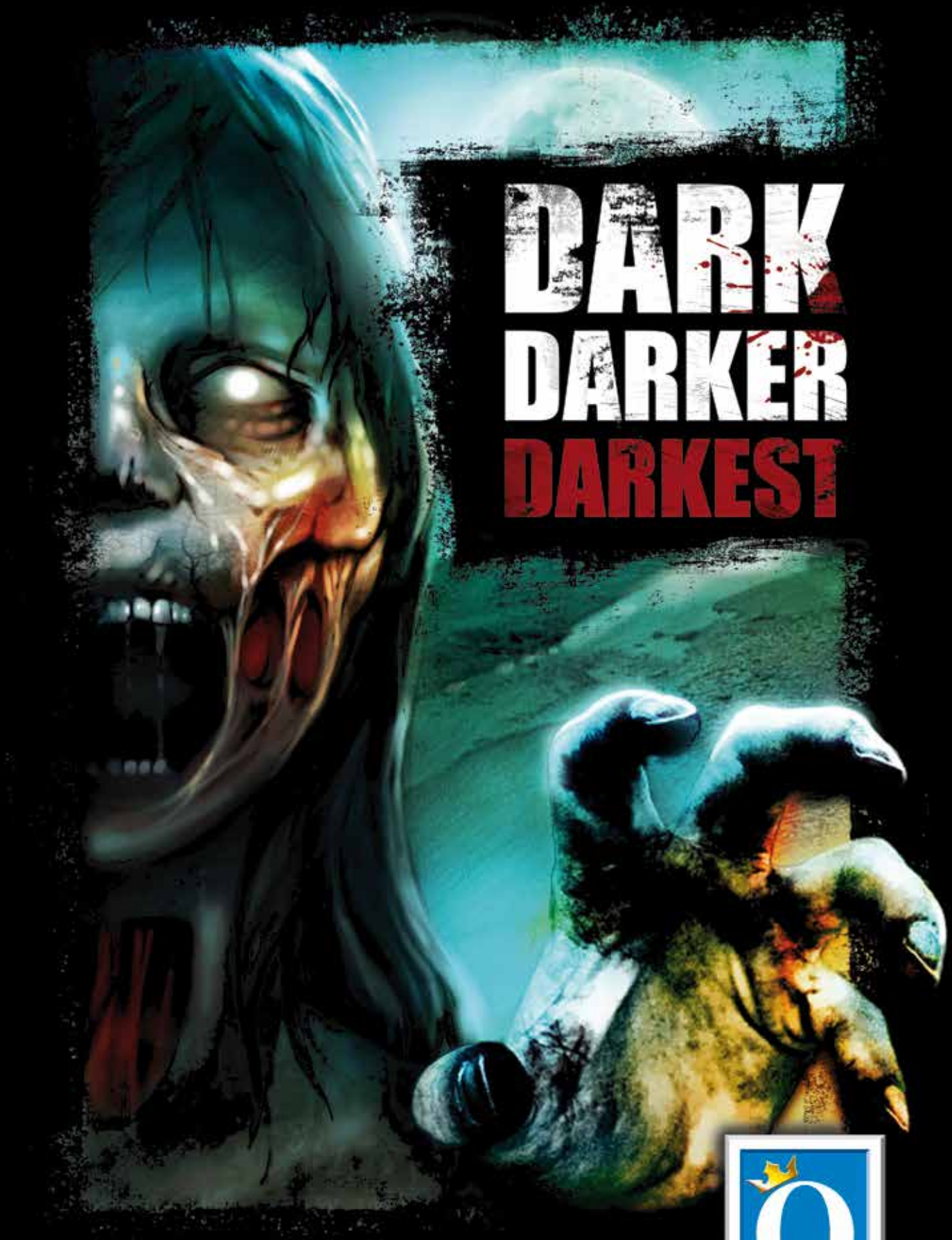


QUEEN GAMES

Überall ist Dunkelheit...

Die Luft ist voller Rauch, der sich aus den Ruinen dessen erhebt, was früher die Stadt war. Glassplitter von zerbrochenen Fenstern bedecken den Boden und formen einen Weg durch die verlorene Nachbarschaft. Sie entdecken andere Überlebende, die schreiend fliehen vor einem ungeheuren Grauen. Keine Zeit zum Luft holen. Fußabdrücke aus Blut bedecken das Pflaster. Ein roter Fluss fließt in den Bordstein. Zeichen des Massakers und Terrors, der in dieser Gegend stattfindet.

Endlich finden Sie das Haus, das Sie verzweifelt gesucht haben. Sie erkennen die Fassade von dem verblichenen Foto, das Sie in der Hand halten. Dies ist die letzte Festung in einem kargen Land des Todes. Im Haus soll das Labor von Dr. Mortimer und damit – hoffentlich - eine Dosis des Gegenmittels gegen die tödliche Epidemie sein, die Menschen in Untote verwandelt hat. Dieses Haus könnte die letzte Hoffnung in diesem apokalyptischen Alptraum sein.

Spielmaterial

5 Heldentableaus

5 Helden-Miniaturen

5 Isolationsmarker

40 Munitionsmarker (schwarz)

1 Multi-Tracker

1 Sicherheitspanel + 21 Symbolchips

4 Helden-Würfel

6 Kreaturen-Würfel

20 Fähigkeitsmarker

35 Markierungssteine (je 7 in den 5 Spielerfarben)

48 Ausrüstungskarten

1 Terror-Würfel

23 Zombiemarker

50 Markierungssteine (grau)

7 Start-Karten

32 Zombie-Miniaturen

1 sechsseitiger und 1 vierseitiger Würfel

3 Kreaturen-Karten + 2 Endgegner-Karten

2 Endgegner-Miniaturen

3 Kreaturen-Miniaturen

11 Infektion-Marker

1 Gegenmittel-Marker

•27 Raumplatten

41 Codechips

8 Kamera-Marker

1 Feuermarker + 20 Brandmarker

Worum geht's?

Dark Darker Darkest ist ein kooperatives Survival-Horror-Spiel, in dem 2 bis 5 Helden das stark gesicherte Haus von Dr. Mortimer erforschen und dabei dem blanken Schrecken ins Gesicht sehen müssen.
Das Ziel ist es das Gegenmittel zu erlangen, das sich im gut gesicherten Labor des Arztes befindet.
Die Helden sammeln Codes um das Sicherheitssystem zu überwinden. Sie kämpfen als Team gegen das unerbittliche Spiel-System und seine Kreaturen, denn nur so kann die Apokalypse gestoppt werden.

Ein Überblick über den Spielablauf

Zur Steuerung aller Aktionen der Helden sowie der Kreaturen wird der neuartige Multi-Tracker benutzt.
In der Aktionsphase agieren jeweils die Helden gemeinsam, die sich zu Beginn der Runde im gleichen Raum aufhalten. Darauf folgen immer die Reaktionen der Kreaturen, die sich dort befinden. Dann handeln die Helden und Kreaturen im nächsten Raum… solange, bis alle Helden ihre Aktionsmöglichkeiten ausgeschöpft haben und ein letztes Mal Zombies und andere Hausbewohner darauf reagieren konnten. Dann folgt die Ereignisphase: neue Zombies kommen ins Spiel, Feuer können ausbrechen oder sich ausbreiten und die Dunkelheit schreitet voran.
Dies wird alles über den Multi-Tracker verwaltet, der das Spiel organisiert und die Abläufe auf einfache Weise darstellt. Das Sicherheitssystem des Hauses wird auf dem Sicherheitspanel dargestellt. Darauf platzieren die Helden Code-Chips, die sie im Laufe des Spiels einsammeln, um den siebenstelligen Sicherheitscode zu deaktivieren.
Erst dann können Sie das Labor mit dem Gegenmittel betreten.

Spielaufbau

Das Haus

Das Spielfeld wird aus 20 Räumen in einem 4 auf 5 Raster aufgebaut.
Die Raumteile sind auf der Rückseite markiert. Suchen Sie als erstes die vier Eckräume heraus und platzieren Sie diese in den vier Ecken. Nehmen Sie danach neun der Außenräume und verbinden Sie die Eckräume damit.
In das zentrale Feld einer der langen Seiten legen Sie die Eingangshalle.
Anmerkung: Achten Sie darauf, dass die Fenster auf den Außenräumen auch tatsächlich nach außen zeigen.
Füllen Sie das Innere des Hauses mit 6 Innenräumen auf.
Anmerkung: Beim Aufbau darf kein Durchgang durch eine Mauer eines benachbarten Raumes blockiert sein. Bitte drehen sie ggf. Raumteile oder tauschen Sie welche aus, bis diese Bedingung erfüllt ist.

Sie können die Raumteile zufällig bestimmen oder nach Belieben zusammenstellen. Dadurch bestimmen Sie auch den Schwierigkeitsgrad der Herausforderung.

LABOR
In diesem Raum ist das Gegenmittel, das die Helden erlangen müssen. Dazu müssen sie das Sicherheitssystem des Hauses abschalten.

ECKRÄUME
Diese Räume markieren die Ecken des Hauses. Dort können Spezialaktionen durchgeführt werden.

AUSSENRÄUME
Diese Räume bilden die Grenzen des Hauses. Die Fensteröffnungen zeigen dabei nach außen.

INNENRÄUME
Es sind immer 6 Innenräume im Spiel. Sie bilden das Herz des Hauses.

EINGANGSHALLE
In diesem Raum beginnen die Helden.

In manchen Räumen ist ein Kamerasymbol abgebildet. Legen Sie auf diese Räume einen entsprechenden Marker. Dieser wird so ausgerichtet, dass er eine maximale Anzahl von Räumen einsehen kann. Mauern und verschlossene Türen (markiert durch Codechips auf den Türschlössern) blockieren die Sicht der Kameras. Gibt es mehrere Möglichkeiten den Kameramarker zu platzieren, dürfen die Spieler wählen, in welche dieser Richtungen die Kamera ausgerichtet wird.

In diesem Beispiel erfasst die Kamera drei Räume: Den Raum mit der Kamera und die beiden Räume links davon. Der linke Eckraum wird nicht erfasst, da er durch eine Wand abgetrennt ist.

Begriffsdefinitionen

Jede Raumplatte hat zwei Seiten: Auf der Vorderseite sind ein oder zwei Räume und ggf. Icons abgebildet. Die Rückseite zeigt einen brennenden Raum. Während des Spiels können Räume durch Feuer zerstört werden. Dann werden die Raumplatten umgedreht und die Rückseite liegt oben. Ab sofort gilt dies als „zerstörter Raum“.

Manche Räume sind verschlossen. Auf die Türschlösser dieser Räume werden Codechips platziert. Dabei liegt die Rückseite oben, die anzeigt, ob 2 oder 3 Symbole benötigt werden, um die Tür zu öffnen. Räume gelten nur als verschlossen, wenn alle Durchgänge durch Codechips verschlossen sind.

Weitere Vorbereitungen

Legen Sie die Infektionsmarker als Stapel bereit. Aus den Ausrüstungskarten werden die Start-Karten herausgesucht. Mischen Sie die restlichen Ausrüstungskarten und legen Sie diese als verdeckten Stapel neben das Spielfeld. Mischen Sie auch die Zombiemarker und legen sie diese als verdeckten Stapel neben dem Spielfeld ab. Mischen Sie auch die Kreaturen-Karten und legen Sie diese als verdeckten Stapel bereit. Ebenso die Endgegner-Karten.

Das Sicherheitspanel

Bereiten Sie nun das Sicherheitspanel vor. Dabei gibt es drei Möglichkeiten, die sich unterschiedlich auf den Schwierigkeitsgrad auswirken:

1) Dark Mode

Dieser Schwierigkeitsgrad eignet sich besonders für Neulinge, da er garantiert, dass passende Codechips gefunden werden können.

Ziehen Sie 3 Codechips (einen 3er Chip und zwei 2er Chips) und legen Sie Symbolchips der abgebildeten Symbole auf das Sicherheitspanel. Diese 7 Symbole bilden den Sicherheitscode des Labors.

Nehmen Sie die 3 Codechips und fügen Sie aus dem Vorrat so viele Codechips bei, dass für jedes Türschloss im Haus ein Codechip bereitliegt. Mischen Sie verdeckt diese Codechips und platzieren Sie auf jedes Türschloss einen Chip. Dabei liegen auf den Durchgängen zu den Eckräumen 3er Chips, ansonsten werden die Chips beliebig verteilt.

Hier ist die Seite mit 7 Symbolen abgebildet.

2) Darker mode

Spieler, die eine größere Herausforderung suchen, können die Rückseite des Sicherheitspanels nutzen. Dabei wird es genauso aufgebaut wie im „Dark Mode“, zusätzlich wird aber ein beliebiger Symbolchip aus dem Vorrat beigefügt.

3) Darkest mode

Profis und Spieler, die Ungewissheit bevorzugen, können den Code auch zufällig bestimmen, indem sie 7 Symbolchips zufällig ziehen uns auf dem Sicherheitspanel platzieren. Allerdings sollte dabei kein Symbol dreifach auftauchen.

Anmerkung: Bei 4 und 5 Spielern sollten etwa gleich viele 3er und 2er Codechips genutzt werden, bei 2 und 3 Spielern ist die Verteilung beliebig.

Die Helden

Jeder Spieler wählt sich ein Heldentableau aus und nimmt sich die entsprechende Spielfigur und sieben Markierungssteine in seiner Farbe. Je nach Spieleranzahl wird das Heldentableau mit der Seite für 2 und 3 Spieler oder mit der Seite für 4 und 5 Spielern nach oben ausgelegt.

Anmerkung: Die Seite für 2 und 3 Spieler zeigt maximal 4 Aktionspunkte auf der Energieleiste, die Seite für 4 und 5 Spieler 3 Aktionspunkte.

Der Spieler sucht sich aus den Start-Karten seine angegebene Waffe heraus (siehe Beiblatt) und legt sie rechts neben seinem Heldentableau ab. Weiterhin nimmt er die dort angegebenen Fähigkeitsmarker seines Helden und platziert sie neben seinem Tableau.

Er platziert einen Markierungsstein auf der Energieleiste auf dem Feld ganz links. Ein weiterer Markierungsstein wird auf der Erfahrungsleiste auf Feld 0 gesetzt.

Jeder Spieler setzt einen weiteren eigenen Markierungsstein auf den Multi-Tracker in das erste Feld.
Drei (bei 4 und 5 Spielern) bzw. vier (bei 2 und 3 Spielern) seiner Markierungssteine setzt er in das linke Feld der beiden Aktionsfelder auf seinem Tableau.

Stellen Sie alle Spielerfiguren in die Eingangshalle.

Die Heldentableaus

Aktionsfelder

Diese beiden Felder werden genutzt, um die Anzahl der Aktionen pro Runde zu verwalten. Zu Beginn der Runde setzt jeder Spieler entsprechend seines Energielevels eigene Markierungssteine als Aktionssteine in das linke Aktionsfeld. Mit jeder Aktion, die der Spieler durchführt, setzt er einen oder zwei Aktionssteine (entsprechend der genutzten Aktionspunkte) in das rechte Feld. Liegen alle Aktionssteine im rechten Feld, kann der Spieler in dieser Runde keine weiteren Aktionen durchführen.

Die Energieleiste

Diese Leiste zeigt an, wie viele Aktionen der Held jede Runde zur Verfügung hat.
Für jede Wunde wird der Markierungsstein ein Feld nach rechts verschoben.

Erreicht der Markierungsstein den grünen Bereich hat der Held nur noch 3 Aktionspunkte, im roten Bereich stehen sogar nur 2 Aktionspunkte zur Verfügung. Rückt der Markierungsstein auf den Totenkopf, ist der Held tot.

Isolation

Dieses Icon gibt an, wie viele Würfel der Held nutzen kann, um sich selbst oder einen anderen aus der Isolation zu befreien.

Erfahrungsleiste und Fähigkeiten

Während des Spiels erhalten die Helden Erfahrungspunkte für bestimmte Aktionen. Diese werden auf dieser Leiste markiert. Die Helden nutzen diese Erfahrungspunkte um weitere Fähigkeiten zu aktivieren. Diese unterscheiden sich in den Kosten und den Auswirkungen und sind von links nach rechts aufsteigend. Aktivierte Fähigkeiten werden markiert, indem der entsprechende Marker auf dem Tableau platziert wird. Der Markierungsstein auf der Leiste wird um die Kosten zurückgesetzt.
Kein Held kann mehr als 10 Erfahrungspunkte erreichen. Um weitere Erfahrungspunkte zu erhalten, muss der Held zuerst Erfahrungspunkte für weitere Fähigkeiten einsetzen. Aktivierte Fähigkeiten können ohne Einsatz von Aktionspunkten während der Aktionen des Helden genutzt werden.

Startfähigkeit

Diese Fähigkeit ist von Anfang an aktiviert und kann im Gegensatz zu anderen Fähigkeiten nicht verloren werden.

Multitracker

Legen Sie den Multitracker neben dem Spielfeld aus. Zu Beginn liegt die dunkle Seite oben.
Platzieren Sie jeweils einen grauen Markierungsstein auf der Ereignisleiste als Ereignismarker und auf der Dunkelheitsleiste als Dunkelheitsmarker.

Team-Tracker
Die 5 oberen Felder zeigen, welche Helden die Runde im gleichen Raum beginnen.
Diese Helden agieren in dieser Runde als Gruppe.
In der ersten Runde starten alle Helden zusammen in der Eingangshalle, daher werden alle Markierungssteine im ersten Feld platziert.
Helden, die alle Aktionspunkte genutzt haben, verschieben ihren Markierungsstein in das untere Feld.

Ereignisleiste
Der Ereignismarker wird auf dem untersten Feld der Leiste platziert und jede Runde während der Ereignisphase bewegt. Er löst jede Runde ein Ereignis aus.

Dunkelheitsleiste
Der Dunkelheitsmarker bewegt sich immer um ein Feld weiter, wenn der Ereignismarker das letzte Feld der Ereignisleiste erreicht.
Wird der Dunkelheitsmarker auf das letzte Feld der Leiste bewegt, verbleibt den Helden nur noch diese Runde, um das Labor zu betreten. Ansonsten verlieren die Helden das Spiel.

Das Spiel kann beginnen.

Eine Spielrunde besteht immer aus zwei Phasen: Zuerst kommt die Ereignisphase, danach die Aktionsphase.

Die Ereignisphase

In der Ereignisphase werden bestimmte Ereignisse automatisch ausgelöst. Dazu wird der Multitracker benutzt:

1. **Die Ereignisleiste**
2. **Der Team Tracker**
3. **Kamera-Check**
4. **Zombies erscheinen**
5. **Der Verfall der Helden**

1. Die Ereignisleiste:

Zuerst wird der Ereignismarker ein Feld weiter nach unten gesetzt und löst das Ereignis des Feldes aus:

Zombies erscheinen

Mit dem sechsseitigen und dem vierseitigen Würfel wird ein Feld bestimmt, auf den ein Zombiemarker gesetzt wird. Dabei werden beide Würfel geworfen: Der vierseitige Würfel bestimmt die Reihe (die oberste Reihe ist Reihe 1, die unterste Reihe mit der Eingangshalle ist Reihe 4), der sechsseitige Würfel die Spalte (dabei ist links die Spalte 1, rechts die Spalte 5). Der Zombiemarker wird willkürlich ausgewählt und verdeckt in den betreffenden Raum gelegt.
Folgende Stuationen sind möglich:

1. Kann wenigstens ein Held in den erwürfelten Raum hineinsehen (Mauern, verschlossene Türen und zerstörte Räume blockieren die Sicht), werden sofort so viele Zombies in den Raum gestellt, wie auf dem Marker angegeben ist. Der Marker kommt dann aus dem Spiel.

2. Wenn keiner der Helden Sichtkontakt in den erwürfelten Raum hat, wird der Zombiemarker verdeckt in dem Raum platziert (Zahl nach unten).

3. Wenn der erwürfelte Raum komplett verschlossen oder zerstört ist, werden Zombies in einen Raum gesetzt, der zu mindestens einem Helden benachbart, einsehbar und ohne Brandmarker ist. Die Spieler können bei mehreren möglichen Räumen wählen, wohin die Zombies gesetzt werden. Wenn es keinen möglichen Raum angrenzend zu mindestens einem Helden gibt, werden die Zombies in einen beliebigen, nicht brennenden Raum gesetzt.
Ebenso wird verfahren, wenn eine „6“ gewürfelt wurde.

Sichtkontakt

Während des Spiels ist es häufig wichtig, ob ein Held Sichtkontakt zu einem bestimmten Element hat. Beispielsweise beim Erscheinen von Zombies.

- **Sichtkontakt kann nur zu Elementen bestehen, die sich in gerader orthogonaler Linie zu dem Helden befinden, niemals diagonal.**
- **Wände, verschlossene Türen und zerstörte Räume unterbrechen den Sichtkontakt.**

Beispiel: Lucy (gelb) hat Sichtkontakt zu Zombie 1. Zombie 2 ist in einem abgeschlossenen Raum und daher nicht mehr in Lucys Sichtlinie.

Bruce (blau) hat keinerlei Sichtkontakt zu Zombies: Zombie 1 befindet sich diagonal von ihm, Zombie 3 und 4 sind durch den zerstörten Raum außerhalb seiner Sicht.

Leo (lila) sieht sowohl Zombie 3 als auch Zombie 4. Zombie 3 befindet sich im selben Raum, daher ist er auf jeden Fall in Sicht von Leo, Zombie 4 befindet sich in einem angrenzenden Raum und keine verschlossene Tür ist im Weg. Daher sieht Leo beide Zombies.

Beispiel: Die Kamera sieht 4 Räume: Der Raum, in dem sich die Kamera befindet, den Durchgang und die beiden Räume links, da sich eine unverschlossene Türöffnung in Richtung der Kamera befindet.
Lediglich die kleine Kammer auf der benachbarten Raumplatte ist nicht einsehbar, da die Kammer keine Türöffnung in Richtung der Kamera hat.

Feuer breitet sich aus

Wenn bereits ein Feuer im Haus aktiv ist, breitet sich das Feuer weiter aus. Dazu wird mittels des vierseitigen Würfels die Richtung bestimmt. In der Eingangshalle ist die Legende abgebildet, bei welchem Ergebnis sich das Feuer in welche Richtung ausbreitet. Dabei breitet sich das Feuer auch durch Wände und verschlossene Türen aus. Das Feuer breitet sich aber nicht in das feuergeschützte Labor aus und verlässt auch nicht das Haus.

Bei einem Würfelergebnis, das diesen Effekt hätte, verbleibt der Feuermarker im gleichen Raum und ein weiterer Brandmarker wird in diesem Raum platziert. Mit dem dritten Brandmarker in einem Raum, ist dieser zerstört. (Weitere Erläuterungen zum Feuer auf Seite 16)

Die Dunkelheit schreitet voran

Erreicht der Ereignismarker das unterste Feld der Leiste, wird der Dunkelheitsmarker ein Feld weiter nach rechts gesetzt. In der nächsten Runde wird der Ereignismarker beim weitersetzen wieder auf das oberste Feld gestellt.

Die Dunkelheitsleiste

Diese Leiste zeigt an, wieviel Zeit den Helden noch bleibt. Das Spielende bricht an, wenn der Dunkelheitsmarker das letzte Feld der Dunkelheitsleiste erreicht.

Feuer bricht aus

Wenn der Dunkelheitsmarker das Feld mit diesem Symbol erreicht und noch kein Feuer im Haus wütet, bricht sofort ein Feuer aus. Dazu wird mittels des sechsseitigen und vierseitigen Würfels ein Raum bestimmt, in dem das Feuer ausbricht. Dabei gelten dieselben Regeln wie beim Erscheinen von Zombies. Falls schon ein Feuer aktiv ist, bricht kein weiteres Feuer aus.

Die Dunkelheit schreitet voran

Der Dunkelheitsmarker wird nicht nur durch das entsprechende Ereignis weitergesetzt, sondern auch, wenn ein Held ausscheidet oder beim Öffnen von Türen Symbole ersetzt werden (siehe Seite 9).

Das Spielende

Erreicht der Dunkelheitsmarker das letzte Feld der Dunkelheitsleiste, wird noch eine Runde gespielt. Danach ist das Spiel mit der Niederlage der Helden beendet, wenn diese nicht in das Labor eindringen konnten.

2. Der Team-Tracker

Der Team-Tracker wird neu arrangiert. Die Markierungssteine der Spieler, die sich zusammen in einem Raum befinden, werden gemeinsam in ein Feld des Team-Trackers platziert. Der Markierungsstein eines Spielers, der sich allein in einem Raum befindet, wird entsprechend alleine in ein Feld des Team-Trackers gesetzt.
Die Reihenfolge der einzelnen Gruppen kann frei gewählt werden.

Anmerkung: Da in der Aktionsphase zuerst alle Spieler mit einem Markierungsstein in Feld 1 des Team-Trackers agieren, ist die Platzierung der Markierungssteine sehr wichtig.
Die Spieler sollten sich ausgiebig darüber beraten.

3. Kamera-Check

Für jeden Raum, der sich im Sichtfeld einer Kamera befindet und in dem sich mindestens ein Held aufhält, muss ein Würfelwurf ausgeführt werden. Dazu werden so viele Heldenwürfel benutzt, wie sich Helden in dem Raum befinden, aber maximal 4. Ist mindestens ein Misserfolg-Symbol (siehe Seite 10) gewürfelt worden, wird der Terrorwürfel genutzt, um ein Ereignis auszulösen (siehe Seite 19). Befindet sich ein Held oder eine Gruppe in einem Raum, der von mehreren Kameras erfasst wird, müssen auch entsprechend viele Kamera-Checks durchgeführt werden.

Anmerkung: Gibt es mehrere Kamera-Checks suchen sich die Spieler die Reihenfolge aus. Allerdings muss jeder Kamera-Check vollständig abgehandelt sein, bevor der nächste beginnt.

4. Zombies erscheinen

Unabhängig davon, ob in dieser Runde bereits Zombies durch ein entsprechendes Ereignis erschienen sind, kommen jetzt neue Zombies auf den Spielplan (siehe Seite 5).

5. Der Verfall der Helden

Zum Abschluss der Ereignisphase schreitet der Verfall der Helden voran. Dies betrifft nur Helden, die bereits 2 Infektionsmarker ausgelegt haben. Dabei wird ein grauer Markierungsstein auf die Fähigkeit des Heldentableaus platziert, die sich am weitesten rechts befindet. Liegt bereits ein grauer Marker, wird dieser auf die links benachbarte Fähigkeit gelegt. War eine Fähigkeit, die mit einem Marker bedeckt wird, bereits aktiviert, wird diese wieder entfernt. Der Held verliert diese Fähigkeit also wieder.

Lucy hat die dritte Fähigkeit ihres Tableaus aktiviert. Der entsprechende Fähigkeitsmarker wurde auf ihrem Tableau platziert. Da sie aber bereits 2 Infektionsmarker ausliegen hat, muss sie nun einen Markierungsstein auf die Fähigkeit ganz rechts legen. Wird dieser in einer späteren Runde auf die bereits aktivierte Fähigkeit bewegt, ist diese verloren.

Wird auf die Fähigkeit ganz links (markiert mit einer 4) ein Marker gelegt, kann der Held nur durch ein Gegenmittel am Leben bleiben. Dazu müssen seine Infektionsmarker auf eins reduziert werden, ansonsten wird er am Ende der nächsten Aktionsphase zum Zombie. In diesem Fall wird seine Figur vom Spielplan genommen und durch eine Zombiefigur ersetzt. Dieser Held ist aus dem Spiel. Der Spieler kann aber in der nächsten Runde mit einem Helden in der Eingangshalle wieder ins Spiel einsteigen. Dabei verliert er natürlich seine bereits aktivierten Fähigkeiten, seine Ausrüstungskarten und seine Erfahrung. Allerdings erhält er wieder seine Start Ausrüstung und volle Energie und darf die Infektionsmarker ablegen.

Eine Infektion kann nur gestoppt, aber nicht rückgängig gemacht werden. Durch ein Gegenmittel kann nur ein Infektionsmarker entfernt werden, ein Infektionsmarker muss bis Spielende bei dem Helden verbleiben.
Ein Held kann maximal 2 Infektionsmarker auslegen. Würde er einen weiteren Infektionsmarker erhalten, wird dieser ignoriert.

Die Aktionsphase

In der Aktionsphase agieren die Helden. Beginnend mit dem ersten Feld des Team-Trackers werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Die Helden, deren Markierungssteine sich im aktuellen Feld des Team-Tracker befinden, führen alle ihre Aktionen aus. Die Reihenfolge ihrer Aktionen darf frei gewählt werden. Wenn alle diese Spieler ihre Aktionen durchgeführt und ihre Markierungssteine in das untere Feld des Team-Trackers geschoben haben, folgt Punkt 2.

2. Nun reagieren die Zombies und Kreaturen im Haus auf die Aktionen dieser Spieler und ggf. breitet sich das Feuer weiter aus.

Danach handeln alle Helden mit dem Markierungsstein in Feld 2 des Team-Trackers, gefolgt von den Reaktionen der Kreaturen und der Ausbreitung des Feuers, usw. Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt und wurde die Reaktion auf die letzten Aktionen der Helden durchgeführt, endet die Spielrunde.

Die Spieler haben für jede Runde Aktionspunkte entsprechend ihres Markierungssteins auf der Energieleiste zur Verfügung. Entsprechend viele Markierungssteine werden in das linke Aktionsfeld auf dem Heldentableau gelegt.
Zu Spielbeginn haben die Spieler je nach Spieleranzahl jeder 3 oder 4 Aktionspunkte zur Verfügung.
Je mehr Energie sie verlieren, desto weniger Aktionen können sie auch durchführen.

Sie können Aktionen mehrfach und in beliebiger Reihenfolge durchführen. Jede Aktion kostet Aktionspunkte.
Für jeden eingesetzten Aktionspunkt wird ein Markierungsstein aus dem linken Aktionsfeld in das benachbarte Feld auf dem Heldentableau verschoben. Spieler können auch auf Aktionen verzichten.

Folgende Aktionen können die Spieler ausführen:

Bewegen

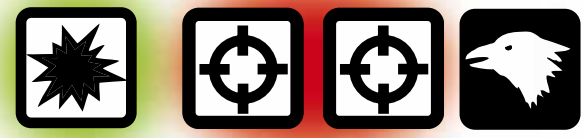
Helden können sich für 1 Aktionspunkt in einen orthogonal benachbarten Raum bewegen, niemals diagonal. Dabei blockieren Wände und verschlossene Türen natürlich die Bewegung.
Helden können sich nicht aus einem Raum hinausbewegen, in dem sich eine Kreatur oder Zombies befinden. Dies ist nur während eines Kampfes mit dem Rückzug-Symbol möglich. Ein Zombiemarker, der während der Bewegung eines Helden in Sichtkontakt gerät, wird aktiviert und durch die entsprechende Anzahl von Zombies ersetzt.
Helden können sich in brennende und zerstörte Räume bewegen, erleiden dabei aber Schaden (siehe Seite 16).

Durchsuchen

Helden können Räume durchsuchen, in denen noch kein Gegenstand gefunden wurde und die nicht zerstört wurden. Zum Durchsuchen setzt ein Held 1 Aktionspunkt ein und wirft so viele Heldenwürfel, wie sich Helden im Raum befinden, allerdings maximal 4 Würfel.

Für jedes Erfolgssymbol, das er würfelt, erhält er eine Ausrüstungskarte. Erhält er mehrere Karten, muss er eine auswählen, die er behält. Die anderen Karten darf er ohne weiteren Einsatz von Aktionspunkten an die anderen Helden in diesem Raum verteilen.
Wurde mindestens ein Gegenstand gefunden, darf in diesem Raum danach nicht mehr gesucht werden.
Zur Kennzeichnung wird ein grauer Markierungsstein in diesem Raum platziert.
Wird beim Würfelwurf ein Symbol außer dem Erfolgssymbol mehrfach gewürfelt, wird mit dem Terrorwürfel ein Ereignis ausgelöst (siehe Seite 19).
Anmerkung: Größere Gruppen haben also eine größere Chance Ausrüstungsgegenstände zu finden. Allerdings steigt damit auch das Risiko ein unwillkommenes Ereignis auszulösen.

In dieser Situation befinden sich 3 Helden in dem Raum, der durchsucht wird. Da ein Erfolgssymbol erwürfelt wurde, findet der Held 1 Ausrüstungsgegenstand. Allerdings wurde ein anderes Symbol mehrfach gewürfelt: Daher wird durch den Terrorwürfel ein Ereignis ausgelöst: Eine Kreatur erscheint im Haus.



Ausrüstungsgegenstände weitergeben oder erhalten

Für einen Aktionspunkt kann ein Spieler einen Ausrüstungsgegenstand an einen anderen Helden im gleichen Raum weitergeben oder einen Ausrüstungsgegenstand von ihm erhalten.
Anmerkung: Ausrüstungsgegenstände können nicht einfach in einem Raum abgelegt werden. Gegenstände, die abgeworfen werden, sind aus dem Spiel. Codechips können wie Ausrüstungskarten weitergegeben werden. Jeder Held darf maximal 5 Ausrüstungskarten (inklusive Infektionsmarker) besitzen.

Tür öffnen

Wenn ein Held einen Raum betritt, an den direkt eine mit einem Sicherheitscode verschlossene Tür grenzt, wird der Codechip umgedreht. Er zeigt mehrere Symbole. Ein Held kann die Tür öffnen, wenn seine Ausrüstungskarten die passenden Symbole zeigen (siehe Seite 17) und er 1 Aktionspunkt einsetzt. Er darf den Codechip zu sich nehmen. Seine eingesetzten Ausrüstungskarten behält er. Ausrüstungsgegenstände, die mehrere Symbole zeigen, können nur mit einem Symbol eingesetzt werden.
Ein Held kann eine verschlossene Tür auch ohne die passenden Ausrüstungskarten öffnen.
Allerdings muss er für jedes Symbol, zu dem er keine passende Ausrüstungskarte besitzt, den Dunkelheitsmarker auf der Dunkelheitsleiste ein Feld nach rechts schieben.

Feuer löschen

Um ein Feuer zu löschen, muss ein Held 2 Aktionspunkte einsetzen, um einen Brandmarker im gleichen Raum zu entfernen. Wenn der letzte Brandmarker im Raum, in dem sich der Feuermarker befindet, entfernt wurde, wird auch der Feuermarker entfernt. Dies kostet dann keine weiteren Aktionspunkte.

Spezialaktionen in einem Eckraum durchführen

In jeder Spielrunde darf in jedem Eckraum nur eine Spezialaktion durchgeführt werden, egal von welchem Helden. Es kostet allerdings 2 Aktionspunkte eine der beiden Aktionen auszuführen:

1. **Jeder Eckraum hat eine einzigartige Spezialaktion (siehe Seite 20)**
2. **Einen Codechip in das Sicherheitspanel einzuloggen (siehe Seute 20)**

Kämpfen

Helden können für 1 Aktionspunkt Kreaturen und Zombies im gleichen Raum angreifen. Besitzen die Helden Waffen mit einer größeren Reichweite, können sie Kreaturen oder Zombies angreifen, die sich in angrenzenden Räumen aufhalten. Dazu müssen die Helden die Kreaturen oder Zombies sehen können, d. h. es dürfen keine Mauern, verschlossene Türen oder zerstörte Räume dazwischen sein. Weiterhin müssen sich die Gegner in einem Raum befinden, der in gerader orthogonaler Linie zum Raum mit dem Helden liegt.
Beim Kampf wirft der Spieler so viele Heldenwürfel, wie die benutzte Waffe angibt. Dies kann durch weitere Ausrüstungsgegenstände modifiziert werden, allerdings können maximal 4 Heldenwürfel genutzt werden.
Ein Held ohne nutzbare Waffe würfelt nur mit einem Heldenwürfel.

Beim Kämpfen wird zuerst gewürfelt. Erst danach muss der Spieler die erzielten Treffer auf die Gegner verteilen. Dabei können mehrere Treffer auch auf mehrere Gegner verteilt werden.

Die Heldenwürfel

Jeder Heldenwürfel zeigt folgende Symbole:

ERFOLG (X2)

Jeder Würfel, der beim Kampf dieses Symbol zeigt, erzeugt einen Treffer mit der benutzten Waffe. Zombies sind nach einem Treffer bereits eliminiert, Kreaturen sind ausdauernder. Daher wird der Kampf gegen Kreaturen auf Seite 12 ausführlicher erklärt.
Anmerkung: Bei anderen Aktionen (Durchsuchen oder Verteidigen) hat dieses Symbol andere Auswirkungen.

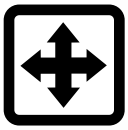
ZIELEN

Dieses Symbol ist nur im Kampf und in Kombination mit einem Erfolgssymbol von Nutzen. In Kombination mit einem Erfolgssymbol erhöht es die Reichweite um 1, d. h. es kann ein Gegner getroffen werden, der sich einen Raum weiter befindet als die Waffe angibt. Werden mehrere Zielen-Symbole mit einem Erfolgssymbol kombiniert, kann die Reichweite auch noch weiter vergrößert werden. Das Zielen-Symbol kann nur mit Fernkampfwaffen verwendet werden.

ZÜRUCKDRÄNGEN

Mit diesem Symbol kann ein Gegner im selben Raum zurückgedrängt werden. Er wird in gerader Linie vom Raum des Helden weggesetzt, sofern möglich. Ansonsten kann er auch in einen anderen angrenzenden Raum zurückgedrängt werden, aber immer weg vom Helden. Allerdings erhält er keinen Schaden. Werden mehrere Symbole für den gleichen Gegner eingesetzt, wird dieser auch entsprechend weit abgedrängt, solange sich der Gegner ständig in Sichtlinie des Helden befindet.

Wird ein Gegner in einen brennenden oder zerstörten Raum zurückgedrängt, erleidet er entsprechenden Schaden (siehe Seite 16). Dafür erhält der Held ggf. auch Erfahrungspunkte. Außerhalb des Kampfes hat das Symbol keine Bedeutung.
Anmerkung: Ein isolierter Held (siehe Seite 19) wird befreit, wenn der letzte Zombie oder die Kreatur aus diesem Raum zurückgedrängt wird und den Raum verlassen muss.



FLUCHT

Im Kampf darf sich bei diesem Symbol der Held (oder ein anderer Held im gleichen Raum) nach der Verteilung der Treffer einen Raum weiterbewegen. Werden mehrere Fluchtsymbole gewürfelt, dürfen diese auch auf mehrere Helden in diesem Raum verteilt werden. Außerhalb des Kampfes hat dieses Symbol keine Bedeutung.

Anmerkung: Isolierte Helden (siehe Seite 19) können den Raum auch durch ein Fluchtsymbol nicht verlassen.

MISSERFOLG

Im Kampf wird für jedes gewürfelte Misserfolgssymbol ein anderer Würfel aufgehoben.
Anmerkung: Ein Misserfolgssymbol kann auch einen anderen Würfel mit Misserfolgssymbol aufheben! Der Spieler darf wählen, welches Ergebnis davon betroffen ist.
Anmerkung: Bei Kamera-Checks sorgt ein Misserfolgssymbol für ein negatives Ereignis.

Beispiele

Ein Wurf von 1x Erfolg und 1x Misserfolg. Der Angriff bleibt erfolglos, da der Misserfolg den anderen Würfel aufhebt.

Ein Wurf von 2x Erfolg und 1x Misserfolg: 1 Treffer wird erzielt, genug um einen Zombie zu eliminieren.

Ein Wurf von 1x Erfolg und 2x Misserfolg: 1 Treffer wird erzielt, da der erste Misserfolg genutzt wird, um den zweiten aufzuheben.

2x Erfolg, 2x Zielen: Der Spieler kann beide „Zielen"-Symbole auf einen Treffer anwenden, um die Reichweite um 2 Räume zu erhöhen, oder aber die beiden Symbole verteilen.

Sichtkontakt im Kampf

In dieser Situation kämpfen 3 Helden gegen die Zombies und Kreaturen.

Lucy (gelb) steht im Durchgang und kann den Zombie im benachbarten Raum und den Vogel sehen und attackieren.

Bruce (blau) kann nur die beiden Zombies im selben Raum wie er selbst sehen und angreifen.

Leo (lila) kann ebenfalls die beiden Zombies sehen und bekämpfen.
Den Vogel kann er wegen der verschlossenen Tür nicht angreifen.

Der Kampf gegen Kreaturen

Ein Kampf gegen Kreaturen läuft nach den gleichen Regeln ab, wie Kämpfe gegen Zombies. Allerdings sind Kreaturen deutlich stärker: Erst nach mehreren Treffern der Helden sind Kreaturen eliminiert. Außerdem verfügen Sie über einen speziellen Angriff, der durch das angegebene Symbol auf einem Kreaturenwürfel ausgelöst wird.
Beim Kampf gegen Kreaturen werden die Treffer der Helden auf der Kreaturenkarte vermerkt, indem graue Markierungssteine abgelegt werden. Dabei gibt es verschiedene Zonen. Die Spieler entscheiden nach einem Treffer, auf welche Zone sie einen Markierungsstein platzieren. Erst wenn eine Zone mit der angegebenen Anzahl von Markierungssteinen abgedeckt wurde, verliert die Kreatur an Fähigkeiten. Ist keine Zahl angegeben, reicht dazu bereits ein Markierungsstein.

- **Bei orangefarbenen Zonen** wird die Fähigkeit zu beissen reduziert, d.h. ein Würfel im Kampf, der das Biss-Symbol zeigt, wird automatisch neutralisiert. Zeigen mehrere Würfel das Biss-Symbol wird nur ein Würfel davon neutralisiert.

- **Blaue Zonen** repräsentieren Bewegungen. Für jede blaue Zone die komplett abgedeckt wurde, verliert die Kreatur einen Bewegungspunkt.

- Jede abgedeckte **rote Zone** sorgt dafür, dass die Kreatur im Kampf einen Würfel verliert. Allerdings haben sie immer mindestens einen zur Verfügung.

- Abgedeckte **weiße Zonen** neutralisieren im Kampf gegen Kreaturen ein „Verstärkungssymbol“, d.h. Kreaturen greifen erst mit zwei entsprechenden Symbolen mit einem Spezialangriff an.

Kreaturen-Karten im Detail

Dieses Symbol zeigt an, dass diese Kreatur keinen Schaden durch Feuer erleidet. Daher kann sich die Kreatur auch durch brennende oder zerstörte Räume bewegen.

Die Zonen repräsentieren die verschiedenen Körperteile der Kreaturen. Für jeden Treffer eines Helden oder jede Wunde, die eine Kreatur erleidet, wird ein grauer Markierungsstein auf der Karte platziert. Wird in einer Zone die aufgedruckte Nummer erreicht, verliert die Kreatur an Fähigkeiten.

Wenn alle Zonen die entsprechende Anzahl an Treffern erreicht haben, ist die Kreatur eliminiert. Die Karte wird unter den Stapel der Kreaturen-Karten geschoben.

Der erste Wert gibt die Bewegungsweite der Kreatur an, der zweite Wert die Anzahl der Kreaturenwürfel, die diese Kreatur im Kampf nutzt. Die anderen beiden Icons zeigen die Fähigkeiten der Kreatur (Spezialangriff und Beißen).

Der Spezialangriff

Wenn bei einem Angriff der Kreatur das „Verstärkungssymbol“ gewürfelt wird, muss sofort der entsprechende Spezialangriff der Kreatur durchgeführt werden. (siehe Beiblatt)

Die Reaktionen der Zombies und Kreaturen

Haben alle Helden, deren Markierungssteine in Feld 1 des Team-Trackers liegen, ihre Aktionspunkte eingesetzt und ihren Markierungsstein in das untere Feld des Team-Trackers geschoben, erfolgt eine Reaktion der Zombies und Kreaturen, sowie die Ausbreitung des aktiven Feuers.

1. Attacke der Zombies und Kreaturen

Zombies und Kreaturen greifen an, wenn sie sich während der Reaktionen auf Spieleraktionen im gleichen Raum befinden wie ein Spieler. Für den Angriff werden die Kreaturenwürfel genutzt. Zombies greifen als Gruppe an, d.h. pro beteiligtem Zombie wird ein Würfel geworfen. Allerdings werden maximal 6 Würfel bei einem Zombieangriff geworfen.
Bei Kreaturen ist die Anzahl der Würfel bei einem Angriff auf der entsprechenden Kreaturen-Karte angegeben.

Jeder Kreaturenwürfel zeigt folgende Symbole:

WUNDE

Für jeden Würfel, der nach dem Wurf dieses Symbol zeigt, muss einer der Helden in diesem Raum seine Energie um 1 reduzieren. Sind mehrere Helden im betreffenden Raum entscheiden die Spieler gemeinsam, welchen Helden dies betrifft.

SCHWERE WUNDE

Für jeden Würfel, der dieses Symbol nach dem Wurf zeigt, muss ein Held seine Energie um 2 reduzieren. Auch hier entscheiden die Spieler gemeinsam, welcher Held betroffen ist.

VERSTÄRKUNG

Bei diesem Ergebnis werden Zombies, die sich in einem diagonal oder orthogonal angrenzenden Raum befinden, auf die Helden aufmerksam und bewegen sich in den Raum des Kampfes. Allerdings nur, wenn dieser Raum keine Brandmarker enthält. Gibt es mehrere mögliche Gruppen von Zombies, wählen die Spieler eine davon aus. Zombies in einem diagonal angrenzenden Raum bewegen sich nur, wenn sie den Raum des Kampfes in 2 Schritten erreichen können ohne dabei brennende Räume zu betreten.
Ein Zombiemarker in einem diagonal angrenzenden Raum, wird aktiviert und durch die angegebene Anzahl Zombies ersetzt, wenn diese Gruppe in 2 Schritten den Raum des Kampfes betreten kann.
Nachrückende Zombies greifen erst in der nächsten Runde an.
Kann dieses Symbol nicht ausgeführt werden, wird es ignoriert.

ISOLATION

Bei diesem Ergebnis wird ein Held oder ggf. mehrere Helden von der Gruppe getrennt, d.h. er kann den Raum nicht verlassen bis alle Zombies und Kreaturen in diesem Raum vernichtet wurden, er sich befreien konnte oder er befreit wurde. Unter die betreffenden Helden werden Isolationsmarker gelegt. Mehr zur Isolation auf Seite 19. Die Spieler entscheiden gemeinsam, wer von diesem Ergebnis betroffen ist.

BISS

Für jedes gewürfelte Biss-Symbol, erhält ein Spieler einen Infektionsmarker. Diesen legt er links an sein Heldentableau an. Ein Spieler, der 2 Infektionsmarker erhalten hat, ist infiziert. Mehr dazu auf Seite19.
Die Spieler entscheiden gemeinsam, wer von diesem Ergebnis betroffen ist.
Anmerkung: Eine Infektion kann zu einem katastrophalen Verlauf für die Helden führen.
Daher sollten sie unter allen Umständen vermieden werden!

FURCHT

Für jedes gewürfelte Furcht-Symbol bewegt sich ein Held in einen angrenzenden zugänglichen Raum.
Die Spieler entscheiden gemeinsam, wer von diesem Ergebnis betroffen ist.
Anmerkung: Wenn möglich sollten die Spieler einen Helden wählen, der noch Aktionspunkte zur Verfügung hat, damit er sich wieder zur Gruppe begeben kann.

Isolierte Helden können nicht von diesem Würfelergebnis betroffen sein.
Sollten alle Helden in diesem Raum isoliert sein, hat das Symbol keine Auswirkung.

Verteidigungswurf

Die Spieler haben nach dem Wurf der Kreaturenwürfel noch die Möglichkeit sich zu verteidigen. Ein Spieler würfelt für alle Helden im Raum des Kampfes mit je einem Heldenwürfel, allerdings mit maximal 4 Würfeln. Nur das Würfelsymbol „Erfolg“ ist von Bedeutung. Für jeden Würfel, der „Erfolg“ zeigt, dürfen die Spieler einen Kreaturenwürfel neutralisieren. Danach entscheiden die Spieler gemeinsam, welche Helden von welchem Ergebnis betroffen sind. Natürlich müssen sich all diese Helden im Raum des Kampfes befinden. Ebenso bleibt die Reihenfolge, in der die Ergebnisse durchgeführt werden, den Spielern überlassen.

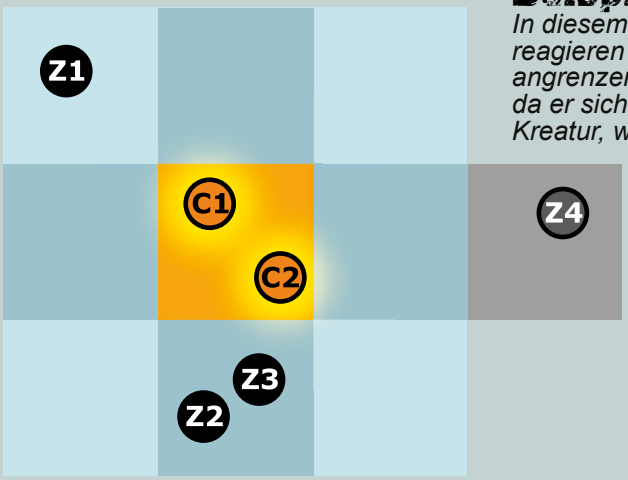
2. Bewegung der Zombies und Kreaturen

Zombies, die sich in einem orthogonal oder diagonal benachbarten Raum zu einem der handelnden Helden befinden, versuchen das Feld des Helden zu erreichen. Sie haben zwei Bewegungspunkte und bewegen sich selbstverständlich nicht durch Wände und verschlossene Türen. Sie ziehen immer zu dem Zielraum hin, niemals davon weg. Wenn sie aufgrund von Sackgassen, Türen, Feuer oder Wänden vom Zielraum wegziehen müssten, bleiben sie stattdessen stehen. Erreichen Sie den Zielraum, attackieren sie sofort. Kommen sie in einen Raum, indem sich mindestens ein Held befindet, verbleiben sie dort und attackieren.

Kreaturen auf dem Spielfeld ziehen entsprechend ihrer angegebenen Bewegungspunkte zu dem nächstgelegenen Helden und attackieren. Gibt es mehrere gleichberechtigte Möglichkeiten, wie die Kreatur zieht, entscheiden die Spieler gemeinsam. Können die Kreaturen nicht näher an einen Helden heranrücken, bewegen sie sich überhaupt nicht. Feuerresistente Kreaturen bewegen sich dabei auch durch brennende und zerstörte Räume.

Beispiel

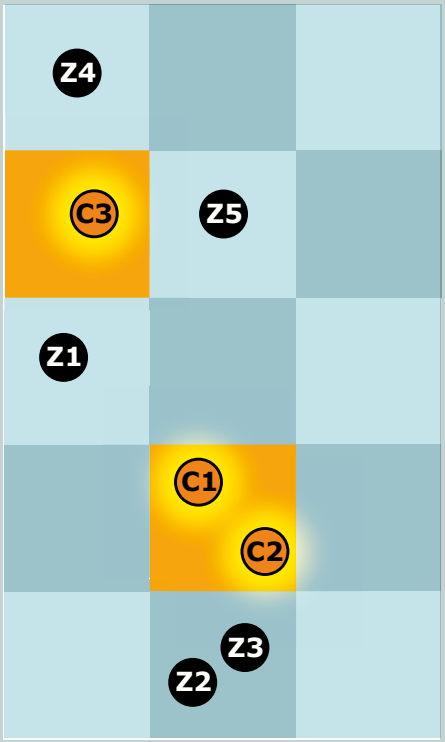
In diesem Beispiel haben die beiden Helden ihre Aktionen beendet. Nun reagieren Zombie 1, Zombie 2 und Zombie 3, da sie sich auf angrenzenden Feldern zu den Helden befinden. Zombie 4 reagiert nicht, da er sich nicht auf einem benachbarten Feld befindet. Wäre er eine Kreatur, würde er aber auf jeden Fall reagieren.



Im zweiten Beispiel haben wir eine ähnliche Situation mit einem wesentlichen Unterschied: Die drei Helden C1, C2 und C3 wurden getrennt und befinden sich in 2 unterschiedlichen Räumen. Daher reagieren nun mehr Zombies, denn alle Zombies, die sich auf einem benachbarten Feld befinden, werden aktiv.

Die Zombies Z2 und Z3 bewegen sich zu den Helden C1 und C2, die Zombies Z1, Z4 und Z5 bewegen sich zu dem alleinstehenden Helden C3. Z1 zieht zu C3, da er weniger Schritte benötigt um sein Ziel zu erreichen, als wenn er C1 und C2 wählen würde.

Sich von der Gruppe zu entfernen, kann sehr aggressive Züge von Zombies zur Folge haben und sollte gut durchdacht werden.



Beispiel

Reaktionen von Kreaturen
Bruce (blau) und Lucy (gelb) haben ihre Aktionen beendet, daher lösen Sie nun eine Reaktion des Zombiedogs aus. Dieser bewegt sich nicht, da alle Wege zu den Helden für ihn verschlossen sind.

Wäre eine der beiden verschlossenen Türen bereits geöffnet, würde sich der Hund bewegen, da er näher an sein Ziel heranrücken könnte.

3. Ausbreitung des Feuers

Nachdem die Zombies und Kreaturen reagiert haben, wird mittels des vierseitigen Würfels überprüft, in welche Richtung sich ein Feuer ausbreitet, falls es ein aktives Feuer gibt. (siehe Feuer auf Seite 16)

Danach agieren alle Helden, deren Markierungsstein sich im nächsten Feld des Team-Trackers befindet.

Anmerkung: Der Multi-Tracker wird nur in der Ereignisphase der Runde angepasst.
Auch wenn eine Gruppe sich getrennt hat, bleiben die Markierungssteine im gleichen Feld.
Nur während der Ereignisphase erfolgt die neue Zuordnung in die einzelnen Felder!

Weitere Regeln...

Die Helden

Die Helden starten bereits mit einer Fähigkeit. Weitere Fähigkeiten kann jeder im Laufe des Spiels entwickeln. Dazu müssen sie Erfahrungspunkte einsetzen, die sie für folgende Fortschritte erhalten haben:

1 Zombie erledigen	**1 EP**
Eine verschlossene Tür öffnen	**2 EP**
Eine Kreatur erledigen	**2 EP (für jeden Helden)**

Erfahrungspunkte werden auf der Erfahrungsleiste des Heldentableaus abgetragen. Um eine Fähigkeit zu entwickeln, müssen die Spieler die angegebene Anzahl von Erfahrungspunkte abgeben und dürfen dann die entsprechende Fähigkeit auf das Heldentableau legen.

Dabei ist die Reihenfolge der weiteren Fähigkeiten nicht vorgegeben, die Helden dürfen selbst entscheiden, welche Fähigkeit sie erwerben.

Feuer

Sobald ein Feuer ausgelöst wurde (entweder durch den Terrorwürfel oder das entsprechende Feld auf der Dunkelheitsleiste), wird mit dem vierseitigen und sechsseitigen Würfel ermittelt, in welchem Raum das Feuer ausbricht. In diesem Raum wird der Feuermarker platziert, außerdem ein Brandmarker. Bei einer gewürfelten “6” wird neu gewürfelt. Der Feuermarker gibt nur an, von wo das Feuer auf angrenzende Räume übergreift. Bei jedem Ausbreiten des Feuers wird nur der Feuermarker bewegt. Dieser bewegt sich durch Wände und verschlossene Türen, allerdings nicht in das feuersichere Labor, in zerstörte Räume oder aus dem Haus hinaus.

In jeden Raum, in den sich der Feuermarker bewegt, wird ein weiterer Brandmarker gelegt, unabhängig davon, ob sich bereits welche dort befinden.
Bewegt sich der Feuermarker auf eine Platte mit 2 Räumen, brennen beide Räume unabhängig davon, wo der Brandmarker platziert wird. Bewegt sich der Feuermarker nicht, da er sonst das Haus verlassen würde oder er in das Labor eindringen würde, wird in den Raum des Feuermarkers ein weiterer Brandmarker gelegt.
Ein Raum, in dem sich drei Brandmarker befinden, ist ausgebrannt und damit zerstört. Er wird umgedreht und behindert die Helden!
Darauf befindliche Marker (Kamera, Schlösser, Zombiemarker,...) sind aus dem Spiel. Der Feuermarker bleibt im zerstörten Raum liegen und zieht bei der nächsten Ausbreitung des Feuers weiter. Allerdings werden in zerstörten Räumen keine Brandmarker platziert.

Zerstörte Räume können weiterhin betreten werden, allerdings erhalten Charaktere dabei 3 Schaden!
Anmerkung: Sobald ein Raum ausgebrannt ist, wird der Dunkelheitsmarker auf der Dunkelheitsleiste ein Feld nach rechts geschoben!
Brennende und zerstörte Räume verursachen bei Helden, Zombies, Endgegnern und einigen Kreaturen Schaden:

- Bei jeder Bewegung in einen solchen Raum erleiden die Helden so viele Schaden, wie Brandmarker in diesem Raum liegen (bei zerstörten Räumen 3 Schaden). Für jeden Schaden rücken Sie den Markierungsstein auf der Energieleiste ihres Heldentableaus ein Feld nach rechts. Zombies bewegen sich niemals in ein Feuer, nur durch „Zurückdrängen“ im Kampf können Sie in einen brennenden Raum gesetzt werden.

- Es werden durch das Feuer so viele Zombies vernichtet, wie Brandmarker im Raum liegen.

- Kreaturen und Endgegner erleiden ebenfalls pro Brandmarker einen Schaden. Die Spieler entscheiden gemeinsam, auf welche Zonen die entsprechenden Marker platziert werden.

- Während das Feuer sich ausbreitet, erleiden alle oben genannten Figuren ebenfalls Schaden, als wären Sie gerade in diesen Raum gezogen.

  Anmerkung: Daher sollten die Helden es vermeiden, in einem brennenden Raum zu verweilen, da sie während der Ereignisphase zusätzlich Schaden nehmen würden.

Ausrüstung

Ausrüstungskarten haben eine doppelte Funktion: Einerseits geben sie den Helden bessere Möglichkeiten gegen die Kreaturen der Dunkelheit zu kämpfen, andererseits können diese Gegenstände eingesetzt werden, um verschlossene Türen zu öffnen und an den Sicherheitscode des Labors zu gelangen.

Jeder Held kann bis zu 5 Gegenstände mitführen (Infektionsmarker zählen als Gegenstand). Dabei darf er maximal 2 Gegenstände gleichzeitig benutzen.
Diese Ausrüstungskarten werden rechts vom jeweiligen Heldentableau abgelegt.
Ausrüstungskarten auf denen 2 Hände abgebildet sind, können nicht zusammen mit anderen Gegenständen benutzt werden.
Alle anderen Gegenstände werden links vom Tableau abgelegt.

Anmerkung: Gegenstände, die Fähigkeiten des Helden verbessern, müssen dazu natürlich auf der rechten Seite des Tableaus abgelegt werden. Werden sie links abgelegt, also momentan nicht benutzt, verbessert sich auch die Fähigkeit des Helden nicht.

Einige Gegenstände (z.B. Munition) können nur einmalig eingesetzt werden. Danach werden die entsprechenden Ausrüstungskarten aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.
Besitzt ein Spieler bereits 5 Ausrüstungskarten und er erhält eine weitere, muss er eine der Karten ungenutzt aus dem Spiel nehmen und in die Schachtel zurücklegen.

Munitionskarten zeigen immer, für welche Waffe die Munition geeignet ist. Beim Einsatz einer dieser Karten, wird die entsprechende Waffe neu geladen, in dem schwarze Markierungssteine als Munitionsmarker auf die Waffe gelegt werden. Eine Waffe kann maximal 8 Munitionsmarker haben. Natürlich muss der Held auch die entsprechende Waffe selbst besitzen.
Jedes mal, wenn eine Waffe im Kampf benutzt wird, wird ein Munitionsmarker davon entfernt.
Eine Waffe ohne Munitionsmarker kann nicht mehr im Kampf genutzt werden bis sie neue Munitionsmarker bekommen hat.

Die Spieler können jederzeit die Ausrüstungskarten neu anordnen.

Diese Beispiel zeigt eine typische Ausrüstung: Leo besitzt eine Axt (Fire Axe) und einen Helm (Fire Helmet). Beides hat er rechts angeordnet, d.h. er hat beide Gegenstände in Gebrauch. Da beide jeweils nur ein Handsymbol aufweisen, kann er beide auch gleichzeitig benutzen.
Auf der linken Seite sind 2 Gegenstände, die Leo bei sich führt, aber gerade nicht nutzt.

Beim Versuch eine Tür zu öffnen hat Leo Glück, da alle benötigten Symbole auf seinen Ausrüstungsgegenständen zu finden sind. Er erhält den Codechip und legt ihn bei seinem Heldentableau ab.

Waffen im Detail

Die Anzahl der Handsymbole zeigt an, ob ein Held eine oder beide Hände braucht, um diese Waffe zu benutzen. Auf der rechten Seite des Heldentableaus dürfen maximal 2 Handsymbole ausliegen.

Die Reichweite einer Waffe gibt an, in welcher Entfernung Gegner getroffen werden können. In diesem Beispiel können Gegner getroffen werden, die sich zwei Räume entfernt aufhalten. Dabei muss aber Sichtkontakt bestehen und die Gegner sich in einer geraden Linie vom Raum des Helden befinden.

Der Angriffswert gibt an, wie viele Heldenwürfel beim Angriff genutzt werden können.

Schußwaffen benötigen Munition. Diese werden durch schwarze Markierungssteine, die auf die Karte gelegt werden, dargestellt. Die Anzahl der mitgelieferten Munition ist hier aufgedruckt. Auf keiner Waffe dürfen sich mehr als 8 Munitionsmarker befinden. Für jeden Angriff mit dieser Waffe wird ein Munitionsmarker entfernt.

Die meisten Waffen haben eine spezielle Funktion. Diese ist hier aufgedruckt und wird im Beiblatt erklärt.

Munitionskarten im Detail

Dieses Symbol zeigt an, dass diese Karte einmalig genutzt und nach dem Gebrauch aus dem Spiel genommen wird.

Dieser Wert gibt an, wie viele Munitionsmarker auf die dazugehörige Waffe gelegt werden dürfen. Dabei darf aber die Anzahl der Marker auf einer Karte 8 nicht übersteigen.

Überzählige Munitionsmarker werden nicht platziert.

Dieses Symbol zeigt an, für welche Waffe die Munition geeignet ist.

Die Dunkelheitsleiste

Der Dunkelheitsmarker wird bei folgenden Ereignissen jeweils ein Feld weitergesetzt:

Ein Raum wird vor dem Endkampf durch Feuer zerstört.
Ein Held ist vor dem Endkampf gestorben.
Ein Symbol eines Code Chips wird ohne passende Ausrüstungskarte entfernt. **Ein Symbol des Sicherheitscodes wird ohne passendes Symbol eines Codechips entfernt.**

Isolation

Helden, die im Kampf isoliert wurden, können den Ort des Kampfes nicht verlassen, bis der letzte Zombie oder die Kreatur den Raum verlassen hat, sich der Held befreien konnte oder er befreit wurde.

Der Held hat pro Runde nur 1 Aktionspunkt zur Verfügung, den er für einen Befreiungsversuch einsetzen muss. Dabei würfelt er mit so vielen Heldenwürfeln, wie auf seinem Heldentableau angegeben sind. Zeigt mindestens einer der Würfel das Ergebnis Flucht, konnte sich der Held befreien und zieht in einen angrenzenden Raum. Andere Helden im gleichen Raum können den Befreiungsversuch unterstützen, indem sie ebenfalls 1 Aktionspunkt dafür einsetzen. Dadurch erhält der isolierte Spieler mehr Würfel für seinen Befreiungsversuch, da der Held so viele Würfel nutzen kann, wie sein Heldentableau und die Heldentableaus der unterstützenden Helden anzeigen.
Der befreite Held erhält sofort seine normalen Aktionspunkte bis auf den für den Rettungswurf eingesetzten.

Wurden mehrere Helden im gleichen Raum isoliert, muss der Würfelwurf für jeden isolierten Helden mindestens ein Flucht-Ergebnis zeigen. Die isolierten Helden können also nur gemeinsam entkommen.

Infektion

Ein Held, der im Kampf gebissen wird, erhält einen Infektionsmarker. Diesen muss er wie eine Ausrüstungskarte bei sich ablegen. Da jeder Spieler nur 5 Karten bei sich auslegen darf, muss er gegebenenfalls eine Ausrüstungskarte abwerfen, um Platz für einen Infektions-Marker zu schaffen.

Sobald ein Held einen zweiten Infektions-Marker erhalten hat, setzt ein Prozess ein, an dessen Ende der Held zum Zombie mutiert ist und aus dem Spiel ausscheidet.
Dies geschieht in der Ereignisphase und raubt dem Helden langsam alle Fähigkeiten.
Dieser Verfall des Helden kann nur gestoppt, die Infektion aber nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Dazu muss dieser Held eine Ausrüstungskarte „Gegenmittel“ („Antidote“) einsetzen oder die Spezialaktion im Labor „Giftschrank“ („Virus Cabinet“) nutzen.
Dadurch wird der zweite Infektionsmarker entfernt. Der erste erhaltene Infektionsmarker kann niemals entfernt werden.

Anmerkung: Fähigkeiten, die der Held durch eine Infektion verloren hat, können nicht wieder aufgebaut werden. Ebenso Fähigkeiten, die noch nicht aktiviert aber durch den Verfall bereits verloren wurden.

Der Terrorwürfel

ZOMBIES ERSCHEINEN (X2)

Ein Zombiemarker wird in einen diagonal oder orthogonal angrenzenden Raum gelegt. Dieser Raum darf nicht abgeschlossen sein oder brennen. Besteht Sichtkontakt zu diesem Zombiemarker wird die entsprechende Anzahl von Zombies in den Raum gestellt und der Zombiemarker entfernt.

REAKTIONEN EINER KREATUR (X2)

Wenn sich bereits eine Kreatur im Haus befindet, bewegt sich diese mit ihrer Bewegungsrate zu dem Raum eines Helden hin. Betritt sie dabei den Raum eines Helden, beendet sie ihre Bewegung dort und greift an.
Ist keine Kreatur aktiv, bewegen sich 2 Gruppen von Zombies jeweils ein Feld zu dem entsprechenden Raum hin. Betritt sie dabei den Raum eines Helden, greifen sie an.

EINE KREATUR ERSCHEINT

Wenn es bereits eine aktive Kreatur im Haus gibt, werden bei ihr drei Schadens-Markierungswürfel wieder entfernt. Wenn sich keine aktive Kreatur im Haus befindet, wird mittels des sechsseitigen und vierseitigen Würfels ein Raum bestimmt, in dem eine Kreatur erscheint. Dazu wird die oberste Kreaturen-Karte aufgedeckt und die entsprechende Kreatur in diesem Raum platziert. Wird ein verschlossener Raum erwürfelt oder eine 6 gewürfelt, wird neu gewürfelt bis ein möglicher Raum bestimmt wurde. Es gibt immer nur eine aktive Kreatur.

FEUER BREITET SICH AUS

Wenn sich bereits ein aktives Feuer im Haus befindet, breitet sich dieses aus. Ansonsten bricht ein Feuer aus. Der Raum wird mittels des sechsseitigen und des vierseitigen Würfels bestimmt. (siehe Feuer, Seite 16)

Die Eckräume

In den Eckräumen können folgende Spezialaktionen ausgeführt werden:

Sprinkleranlage

Ein Held in diesem Raum kann alle Brandmarker eines beliebigen Raumes für 2 Aktionspunkte entfernen.
Diese Funktion kann nicht auf bereits zerstörte Räume angewandt werden.

Giftschrank

Ein Held in diesem Raum kann für 2 Aktionspunkte seinen zweiten Infektionsmarker entfernen.

Medizinschrank

Ein Held in diesem Raum kann zwei Wunden für 2 Aktionspunkte heilen, d. h. er darf seinen Marker auf der Energieleiste 2 Felder nach links schieben. Gewinnt er dadurch einen weiteren Aktionspunkt, darf er diesen in dieser Runde noch nutzen.

Munitionslager

Ein Held in diesem Raum darf für 2 Aktionspunkte eine beliebige eigene Schusswaffe mit 4 Munitionsmarkern aufladen.

Dabei darf die Waffe danach nicht mehr als 8 Munitionsmarker aufweisen.

Terminal

Ein Held in diesem Raum darf für 2 Aktionspunkte einen Codechip auf das Sicherheitspanel legen.

Das Labor

Die Helden müssen spätestens in der Runde das Labor betreten, in der der Dunkelheitsmarker auf der Dunkelheitsleiste das letzte Feld erreicht. Ansonsten haben die Spieler verloren!
Um das Labor betreten zu können, müssen sie aber zuvor das Sicherheitssystem ausschalten:
Dazu benötigen sie die Codechips, die sie für das Öffnen verschlossener Türen erhalten haben.

Auf dem Sicherheitspanel können drei Codechips abgelegt werden. Codechips können nur in Räumen mit einem Terminal auf dem Sicherheitspanel abgelegt werden. Die Terminals finden sich in den Eckräumen des Hauses. Wenn ein Held einen Codechip auf dem Sicherheitspanel platziert, hat er zwei Möglichkeiten:

1. Entweder er entfernt für jedes auf dem Chip abgebildetes Symbol ein entsprechendes Symbol des Sicherheitscodes

oder

2. Er entfernt ein beliebiges Symbol des Sicherheitscodes.

Für Symbole des Sicherheitscodes, die nicht durch die Codechips entfernt werden, können die Spieler durch Weitersetzen des Dunkelheitsmarkers jeweils ein Symbol entfernen. Dies ist nur möglich, wenn sich der Dunkelheitsmarker nicht schon auf dem letzten Feld der Dunkelheitsleiste befindet.

Codechips, die auf dem Sicherheitspanel platziert wurden, können nicht ausgetauscht oder entfernt werden. Die Codechips sind unterschiedlich hilfreich. Erinnert euch daran, dass ihr Codechips wie Ausrüstungskarten an andere Helden weitergeben könnt!

Beispiel: Ein Held hat 2 Aktionspunkte genutzt, um an einem Terminal einen Code Chip auf das Sicherheitspanel abzulegen. Nun kann der Spieler gleiche Symbole vom Sicherheitscode entfernen. Da der Spieler gut gewählt hat, kann er gleich drei Symbole entfernen. Jetzt verbleiben nur noch vier!

Sobald das Sicherheitssystem ausgeschaltet wurde, öffnet sich das Labor. Der erste Held, der das Labor betritt, erhält den Gegenmittel-Marker. Dieser Held muss bis zum Ende überleben, damit das Spiel gewonnen wird. Dann beginnt der Endkampf.

Der Endkampf

Im Endkampf gibt es für die Helden nur noch zwei Ziele: Den Endgegner ausschalten und überleben.

Sobald ein Held das Labor betritt, passieren folgende Ereignisse:

1. **Der Held erhält den Gegenmittel-Marker. Er kann diesen nicht ab- oder weitergeben und muss am Leben bleiben bis das Spielziel erreicht ist. Ansonsten haben alle Spieler verloren.**

2. **Alle verschlossenen Türen öffnen sich. Die entsprechenden Codechips werden aus dem Spiel genommen. Alle Kameramarker werden aus dem Spiel genommen.**
   Ab sofort finden keine Kamera Checks mehr statt. Es können keine Räume mehr durchsucht werden. Helden, die sterben, können das Haus nicht wieder betreten und scheiden aus dem Spiel aus.

3. **Alle Zombiemarker werden durch die entsprechende Anzahl Zombies ersetzt.**

4. **Wenn sich zu diesem Zeitpunkt kein Feuer im Haus befindet, bricht in einem zufällig ermittelten Raum ein Feuer aus. Feuer können nicht mehr gelöscht werden!**

5. **Im Labor hat sich ein Mitglied der Mortimer-Familie verborgen, das nun aktiv wird. Wählen Sie zufällig eine der Endgegner-Karten, decken diese auf und platzieren Sie die entsprechende Figur im Labor.**

Platzieren Sie zunächst graue Markierungssteine auf der Endgegner-Karte: Für jeden Aktionspunkt der Helden (gemäß der aktuellen Energieleisten) und für jeden Helden im Spiel wird ein Marker auf die Trefferzonen gelegt. Verteilen Sie die Marker dabei möglichst gleichmäßig auf die verschiedenen Trefferzonen.
Erst wenn alle Marker der Nemesis-Karte entfernt sind, ist der Endgegner eliminiert.

Im Finale wird die Rückseite des Multitrackers benutzt. Bitte drehen Sie den Multitracker dazu um. Platzieren Sie einen Dunkelheitsmarker und einen Ereignismarker auf den entsprechenden Leisten.
Der Spielablauf ändert sich nun: Anstatt des Team-Trackers wird ein modifizierter Spielablauf genutzt: Jeder Held nimmt so viele Markierungssteine in seiner Farbe, wie er derzeit Aktionspunkte zur Verfügung hat.
Diese werden im Folgenden Aktionsmarker genannt.

Die Helden agieren nicht mehr in Gruppen, die Reihenfolge ihrer Aktionen ist frei wählbar. Für jede Aktion legt der entsprechende Spieler einen seiner Aktionsmarker in das linke Feld des Multitrackers. Spätestens, wenn der sechste Aktionsmarker in dieses Feld gelegt wurde, reagiert der Endgegner und die Aktionsmarker werden in das mittlere Feld verschoben. Liegen dort bereits Aktionsmarker, werden diese in das rechte Feld verschoben. Sollten dort bereits Aktionsmarker liegen, erhalten die Spieler diese zurück.

Verliert ein Spieler einen seiner Aktionspunkte aufgrund der Energieleiste, muss er einen seiner Aktionsmarker aus dem Spiel nehmen. Er kann frei entscheiden, wo er den
Aktionsmarker entfernt. Gewinnt er wegen eines Fortschritts auf seiner Energieleiste noch Aktionspunkte, nimmt er sich entsprechende Aktionsmarker aus dem Vorrat.

Anmerkung: Die Spieler können die Reaktionen des Endgegners auch auslösen, wenn weniger Aktionsmarker im linken Feld des Multitrackers liegen. Dies könnte hilfreich sein, wenn sie dadurch Aktionsmarker aus dem rechten Feld zurückerhalten können.

Ein Held hat eine Aktion beendet und den Aktionsmarker in das linke Feld gelegt. Nun liegen dort sechs Aktionsmarker, daher werden nun alle Aktionsmarker ein Feld weiter nach rechts verschoben. Die Aktionsmarker in der rechten Box gehen an die Spieler zurück.

Da Aktionsmarker auf das zentrale Feld des Multitrackers verschoben wurden, werden auch Reaktionen der Kreaturen und Zombies ausgelöst.

Bei der Reaktion des Endgegners werden folgende Schritte in der genannten Reihenfolge durchgeführt:

1. **Der Ereignismarker wird ein Feld weitergesetzt und löst das angegebene Ereignis aus.**
2. **Das Feuer breitet sich aus. Dies geschieht nach den Regeln, die auf Seite 16 genannt wurden.**
3. **Der Verfall infizierter Helden schreitet voran (siehe Seite 19).**
4. **Der Endgegner, die Zombies und die Kreaturen bewegen sich und greifen ggf. an.**

Das Ziel des Endgegners ist, das Haus zu zerstören, in dem er die Eckräume zerstört. Daher bewegt er sich in Phase 4 direkt auf den nächsten Eckraum zu. Die Anzahl seiner Bewegungspunkte ist auf der Karte angegeben. Erreicht der Endgegner ein Feld, auf dem sich Helden befinden, greift er an und setzt danach seine Bewegung fort. Erreicht der Endgegner einen Eckraum, beendet er dort seine Bewegung. Das nächste Mal in der Reaktionsphase wird er sich nicht bewegen, sondern den Raum zerstören. Alle Helden und Kreaturen in diesem Raum erleiden 3 Schaden! Zombies in diesem Raum werden eliminiert.

Nach der Bewegung des Endgegners bewegen sich alle Zombies und Kreaturen. Sie bewegen sich jeweils zu dem nächsten Helden hin, allerdings nicht durch zerstörte oder brennende Räume.
Nur feuer-resistente Kreaturen bewegen sich durch brennende Räume.
Betreten Sie einen Raum mit einem oder mehreren Helden, greifen Sie an.

Einen kleine Vorteil haben die Helden: Sie kennen sich nun so gut in Mortimers Haus aus, dass sie sich im Endkampf für eine Aktionspunkt gleich 2 Räume weit bewegen können.

Die Helden gewinnen das Spiel, wenn sie den Endgegner eliminieren bevor er 3 Eckräume zerstören konnte und der Dunkelheitsmarker das letzte Feld der Dunkelheitsleiste erreicht.
Ansonsten haben alle Spieler verloren.

Viel Erfolg und versucht zu überleben!

Fortgeschrittenen Regel

Weitere Raumelemente

Einige Räume zeigen weitere Symbole, die nur im Spiel für Fortgeschrittene eine Rolle spielen.
Einigen Sie sich vor Spielbeginn, ob sie mit diesen Auswirkungen spielen möchten:

Gasleck

Sobald der Feuermarker diesen Raum erreicht, entzündet sich in diesem Raum ausströmendes Gas und das Feuer greift sofort auf zwei benachbarte Räume über. Die Spieler entscheiden ggf. welche Räume betroffen sind und legen in diese Räume jeweils einen Brandmarker.

Verteidigungsräume

In solchen Räumen fällt die Verteidigung leichter, daher dürfen Helden in diesem Raum 4 Würfel zur Verteidigung nutzen.

Lauernde Kreaturen

Wenn mindestens ein Held den Raum betritt, muss er einen Würfelwurf durchführen. Für jeden Helden in dieser Gruppe wird ein Würfel genutzt. Falls mindestens ein Würfel das Ergebnis „Misserfolg“ zeigt, wurde eine Kreatur aufmerksam. Ziehen sie die oberste Karte des Kreaturen-Decks und würfeln Sie aus, wo die Kreatur ins Spiel kommt. Eine Kreatur, die in einem brennenden Raum erscheint, erleidet Schaden, falls sie nicht immun gegen Feuer ist.

Anmerkung: Es ist immer nur eine Kreatur im Haus aktiv! Sollte bereits eine Kreatur aktiv sein, wird in diesem Raum nicht gewürfelt.

Eine Gruppe von 3 Helden muss würfeln. Leider zeigt einer der drei Würfel das Misserfolgssymbol. Daher wird die oberste Kreaturenkarte aufgedeckt und ausgewürfelt, wo diese Kreatur erscheint.

Grössere Herausforderungen

Zusätzlich zu den 3 im Spielablauf genannten Optionen gibt es weitere Möglichkeiten den Schwierigkeitsgrad anzupassen:

- Die Zombiemarker zeigen Zahlen von 1 bis 6. Wenn Sie ein leichteres Spiel versuchen wollen, entfernen Sie einfach alle Zombiemarker mit den Werten 5 und 6. Entsprechend können Sie für ein schwierigeres Spiel die Zombiemarker der Werte 1 und 2 entfernen.
- Im Spiel zu zweit oder dritt können Sie mit der Seite des Heldentableaus spielen, die maximal 3 Aktionspunkte aufweist. Dadurch wird das Spiel deutlich herausfordernder.
- Um das Spiel noch etwas schwieriger zu machen, verzichten Sie auf die Spezialfunktionen der Eckräume. Nur die Terminals können in Eckräumen genutzt werden.
- Der Schwierigkeitsgrad lässt sich auch durch die Code Chips regulieren: Nutzen Sie mehr 2er Code Chips um das Spiel einfacher zu gestalten und mehr 3er Code Chips, um es schwieriger zu machen.
- Durch den modularen Aufbau können Sie auch durch die Gestaltung des Hauses den Schwierigkeitsgrad anpassen: Je mehr Räume die Kamera-Marker abdecken, desto schwieriger wird es für die Helden. Passen Sie das Haus Ihren Wünschen an.

Index

Ausrüstungskarten.....17
Ausrüstung weitergeben.....9
Bewegung der Helden.....9
Dunkelheitsleiste.....5
Durchsuchen.....9
Eckräume.....9,20
Endgegner.....21,22
Ereignisphase.....6
Feuer.....7,15,16
Gasleck.....22
Größere Herausforderungen...23
Helden.....3,16
Heldentableau.....4
Heldenwürfel.....10
Infektionsmarker.....19
Isolation.....13,19
Kamera-Check.....8
Kampf.....13,14,15
Kampf gegen Kreaturen.....9,10,11,12
Kreaturen-Karten.....12
Kreaturen-Würfel.....13
Labor.....20
Lauernde Kreaturen.....22
Multitracker.....5
Reaktionen der Zombies und Kreaturen.....13,14,15
Sicherheitspanel.....3,20
Team-Tracker.....7
Terrorwürfel.....19
Tür öffnen.....9
Verfall der Helden.....8,19
Verteidigungsräume.....22
Verteidigungswurf.....14
Waffen.....18
Zombies erscheinen.....5,8

Credits

Spieleautor: David Ausloos
Illustrationen und Grafikdesign: David Ausloos
Anleitung: Patrick Brennan & Queen Games Team

Vielen Dank an alle Testspieler, die mit großem Enthusiasmus geholfen haben, das Spielsystem zu verfeinern. Ein besonderer Dank geht an Lieven Smet, Gunter Troch, Kristof Bryssinck, Davy Emmaneel, Paul Meyers, Luc Van Roeyen und Thomas De Mayer. Ohne deren Hilfe, wäre dieses Spiel nie entstanden.
Weiterhin Dank an die „Pioniere“ Maarten Lecleir, Tom Luyckx, Maarten Baan, William De Jager und Koen Daelemans, die mit kritischen Kommentaren und Ratschlägen immer geholfen und den Autor inspiriert haben.

Der Autor dankt ganz besonders seiner Ehefrau Ines für ihre unendliche Geduld, die es dem Autor erst ermöglicht hat, die Welt von Dark Darker Darkest zu erschaffen.

© Copyright 2013 Queen Games D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

LEO FRIEDKIN Feuerwehrmann

Waffe: Fire Axe (Feueraxt)
Fähigkeit: Leo kann sich in brennende (nicht zerstörte) Räume bewegen ohne dabei Schaden zu erleiden.

Sneak (Schleichen)
Während eines Kamera-Checks wird für Leo kein Würfel geworfen.

Protection (Schutz)
Wenn er einen zerstörten Raum betritt, erleidet er nur 1 Schaden anstatt 3.

Medic (Heilen)
Wenn er einen Ausrüstungsgegenstand zur Heilung nutzt, heilt er eine zusätzliche Wunde.

Firefighter (Feuerwehrmann)
Wenn er einen Ausrüstungsgegenstand beim Feuer Löschen nutzt, entfernt er einen zusätzlichen Brandmarker.

JACK FULCI Waffenhändler

Waffe: Handgun (Pistole)
Fähigkeit: Jack kann einmal pro Runde ohne Einsatz von 1AP angreifen.

Backpacker (Rucksack)
Er kann bis zu 6 Ausrüstungsgegenstände mitführen.

Handgun expert (Pistolenexperte)
Nutzt er im Kampf die „Handgun“, erhält er einen zusätzlichen Würfel.

Deadeye (Scharfschütze)
Für jedes Symbol „Zielen“, das er im Kampf einem Treffer hinzufügt, erzielt er einen zusätzlichen Treffer.

Ammo reserve (Patronengürtel)
Wenn er bei einer Suche eine Munitionskarte findet, darf er 2 zusätzliche Munitionsmarker auf der Waffe platzieren. Das Limit von maximal 8 Munitionsmarkern pro Waffe bleibt erhalten.

NINA ARGENTO Krankenschwester

Waffe: Combat Knife (Kampfmesser)
Fähigkeit: Nina kann für 1 Aktionspunkt pro Wunde einen anderen Helden heilen.

Knife expert (Messerkämpferin)
Nutzt sie im Kampf ein „Combat knife“, erhält sie einen zusätzlichen Heldenwürfel.

Shotgun expert (Jägerin)
Nutzt sie im Kampf eine „Shotgun“, erhält sie einen zusätzlichen Heldenwürfel.

Eternal bandage (Selbsthilfe)
Sie kann einmal pro Runde für 2 Erfahrungspunkte 1 eigene Wunde heilen.

Virus Resistance (Immunität)
Nina ist gegen das Virus immun.

BRUCE ROMERO Bodyguard

Waffe: Handgun (Pistole)
Fähigkeit: Er kann bis zu 3 eigene Aktionspunkte an einen anderen Helden in derselben Gruppe übertragen oder bis zu 3 Aktionspunkte eines anderen Helden in derselben Gruppe erhalten. Dies kann er nur 1x in jeder Aktionsphase einsetzen.

Coordinator (Organisator)
Nutzt er die Aktion „Ausrüstungsgegenstände weitergeben“, kostet ihn dies keinen Aktionspunkt.

Searcher (suchen)
Ist er in einem Raum, der durchsucht wird und die Suche ist erfolgreich, wird eine zusätzliche Ausrüstungskarte gefunden.

Handgun expert (Pistolenexperte)
Nutzt er im Kampf die „Handgun“, erhält er einen zusätzlichen Würfel.

Sharpshooter (Scharfschütze)
Die Reichweite jeder Schusswaffe, die er nutzt, erhöht sich um 1.

LUCY CHANG Schülerin

Waffe: Baseball bat (Baseballschläger)
Fähigkeit: Sie kann für 4 Aktionspunkte einen aufgedeckten Codechip in ihrem Raum gegen einen Codechip aus dem Vorrat tauschen. Dieser muss die gleiche Anzahl an Symbolen aufweisen und wird zufällig gezogen. Er wird offen platziert.

Coordinator (Organisator)

Nutzt sie die Aktion „Ausrüstungsgegenstände weitergeben“, kostet sie dies keinen Aktionspunkt.

Searcher (suchen)

Ist sie in einem Raum, der durchsucht wird und die Suche ist erfolgreich, wird eine zusätzliche Ausrüstungskarte gefunden.

Tech wizard (Computernerd)

Wenn sie in einem Eckraum die Spezialaktion durchführt, darf sie bis zu 3 Codechips auf das Sicherheitspanel platzieren. Dies kostet sie insgesamt nur 2 Aktionspunkte.

Mighty blow (mächtiger Schlag)

Sie darf im Kampf für jedes gewürfelte „Zurückdrängen“-Symbol einen Gegner 2 Felder zurückdrangen.

SPEZIALANGRIFFE DER KREATUREN UND ENDGEGNER

UNDEAD BIRD (Untoter Vogel)

Ein Held im selben Raum wird isoliert. Die Helden entscheiden gemeinsam, wer davon betroffen ist. Der isolierte Held kann nur befreit werden, wenn diese Kreatur eliminiert wurde.

ZOMBIEDOG (Untoter Hund)

Einer der Helden im selben Raum verliert einen Ausrüstungsgegenstand. Die Helden entscheiden gemeinsam, wer davon betroffen ist. Dies kann auch ein Held ohne Ausrüstungskarten sein.

SECURITY GUARD (Zombie Wachmann)

Kein Spezialangriff.
Diese Kreatur wird nicht vom „Zurückdrängen“-Symbol betroffen. Während der Reaktionen der Zombies und Kreaturen greift er – wenn möglich - alle Helden in Sichtkontakt an, die maximal 2 Räume entfernt sind.

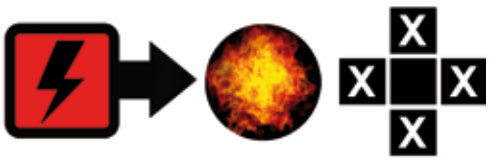
DOKTOR MORTIMER

Eine Gruppe von Zombies erscheint in einem Raum, der an einen Raum eines Helden angrenzt. Die Spieler entscheiden, wo die Gruppe platziert wird.

LISA MORTIMER

(Die pyromanische Tochter Mortimers)

In jeden Raum, der orthogonal an Lisas Raum angrenzt und nicht zerstört ist, wird ein weiterer Brandmarker platziert.



DIE AUSRÜSTUNGSKARTEN

BASEBALL BAT (Baseballschläger)

Wird im Kampf ein „Zurückdrängen“-Symbol gewürfelt, wird damit ein Zombie niedergeschlagen. Er wird in den Raum gelegt. Bei einem weiteren „Zurückdrängen“ mit einer beliebigen Waffe gegen einen liegenden Zombie wird dieser eliminiert. Ansonsten steht der Zombie in der Phase „Reaktionen der Zombies und Kreaturen“ wieder auf. Gegen einen liegenden Zombie können weiterhin Treffer im Kampf erzielt werden. Dadurch wird ein liegender Zombie ebenfalls eliminiert.
Gegen Kreaturen und Endgegner erzielt der Baseballschläger keinen speziellen Effekt.

AUTOMATIC (Maschinenpistole)

Für jedes gewürfelte „Treffer“-Symbol werden 2 Treffer erzielt.

SHOTGUN (Schrotflinte)

Für jedes „Zielen“-Symbol wird ein zusätzlicher Treffer erzielt. Allerdings wird dadurch nicht die Reichweite erhöht. Dies ist nur mit einem „laser sight“ möglich.

ANTIDOTE (Gegenmittel)

Bei Gebrauch darf der Held einen Infektionsmarker entfernen. Dies darf nicht sein letzter Infektionsmarker sein.

FLASHLIGHT (Taschenlampe)

Der Held kann einen Codechip aufdecken, den er mit 2 Bewegungen erreichen könnte. Allerdings bewegt er sich dabei nicht.

FIRE AXE (Feueraxt)

Der Held kann einen Brandmarker für nur 1 Aktionspunkt entfernen.

SNIPER RIFLE (Scharfschützen-Gewehr)

Für jedes „Zielen“-Symbol, das einem Treffer zugeordnet wurde, erzielt der Held einen zusätzlichen Treffer. Die Reichweite wird ebenfalls erhöht.

ENERGYDRINK

Der Held hat in dieser Runde 2 zusätzliche Aktionspunkte.

FIRE EXTINGUISHER/HELMET (Feuerlöscher / Helm)

Mit einem Feuerlöscher kann der Held einen Brandmarker für nur 1 Aktionspunkt entfernen.

Nutzt der Held Feuerlöscher und Helm, kann er mit 1 Aktionspunkt 2 Brandmarker entfernen.

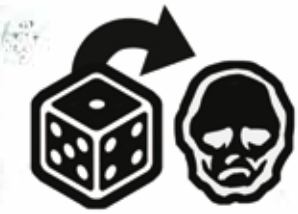
GRENADE/DYNAMITE (Granate / Dynamit)

Der Held erzielt in einem angrenzenden Raum in Sichtkontakt 2 bzw. 4 Treffer. Der Einsatz kostet 1 Aktionspunkt.

FIRE ALARM (Feueralarm)

Beim Ausbreiten des Feuers darf der vierseitige Würfel erneut geworfen werden.

FLARE GUN (Leuchtpistole)



Beim Erscheinen von Zombies dürfen ein oder zwei Würfel erneut geworfen werden.

GASMASK (Gasmaske)

Beim Einsatz der Gasmaske darf sich der Held in dieser Runde in und durch brennende und zerstörte Räume bewegen ohne Schaden zu erleiden.

MAP (Karte)

Der Held darf den Terrorwürfel erneut werfen.

ARMOR (Schutzweste)

Der Held darf bei der Verteidigung im Kampf einen Heldenwürfel neu würfeln.

FIRST AID SPRAY/KIT (Erste Hilfe Spray / Erste Hilfe Kasten)

Der Held darf 1 bzw. 2 Schaden heilen.

FLASHBANG (Blendgranate)

Der Held darf einen isolierten Helden befreien.
Dies kann auch er selbst sein.
Der Isolationsmarker wird abgelegt.

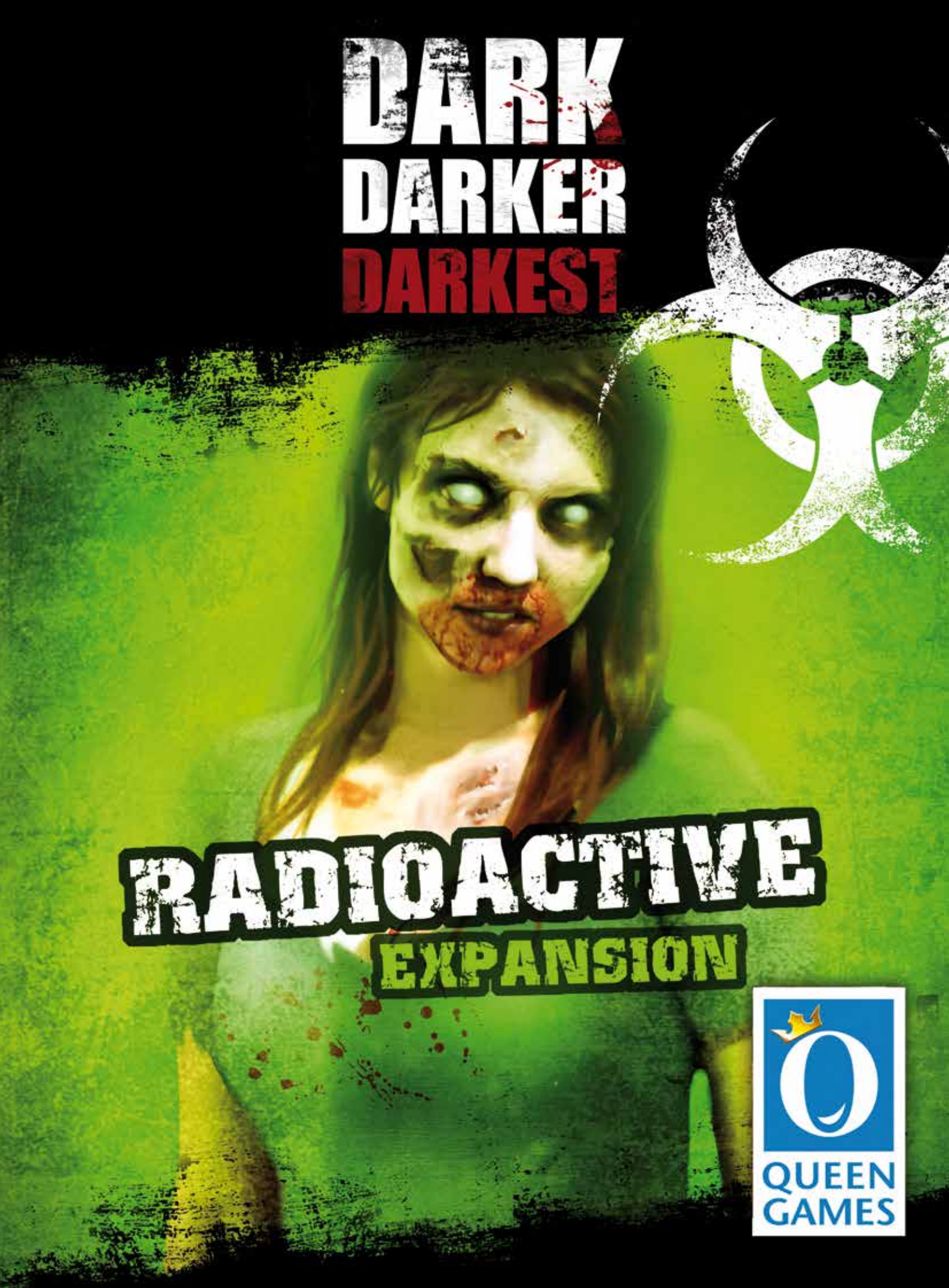
HANDGUN SCOPE/LASER SIGHT (Zielvorrichtung)

Mit einer Zielvorrichtung wird die Reichweite der genannten Waffe um einen Raum erhöht.

NIGHTVISION (Nachtsichtgerät)

Nur mit den Fortgeschrittenen-Regeln: Beim Test in einem Raum mit lauernden Kreaturen, ob eine Kreatur erscheint, darf ein Würfel erneut geworfen werden.

DARK DARKER DARKEST



RADIOACTIVE

EXPANSION

QUEEN GAMES

RADIOACTIVE EXPANSION

Diese aufregende Erweiterung ist ideal für unerschrockene Spieler, die Mortimers Haus bereits einige Male erkundet haben und eine neue Herausforderung suchen.
Mit dieser Erweiterung fügen Sie eine weitere tödliche Gefahr hinzu: Radioaktivität, die sich aus einem leckgeschlagenen Reaktor inmitten Mortimers Haus ausbreitet. Radioaktivität infiziert Zombies und Kreaturen und lässt sie mutieren. Dadurch wird die Gefahr für die Helden noch größer.

SPIELMATERIAL

1 Reaktor Raumplatte

27 Strahlungs-marker

10 Ausrüstungs-karten

30 rote Figuren

AUFBAU

Ernennen Sie beim Spielaufbau einen der Helden zum “Strahlenschutz-Experten”. Dieser Held erhält zusätzlich die Ausrüstungskarte “Dekontaminierungs-Set”. Mit Hilfe dieser Ausrüstungskarte kann der Held die Verseuchung eindämmen und ist besser gegen eine Infektion geschützt.
Mischen Sie die verbliebenen 9 Ausrüstungskarten dieser Erweiterung unter die Ausrüstungskarten des Basisspiels. Sie können nach dem Spiel anhand der roten Farbe leicht wieder aussortiert werden.
Legen sie die Strahlungsmarker neben dem Spielfeld bereit. Nehmen Sie einen Strahlungsmarker aus dem Vorrat und platzieren sie ihn auf einem der letzten vier Felder der Dunkelheitsleiste. Wählen Sie selbst das Feld der Dunkelheitsleiste und bestimmen sie damit, wann der Reaktor im Haus in die Luft geht und die Strahlung freisetzt. Je früher die Strahlung austritt, desto gefährlicher und schwieriger wird das Abenteuer.

Platzieren Sie den Reaktor beim Aufbau des Hauses in einem der sechs inneren Felder.
Würfeln sie die Position des Raumes mit dem sechsseitigen Würfel gemäß der folgenden Abbildung aus.
Legen sie die roten Heldenfiguren und Kreaturen neben dem Spielfeld bereit. Sie kommen erst ins Spiel, wenn die Strahlung austritt und ihre ersten Opfer fordert.

In diesem Beispiel wurde eine 5 gewürfelt und der Reaktor auf der entsprechenden Position der Innenräume platziert. Die Regeln beim Spielaufbau bleiben erhalten. Stellen Sie sicher, dass durch die Wände des Reaktorraumes keine Durchgänge blockiert werden.
Platzieren Sie zuerst den Reaktorraum und richten Sie die anderen Innenräume danach aus.

Die roten Helden- und Kreaturenfiguren werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Sobald die Strahlung austritt und erste Opfer fordert, kommen diese Figuren ins Spiel.

DIE RADIOAKTIVE STRAHLUNG

Die Regeln des Basisspiels bleiben bis zur Explosion des Reaktors vollständig erhalten. Dies geschieht, wenn der Dunkelheitsmarker das mit einem Strahlungsmarker markierte Feld erreicht. Legen Sie dann einen Strahlungsmarker auf den Reaktor und einen weiteren Strahlungsmarker in einen angrenzenden Raum.

Ein Raum mit einem Strahlungsmarker ist verstrahlt. Enthält diese Raumplatte 2 Räume, sind beide verstrahlt.
Die Strahlung breitet sich während der Ereignisphase des Spiels aus. Nach dem “Verfall der Helden” müssen die Spieler 2 weitere Strahlungsmarker in noch nicht verstrahlte Räume legen. Diese müssen jeweils orthogonal an einen verstrahlten Raum angrenzen. Zu keinem Zeitpunkt kann ein Raum mehr als einen Strahlungsmarker haben.
Jeder Held, jeder Zombie, jede Kreatur und jeder Endgegner, der sich der Strahlung aussetzt, kann dabei infiziert werden.
Betritt ein Held einen verstrahlten Raum, muss er sofort 3 Heldenwürfel werfen, um zu überprüfen, ob die Strahlung ihn infiziert. Ist mindestens ein Misserfolgs-Symbol unter dem Ergebnis, tauscht der Spieler sofort seine Heldenfigur mit der roten Version des Helden aus und platziert einen Strahlungsmarker auf seinem Heldentableau.
Der Held ist nun infiziert und radioaktiv verseucht.
Auch bereits infizierte Helden müssen beim Betreten eines verstrahlten Raumes würfeln und ggf. weitere Strahlungsmarker auf den Heldentableaus platzieren. Allerdings kann kein Held mehr als drei Strahlungsmarker aufweisen.
Infizierte Helden werden langsam schwächer: Zu Beginn jeder Ereignisphase verlieren sie pro Strahlungsmarker einen Punkt auf ihrer Energieleiste.

Kreaturen, Endgegner und Zombies, die einen verstrahlten Raum betreten oder darin erscheinen, infizieren sich automatisch. Tauschen sie die Figuren gegen die roten Versionen der entsprechenden Gegner aus.
Anders als Helden, schwächt die Infektion die Gegner nicht, sondern lässt sie widerstandsfähiger werden.
Um einen infizierten Zombie zu eliminieren, benötigen die Spieler nun 2 Treffer in der gleichen Runde.
Legen sie den Zombie nach dem ersten Treffer in den Raum, erst ein weiterer Treffer eliminiert einen liegenden Zombie. In der Phase “Reaktionen der Zombies und Kreaturen” stehen allerdings alle liegenden Zombies wieder auf und regenerieren sich.
Auch gegen Feuer werden infizierte Zombies widerstandsfähiger. Es benötigt 2 Brandmarker um einen Zombie zu eliminieren. Allerdings betreten die Zombies auch weiterhin nicht brennende Räume.
Infizierte Kreaturen können sich regenerieren. Für jeden Spezialangriff, den sie im Kampf durchführen, entfernen sie - falls möglich - einen Schadensmarker ihres Tableaus.
Infizierte Endgegner können sich ebenfalls regenerieren. Für jedes gewürfelte “Verstärkungssymbol” bei einem Angriff des Endgegners, platziert er einen weiteren Markierungsstein auf seinem Tableau.
Infizierte Figuren können auch andere Figuren anstecken. Durch die Bewegung von infizierten Figuren breitet sich die Infektion schnell im Haus aus und verstärkt die tödliche Gefahr.
Infizierte Zombies, Kreaturen und Endgegner infizieren alle anderen Zombies , Kreaturen oder Endgegner im gleichen Raum.

Betritt ein Held einen Raum, in dem sich infizierte Gegner befinden, muss er mit 2 Heldenwürfeln testen, ob er sich infiziert hat. Ist mindestens ein Misserfolgs-Symbol unter dem Ergebnis, hat er sich angesteckt.
Betritt ein Held einen Raum eines infizierten anderen Helden, würfelt er nur mit einem Heldenwürfel, da sich die Infektion unter Menschen langsamer ausbreitet.

Ein Held muss immer nur einen Wurf durchführen, wenn er einen Raum betritt, auch wenn es mehrere Möglichkeiten gibt sich anzustecken. Er führt immer den Test durch, bei dem er die meisten Heldenwürfel werfen muss.

DIE STRAHLUNG BEKÄMPFEN

Die Strahlung kann bekämpft werden. Der Strahlenschutzexperte mit dem Dekontaminierungs-Set kann verstrahlte Räume betreten, um diese zu reinigen. Beim Betreten muss er nur 1 Heldenwürfel werfen - er infiziert sich also weniger leicht - und kann einen Strahlungsmarker für 2 AP aus dem gleichen Raum entfernen.
Ein anderer Held kann dem Strahlenschutzexperten bei dieser Aufgabe helfen, allerdings muss er 3 AP einsetzen, um 1 Strahlungsmarker zu entfernen und 2 Heldenwürfel beim Betreten eines verstrahlten Raumes werfen.

Es genügt nicht, alle Strahlungsmarker zu entfernen. Es wird sich weiterhin Strahlung ausbreiten, so lange der Reaktor nicht betreten wurde. Allerdings ist der Reaktorraum durch ein eigenes Sicherheitssystem geschützt.
Die Terminals dazu befinden sich direkt an den beiden Türen des Reaktorraumes . Um dieses Sicherheitssystem zu deaktivieren, müssen die Helden 2 beliebige Codechips mit jeweils 3 Symbolen eingeben. Das Einlegen eines Codechips kostet 2 AP und kann nur direkt am Reaktorraum erfolgen.

Das Abschalten des Reaktors kann nur direkt im Reaktorraum erfolgen und kostet 3 AP. Dies entfernt den Strahlungsmarker im Reaktorraum. Alle anderen Strahlungsmarker im Haus bleiben liegen, allerdings breitet sich die Strahlung nicht mehr während der Ereignisphase aus.

Als Belohnung für das Abschalten des Reaktors darf jeder Held eine seiner Fähigkeiten kostenlos aktivieren. Allerdings bleiben infizierte Helden immer noch infiziert. Die einzige Möglichkeit gegen eine Infektion vorzugehen, ist ein entsprechendes Medikament, die Jod-Tabletten, die beim Durchsuchen von Räumen gefunden werden können. Beim Einsatz dieser Tabletten werden sofort alle Strahlungsmarker des entsprechenden Helden entfernt. Infizierte Helden ohne diese Tabletten werden weiterhin Runde für Runde schwächer und warden voraussichtlich große Schwierigkeiten haben, den Endkampf zu überleben…

Unter den neuen Ausrüstungskarten sind auch Schutzanzüge. Wer diesen nutzt, also auf der rechten Seite des Heldentableaus abgelegt hat, ist gegen Strahlung besser geschützt und wirft bei entsprechenden Würfeltests nur noch einen Heldenwürfel.

Good luck, and try not to die…

Credits

Spieleautor: David Ausloos
Entwicklung: Keith Blume und Queen Games Team
Illustration und Grafik: David Ausloos
Spielanleitung: Mark Jenkins & Queen Games Team

DARK DARKER DARKEST

ZOMBIE EXPANSION

QUEEN GAMES

ZOMBIE EXPANSION

SPIELMATERIAL

40 Zombiemarker: je 10 in 4 Sorten

10 standard zombies

10 Guts zombies

10 Disco doll zombies

10 Chunk zombies

Diese Erweiterung bietet den Spielern eine Reihe von Modulen, die jeweils eine neue Sorte Zombies in die Welt von DARK DARKER DARKEST integrieren.
Entscheiden Sie selbst, welche und wie viele Zombies Sie zum Basispiel hinzufügen. Mischen Sie dazu die entsprechenden Zombiemarker unter den Vorrat der Zombiemarker aus dem Basisspiel.
Sie sollten nur eine Sorte oder einige wenige Marker verschiedener Sorten integrieren, da die neuen Zombies den Schwierigkeitsgrad deutlich erhöhen. Sie können durch den Einsatz mehrerer Marker die Herausforderung für erfahrene Spieler, die in Mortimers Haus überlebt haben, erhöhen.

Für jede Sorte Zombies sind 10 Zombiemarker enthalten. Mischen Sie beim Spielaufbau die gewählte Anzahl unter die Zombiemarker aus dem Basisspiel.
Wenn Sie während des Spieles einen der speziellen Zombiemarker aufdecken, würfeln sie mit dem vierseitigen Würfel und platzieren die erwürfelte Anzahl Standard-Zombies und einen der angegebenen Spezial-Zombies.

Diese speziellen Zombies beeinflussen alle anderen Zombies im gleichen Raum. Im Kampf müssen zuerst alle anderen Zombies in diesem Raum besiegt werden, bevor sie einen der speziellen Zombies angreifen können. Wenn sich nur noch spezielle Zombies im Raum befinden, dürfen sie frei entscheiden in welcher Reihenfolge sie die Zombies angreifen.

Die speziellen Zombies haben folgende Fähigkeiten:

DISCO DOLL, ein schneller Zombie

Dieser Zombie ist eine besonders bewegliche Sorte. Eine Gruppe in der sich ein solcher Zombie befindet, bewegt sich bis zu 3 anstatt 2 Räumen.

GUTS, der bissige Zombie

Dieser Zombie ist besonders gefährlich. Attackiert eine Gruppe mit einem solchen Zombie die Helden, kann ein Ergebnis “Biss” nicht durch einen Verteidigungswurf abgewendet werden. Weitere “Bisse” können abgewehrt werden.

CHUNK, der Nahkampfmeister

Eine Gruppe von Zombies mit diesem Zombie kann nur im Nahkampf besiegt werden, also im gleichen Raum, in dem die Helden stehen.