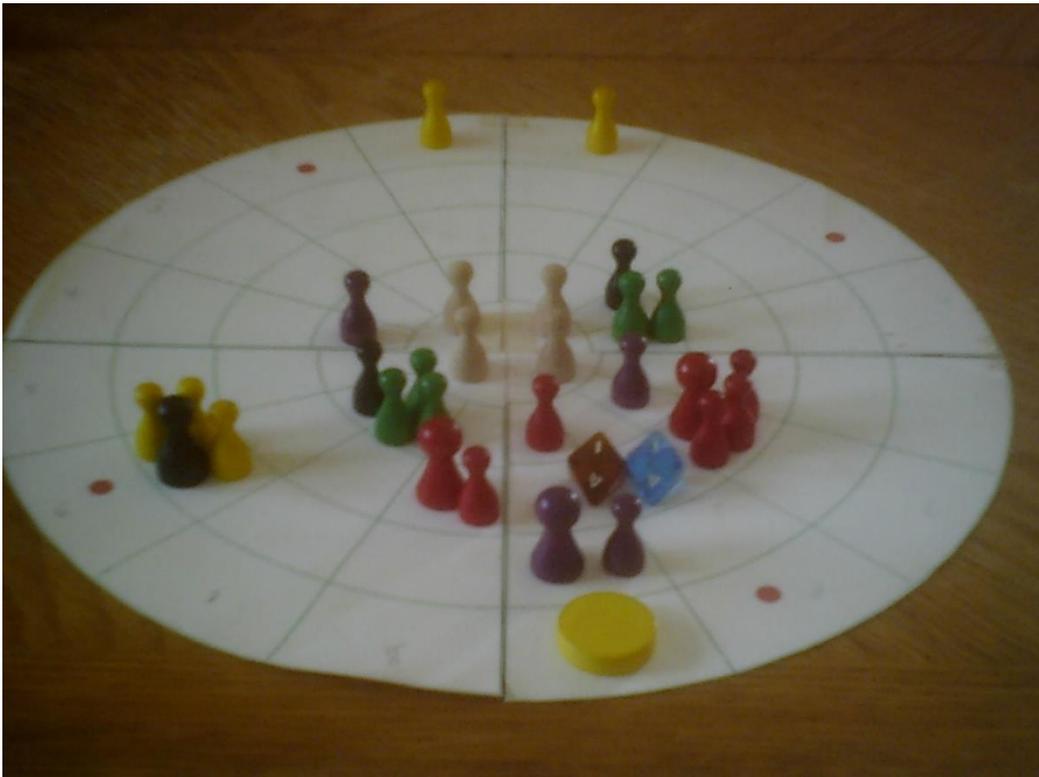


Kontakt

Ein Spiel für 1 bis 4 Spieler

Von Daniel Prothmann



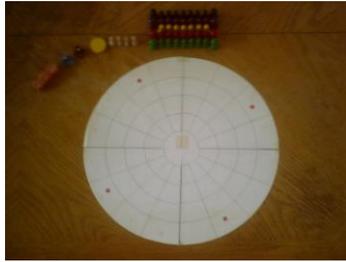
Spielanleitung

Kontakt

Ein Spiel für 1 bis 4 Spieler

Spielmaterial

- 1 Spielfeld
- 1 Rundenmarker
- 2 Würfel (achtseitig blau/braun)
- 3 Würfel (sechsstufig)
- 4 Figuren (Spieler)
- 35 Figuren (Zombie/klein)
- 8 Figuren (5 Zombies/groß)
- 13 Referenzkarten



Hintergrund

Ein Städtchen am Rande des Nirgendwo verzeichnet urplötzlich einen unerklärlichen Schwund an Einwohnern. Gleichzeitig berichten die Einwohner von merkwürdigen Kreaturen, die sich im Dunkeln herumtreiben und offenbar den Menschen dort nachstellen. Nachdem sich die Übergriffe dort häufen und jegliche Kommunikation abbricht, schickt die Regierung ein Team von Spezialisten um nach dem Rechten zu sehen und - falls nötig - Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Als das Team jedoch eintrifft findet es eine Menschenleere Stadt vor. Schon bald zeigt ihre Untersuchung jedoch, dass sich die Bevölkerung dort in Zombies verwandelt hat, welche sich nun auf ihre Position zubewegt. Nun heißt es durchhalten bis der Rettungshubschrauber kommt um unser Team abzuholen.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird ausgelegt. Jeder Spieler wählt ein Mitglied des Teams, nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Feld in der Mitte des Spielbretts.

Das Team muss immer aus 4 Mitgliedern bestehen, selbst wenn weniger als 4 Spieler teilnehmen. In diesem Fall muss ein Spieler zwei Figuren übernehmen.

Achten sie darauf, dass nur eine Figur jedes Typs innerhalb eines Teams erlaubt ist.

Legen sie die Würfel und die Figuren der Zombies griffbereit neben das Spielfeld.

Sieg oder Niederlage

Die Spieler tragen den Sieg davon, sobald der Rettungshubschrauber eintrifft, was nach 32 Runden eintritt. Ist an diesem Zeitpunkt noch mindestens ein Mitglied des Teams am Leben, so siegen die Spieler.

Wird die Anzahl an Teammitgliedern auf 0 dezimiert bevor der Hubschrauber erscheint, so haben die Spieler verloren.

Sowohl Sieg als auch Niederlage gelten immer für das gesamte Team. Sie gewinnen oder verlieren gemeinsam.

Das Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus 64 Feldern, den sog. Segmenten. Diese sind in 4 Ringe gruppiert, welche die Entfernung anzeigen. In der Mitte des Spielfeldes ist ein kreisförmiges Feld, der Mittelkreis.

Dort werden die Figuren der Spieler - also des Teams - platziert und dort bleiben sie auch die gesamte Spieldauer über. Der Mittelkreis kann von Zombies nicht betreten werden.

Am Rande des vierten Ringes finden sich Zahlen von 1 bis 8. Jeweils in blau auf der rechten und in braun auf der linken Seite. Dort betreten die Zombies das Spielfeld.

Der Rundenmarker

Der Rundenmarker zeigt an, in welcher Runde sich die Spieler befinden.

Der Rundenmarker wird bei Spielbeginn auf das rechte obere Feld des Spielfeldes gelegt (das mit der blauen 1).

Zu Beginn jeder Runde wird der Rundenmarker im Uhrzeigersinn ein Feld weiter gesetzt.

Er bewegt sich also von der blauen 1 über die 2,3,4,5,6,7,8 und dann auf die braune 8,7,6,5,4,3,2,1. Der Rundenmarker bleibt immer am äußeren Rand. Hat er eine komplette Runde durchlaufen, so beginnt er wieder bei dem oberen rechten Feld. Ein kompletter Durchlauf (16 Runden) wird Zyklus genannt. Nach zwei Zyklen (32 Runden) trifft also der Rettungshubschrauber ein.

Der Rundenablauf

Eine Runde ist in verschiedene Phasen unterteilt, die in chronologischer Reihenfolge ablaufen.

- Den Rundenmarker eine Position weiter setzen (mit Ausnahme des allerersten Zuges)
- Der Zombiezug
- Der Spielerzug
- Ende der Runde
- Siegesbedingungen prüfen

Der Spielerzug

- Zugreihenfolge festlegen
- Angriffe ausführen und/oder Fähigkeiten einsetzen

Jeder Spieler darf nun einen Angriff ausführen und seine Fähigkeiten benutzen.

Die Spieler dürfen in beliebiger Reihenfolge agieren. Diese kann in jeder Runde neu festgelegt werden. Es gibt keine festgelegte Reihenfolge, die Spieler müssen sich nach eigenem Ermessen einigen. Im Zweifelsfall hat der Anführer des Teams das letzte Wort.

Haben alle Spieler ihren Zug durchgeführt, so endet der Spielerzug und der Zombiezug beginnt.

Der Zombiezug

- Zombies greifen an
- Zombies bewegen sich
- Neue Zombies erscheinen (Verstärkung)

Alle Zombies die im innersten Ring stehen, werden nun versuchen, die Spieler anzugreifen.

Anschließend bewegen sich alle Gruppen von Zombies ein Feld weiter in Richtung des Zentrums des Spielfeldes. Nachdem alle Zombies bewegt wurden, erscheint die Verstärkung.

Dazu werden die beiden achtseitigen Würfel geworfen (kurz W8).

Die Anzahl der Augen zeigt an, wie viele Zombies als Verstärkung am Rande des Spielfeldes erscheinen. Die Zombies erscheinen jeweils im dem Segment, das der farbige passenden Zahl des jeweils anderen Würfels entspricht.

Angreifen

Sowohl die Spieler als auch die Zombies können Angriffe durchführen, wenn sie am Zug sind.

Die Angriffe der Zombies unterscheiden sich jedoch spielmechanisch von den Angriffen der Spieler.

Zombies

Zu Beginn des Zombiezuges führt jede Gruppe von Zombies, welche sich im innersten Ring befindet, einen Angriff durch. Dazu wird ein Würfel (W6) geworfen. Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der Zombies in dem entsprechenden Feld, so wird das Team getroffen.

Andernfalls misslingt der Angriff. Ein einzelner Zombie kann also (unter normalen Umständen) keinen Treffer erzielen, da er nicht niedriger als "1" würfeln kann.

Alle Zombies eines Segments greifen immer zusammen an.

Befinden sich mehrere Gruppen Zombies im innersten Ring so greifen diese nacheinander an.

Der Übersicht halber werden die Angriffe der Zombiengruppen im Uhrzeigersinn durchgeführt.

Spieler

Ein Spieler benennt ein Segment welches er angreifen möchte. Dann wirft er einen Würfel (W6).

Ist das Ergebnis größer als die Entfernung zum Zielsegment, so erzielt er einen Treffer.

Die Entfernung wird immer vom Mittelkreis aus gemessen.

Ziele im ersten Ring benötigen eine 2 für einen Treffer, solche im zweiten Ring eine 3.

Ziele im dritten Ring eine 4 und solche im vierten Ring eine 5.

Die erforderliche Würfelzahl kann durch die Waffe oder Fähigkeiten eines Spielers verändert werden.

Treffer

Erzielt ein Spieler einen Treffer, so wird ein Zombie aus dem betroffenen Segment entfernt.

Erzielen die Zombies einen Treffer, so müssen die Spieler eine ihrer Figuren vom Spielbrett nehmen. Welche dies ist können die Spieler selbst bestimmen oder auslösen (jeder wirft einen Würfel, der niedrigste Wurf verliert). Ein Spieler der seine Figur verliert, kann keine Angriffe oder Fähigkeiten mehr ausführen, seine Ausrüstung und Waffen können ebenfalls nicht mehr verwendet werden.

Ein Team zusammenstellen

Ein Team besteht immer aus 4 Spielfiguren, selbst dann, wenn weniger als 4 Spieler am Spiel teilnehmen. In diesem Fall muss ein Spieler mehrere Figuren führen.

Weiter unten ist eine Auflistung aller verfügbaren Spielfiguren.

Ihr Name, Spezialgebiet, Ausrüstung und Bewaffnung sind dort aufgelistet. Zur besseren Übersicht sind diese ebenfalls auf den Referenzkarten notiert, welche die Spieler vor sich hinlegen können. Jede Figur darf nur einmal gewählt werden, es dürfen außerdem nicht mehr als eine Figur pro Spezialgebiet gewählt werden (keine zwei Anführer zum Beispiel).

Wenn die Spieler ihre Figuren auswählen, sollten sie darauf achten, dass deren Ausrüstung, Bewaffnung und Fähigkeiten sich gut ergänzen. Es gibt viele mögliche Kombinationen, doch die Auswahl der Spielfiguren ist der Erste Schritt zum Sieg.

Ein Team kann beispielsweise darauf setzen, die Zombies schon auf Entfernung zu dezimieren, oder darauf, sie erst auf kurze Entfernung zu bekämpfen.

Die Mitglieder des Teams

Sgt. Cooper (Anführer)

Modifiziertes Standardgewehr (Reichweite 1 bis 4; 2 Angriffe)

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Feuereifer:

Ein Teamkamerad darf pro Runde einen Angriffswürfel neu werfen.

Nahkampfveteran: Trifft eine Zombiegruppe keinen Spieler mit ihrem Angriff, so wird ein Zombie der Gruppe entfernt.

Alvares (Scharfschütze)

Scharfschützengewehr (Reichweite 1 bis 4; 1 Angriff)

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Weitsicht: Benötigt je 1 Punkt weniger für Trefferwürfe.

Fähigkeit - Verwirrung: Wirft Alvarez eine 5 oder 6 beim Angriff, darf die betroffene Zombiegruppe des Segmentes im folgenden Zug nicht bewegt werden (wirkt nur auf Gruppen im 3ten und 4ten Ring).

Branson (Unterstützung)

Flammenwerfer (Reichweite 1&2; 1 Angriff; greift Ring 1 & 2 an, zwei Segmente in einer Reihe, max. 3 Zombies pro Segment).

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Dunham (Standard)

Standardgewehr (Reichweite 1 bis 4; 1 Angriff)

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Flexibel: Darf nach seinem Angriff das Ziel wechseln (nur Standardangriff)

Kann in einem Zug sowohl feuern als auch eine Granate werfen.

Miller (Unterstützung)

MG60 (Reichweite 1 bis 4; 4 Angriffe; aktuelles und folgendes Ziel dürfen maximal 1 Segment auseinander liegen; zielen auf Reichweite 1 um 1 Punkt erschwert).

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Kenzo (Sturm)

Sturmgewehr (Reichweite 1 bis 3; 2 Angriffe).

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit – „Ronin“: Greife ein Segment des 1 Ringes im Nahkampf an, statt zu feuern.

Ein Angriffswurf von 5 oder 6 erlaubt dir einen extra Angriff mit „Ronin“ auf ein weiteres Ziel des gleichen Segments. Jeder Würfel kann nur einen zusätzlichen Angriff erbringen.

Krussov (Späher)

Standardgewehr (Reichweite 1 bis 4; 1 Angriff)

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Stolperdraht: Bewegt sich eine Zombiegruppe mit 5 oder mehr Zombies, entferne einen von ihnen. Nur einmal pro Runde möglich.

Sgt. Cole (Anführer)

Modifiziertes Standardgewehr (Reichweite 1 bis 4; 2 Angriffe)

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Anspornen: Trifft Sgt. Cole ein Ziel mit einer 6, so darf ein Teamkamerad einen zusätzlichen Angriff durchführen. Anspornen funktioniert nicht bei Sgt. Cole selbst oder bei Teamkameraden des Typs Unterstützung.

Fähigkeit - Durchbruch: Für je 7 Zombies im innersten Ring darf Sgt. Cole einen extra Angriff auf ein Ziel im 1ten Ring durchführen.

Schulz (Pionier)

Schrotflinte (Reichweite 1 bis 2; 1 Angriff; kann zwei Ziele im 1ten Ring mit einem Wurf treffen, wenn gegen 3 gewürfelt wird). Muss vorher angesagt werden.

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Barrikaden: Zombies benötigen 1 Punkt mehr für Angriffswürfe.

Ayden (Funker)

Standardgewehr (Reichweite 1 bis 4; 1 Angriff)

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Luftaufklärung: Zeigen die Würfel beim Verstärkungswurf zusammen mindestens 10, so werden 2 Zombies weniger aufgestellt (nach Wahl).

Mobutu (Sturm)

Sturmgewehr (Reichweite 1 bis 3; 2 Angriffe).

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Zerstreuen: Gelingen beide Angriffe mit einer Würfelsumme von 10 oder mehr, so darf im betroffenen Segment ein zusätzlicher Zombie entfernt werden. Beide Angriffe müssen Ziele im gleichen Segment getroffen haben, nur im 2ten und 3ten Ring möglich.

Nelson (Unterstützung)

Granatwerfer (Reichweite 2 bis 4; trifft 1W6 Ziele eines Segments).

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Vanderbilt (Sanitäter)

Standardgewehr (Reichweite 1 bis 4; 1 Angriff)

Handgranate (Angriffswurf, trifft bis zu 5 Zombies eines Segmentes)

Fähigkeit - Feldarzt: Wird ein Teamkamerad getroffen, so wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis kleiner als die Anzahl der Teammitglieder, so wurde der Treffer abgewendet.

Feldarzt kann nur einmal pro Runde genutzt werden.

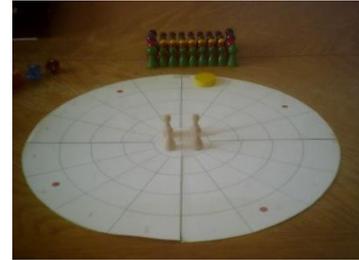
Eine Partie als Beispiel

Die Freunde Alex, Benni, Chris und Dan haben sich getroffen um eine nette Partie Kontakt zu spielen. Nachdem sie das Spielfeld aufgebaut und alle Spielmaterialien griffbereit abgelegt haben, stellen sie ihr Team zusammen.

Alex wählt Sgt. Cooper. Benni entscheidet sich für Vanderbilt, den Sanitäter. Chris nimmt Branson und Dan schließlich entscheidet sich für Kenzo.

Jeder von ihnen nimmt sich die für seine Figur passende Referenzkarte und legt sie vor sich hin.

Das Team besteht nun also aus einem Anführer, einem Sanitäter, einem Unterstützer und einem Sturmsoldat. Jede Spezialisierung ist nur einmal vorhanden, so wie es die Regeln vorschreiben.



Der Rundenmarker wird auf das rechte, obere Segment (1) gelegt.

Die Spieler setzen ihre Figuren auf den kleinen Kreis in der Mitte. Das Spiel beginnt nun mit dem Zombiezug. Da es noch keine Zombies gibt, können wir die ersten beiden Schritte "Zombies greifen an" und "Zombies bewegen sich" überspringen. Damit kommen wir zur "Verstärkung". Alex wirft die beiden achtseitigen Würfel. Sie zeigen eine 6 und eine 4.

Insgesamt erscheinen also 10 neue Zombies. Diese erscheinen jeweils in dem Segment, welches der Augenzahl und Farbe des jeweils anderen Würfels entspricht.

Es erscheinen also 6 Zombies im Segment 4 auf der linken Seite, sowie 4 Zombies im Segment 6 auf der rechten Seite. Bei mehr als 5 Zombies wird eine große Figur verwendet, welche für 5 Zombies steht.



Nun sind die Spieler am Zug, denn der Zombiezug ist beendet und der Spielerzug beginnt.

Alex ist der Meinung, dem Anführer gebührt der erste Wurf, und seine Kameraden stimmen dem zu. Sgt. Cooper verfügt über zwei Angriffe, also darf Alex zwei Würfel werfen. Zunächst muss er sich jedoch entscheiden, welches Segment er treffen will. Er überlegt kurz und entscheidet sich dann für die Gruppe rechts unten, die aus 4 Zombies besteht. Alex würfelt eine 5 und eine 6. Ein guter Wurf. Da sich das Zielsegment im äußersten Ring - also einer Entfernung von 4 befindet - benötigt jeder Wurf mindestens eine 5 für einen Treffer. Alex hat somit zwei Treffer erzielt und darf 2 Zombies aus dem getroffenen Segment entfernen.



Nun sind die anderen Spieler an der Reihe.

Chris kann leider keine der beiden Zombiegruppen angreifen, denn der Flammenwerfer von Branson hat nur eine Reichweite von 2. Auch Dan kann nichts tun, denn seine Figur Mobutu hat nur eine Reichweite von 3. Daher kann er es kaum erwarten, bis sie sich der Position der Spieler nähern. Benni allerdings kann einen Angriff durchführen. Denn obwohl seine Figur Vanderbilt nur über einen Angriff verfügt, so ist die Reichweite seiner Waffe groß genug um auch Segmente am Rand des Spielfeldes zu treffen.

Er entscheidet sich die beiden verbliebenen Zombies am unteren, rechten Rand anzugreifen und würfelt. Der Würfel zeigt eine 3, für einen Treffer hätte er aber mindestens eine 5 benötigt.

Alex entscheidet sich nun seine Spezialfähigkeit "Feuereifer" einzusetzen, wodurch Benni seinen Würfel erneut werfen darf. Er würfelt eine 4, was leider immer noch zu wenig ist.

Da nun alle Spieler ihren Zug beendet haben endet der Spielerzug.

Die zweite Runde

Der Rundenmarker wird ein Feld weiter gesetzt (Uhrzeigersinn). Er liegt jetzt auf dem Segment mit der 2 (oben rechts).

Der Zombiezug beginnt. Da sich noch keine Zombies im ersten Ring befinden, finden auch keine Angriffe statt, daher können wir diese Phase überspringen. Jetzt folgt die Zombiebewegung. Alle Zombies bewegen sich ein Segment weiter in Richtung des Mittelkreises.

Jetzt wird noch die Verstärkung ermittelt. Alex wirft zwei achtseitige Würfel. Sie zeigen beide eine 8. Auf beiden Segmenten mit der Ziffer 8 (blau und braun) werden nun je 8 Zombies aufgestellt.

Das Spielfeld sieht nun folgendermaßen aus:

Die Spieler sind nun an der Reihe, denn der Zombiezug ist beendet und der Spielerzug beginnt.

Dan darf anfangen, da er in der ersten Runde nicht angreifen konnte. Jetzt aber befinden sich genug Ziele in Reichweite. Er beschließt die beiden Zombies im unteren, rechten Segment anzugreifen, nimmt seine Würfel und wirft eine 5 und eine 6.

Da er nur jeweils eine 4 benötigt, erzielt er zwei Treffer. Zufrieden entfernt er die beiden Zombies und beendet seinen Zug.

Chris kann noch keine Ziele treffen, da seine Reichweite nur 2 beträgt. Also nimmt Alex die Würfel und entscheidet sich, die Gruppe von 6 Zombies links oben anzugreifen.

Er wirft eine 2 und eine 4. Die 4 reicht für einen Treffer, die 2 jedoch nicht. Also entfernt er einen der Zombies aus dem Segment und beendet seinen Zug.

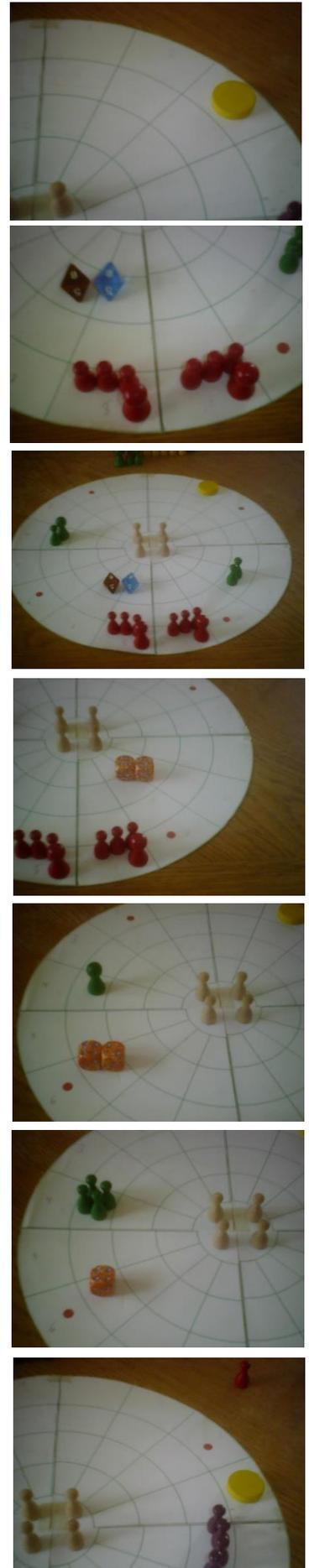
Benni ist am Zug. Er nimmt die verbliebenen 5 Zombies links ins Visier und wirft seinen Würfel. Eine 4. Er trifft und entfernt einen der Zombies. Gruppen von 5 Zombies werden durch eine große Figur dargestellt. Dies spart Platz und sorgt für mehr Übersicht.

Darum muß Benni nun die große Figur vom Spielfeld nehmen und durch kleine Figuren ersetzen. Abzüglich dem einen natürlich, den er getroffen hat.

Die dritte Runde

Der Rundenmarker wird erneut ein Segment im Uhrzeigersinn weiter gezogen. Er liegt nun auf dem Segment 3.

Die Runde beginnt mit dem Zombiezug. Die Zombies können nicht angreifen, also folgt die Bewegungsphase.



Alle Zombies bewegen sich ein Segment weiter in Richtung Mitte. Die Verstärkung wird ausgewürfelt. Alex wirft eine 5 sowie eine 4. Es werden also 5 Zombies auf dem Segment 5 oben links aufgestellt und 4 Zombies auf dem Segment 4 auf der rechten Seite.



Der Spielerzug beginnt. Chris kann es kaum erwarten, denn jetzt sind Ziele in seiner Reichweite. Er nimmt einen Würfel und wirft eine 1. Für die 4 Zombies links hätte er aber eine 3 gebraucht. Alex entscheidet sich daher, seine Fähigkeit "Feuereifer" einzusetzen. Chris darf seinen Wurf wiederholen und wirft eine 4. Mehr als genug für einen Treffer. Da Chris Figur Branson einen Flammenwerfer trägt, werden bis zu 3 Zombies im getroffenen Segment entfernt. Das erste Segment wurde ebenfalls getroffen, doch da sich dort keine Ziele befinden spielt dies im Moment keine Rolle.



Benni ist nun an der Reihe. Er nimmt den verbliebenen Zombie links ins Visier und würfelt eine 3. Ein Treffer. Der Zombie wird entfernt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Alex und Dan dürfen noch ihren Zug machen. Alex will die untere, rechte Gruppe von 8 Zombies treffen. Er wirft seine Würfel und wirft eine 6 und eine 1. Er erzielt also einen Treffer und entfernt einen Zombie aus dem Segment.



Dan ist als letzter an der Reihe. Er entscheidet sich ebenfalls für die Zombies unten rechts. Er wirft eine 2 und eine 4. Ein Zombie aus dem Segment wird also entfernt, der andere Wurf ging daneben. Alle Spieler haben ihren Zug ausgeführt und die Runde endet.

Die vierte Runde

Der Rundenmarker wird ein Segment weiter gezogen. Er liegt jetzt auf dem Segment 4 oben rechts.

Der Zombiezug beginnt. Noch gibt es keine Zombies, welche sich in Reichweite für einen Angriff befinden (also im ersten Ring).



Also weiter mit der Zombiebewegung. Alle Zombies rücken ein Segment weiter in Richtung Mitte. Sobald sich einige Gruppen auf dem Spielfeld befinden macht es Sinn, die Gruppen im Uhrzeigersinn zu bewegen und dabei mit den vorderen Gruppen anzufangen.

Jetzt wird die Verstärkung ausgewürfelt. Alex nimmt die beiden achtseitigen Würfel und würfelt. Er wirft eine 2 und eine 6. Also werden 6 Zombies auf dem Segment 2 oben rechts platziert und 2 auf dem Segment 6 unten links.



Chris darf zuerst. Er beschließt die 8 Zombies unten links anzugreifen und wirft eine 6. Mehr als genug, denn um zu treffen hätte er nur eine 3 gebraucht. Da sein Flammenwerfer immer 3 Zombies trifft, werden drei Figuren aus dem Segment entfernt, wodurch die Zombiegruppe auf 5 zusammen schrumpft.



Benni feuert auf die untere, rechte Gruppe und wirft eine 4. Ein Treffer, einer der Zombies wird entfernt.

Dan darf als nächster. Er nimmt ebenfalls die Gruppe unten rechts ins Visier und wirft zweimal 3. Beides Treffer, also werden zwei weitere Figuren dort entfernt.



Alex ist als letzter dran. Er erklärt, die 5 Zombies unten links anzugreifen und würfelt. Zweimal eine 5. Zwei Treffer also. Die große Zombiefigur wird entfernt und die verbliebenen kleinen (abzüglich der zwei Treffer) treten an dessen Stelle. Jetzt befinden sich dort nur noch 3 Zombies.



Alle Spieler haben ihren Zug beendet, womit die Runde ebenfalls endet.

Die fünfte Runde

Der Rundenmarker wandert ein Segment weiter im Uhrzeigersinn und steht nun auf der 5.

Der Zombiezug beginnt. Es finden keine Angriffe seitens der Zombies statt, also gehen wir über zur Zombiebewegung.

Alle Zombies bewegen sich jeweils ein Segment weiter in Richtung Mitte. Jetzt wird die Verstärkung ermittelt. Dan wirft die beiden achtseitigen Würfel. Eine 4 und eine 7. Somit werden 4 Zombies auf der 7 platziert und 7 Zombies auf der 4.



Der Zombiezug ist damit beendet und der Spielerzug beginnt.

Chris darf zuerst. Er zielt auf die 3 Zombies links im ersten Ring und wirft eine 5. Er trifft und alle drei Zombies werden entfernt.



Benni darf als nächster. Er visiert die Gruppe rechts unten an und würfelt eine 1. Da er eine zwei braucht, verfehlt er leider.

Alex beschließt jedoch seine Fähigkeit "Feuereifer" einzusetzen um Benni einen zweiten Versuch zu ermöglichen.

Benni würfelt also erneut. Dieses Mal eine 6. Dieses Mal also ein Treffer und ein Zombie wird entfernt.



Alex ist am Zug. Er zielt auf die beiden Zombies unten rechts am Ring und würfelt 1 und 3. Die 1 ist zu niedrig aber die 3 ist ein Treffer und ein Zombie wird entfernt.

Dan ist an der Reihe. Er beschließt, die 4 Zombies rechts anzugreifen. Er wirft 1 und 2. Kein guter Wurf, beide Angriffe verfehlen.

Alle Spieler haben ihren Zug beendet und die Runde endet.



Die sechste Runde

Die sechste Runde beginnt.

Der Rundenmarker wird ein Segment weiter gezogen und liegt nun auf der 6.

Der Zombiezug beginnt. Da sich ein Zombie im ersten Ring befindet, wird ein Angriffswurf durchgeführt. Um zu treffen muss das Würfelergebnis niedriger sein, als die Anzahl der Zombies im Segment. Demzufolge müsste eine "0" geworfen werden.

Da dies jedoch nicht möglich ist, braucht kein Wurf durchgeführt zu werden. Ein einzelner Zombie kann also keinen Treffer erzielen und kann somit vorerst ignoriert werden.

Jetzt bewegen sich alle Zombies ein Segment weiter in Richtung der Mitte.

Als letztes wird die Verstärkung ermittelt. Chris würfelt 6 und 8.

Es werden also 6 Zombies auf der 8 platziert und 8 Zombies auf der 6.



Der Spielerzug beginnt.

Chris darf als erster. Er zielt auf die 4 Zombies unten rechts und würfelt eine 2. Sein Angriff trifft und 3 Zombies werden entfernt.

Benni darf als nächster. Er zielt auf die 5 Zombies oben links und würfelt eine 1. Sein Angriff verfehlt.

Alex beschließt, Benni einen Wiederholungswurf zu ermöglichen und setzt seine Fähigkeit „Feuereifer“ ein.

Benni würfelt erneut. Diesmal eine 5. Er trifft und entfernt einen der Zombies.

Dan ist am Zug. Er beschließt, seine Fähigkeit „Ronin“ einzusetzen und die verbleibenden 4 Zombies oben links in Nahkampf anzugreifen.

Sein erster Wurf zeigt eine 5. Er erzielt einen Treffer und darf einen zusätzlichen Würfel werfen. Dieser zeigt ebenfalls eine 5 und ist ebenfalls ein Treffer, wodurch ein weiterer Zombie entfernt wird. Der zusätzliche Würfel kann keine weiteren Angriffe durch „Ronin“ auslösen, darum gilt der erste Angriffswurf als abgeschlossen.

Jetzt wirft Dan seinen zweiten Angriffswürfel. Er wirft eine 5 und erzielt einen Treffer, außerdem erhält er durch „Ronin“ einen zusätzlichen Würfel. Dieser Würfel zeigt jedoch eine 1 und ist kein Treffer.

Dan hat also insgesamt 3 Treffer erzielt. Nicht übel oder?



Alex ist am Zug. Er zielt auf die 6 Zombies oben rechts und würfelt 5 und 6. Beide Würfe treffen und 2 Zombies werden entfernt.



Alle Spieler haben ihren Zug beendet womit die Runde endet.

Die siebente Runde

Der Rundenmarker wird ein Segment weiter gezogen. Er liegt nun auf der 7.

Der Zombiezug beginnt. Es befindet sich keine Gruppe von mindestens zwei Zombies am inneren Ring, somit entfällt die Angriffsphase der Zombies und wir gehen direkt zur Zombiebewegung über.

Alle Zombies und Zombiengruppen bewegen sich ein Segment weiter auf die Mitte zu.

Nun wird die Verstärkung ermittelt. Alex wirft zwei W8 und würfelt eine 6 und eine 8. Also werden 6 Zombies auf der 8 und 8 Zombies auf der 6 platziert.



Nun folgt der Spielerzug.

Chris darf zuerst. Er zielt auf die 4 Zombies, welche sich nun am ersten Ring befinden. Sollten sich diese zu Beginn der nächsten Runde noch dort aufhalten, würde es für die Spieler gefährlich.

Er würfelt eine 5. Er trifft und entfernt 3 Zombies, da seine Figur Branson ja den Flammenwerfer trägt.



Benni ist am Zug. Da sich eine große Gruppe aus 7 Zombies ihrer Position von rechts oben nähert und er nur über einen Angriffswürfel verfügt, beschließt er, seine Granate zu werfen.

Ein Angriff mit einer Granate erfordert einen Trefferwurf nach den üblichen Regeln, jedoch ist die Reichweite auf ein Maximum von 2 beschränkt.

Er wirft eine 3, was gerade noch für einen Treffer reicht.

Eine Granate trifft immer so viele Ziele, wie ein anschließender W6-Wurf zeigt.

Benni würfelt eine 5. Er trifft 5 Zombies und entfernt sie aus dem Segment.

Benni hat dem Team etwas Zeit verschafft, jedoch hat er nun keine Granate mehr.



Alex nimmt die 4 Zombies unten links aufs Korn, und würfelt 2 und 3.

Ein Angriff trifft, aber der andere verfehlt. Alex entfernt einen Zombie und beendet seinen Zug.

Endlich ist Dan dran. Er hat ein Auge auf die 6 Zombies, die sich von unten links nähern.

Zwar würden sie erst in der nächsten Runde den inneren Ring erreichen und könnten erst in der Runde danach angreifen, aber Dan möchte kein Risiko eingehen. Er beschließt, dem Beispiel seines Kumpels Benni zu folgen und wirft eine Granate. Er wirft eine 4 und trifft. Dann würfelt er erneut um festzustellen, wie viele Treffer er erzielt hat. Der Würfel zeigt eine 5. Ein guter Wurf. Dan ist zufrieden und entfernt 5 Zombies aus dem Segment.

Alle Spieler haben ihren Zug durchgeführt und die Runde endet.

Nun haben sie einen ersten Eindruck davon bekommen, wie das Spiel funktioniert.

Wie es nun mit unseren Freunden weitergeht? Nun, die heiße Phase des Spiels steht ihnen noch bevor. Also ran ans Brett und los geht's.