausgegebenen Aktionswürfel. Ist das Würfelergebnis gleich oder niedriger dem Angriffswert des gewählten Überlebenden, erleidet dieser 1 Wunde. Zudem zieht der angreifende Spieler eine zufällige Karte von der Hand des Spielers, der den angegriffenen Überlebenden kontrolliert (siehe Beispiel auf S. 9).

Hinweis: *Beim Angriff auf einen anderen Überlebenden wird kein Infektionswürfel geworfen.*

Ein Überlebender kann auch mehrmals pro Spielzug angreifen, allerdings muss er jedes Mal erneut einen Aktionswürfel (dessen Augenzahl gleich oder höher seinem Angriffswert ist) dafür ausgeben. Die Überlebenden eines Spielers dürfen sich nicht gegenseitig angreifen; ebenso sind Angriffe auf hilflose Überlebende untersagt.

„Sie sammeln sich an den Eingängen. Wir müssen dringend raus und sie erledigen. Aber denkt daran: Panik ist tödlich. Egal was passiert, ihr dürft den Kopf nicht verlieren.“

Rocco Bellini



BEISPIEL: ZOMBIES ANGREIFEN



1. Spieler 1 kontrolliert die Überlebende Gia Najjar. Gia ist in der Schule und Spieler 1 beschließt, sie einen Zombie an diesem Standort anzugreifen zu lassen.
2. Gias Angriffswert ist 2+. Spieler 1 muss also einen Aktionswürfel mit einer Augenzahl von 2 oder mehr ausgeben; er entscheidet sich für eine 4.
3. Der Zombie wird getötet und aus der Schule entfernt. Allerdings muss Spieler 1 jetzt den Infektionswürfel werfen.
4. Der Infektionswürfel zeigt eine Wunde, d. h. es kommt 1 Wundenmarker auf Gias Karte.



BEISPIEL: ÜBERLEBENDE ANGREIFEN



1. Gia Najjar ist zurück in der Schule und Spieler 1 lässt sie Rocco Bellini, einen Überlebenden von Spieler 2, angreifen.
2. Gias Angriffswert ist 2+. Spieler 1 muss also einen Aktionswürfel mit einer Augenzahl von 2 oder mehr ausgeben; er entscheidet sich für eine 3.
3. Dann wirft Spieler 1 den ausgegebenen Angriffswürfel. Das Ergebnis ist 1, also weniger als Roccas Angriffswert von 2+.
4. Spieler 2 muss einen Wundenmarker auf Rocco Bellinis Karte legen. Dann zieht Spieler 1 eine zufällige Handkarte von Spieler 2. Den Infektionswürfel muss Spieler 1 NICHT werfen (da er einen Überlebenden und keinen Zombie angegriffen hat).

• **Durchsuchen:** Jeder Standort (mit Ausnahme der Kolonie) kann durchsucht werden. Dazu wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel aus, dessen Augenzahl gleich oder höher dem Durchsuchungswert des Überlebenden ist. Dann darf man 1 Karte vom Objektstapel des aktuellen Standorts des Überlebenden ziehen. Man sieht sie an, nimmt sie aber noch nicht auf die Hand. Im Anschluss gibt es folgende Möglichkeiten:

- Man nimmt die Karte auf die Hand und erklärt die Durchsuchungsaktion für beendet *oder*
- man sucht weiter; dies verursacht allerdings Geräusche, weshalb man einen Geräuschmarker auf ein leeres

Geräuschfeld des Standorts legen muss. Dafür darf man eine weitere Karte ziehen und ansehen. Dies kann so oft wiederholt werden, bis alle Geräuschfelder mit Markern belegt sind.

Sobald man nicht mehr weitersuchen kann oder will, wählt man 1 der gezogenen Karten und nimmt sie auf die Hand. Die übrigen kommen unter den entsprechenden Objektstapel zurück. Ein Überlebender darf auch mehrmals pro Spielzug einen Standort durchsuchen, allerdings muss er jedes Mal erneut einen Aktionswürfel (dessen Augenzahl gleich oder höher seinem Durchsuchungswert ist) dafür ausgeben (siehe Beispiel nächste Seite).

BEISPIEL: STANDORTE DURCHSUCHEN



1. Spieler 1 kontrolliert den Überlebenden Alfonso Ortega, der sich gerade an der Tankstelle aufhält. Da er Benzin benötigt, lässt Spieler 1 ihn die Tankstelle durchsuchen.
2. Alfonsos Durchsuchungswert ist 5+. Spieler 1 muss also einen Aktionswürfel ausgeben, dessen Wert 5 oder höher ist; er entscheidet sich für eine 5.
3. Spieler 1 zieht die oberste Karte vom Objektstapel der Tankstelle: ein Feuerzeug.
4. In der Hoffnung, doch noch Benzin zu finden, sucht Spieler 1 weiter und macht dabei Geräusche. Er legt einen Geräuschmarker auf ein freies Geräuschfeld der Tankstellenkarte und zieht dann eine weitere Karte vom Objektstapel der Tankstelle: endlich, Benzin! Spieler 1 nimmt die Karte Benzin oder Feuer auf die Hand und legt das Feuerzeug unter den Objektstapel der Tankstelle zurück.

- **Verbarrikadieren:** Um einen Eingang zu verbarrikadieren, wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl aus. Dann legt man einen Barrikadenmarker auf ein freies Eingangsfeld am Standort des gewählten Überlebenden.
- **Abfall entsorgen:** Hat man mindestens 1 Überlebenden in der Kolonie, kann man als Aktion Abfall entsorgen. Dazu gibt man einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl aus und entfernt die obersten 3 Karten des Abfallstapels aus dem Spiel.
- **Zombies anlocken:** Um Zombies anzulocken, wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl aus. Dann darf man bis zu 2 Zombies von beliebigen Standorten auf beliebige freie Eingangsfelder am Standort des gewählten Überlebenden versetzen.
- **Spezialfähigkeit nutzen:** Die Spezialfähigkeiten mancher Überlebender erfordern ebenfalls das Ausgeben eines Aktionswürfels. In diesem Fall steht eine Zahl direkt vor dem Fähigkeitstext. Die Augenzahl des ausgegebenen Aktionswürfels muss gleich oder höher dieser Zahl sein. Sofern die Fähigkeit nichts Gegenteiliges besagt, kann sie auch mehrmals pro Spielzug ausgeführt werden.

Aktionen ohne Aktionswürfel



- **Karten ausspielen:** Man darf im eigenen Spielzug beliebig viele Handkarten ausspielen und anschließend auf den Abfallstapel legen. Nur Ereignis-Objektkarten kommen nicht dorthin, sondern werden direkt nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt.

Nicht vergessen: Beim Schritt „Abfall überprüfen“ sinkt die Moral der Kolonie für je 10 Karten im Abfallstapel um 1.

Karten mit Ausrüstungsfähigkeiten legt man nicht auf den Abfallstapel, sondern weist sie einem seiner Überlebenden zu. Ab dann kann der Überlebende den auf der Karte angegebenen Effekt nutzen. Einmal ausgerüstet, kann die Karte nicht wieder abgelegt werden, es sei denn, sie wird zur Abwendung einer Krise beigesteuert oder weitergegeben. Stirbt ein Überlebender in der Kolonie, nimmt der kontrollierende Spieler dessen ausgerüstete Karten auf die Hand zurück. Ist er an einem anderen Standort gestorben, werden seine ausgerüsteten Karten in den Objektstapel des Standorts gemischt.

- **Karten zur Abwendung der Krise beisteuern:** Man darf beliebig viele Karten von der Hand und/oder den eigenen Überlebenden zur Abwendung der aktuellen Krise beisteuern. Handkarten werden immer verdeckt beigesteuert, sodass keiner sie sehen kann. Entspricht das Objektsymbol der beigesteuerten Karte dem Symbol (bzw. den Symbolen) der Krisenkarte, hilft sie beim Abwenden der Krise. Jede beigesteuerte Karte, die nicht über das passende Symbol verfügt, begünstigt das Eintreten des Kriseneffekts.

Hinweis: Manche Nahrungskarten geben beim Ausspielen mehrere Nahrungsmarker in den Nahrungsvorrat. Werden sie zur Abwendung einer Krise beigesteuert, zählen sie trotzdem nur als eine Karte.

- **Überlebende bewegen:** Man darf jeden seiner Überlebenden ein Mal pro Zug bewegen, d. h. an einen beliebigen Standort versetzen, der über ein freies Feld für Überlebende verfügt. Nach jeder Bewegung muss der Infektionswürfel geworfen werden.

Hinweis: Ist das Ergebnis des Infektionswürfels „Gebissen“, breitet sich die Infektion am neuen Standort des Überlebenden aus.

- **Nahrungsmarker ausgeben:** Man kann Nahrungsmarker aus dem Nahrungsvorrat ausgeben, um das Ergebnis eigener Aktionswürfel zu verbessern. Pro ausgegebenem Nahrungsmarker wird die Augenzahl eines unbenutzten Aktionswürfels um 1 erhöht.



- **Um Karten bitten:** Man darf im eigenen Spielzug andere Spieler um 1 oder mehrere Objektkarten bitten. Diese können einwilligen und eine ihrer Handkarten zur Verfügung stellen. In dem Fall wird die Karte aufgedeckt und sofort ausgespielt. Sie kann nicht zur Abwendung der Krise beigesteuert werden.

- **Ausrüstung weitergeben:** Man kann im eigenen Spielzug eine Objektkarte, die ein eigener Überlebender ausgerüstet hat, an einen anderen Überlebenden am selben Standort weitergeben. Der ursprüngliche Besitzer legt die Karte ab und der Empfänger legt sie sofort an.

Hinweis: Ein Objekt, dessen Fähigkeit nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden kann und bereits benutzt wurde, kann durch Weitergabe an einen anderen Überlebenden kein zweites Mal eingesetzt werden.

- **Über Verbannung abstimmen:** Ein Mal pro Spielzug darf man einen anderen Spieler auswählen und zur Abstimmung über dessen Verbannung aufrufen. Daraufhin müssen alle Spieler gleichzeitig mit ja (Daumen hoch) oder nein (Daumen runter) stimmen. Es ist nicht erlaubt, sich selbst für die Verbannung vorzuschlagen. Nicht vergessen: Bei Gleichstand entscheidet immer der Startspieler. Das gilt auch an dieser Stelle (mehr dazu auf S. 14).

INFEKTIONSWÜRFEL



Unmittelbar nachdem ein Überlebender den Standort gewechselt oder einen Zombie getötet hat, muss der kontrollierende Spieler durch einen Würfelwurf überprüfen, ob sich der Überlebende infiziert hat. Dabei gibt es folgende mögliche Effekte:

Effekte



Leerseite: Nichts passiert.



Wunde: Der Überlebende erleidet 1 Wunde.



Erfrierung: Der Überlebende erleidet 1 Erfrierung. Diese zählt wie eine Wunde. Der einzige Unterschied ist, dass zu Beginn eines Spielzugs jeder Überlebende des aktiven Spielers, der 1 oder mehr Erfrierungen hat, 1 weitere Wunde erleidet.



Gebissen: Der Überlebende stirbt und die Infektion breitet sich aus.

Ausbreitung der Infektion nach einem Biss

Stirbt ein Überlebender aufgrund des Würfelergebnisses „Gebissen“, befällt die Infektion den Überlebenden mit dem geringsten Einfluss, der sich am selben Standort aufhält. Immer wenn die Infektion einen weiteren Überlebenden befällt, hat dessen Spieler folgende Möglichkeiten:

- **Möglichkeit 1:** Den Überlebenden töten, um ein weiteres Ausbreiten der Infektion zu verhindern.
- **Möglichkeit 2:** Der Infektionswürfel wird noch einmal geworfen. Bei einer Leerseite wird der befallene Überlebende nicht getötet und die Infektion breitet sich nicht weiter aus. Bei einem anderen Ergebnis stirbt der befallene Überlebende und die Infektion breitet sich weiter aus. Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler Möglichkeit 1 wählt, bei Möglichkeit 2 die Leerseite würfelt oder alle Überlebenden am fraglichen Standort tot sind.

Nicht vergessen: Immer wenn ein Überlebender stirbt, sinkt die Moral der Kolonie um 1.

„...“ (Blue redet nicht viel. Sie ist eine Schimpansin, wenn auch eine aussergewöhnliche.)

Blue



SCHICKSALKARTEN ABHANDELN

Zu Beginn jedes Spielzugs zieht der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers eine Schicksalskarte. Er hält sie geheim und deckt sie erst auf, wenn ihr Auslöser eingetreten ist. Der Kartentext bezieht sich immer auf den aktiven Spieler, also denjenigen, der gerade am Zug ist. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt im Zug des aktiven Spielers der Auslöser eintritt, liest der Spieler, der die Karte gezogen hat, den kompletten Text laut vor. Bei den meisten Schicksalskarten gibt es zwei Wahlmöglichkeiten. Auch deren Texte werden komplett vorgelesen. Erst dann entscheidet sich der aktive Spieler für eine der beiden Möglichkeiten. Diese tritt sofort in Kraft; anschließend wird die Karte aus dem Spiel entfernt. Wenn die Karte nicht ausgelöst wurde, kommt sie unter den Schicksalsstapel zurück. Falls der aktive Spieler die Bedingungen einer Wahlmöglichkeit nicht erfüllen kann, muss er sich für die andere entscheiden.



Hinweis: Schicksalskarten, die durch eine Aktion des aktiven Spielers ausgelöst werden, treten immer erst nach Abschluss der Aktion in Kraft (es sei denn, die Karte besagt etwas Abweichendes).

Hinweis: Wenn der Effekt einer Schicksalskarte den Spieler nach einer bestimmten Karte in einem Stapel suchen lässt, muss der Stapel anschließend neu gemischt werden.

KOLONIEPHASE

In der Koloniephase werden folgende 7 Schritte der Reihe nach abgehandelt.

- Nahrung verteilen:** Pro 2 Überlebenden in der Kolonie (aufgerundet) wird 1 Nahrungsmarker aus dem Nahrungsvorrat entfernt. Nicht vergessen: Hilflose Überlebende zählen dabei wie normale Überlebende.

Hinweis: Überlebende, die sich an anderen Standorten als der Kolonie aufhalten, zählen nicht hinzu. Man geht davon aus, dass sie selbst auf Nahrungssuche gehen und nicht aus dem Vorrat versorgt werden müssen.

Falls nicht genügend Nahrungsmarker vorhanden sind, führt man folgende Schritte der Reihe nach aus:

- Es werden keine Nahrungsmarker entfernt.
- Ein Hungermarker kommt in den Nahrungsvorrat.
- Für jeden Hungermarker im Nahrungsvorrat sinkt die Moral um 1.

- Abfall überprüfen:** Es wird gezählt, wie viele Karten im Abfallstapel liegen. Pro 10 Karten (abgerundet) sinkt die Moral um 1.

- Krise abhandeln:** Man mischt alle Karten, die in der Spielerphase verdeckt zur Abwendung der Krise beigesteuert wurden, und deckt sie eine nach der anderen auf. Jede Objektkarte, deren Symbol dem Abwendungssymbol der Krisenkarte entspricht, gibt 1 Punkt; alle anderen Karten ziehen 1 Punkt ab. Wenn nach dem Aufdecken aller Karten das Endergebnis unter der Anzahl der nicht verbannten Spieler liegt, wird sofort der Misserfolg-Effekt ausgeführt. Ist das Endergebnis gleich oder höher der Anzahl der nicht verbannten Spieler, wurde die Krise erfolgreich abgewendet. Übersteigt das Ergebnis die Anzahl der nicht verbannten Spieler um 2 oder mehr, steigt außerdem die Moral der Kolonie um 1. Nach dem Abhandeln der Krise werden alle beigesteuerten Karten aus dem Spiel entfernt (siehe Beispiel).

- Zombies ins Spiel bringen:** Pro 2 Überlebenden in der Kolonie (aufgerundet; hilflose Überlebende mit eingerechnet), kommt 1 Zombie in die Kolonie. An alle anderen Standorte kommt 1 Zombie pro anwesendem Überlebenden. Dann werden die Geräuschmarker der Standorte einer nach dem anderen entfernt und wie Münzen geworfen. Für jeden Marker, der auf der „!!!“-Seite landet, kommt an dem entsprechenden Standort ein weiterer Zombie ins Spiel (mehr dazu auf S. 13).

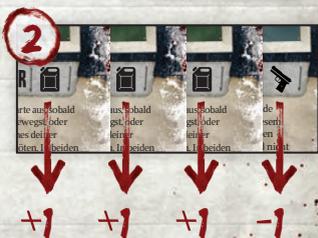
- Gemeinsames Ziel überprüfen:** Man überprüft, ob das gemeinsame Ziel der Kolonie erreicht wurde. Falls ja, endet das Spiel unverzüglich.

BEISPIEL: ABHANDLUNG EINER KRISE

- In einer 3-Spieler-Partie wird die Krisenkarte „Koordinierter Angriff“ aufgedeckt. Da kein Spieler in die Verbannung geschickt wurde, sind 3 Punkte erforderlich, um die Krise abzuwenden.



- Zur Abwendung der Krise wurden vier Karten beigesteuert. Diese werden gemischt und aufgedeckt. Drei von ihnen haben ein Benzinsymbol, die vierte hat ein Waffensymbol. Jedes Benzinsymbol ist 1 Punkt wert. Da das Waffensymbol jedoch nicht auf der Krisenkarte abgebildet ist, zieht es 1 Punkt vom Gesamtwert ab. Das Endergebnis ist 2 – also weniger als die Anzahl der nicht verbannten Spieler. Die Krise konnte nicht abgewendet werden.



- Rundenanzeiger weiterrücken:** Der Rundenanzeiger wird auf der Rundenleiste um 1 abwärts gerückt. Sobald er die 0 erreicht, endet das Spiel.
- Startspielermarker weiterreichen:** Am Ende der Runde darf jeder Spieler zu einer Abstimmung aufrufen, um die Weitergabe des Startspielermarkers zu verhindern. Bei mehrheitlicher Zustimmung behält der aktuelle Startspieler den Marker; anderenfalls reicht er ihn nach rechts weiter. Dann beginnt eine neue Spielrunde mit dem Aufdecken der Krisenkarte in der Spielerphase.

ZOMBIES INS SPIEL BRINGEN

Immer wenn Zombies ins Spiel kommen, setzt man einen nach dem anderen auf den Spielplan, bis alle erforderlichen Zombies ins Spiel sind.

Wenn Zombies in die Kolonie kommen, setzt man den ersten auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 1, den zweiten auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 2, den dritten auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 3 usw., bis alle erforderlichen Zombies gesetzt wurden. Muss ein siebter Zombie gesetzt werden, kommt er wieder auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 1, der achte kommt auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 2 usw. Landet ein Zombie an einem Eingang, an dem es keine freien Felder, dafür aber Barrikaden gibt, wird ein Barrikadenmarker zusammen mit dem Zombie, der eigentlich gesetzt werden sollte, entfernt. Gibt es weder freie Felder noch Barrikaden, wird der Eingang überrannt, d. h. der Zombie wird entfernt und der Überlebende mit dem geringsten Einfluss in der Kolonie stirbt. Sind nur hilflose Überlebende in der Kolonie, stirbt einer von ihnen. Falls es keine Überlebenden in der Kolonie gibt, wird der Zombie ohne weitere Auswirkungen entfernt. Immer wenn ein Überlebender (auch ein hilfloser) stirbt, sinkt die Moral um 1. Für Zombies, die an einem anderen Standort als der Kolonie ins Spiel kommen, gelten dieselben Regeln mit dem Unterschied, dass es dort nur einen Eingang gibt.



Falls nicht mehr genug Zombiefiguren übrig sind, verwendet man die beigelegten Zombiemarker.

ZOMBIES TÖTEN

Ein Zombie stirbt, sobald er angegriffen wird. Immer wenn ein Zombie durch einen Angriff oder Karteneffekt getötet wird, muss der Spieler des verantwortlichen Überlebenden den Infektionswürfel für diesen Überlebenden werfen. Tötet man einen Zombie in der Kolonie, kann man frei unter den Zombies an allen Kolonieeingängen wählen, welcher sterben soll. Alle getöteten oder anderweitig entfernten Zombies kehren in den Vorrat zurück.



BEISPIEL: ZOMBIES INS SPIEL BRINGEN



- Beim Schritt „Zombies ins Spiel bringen“ sind 14 Überlebende in der Kolonie, d. h. 7 Zombies müssen gesetzt werden. Der erste wird auf ein freies Feld von Eingang 1 gesetzt.
- Dann geht es weiter entgegen dem Uhrzeigersinn. Der zweite Zombie kommt auf ein freies Feld von Eingang 2.
- Der dritte Zombie müsste eigentlich bei Eingang 3 platziert werden, doch dort sind alle Felder bereits mit Zombies besetzt. In anderen Worten: Eingang 3 wird überrannt. Der Zombie, der eigentlich dort platziert werden müsste, kommt nicht auf den Spielplan. Dafür stirbt der Überlebende mit dem geringsten Einflusswert in der Kolonie.
- Dann geht es weiter entgegen dem Uhrzeigersinn. Der vierte Zombie wird auf ein freies Feld von Eingang 4 gesetzt.
- Entgegen dem Uhrzeigersinn kommt der fünfte Zombie auf ein freies Feld von Eingang 5.
- Entgegen dem Uhrzeigersinn wird der sechste Zombie auf ein freies Feld von Eingang 6 platziert.
- Und zuletzt wird (weiter entgegen dem Uhrzeigersinn) der siebte und letzte Zombie auf ein freies Feld von Eingang 1 gesetzt.

ÜBERLEBENDE INS SPIEL BRINGEN

Manche Spieleffekte führen dazu, dass neue Überlebende sich der Gruppe eines Spielers anschließen. Immer wenn ein Überlebender ins Spiel kommt, sucht man die passende Figur heraus und stellt sie auf das Feld „Koloniebewohner“ des Koloniespielplans. Der Spieler, der den neuen Überlebenden erhalten hat, darf ihn sofort einsetzen, aber nicht nachträglich einen Aktionswürfel für ihn werfen. Diesen bekommt er erst im Schritt „Aktionswürfel werfen“ der nächsten Spielerphase. Falls die Kolonie keine freien Felder für Überlebende hat, kann der aktive Spieler Wahlmöglichkeiten von Schicksalskarten, die Überlebende (oder hilflose Überlebende) hinzufügen, nicht wählen und darf auch keine Objektkarten ausspielen, durch die neue Überlebende ins Spiel kämen.

ÜBERLEBENDE TÖTEN

- Wenn Zombies den Eingang eines Standorts überrennen, stirbt ein Überlebender.
- Sobald ein Überlebender 3 oder mehr Wunden, Erfrierungen und/oder Verzweiflungsmarker hat, stirbt er.
- Ein Überlebender stirbt, sobald er gebissen wird.
- Außerdem kann ein Überlebender durch einen Karteneffekt sterben.

Stirbt ein Überlebender, nimmt man seine Figur vom Spielplan, senkt die Moral um 1 und entfernt seine Karte aus dem Spiel. Falls er Objektkarten ausgerüstet hatte und in der Kolonie gestorben ist, nimmt sein Spieler die Karten auf die Hand. Ist er an einem anderen Standort gestorben, werden seine ausgerüsteten Karten in den Objektstapel des Standorts gemischt.

Falls der Gruppenanführer eines Spielers stirbt (oder anderweitig ausscheidet), muss der Spieler ein anderes Gruppenmitglied zum Anführer ernennen.

Wenn der letzte Überlebende eines Spielers stirbt (oder anderweitig ausscheidet), muss der Spieler sofort alle seine Handkarten aus dem Spiel entfernen, einen neuen Überlebenden ziehen und ins Spiel bringen und diesen zu seinem Gruppenanführer machen.

Stirbt ein hilfloser Überlebender (durch einen Karteneffekt oder weil sein Standort von Zombies überrannt wird und kein anderer Überlebender vor Ort ist), entfernt man einen Marker für hilflose Überlebende und senkt die Moral um 1.

Hinweis: Manche Karteneffekte entfernen Überlebende aus dem Spiel, ohne sie zu töten. Dies senkt nicht die Moral, es sei denn, die Karte besagt Gegenteiliges.

VERBANNUNG

Wenn die Spieler per Abstimmung beschließen, einen ihrer Mitspieler in die Verbannung zu schicken, muss der verbannte Spieler sofort 1 geheime Zielkarte für Verbannte ziehen, welche seine ursprüngliche geheime Zielkarte ersetzt oder modifiziert. Der verbannte Spieler muss all seine Überlebenden aus der Kolonie an beliebige andere Standorte versetzen. Dabei gelten die normalen Bewegungsregeln, allerdings wird die eine Bewegung, die jedem Überlebenden pro Runde zusteht, dadurch nicht verbraucht. Für den verbannten Spieler gelten folgende Regeln:



- Der verbannte Spieler darf keine Karten zur Abwendung von Krisen beisteuern.
- Wird der verbannte Spieler angewiesen, hilflose Überlebende in die Kolonie zu setzen, ignoriert er diese Anweisung.
- Wenn der verbannte Spieler eine Überlebender-Objektkarte ausspielt, um einen neuen Überlebenden ins Spiel zu bringen, wird dieser nicht in die Kolonie, sondern an einen anderen Standort seiner Wahl gesetzt.
- Der verbannte Spieler darf keine Nahrungsmarker ausgeben, um seine Aktionswürfel zu erhöhen. Stattdessen kann er Nahrungskarten ausspielen (der Effekt wird nicht ausgeführt), um die Augenzahl eines Aktionswürfels um 1 pro ausgespielter Nahrungskarte zu erhöhen.
- Der verbannte Spieler darf nicht an Abstimmungen teilnehmen.
- Die Kolonie verliert keine Moral, wenn ein Überlebender des verbannten Spielers stirbt.
- Wenn der verbannte Spieler eine Karte ausspielt, entfernt er sie anschließend aus dem Spiel, anstatt sie auf den Abfallstapel zu legen.

Wichtiger Hinweis: Wenn es zu irgendeinem Zeitpunkt 2 verbannte Spieler gibt und keiner von beiden eine geheime Verrat-Zielkarte hat, fällt die Moral sofort auf 0.

SIEG UND NIEDERLAGE

Sobald das Spiel zu Ende ist (egal aus welchem Grund), gewinnen alle Spieler, die alle Siegbedingungen ihres geheimen Zieles erfüllt haben; alle anderen verlieren. Es kann in einer Partie gleichzeitig mehrere Sieger und mehrere Verlierer geben. Es ist auch möglich, dass niemand sein geheimes Ziel erreichen konnte und alle verlieren. Das Spiel endet in folgenden Situationen:

- Wenn der Moralanzeiger auf 0 fällt. Es wird nicht überprüft, ob das gemeinsame Ziel erreicht wurde.
- Wenn der Rundenanzeiger auf 0 fällt. Es wird nicht überprüft, ob das gemeinsame Ziel erreicht wurde.
- Wenn das gemeinsame Ziel erreicht wurde.

ABSTIMMUNGEN

Zu Abstimmungen kann es unter verschiedenen Umständen kommen, z. B. wenn ein Spieler in die Verbannung geschickt werden soll oder eine Schicksalskarte dazu aufruft. Vor der Abstimmung sollten sich die Spieler kurz beraten. Dann wird von 3 abwärts gezählt und auf 0 zeigen alle Spieler gleichzeitig mit dem Daumen nach oben (für ja) oder nach unten (für nein). Im Falle eines Gleichstands entscheidet der Startspieler.

KARTENTEXTE

Wenn ein Kartentext der Spielregel widerspricht, hat der Kartentext stets Vorrang. Falls zwei Spieleffekte gleichzeitig eintreten, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden. Objektkarten können nicht ausgespielt werden, um einen gerade eintretenden Effekt zu verhindern.

Beispiel: Eine Medikamentenkarte kann nicht ausgespielt werden, um eine Wunde zu vermeiden, sondern nur, um eine erlittene Wunde zu heilen. Erleidet ein Überlebender seine dritte Wunde, kann er also nicht mehr durch das Ausspielen einer Medikamentenkarte gerettet werden.

ZUFÄLLIGE STANDORTE

Manche Karten aus *Die lange Nacht* beziehen sich auf einen zufälligen Standort. Dieser wird ermittelt, indem man 1 sechs-seitigen Würfel wirft und das Ergebnis mit den Nummern der Standorte vergleicht. Standorte ohne Nummer (sprich: die Kolonie) sowie Standorte, deren Nummer größer ist als 6, können niemals das Ergebnis eines solchen Zufallsentscheids werden.

STAPEL DURCHSUCHEN

Immer wenn ein Spieleffekt zum Durchsuchen eines Objektstapels auffordert, muss der Stapel anschließend neu gemischt werden.

WÜRFELWÜRFE

Viele Karten verlangen einen Würfelwurf zur genauen Bestimmung ihres Effekts. Wer würfeln muss, nimmt einen Aktionswürfel, der gerade nicht in Gebrauch ist, und würfelt mit ihm. Nach Ausführung des Effekts wird der Würfel wieder zu den anderen, nicht in Gebrauch befindlichen Aktionswürfeln zurückgelegt.

THEMATIK, GEHEIME ZIELE UND SPIELBALANCE

Bei *Winter der Toten: Die lange Nacht* spielt man einen Überlebenden der Zombie-Apokalypse, der eine Gruppe von Gleich-

gesinnten um sich schart. Diese Gruppe ist Teil einer größeren Kolonie von Überlebenden, die gemeinsam versucht, in einer zerrütteten Welt den harten Winter zu überstehen.

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein geheimes Ziel, das die geistige Haltung oder geheimen Sehnsüchte seiner Gruppe widerspiegelt. Den meisten Überlebenden liegt das Wohlergehen der Kolonie am Herzen, gleichzeitig aber werden sie von inneren Trieben beherrscht, die zu stark sind, um sie zu unterdrücken.

Nur Spieler mit dem geheimen Ziel Verrat arbeiten aktiv gegen die Interessen der Kolonie. Ein geheimes Ziel für Verbannte stellt dar, wie die Gruppe auf ihre Verbannung reagiert. Manche geheimen Ziele sind schwieriger zu erreichen als andere.

SPIELVARIANTEN

KOOPERATIVE VARIANTE

Winter der Toten kann auch rein kooperativ gespielt werden. In diesem Fall verwendet man die Hardcore-Seite der gemeinsamen Zielkarte und teilt keine geheimen Zielkarten aus. Alle Spieler verfolgen ausschließlich das gemeinsame Ziel der Kolonie.

Bei dieser Variante kann kein Spieler per Abstimmung in die Verbannung geschickt werden. Beim Spielaufbau werden alle Karten mit dem „Nicht kooperativ“-Symbol in der unteren rechten Ecke entfernt.



Nicht kooperativ

2-SPIELER-VARIANTE

Für diese Variante gelten dieselben Regeln wie für die kooperative Variante. Außerdem erhalten die Spieler beim Spielaufbau 7 statt 5 Startkarten und behalten 3 der 4 gezogenen Überlebenden (anstatt 2).

VERRÄTER-VARIANTE

Beim Spielaufbau wird nur 1 geheime nicht-Verrat-Zielkarte pro Spieler beiseitegelegt (anstatt 2). Dadurch steigt die Chance auf einen Verräter im Spiel.

HARDCORE-VARIANTE

Eine noch größere Herausforderung bieten die Rückseiten der gemeinsamen Zielkarten. Man kann sie mit den normalen Spielregeln verwenden.



Hardcore-Seite

TÖDLICHE VARIANTE

Bei dieser Variante können Spieler komplett aus dem Spiel ausscheiden. Wenn der letzte Überlebende eines Spielers stirbt (oder anderweitig ausscheidet), werden alle Handkarten des Spielers aus dem Spiel entfernt und er darf nicht mehr daran teilnehmen.

REGELN FÜR DIE LANGE NACHT

Grundsätzlich gelten für *Winter der Toten: Die lange Nacht* die selben Regeln wie für das erste *Winter der Toten*-Grundspiel (mit leichten Veränderungen und Anpassungen). Manche Regeln gelten für alle Partien, andere können in Form von Modulen hinzugefügt oder weggelassen werden. Jedes Modul verfügt über eigene Regeln und Spielmaterialien.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem Spielaufbau muss entschieden werden, welche Module zum Einsatz kommen sollen. Die 3 Module können in beliebiger Kombination (auch alle oder gar keine) verwendet werden. Zuerst nimmt man alle Karten, die nur ein Mondsymbol haben, dann fügt man die Karten der verwendeten Module hinzu (erkennbar am jeweiligen Symbol).



Die Spielmaterialien aus *Winter der Toten: Ein Spiel mit dem Schicksal* können nach Belieben mit dem Material von *Die lange Nacht* kombiniert werden. Wird ein Objektstapel aus mehreren Spielen zusammengestellt, mischt man alle entsprechenden Karten, zählt 20 davon verdeckt ab und entfernt die restlichen aus dem Spiel.

Hinweis: Derartige Kombinationen können den Schwierigkeitsgrad verändern. Wer die Schwierigkeit gezielt anpassen will, kann bestimmte Karten von vornherein aussortieren.

Manche Objektkarten aus *Die lange Nacht* sind multifunktional. Bezieht sich eine der Funktionen auf ein nicht verwendetes Modul, kann nur die andere Funktion genutzt werden. Wird ohne das Modul „Banditen“ gespielt, ignoriert man die Angaben zu Banditen auf den Krisenkarten.

ALLGEMEINE NEUE REGELN

Folgende Regeln gelten für alle Partien von *Die lange Nacht*, unabhängig von den verwendeten Modulen.

ABSTIMMUNG ÜBER DEN STARTSPIELER

Am Ende der Runde darf jeder Spieler zu einer Abstimmung aufrufen, um die Weitergabe des Startspielermarkers zu verhindern. Bei mehrheitlicher Zustimmung behält der aktuelle Startspieler den Marker.

ZUFÄLLIGE STANDORTE

Manche Karten aus *Die lange Nacht* beziehen sich auf einen zufälligen Standort. Dieser wird ermittelt, indem man 1 sechsseitigen Würfel wirft und das Ergebnis mit den Nummern der Standorte vergleicht. Standorte ohne Nummer (sprich: die

Kolonie) sowie Standorte, deren Nummer größer ist als 6, können niemals das Ergebnis eines solchen Zufallsentscheids werden.

DER FRIEDHOF

Der Friedhof sieht wie ein Standort aus, ist aber nur eine Sammelstelle für die Karten und Figuren verstorbener Überlebender. Er hat keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen, jedoch können Schicksalskarten Bezug auf ihn nehmen.



VERZWEIFLUNG

Schicksalskarten, Krisenkarten und andere Spieleffekte können bewirken, dass Überlebende Verzweiflung erleiden. Angezeigt wird dies durch Verzweiflungsmarker, die auf die Karten der Überlebenden gelegt werden.



Verzweiflungsmarker gelten in jeder Hinsicht als normale Wunden mit nur einem Unterschied: Effekte, mit denen Wundenmarker entfernt werden können, haben keine Wirkung auf Verzweiflungsmarker. Nur Effekte, die explizit Verzweiflungsmarker entfernen, wirken gegen sie.

AUFSÄSSIGE HILFLOSE ÜBERLEBENDE

Schicksalskarten, Krisenkarten und andere Spieleffekte können dazu führen, dass hilflose Überlebende aufsässig werden. Dies wird durch ein Umdrehen des Markers dargestellt. Es gibt auch hilflose Überlebende, die von vornherein aufsässig sind.

In den Schritten „Nahrung verteilen“ und „Zombies ins Spiel bringen“ der Kolonieweise zählt jeder aufsässige Hilflose wie zwei hilflose Überlebende.

Der aktive Spieler kann eine Medikamentenkarte auf den Abfallstapel legen (ihr Effekt wird nicht ausgeführt), um den Marker eines aufsässigen Hilflosen wieder auf die normale Seite zu drehen.



SPRENGFALLEN

Manche Spieleffekte führen dazu, dass Sprengfallen auf Eingangsfelder gelegt werden. Sprengfallen funktionieren wie Barrikaden mit nur einem Unterschied: Sobald die Sprengfalle das Platzieren eines Zombies verhindert, entfernt man nicht nur den Sprengfallenmarker, sondern auch alle Zombies von diesem Eingang.



GERÄUSCHE

Im Unterschied zu *Winter der Toten* wird der Geräuschmarker nun geflippt, um festzustellen ob durch ihn ein Zombie platziert wird (zuvor entschied ein Würfelwurf). Für jeden Marker, der auf der „!!!“-Seite landet, kommt an dem entsprechenden Standort ein weiterer Zombie ins Spiel.

MODULE DER LANGEN NACHT

Hinweis: Mit den Einstiegsszenarien auf S. 20 ff. kann man die Regeln der neuen Module Schritt für Schritt, während des Spielens, kennenlernen, ohne die neuen Regeln vorab gelesen zu haben.

Die folgenden Module können nach Belieben hinzugefügt oder weggelassen werden. Alle Spielmaterialien eines Moduls sind mit dessen Symbol gekennzeichnet. Beim Spielaufbau müssen je nach verwendeten Modulen folgende Anweisungen befolgt werden.

MODUL: VERBESSERUNGEN

Bei diesem Modul steht die Verbesserung der Infrastruktur und Lebensqualität in der Kolonie im Vordergrund. Es wird folgendermaßen aufgebaut:

1. Alle Krisen-, Überlebenden-, Schicksals- und Zielkarten mit Hammersymbol werden in die jeweiligen Stapel gemischt.
2. Bei Spielbeginn mischt man den Verbesserungsstapel und zieht 4 Karten davon. Diese werden offen in eine Reihe neben die Kolonie gelegt.



Während des Spiels bekommt man immer wieder die Gelegenheit, Fortschrittsmarker auf die Verbesserungskarten zu legen. Sobald auf einer Verbesserungskarte Fortschrittsmarker in Höhe ihrer Voraussetzung liegen, kommt der darauf liegende Fortschrittsmarker in die Kolonie und die Effekte der Karte werden aktiv. Dann wird die Verbesserungskarte oder der Verbesserungsmarker offen auf den "Lasst sie nicht rein!"-Bereich der Kolonie gelegt.



MODUL: BANDITEN

Banditen sind keine Zombies und doch Gegenspieler der Überlebenden. Sie kommen an verschiedenen Standorten außerhalb der Kolonie ins Spiel und nehmen die Felder von Überlebenden ein. Das Modul wird folgendermaßen aufgebaut:

1. Alle Krisen-, Überlebenden-, Schicksals- und Zielkarten mit Banditensymbol werden in die jeweiligen Stapel gemischt.
2. Der Standort „Banditenversteck“ wird auf den Spieltisch gelegt. Er hat keinen Objektstapel.
3. Neben das Banditenversteck kommen die Banditenfiguren.



Banditen werden folgendermaßen gehandhabt:

BANDITEN INS SPIEL BRINGEN

Immer wenn im Schritt „Krise aufdecken“ der Spielerphase eine neue Krisenkarte aufgedeckt wird, setzt man je einen Banditen auf die darauf angegebenen Standorte. Sollte es an einem dieser Standorte kein freies Feld für Überlebende geben, wird der Bandit nicht gesetzt.

Hinweis: Wird eine Krisenkarte aus dem Grundspiel aufgedeckt (sprich: eine Karte ohne Angaben zum Setzen von Banditen), kann man entweder zwei zufällige Standorte auswürfeln oder (wenn die Schwierigkeit reduziert werden soll) keine Banditen platzieren.

BANDITEN ANGREIFEN

Wenn ein Überlebender angreift, kann als Ziel auch ein Bandit am Standort des Überlebenden gewählt werden. Dabei gelten dieselben Regeln wie für das Angreifen eines Überlebenden mit Angriffswert 4. Bei Erfolg wird der Bandit entfernt.

ZOMBIES AN EINEM STANDORT MIT BANDITEN INS SPIEL BRINGEN

Im Schritt „Zombies ins Spiel bringen“ der Kolonieweise zählt jeder Bandit wie ein Überlebender. Wird ein Standort, an dem keine Überlebenden sind, überrannt, entfernt man alle Banditen von diesem Standort.

PLÜNDERNDE BANDITEN

Nach dem Schritt „Zombies ins Spiel bringen“ der Kolonieweise gehen die Banditen auf Plünderungstour. Für jeden aktiven Banditen wird eine Karte vom Objektstapel seines Standorts gezogen und offen auf das Banditenversteck gelegt.



BANDITENVERSTECK

Das Banditenversteck ist ein besonderer Standort. Nähere Informationen dazu befinden sich auf der Standorttafel.

ANFÜHRER DER BANDITEN WERDEN

Ein verbannter Spieler, der kein Verräter war, wird zum Anführer der Banditen. Neben allen anderen Regeln für verbannte Spieler darf er entscheiden, wohin die Banditen gesetzt werden, die im Schritt „Krise aufdecken“ der Spielerphase ins Spiel kommen.

MODUL: RAXXON

Raxxon ist ein neuer Standort, für den spezielle Regeln gelten. Das Modul wird folgendermaßen aufgebaut:

1. Alle Krisen-, Überlebenden-, Schicksals- und Zielkarten mit Giftsymbol werden in die jeweiligen Stapel gemischt.
2. Die Standorttafel „Raxxon“ wird auf den Spieltisch gelegt, ihr Objektstapel wie gewohnt zusammengestellt.
3. Die Raxxon-Experimentkarten werden gemischt und als Stapel mit der Audioprotokoll-Seite nach oben ausgelegt. Das Audioprotokoll der obersten Karte darf jederzeit gelesen werden.
4. Die Raxxon-Nebenwirkungskarten werden als Stapel neben die Standorttafel „Raxxon“ gelegt. Diese müssen nicht gemischt werden und dürfen jederzeit angesehen werden.



DURCHSUCHUNG VON RAXXON

Nach jeder Durchsuchung von Raxxon muss der durchsuchende Überlebende den Infektionswürfel werfen.

PILLEN UND NEBENWIRKUNGEN

Im Raxxon-Objektstapel finden sich Ereigniskarten, mit denen man Pillen schlucken kann. Diese können dazu führen, dass Überlebende Nebenwirkungskarten erhalten. Pillen schluckt man folgendermaßen:

1. Man wählt einen der eigenen Überlebenden, der die Pille schlucken soll.
2. Man würfelt und befolgt die Anweisungen der Karte.
3. Erhält man eine Nebenwirkung, sucht man die Karte aus dem Stapel der Nebeneffekt-Karten heraus und legt sie an den gewählten Überlebenden an. Raxxon-Nebenwirkungskarten können nicht freiwillig abgelegt werden.

DER EINDÄMMUNGSCODE

Wenn nichts unternommen wird, brechen immer mehr grauenvolle Testobjekte aus den Raxxon-Laboren aus.

Wer am Zug ist und einen Überlebenden bei Raxxon hat, darf unbenutzte Aktionswürfel aus seinem Pool auf Raxxon legen.

Zu Beginn der Kolonierphase wird überprüft, ob auf Raxxon 2 Aktionswürfel liegen, deren Augenzahlen dem Eindämmungscode der obersten Karte des Raxxon-Experimentstapels entsprechen. Falls ja, müssen die Spieler abstimmen. Die Mehrheit entscheidet, was passiert:

- Daumen hoch: Die oberste Raxxon-Experimentkarte wird abgelegt, ohne dass der darauf genannte Platzierungseffekt ausgelöst wird.
- Daumen runter: Der Startspieler wählt 1 Standort (auch die Kolonie). Im Schritt „Zombies ins Spiel bringen“ der Kolonierphase werden am gewählten Standort 3 Zombies weniger platziert.

EINDÄMMUNGSCODE ABGELEHNT ODER DAUMEN RUNTER

Wenn zu Beginn der Kolonierphase keine 2 Würfel mit den richtigen Augenzahlen auf Raxxon liegen oder die Eindämmung mit Daumen runter mehrheitlich abgelehnt wurde, platziert man die Raxxon-Zombies (diese haben spezielle Zombie-Figuren), die auf der obersten Raxxon-Experimentkarte genannt werden. Wird mehr als 1 Zombie gesetzt, würfelt man jeden Zielstandort einzeln aus.

Gibt es am ausgewürfelten Standort kein freies Eingangsfeld, werden wie gewohnt Sprengfallen ausgelöst, Barrikaden entfernt oder Standorte überrannt. Der Raxxon-Zombie wird nicht gesetzt und die Experimentkarte wird abgelegt.

Nach dem Platziern der Raxxon-Zombies dreht man die Raxxon-Experimentkarte um (auf die Begegnungsseite) und legt sie gut sichtbar neben die Kolonie.

Raxxon-Zombies können nur durch reguläre Angriffe getötet werden. Andere Spieleffekte, wie Objekte oder Spezialfähigkeiten, die keinen Angriff beinhalten, sowie Sprengfallen können einen Raxxon-Zombie nicht töten. Ebenso kann er nicht durch Spieleffekte versetzt werden (mit Ausnahme der Effekte seiner Begegnungskarte). Beim Angreifen muss der angreifende Überlebende immer zuerst auf einen Raxxon-Zombie an seinem Standort zielen. Erst nach dessen Tod kann er einen normalen Zombie, Überlebenden oder Banditen an seinem Standort angreifen.

Wer einen Raxxon-Zombie angreift, muss zuerst den Infektionswürfel werfen (es sei denn, ein ausgerüstetes Objekt, eine Spezialfähigkeit oder ein anderer Spieleffekt besagt etwas anderes). Falls der angreifende Überlebende danach noch am Leben ist, wird gewürfelt und der entsprechende Effekt der Begegnungskarte ausgeführt. Sobald alle Raxxon-Zombie eines Typs entfernt wurden, wird ihre Begegnungskarte abgelegt.





KLAUENMANN



JÄGER



SAMMLER



FROSTWANDLER



KOLOSS



KREISCHER



SEUCHENTRÄGERIN



HYDRA



SCHNITTERIN



SPEIER



STINKER



SIRENE

DIE LANGE NACHT: EINSTIEGSSZENARIEN

Die folgenden Szenarien sowie die zugehörigen Spezialziele erzählen die Geschichten und erklären die Regeln der neuen Module „Raxxon“ und „Banditen“ aus diesem Set. Sie sind ideal, um die neuen Module kennenzulernen.

Für den Aufbau der Einstiegsszenarien gelten die unten genannten Aufbauregeln. Es ist nicht nötig, alle Regeln der zugehörigen Module sofort durchzulesen, da sie Schritt für Schritt hinzugefügt werden.

DER SCHIMPANSEN-CODE

Das Raxxon-Einstiegsszenario wird gemäß den Aufbauregeln des Moduls „Raxxon“ (siehe S. 18) aufgebaut. Dann werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Bei Raxxon werden alle Eingangsfelder und Felder für Überlebende mit Barrikaden belegt. Vorerst können Überlebende nicht zu Raxxon bewegt werden. Die Regeln „Pillen und Nebenwirkungen“ sowie „Der Eindämmungscode“ sind noch nicht in Kraft.
2. Die Überlebenden Blue und Emma Han werden aus dem Stapel der Überlebendenkarten herausgesucht und beiseitegelegt.
3. Statt einer normalen gemeinsamen Zielkarte verwendet man das gemeinsame Spezialziel R1.
4. Bei Spielbeginn wird der folgende Text laut vorgelesen.

Allmählich hatte ich das Gefühl, in der Kolonie ein neues Zuhause gefunden zu haben. Doch wie alle guten Gefühle seit Ausbruch der Seuche, war es nicht von Dauer. Eine größere, bessere Kolonie bedeutete mehr Lärm und Unruhe, was wiederum mehr Zombies anlockte. Egal wie gut unsere Barrikaden waren, die schiere Masse der Zombies war überwältigend.

Eines Abends, ich hatte gerade beschlossen, endgültig fortzugehen, brachte uns Emma einen neuen Hoffnungsschimmer. Auf ihren Streifzügen hatte sie die Baupläne der Firmenzentrale von Raxxon Pharmaceutical gefunden. Was ich für eine einfache Pillenfabrik gehalten hatte, entpuppte sich als Zentrum gefährlicher medizinischer Experimente und Militärforschung.

Emma Hans Figur wird in die Kolonie gesetzt, ihre Karte kommt zu den Gruppenmitgliedern des Startspielers. Dann wird der Bauplan der Firmenzentrale aus dem Raxxon-Objektstapel herausgesucht und an Emma angelegt.

Die ganze Zeit über hatte sich niemand für die Firmenzentrale von Raxxon interessiert; der Vordereingang glich einer Festung. Aber jetzt, da wir gute Gründe hatten, beschlossen wir, uns den Weg freizusprennen. Im besten Fall würden wir ein Mittel gegen die Zombieseuche finden, im schlechtesten würde die Explosion einige Zombies von der Kolonie weglocken und uns zumindest vorübergehend entlasten. Und in Zeiten wie diesen sind selbst kurze Entlastungen Gold wert.

Das Spiel beginnt mit dem gemeinsamen Spezialziel R1.

DER FOLGENDE ABSCHNITT WIRD ERST DANN VORGELESEN, WENN DAS GEMEINSAME SPEZIALZIEL R1 ERREICHT WURDE. FÜR DAS VORLESEN UND AUSFÜHREN DER EFFEKTE IST DER SPIELER MIT DEN WENIGSTEN GRUPPENMITGLIEDERN ZUSTÄNDIG. BEI GLEICHSTAND HAT VORRANG, WER DEN ÜBERLEBENDEN MIT DEM HÖCHSTEN EINFLUSS HAT.

Die Explosion ließ die Erde erbeben und erhellte den Nachthimmel. Wir beobachteten das Spektakel von der Kolonie aus. Am nächsten Morgen, als der Rauch sich verzogen hatte, brach ich in Richtung Raxxon-Firmenzentrale auf. Mit Erleichterung stellte ich fest, dass weniger Zombies die Kolonie belagerten. Schon bald betrat ich das Raxxon-Gebäude durch den aufgesprengten Eingang.

Entferne sämtliche Barrikaden von der Standorttafel „Raxxon“ und setze einen deiner Überlebenden dorthin. Ab jetzt dürfen Überlebende regulär zu Raxxon bewegt werden und diese durchsuchen (die Regeln für die „Durchsuchung von Raxxon“ auf S. 18 werden vorgelesen). Entferne 3 beliebige Zombies von der Kolonie und setze sie auf Raxxon.

Als ich um eine Ecke bog, stand ich Auge in Auge mit einer kreischenden Bestie. Unwillkürlich machte ich einen Satz nach hinten und landete auf dem Boden. Was vor mir stand, war kein Zombie sondern ein Schimpanse. Seine Schreie waren zornig, doch in seinen Augen funkelte Angst. Es war ein Hilferuf!

Hinkend lief er an mir vorbei, blickte zurück, um zu sehen, ob ich ihm folgte. Ich rannte hinterher und gelangte in einen Raum nahe des Eingangs, der durch die Explosion halb eingestürzt war. Verzweifelt begann der Schimpanse in den Trümmern zu wühlen, bis er auf einen verletzten Arm stieß. Eine gedämpfte Stimme drang aus dem Geröll: „Blue! Mein braves Mädchen! Schnell, ich verblute! Ich weiß nicht, wie lange ...“

Die Stimme verstummte und Blue begann panisch zu schreien. Ich konnte sie nur allzu gut verstehen. Wir mussten etwas tun, bevor es zu spät war.

Nimm Blue in deine Gruppe auf und setze ihre Figur auf Raxxon (falls kein Platz für sie ist, wird ein Überlebender nach Wahl des Startspielers in die Kolonie versetzt. Dies zählt nicht als Bewegung). Lege 1 Wundenmarker auf Blues Karte. Zu Beginn der nächsten Runde wird das gemeinsame Spezialziel R1 aus dem Spiel entfernt und durch das gemeinsame Spezialziel R2 ersetzt. Bei diesem Ziel geht es um die Rettung von Blues Freund. Die Regel „Pillen und Nebenwirkungen“ (siehe S. 18) wird vorgelesen. Sie tritt in Kraft, sobald eine -Karte aus dem Raxxon-Objektstapel ausgespielt wird. Die Regeln für Eindämmungscodes sind noch NICHT aktiv.

Es geht weiter mit dem gemeinsamen Spezialziel R2.

DER FOLGENDE ABSCHNITT WIRD ERST DANN VORGELESEN, WENN DAS GEMEINSAME SPEZIALZIEL R2 ERREICHT WURDE.

Mit vereinten Kräften gelang es uns, Blues Freund zu befreien. Er war schwer verletzt, aber am Leben; seine langen weißen Zotteln klebten in tiefen Schnittwunden an Hals und Gesicht. Seit wir ihn ausgegraben haben, ist er bewusstlos und stöhnt vor Schmerzen. Blue weicht ihm nicht von der Seite.

Alle Würfel werden von der Standorttafel „Raxxon“ entfernt.
Alle Überlebenden werden von Raxxon in die Kolonie versetzt.

Entgegen aller Hoffnungen schlägt der Mann die Augen auf! Er spricht leise und schwerfällig: „Blue, meine Süße, ich danke dir.“ Blue legt ihren Kopf auf die Brust des Mannes. „W-wo sind wir? Gehört das hier zu Raxxon?“

„Sie sind in einer Kolonie von Überlebenden“, sage ich ihm. „Wir mussten Sie von der Raxxon-Firmenzentrale wegbringen; seit der Explosion ist es dort zu gefährlich. Keine Barrikaden mehr, zu viele Zombies.“

„Zombies ...“, er verliert den Faden, wirkt nachdenklich. „Deswegen müssen wir in die Firma! Raxxons Experimente müssen eingedämmt werden!“ Er versucht aufzustehen, doch der Schmerz wirft ihn zurück. „Der Code ... zur Eindämmung ...“

„Hören Sie, ich weiß nichts von irgendwelchen Codes“, sage ich, „aber mit Zombies haben wir Erfahrung. Keine Sorge, wir kommen schon zurecht. Sie ruhen sich erst mal aus, okay?“

„Nein. Nein. Nein, nein, nein, NEIN. Sie haben es nicht gesehen: Den wahren Horror, die Dämonen von Raxxon. Seit Monaten halten wir sie im Zaum, Blue und ich. Was ist nur passiert?“

Blue beginnt zu schluchzen. Der alte Mann spricht leise seine letzten Worte: „Wehe uns! Sie sind auf dem Vormarsch. Ihr müsst sie aufhalten. Blue ... kennt den Code. Haltet sie auf!“

Zu Beginn der nächsten Runde wird das gemeinsame Spezialziel R2 aus dem Spiel entfernt und durch das gemeinsame Spezialziel R3 ersetzt.

Die Regeln für den Eindämmungscode (siehe S. 18) werden vorgelesen. Sie treten ab Beginn der nächsten Runde in Kraft. Gibt es 2-3 nicht verbannte Spieler, werden sofort 2 Raxxon-Experimentkarten gezogen und abgehandelt (d. h. die darauf genannten Raxxon-Zombies werden platziert). Bei 4 oder mehr nicht verbannten Spielern werden sofort 3 Raxxon-Experimentkarten gezogen und abgehandelt.

Es geht weiter mit dem gemeinsamen Spezialziel R3. Nach Abschluss dieses Ziels endet das Spiel.



BANDITENKRIEG

Das Banditen-Einstiegsszenario wird gemäß den Aufbaueregeln des Moduls „Banditen“ (siehe S. 17) aufgebaut. Dann werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Statt einer normalen gemeinsamen Zielkarte verwendet man das gemeinsame Spezialziel B1.
2. Beim Zusammenstellen des geheimen Zielstapels wird keine zufällige Verrat-Zielkarte hinzugenommen, sondern die geheime Verrat-Zielkarte „Spitzel der Banditen“. Dann werden die geheimen Zielkarten wie gewohnt gemischt und ausgeteilt. Für die Karte „Spitzel der Banditen“ gelten spezielle Regeln. Bei Bedarf kann der Kartentext vor dem Mischen laut vorgelesen werden. Zu ihren Siegbedingungen gehört das Erreichen des gemeinsamen Spezialziels B2. Der Verräter wird also am Anfang für die Kolonie arbeiten.
3. Bei Spielbeginn wird der folgende Text laut vorgelesen.

In letzter Zeit hatten wir immer wieder Probleme mit Banditen. Ihr Lager ist nur wenige Kilometer von der Kolonie entfernt. Also spielen wir jetzt Sozialdarwinismus gegen ein Lumpenpack, das selbst für unsere kaputte Patchwork-Familie noch zu asozial ist.

Wir staunten nicht schlecht, als eines Morgens einige von ihnen unbewaffnet vor der Kolonie auftauchten. Sie waren schwächlich und unterernährt, bettelten uns um Essen an. Unsere bisherigen Konflikte bezeichneten sie als Missverständnisse und sagten, sie bräuchten unsere Hilfe. Normalerweise wäre ein Appell an unsere Nächstenliebe vergeblich gewesen, aber sie hatten Geschenke mitgebracht.

Jeder Spieler darf 1 Karte vom Objektstapel des Krankenhauses ziehen und auf die Hand nehmen.

Die Geschenke kamen wie gerufen. Seitdem sind unsere Anführer ganz erpicht darauf, die Beziehungen zu den Banditen zu verbessern und lassen uns Essen für die lieben Nachbarn sammeln. Ich persönlich bin dagegen, aber die anderen haben sich durch die Geschenke überzeugen lassen. Woher wussten diese Typen so genau, was wir brauchen? Manchmal frage ich mich, ob wir einen Spitzel in unseren Reihen haben.

Die Regeln „Banditen ins Spiel bringen“, „Plündernde Banditen“ und „Zombies an einem Standort mit Banditen ins Spiel bringen“ (siehe S. 17) werden vorgelesen und angewandt. Alle anderen Modulregeln sind noch nicht in Kraft. Das Spiel beginnt mit dem gemeinsamen Spezialziel B1.

DER FOLGENDE ABSCHNITT WIRD ERST DANN VORGELESEN, WENN DAS GEMEINSAME SPEZIALZIEL B1 ERREICHT WURDE. FÜR DAS VORLESEN UND AUSFÜHREN DER EFFEKTE IST DER SPIELER ZUSTÄNDIG, DER DEN MENSCHLICHEN ÜBERLEBENDEN MIT DEM GERINGSTEN EINFLUSS HAT.

Niemand sollte allein ins Lager der Banditen gehen, doch als unser furchtloser Anführer jemanden suchte, der ihn beim Ausliefern des Essens begleitet, gab es nicht gerade einen Ansturm von Freiwilligen. Wer also zog das Glückslos? Ich. Wir packten unsere Sachen und brachen auf. Unser Anführer war zuversichtlich, ich hingegen hatte meine Zweifel.

Entferne alle Nahrungsmarker aus dem Nahrungsvorrat. Setze den Überlebenden mit dem höchsten Einfluss und den menschlichen Überlebenden mit dem geringsten Einfluss ins Banditenversteck.

Im Licht der Abenddämmerung erreichten wir die Barackensiedlung. Irgendetwas kam mir sofort komisch vor; das Lager war wie ausgestorben. Wir sahen uns zwischen den notdürftigen Behausungen um.

„Stehenbleiben, ihr Kolonisten-Drecksäcke!“, rief eine Stimme. Plötzlich waren wir von dunklen Gestalten umringt. Wir stellten uns Rücken an Rücken, wie bei einem Zombieangriff. „Ihr glaubt wohl, ihr hättet hier das Sagen. Aber wir haben genug von eurem Fascho-Trip. Das hier ist unsere Stadt!“

„LAUF!“, hörte ich meinen Partner schreien. Wir machten kehrt und rannten, doch schon bald zerrissen Schüsse die Luft und ich lief allein. Ich hielt nicht inne und blickte nicht zurück, obwohl ich das Johlen der Banditen in meinem Genick hörte und der beißende Schmerz einer Kugel in meinem linken Arm pochte.

Der Überlebende mit dem höchsten Einfluss stirbt (wie gewohnt sinkt dadurch die Moral). Der menschliche Überlebende mit dem geringsten Einfluss erleidet 1 Wunde (es sei denn, er hat bereits 2 Wunden) und wird in die Kolonie zurückgesetzt.

Angekommen in der Kolonie erzählte ich, was passiert war, und wir gelangten schnell zu einem Beschluss: Wir werden Rache üben. Diese Mistkerle werden bezahlen!

Die Regeln „Banditen angreifen“ und „Banditenversteck“ (siehe S. 17) werden vorgelesen und ab sofort angewandt.

Zu Beginn der nächsten Runde wird das gemeinsame Spezialziel B1 aus dem Spiel entfernt und durch das gemeinsame Spezialziel B2 ersetzt. Es geht weiter mit dem gemeinsamen Spezialziel B2.

DER FOLGENDE ABSCHNITT WIRD ERST DANN VORGELESEN, WENN DAS GEMEINSAME SPEZIALZIEL B2 ERREICHT WURDE.

Wir waren in Angriffsposition. Dies war die Stunde der Wahrheit; unsere Rache stand kurz bevor. Während wir auf den richtigen Moment warteten, brachte mich die Ruhe vor dem Sturm ins Grübeln. Schon lange hatte ich das Gefühl, dass irgendetwas faul ist. Ich ließ den Blick über meine Kameraden schweifen und fragte mich, ob einer von ihnen für den Feind arbeitet.

SONDERPHASE: VERBANNUNG

Zunächst sollten die Spieler untereinander beraten, ob sie einem ihrer Mitspieler misstrauen. Dann darf jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, zur Abstimmung über die Verbannung eines Spielers aufrufen.

Wenn der Verräter in dieser Sonderphase nicht verbannt wurde, überprüft er, ob er sein geheimes Ziel erfüllt hat. Falls ja, deckt er es auf und liest den Text am Ende dieser Seite vor. Er hat das Spiel

gewonnen. Falls nicht, hält er seinen Verräterstatus geheim und fügt seiner Zielkarte folgende Siegbedingung hinzu: „Die Moral muss auf 0 sein.“

Wurde ein anderer Spieler (der kein Verräter ist) in die Verbannung geschickt, gelten die normalen Regeln. Der verbannte Spieler wird zum Anführer der Banditen und liest folgenden Text laut vor: *„Du! Du bist einer von ihnen!“ Alle Waffen richteten sich auf den Verdächtigen. Der Angriffsplan war gescheitert, aber das Risiko einer Sabotage war einfach zu schwer. Schockiert wich der Beschuldigte in Richtung Banditenversteck zurück. Seine letzten Worte verfolgen mich noch immer: „Ich war keiner von ihnen. Aber zumindest verstehe ich jetzt, warum sie euch hassen.“* Die Regel „Anführer der Banditen werden“ auf S. 17 wird vorgelesen und angewandt.

Wurde der Verräter in die Verbannung geschickt, gelten die normalen Regeln für die Verbannung eines Verräters und folgender Text wird vorgelesen: *„Du! Du bist einer von ihnen!“ Wir richteten unsere Waffen auf den Verdächtigen. Durch das Visier meines Gewehrs sah ich die Schuld in seinen Augen. Wir hatten recht, er war der Spitzel! „Es ... es tut mir leid“, sagte er und sprintete davon, nicht in Richtung des Banditenverstecks, sondern hinaus in die Ferne. Bereute er am Ende etwa, was er getan hatte?“*

Sofern das Spiel nach der Sonderphase nicht endet, wird folgender Text laut vorgelesen: *Nach allem, was passiert war, lagen die Nerven blank. Wir beschlossen, nach Hause zu gehen und einen Plan B auszuarbeiten. Es machte keinen Sinn, die Banditen auf ihrem Territorium zu bekämpfen, während unsere eigenen Grenzen ungeschützt waren. Alle Überlebende nicht verbannter Spieler werden aus dem Banditenversteck in die Kolonie zurückgesetzt.*

Zu Beginn der nächsten Runde wird das gemeinsame Spezialziel B2 aus dem Spiel entfernt und durch das gemeinsame Spezialziel B3 ersetzt. Es geht weiter mit dem gemeinsamen Spezialziel B3.

Sieg des Spitzels der Banditen:

Gewinnt der Verräter unmittelbar nach der Sonderphase, muss er folgenden Text laut vorlesen:

„Alle bereit?“, fragte ich und konnte mein Grinsen kaum unterdrücken. Endlich waren alle Zweifel aus der Welt und wir konnten losmarschieren. Wie abgemacht bildete ich die Nachhut; die anderen schlichen voran. Ein bisschen näher. Noch ein bisschen. Unvermittelt gab ich zwei Schüsse in die Luft ab. Das war das Zeichen! Aus den Schatten der Barackensiedlung stürmten meine Verbündeten und nahmen die Idioten aus der Kolonie ins Kreuzfeuer. Es dauerte nicht lange. Ein Lächeln breitete sich auf meinen Lippen aus, als ich ihre von Kugeln durchsiebten Leichen fledderte. Unser Plan hatte funktioniert. Schon bald würden wir die ganze Kolonie dem Erdboden gleichgemacht haben.

„Habt ihr gesehen, was da draussen los ist? Ich dachte: ja schon, ich werd' verrückt, als die Leichen anfangen, mich fressen zu wollen. Aber gegen das Zeug, das da aus den Raxxon-Laboren kommt, sind die Zombies der reinste Kinderkram.“

Fatima Maktabi



INDEX

Abfall entsorgen.....	10
Abfall überprüfen.....	12
Abstimmungen.....	15
Aktionswürfel werfen.....	8
Anführer der Banditen werden.....	17
Angreifen.....	8, 9
Aufsässige Hilflöse.....	16
Ausbreitung der Infektion nach dem Biss.....	11
Ausrüstung weitergeben.....	11
Banditen angreifen.....	17
Banditen ins Spiel bringen.....	17
Banditen (Modul).....	17
Banditenversteck.....	17
Durchsuchen.....	9, 10
Durchsuchung von Raxxon.....	18
Eindämmungscode.....	18
Friedhof.....	16
Gemeinsames Ziel überprüfen.....	12
Infektionswürfel.....	11
Karten ausspielen.....	10
Karten zur Abwendung der Krise beisteuern.....	11
Kartentexte.....	15
Krise abhandeln.....	12
Krise aufdecken.....	8
Nahrungsmarker ausgeben.....	11
Nahrung verteilen.....	12
Pillen und Nebenwirkungen.....	18
Plündernde Banditen.....	17
Raxxon (Modul).....	18
Rundenanzeiger weiterrücken.....	13
Schicksalskarten.....	12
Sieg und Niederlage.....	14
Spezialfähigkeit nutzen.....	10
Spielaufbau.....	6, 7
Spielvarianten.....	15
Spielzug.....	8
Sprengfallen.....	16
Startspielermarker weiterreichen.....	13
Über den Startspieler abstimmen.....	16
Über Verbannung abstimmen.....	11
Überlebende bewegen.....	11
Überlebende ins Spiel bringen.....	14
Überlebende töten.....	14
Um Karten bitten.....	11
Verbannung.....	14
Verbarrikadieren.....	10, 13
Verbesserungen (Modul).....	17
Verzweiflung.....	16
Würfelwürfel.....	15
Zombies an einem Standort mit Banditen ins Spiel bringen.....	17
Zombies anlocken.....	10
Zombies ins Spiel bringen.....	12, 13
Zombies töten.....	13
Zufällige Standorte.....	16

CREDITS

Autoren: Isaac Vega, Jon Gilmour

Produzent: Colby Dauch

Illustratoren: Fernanda Suarez,

Joshua Panelo von Gunship Revolution

Gestaltung des Inhalts: Joseph Ellis

Texte: Mr. Bistrot, Jerry Hawthorne, Colby Dauch

Grafikdesign: David Richards, Peter Wocken

Reaktion: Jonathan Liu, Nate Rethorn, Timothy John Meyer,
Jack Fleming

Testspiel-Leitung: James Sitz, Joseph Ellis

TESTSPIELER

Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Austin Alderman, Brandon Alderman, Rob Allison, Steve Alston, Steven Althardt, Vince Alvarez, Bjorn Amorsen, Rune Thing Amorsen, David Andersen, Nate Anderson, Rourke Anderson, Andrew Angle, Robbin Arcega, Joonas Ariva, Leo Ariva, Tormi Ariva, EJ Ash, Sarah Aucremanne, William Aucremanne, Tyler Backman, Damian Baeslack, Eamonn Baeslack, Jean-François Baffier, Sacha Baron, Andrew Becker, Kevin Becker, LeAnna Becker, Brian Belida, Stephen Benton, Clarice Berger, Siyobin Blanco, Jaden (Skylar) Boone, Kim Boone, Ryan Borders, Bubonic Brad, Hanna Brady, Dustin Brookman, Lucas Broome, Samuel Burnette, Shaily C. Rudnik, Cole Campbell, Laura Cathey, Nicole Chandler, Yu-Cheng Chang, Brodrick Chase, Jordan Chase, Joshua Chase, Tyler Chase, Kristie Clark, Scott Cleveland, Daniel Cobin, Gal Cohen, Raz Cohen, Roy Colver, Erik CooperFlowers, Joe Costa, Adam Criner, Joanne Daly, Dan, James Davidheiser, Kent Davies, Kent Davies, Michelle Davies, Olivia Davies, Felco de Lang, Douglas Delescavage, Danielle DeMartini, Seth E Oakman, Oliver Ebrahimi-Nuyken, Brad Eiden, Andrea Eisenberger, Troy Eisenberger, Andy Englund, Kristi Esteves, Ian Evans, Adam Feldner, Adam Feldner, Tara Feldner, Matt Fick, Sam Filip, John Fleming, Whitney Fleming, Bob Flewelling, Cindy Flores, Daniel Flores, Danilo Flores, Emily Flores, Gabriel Forster, Leon Gaffen, Matthieu Glanois, Mathew Gledhill, Jason Goldman, Ashley Goodroe, Nick Goss, Graham Guenther, Erwin Habes, Jason Hall, Lisa Hall, Peyton Hall, Shaun Hall, Rich Hart, Thomas Haycraft, Heidi, Jody Henning, Matthew Henning, Josh Henriksen, Wes Henriksen, Steven Hill, Isaac Hiner, Steve Hiner, Alex Hines, Amie Hobson, Jonathan Hobson, Alan Hodges, Jeremy Hodges, Zak Honess, Anny Hu, Edward Hu, Jason J Vicente, Michelle Jacobs, Nathan James Chase, Miranda Jean Walsh, Leslie Jenkins, Christian Jeter, Timothy John Meyer, Kelsie Joyce, Kori Joyce, Evan Kendall, Hunter Kendall, David Kiker, Erin Kilbourn, Teri Knaff, Tony Knaff, Mel Knott, Michael Kohlhepp, Matias Korman, Leslie Kozloski, Mark Krijgsman, Mitsuyo Kurosawa, Man Kwun Chiu, Taylor Landers, J-F Landry, Joseph Lemire, Saskia Lilli Lehtsalu, Luke Lin, Amy Liu, Matt Lovell, Brian Mack, Amanda Martone, Michael Maurer, Brian McDonald, Tyler McIntyre, Paul Melian, Eric Meyers, Sebastian Meyersieck, Caleb Miller, Mike Miller, Desi Mims, Bob Misenheimer, John Monitor, Charly Montes, Fernando Montes, Jasmine Morales, Patrick Morrison, Kevin Nafziger, Kathryn Navarro, Harri Oras, Brad Owen, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Elan Pavlov, Tomas Pawliuk, Annie Perez, Jean Philippe Theriault, Matthew Phillipson, Imran Pirani, Krystal Pirani, Dylan Posa, Mirte Post, Evan Poteet, Loren Poulson, David Powell, Justin Price, Mette Primdahl, Scott Rabin, Rachel Radecki, Aaron Ramirez, Samuel Randazzo, Jesse Ravan, Bradley Ray Wild, Ian Reinholt, Jesse Risner, Rodrigo Retamoza Rivera, Lindsey Rode, Ana Rodriguez, Marcel Roeloffzen, Gabriel Roginic, Anna Rotschafer, Jonathan Rotschafer, Ray Rozman, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Alan S Hodges, Brian Salloway, Marc Sanguinetti, Andrew Schaff, James Schnurr, Josh Severa, Seth Severa, Frank Shannon, Rebekah Sherman, Mauricio Shogun Rua, Harry Smith, Jason Sonk, Cathleen Spangle, Ida Spangle, Richard Spangle, Greyson Spencer, Michael Steinland, Will Stevens, Crystal Stitely, Gary Stitely, Michael Street, Kevin Stuffed, Danielle Stump, David Stutzman, Dani Suchecki, Tommy Suchecki, Pärt Talimaa, Peep Talimaa, Rachelle Tam, Michael Tang, Arturo Tena, Carlos Tena, Yaritza Tena, Donovan Thakur, Nik Thakur, Dominic Theriault, Paul Thomas, Phil Thurlow, Francis Todd, Patrick Todd, Caleb Tolin, Jon Toon, Eric Tremblay, Andy Trimpe, Brian Truran, Scott Underwood, Christian Valade, André van Renssen, Aaron VanderWoude, Josh VanderWoude, Kyle VanderWoude, Pete Vasiliauskas, Matt Wagner, Jake Webb, Mary Weckman, Nick Weckman, Bethany Wells, Nathan Wells, Christopher Wert, Baker Whisnant, Raquel Wilcox, Stephen Wilcox, Derek Willis, Kaylee Wise, Adam Wong, Angela Wood, Ron Wood, Sonja Wood, Ron Wood Sr., Brian Woods, Chase Woods, Nicole Wooley, Jeremiah Woolwine, Brooke Yap, Itamar Yaron, Felix Yeh

Übersetzung ins Deutsche: Susanne Kraft

Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Peer Lagerpusch, Tim Leuftink,
Sabine Machaczek, Franziska Schuster