Kristian Amundsen Østby

ESCAPE

Zombie City

Big Box

QUEEN GAMES

ZC Escape Zombie City 2–11

S The Survivor Chronicles 12–15

1 Queenie 1 16–17

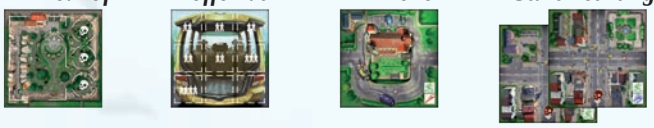
2 Queenie 2 18–19

3 Queenie 3 20

Spielmaterial

- **23 Straßenabschnitte**

1x Friedhof *1x Kofferraum* *1x Kirche* *2x Startkreuzungen*



2x Tankstelle *2x Krankenhaus* *2x Supermarkt*

5x Kreuzung *6x T-Kreuzung* *1x Ausfahrt*

- **20 Zombies**

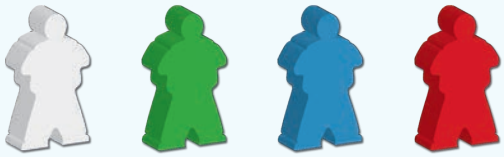
Vor der ersten Partie werden die Zombies auf die farblich passenden Standfüße gesteckt.

- **20 Standfüße**

- **18 Gegenstandsplättchen –** 9 unterschiedliche

- **20 Würfel –** je 5 pro Spieler

- **4 Spielfiguren –** je 1 pro Spieler



- **1 Bus**

- **1 Busplättchen**

- **90 Zombiekarten –** Vorderseite mit Angabe für die verschiedenen Szenarios

- **1 CD mit 2 Soundtracks**

  Jeder Soundtrack hat eine Gesamtlänge von 16 min. Die reine Spielzeit beträgt 15 min.

- **1 Beutel**

- **1 Spielanleitung**

Spieleinführung und Spielziel

Escape – Zombie City ist ein kooperatives Echtzeitspiel, das nicht in Spielrunden gespielt wird!
Stattdessen würfelt jeder von euch so schnell er kann und so oft wie möglich mit seinen 5 Würfeln, ohne auf seine Mitspieler zu warten.

Ihr seid Überlebende der Zombieapokalypse und auf der Flucht vor den Zombiehorden, die eine Stadt nach der anderen heimsuchen. In der Kirche einer verlassenen Stadt habt ihr Zuflucht gefunden und seid fürs Erste sicher…

Aber nicht für lange, denn die Zombies sind auf dem Weg zur Kirche. Jetzt heißt es schnell sein und die nötigen Vorräte in der Stadt zusammensuchen, den alten Bus zu starten und dann nichts wie raus aus der Stadt.

Euch bleiben nur 15 Minuten, um gemeinsam aus der Stadt zu fliehen, bevor euch die Zombies überrennen!

Auf eurer Flucht entdeckt ihr mit Hilfe verschiedener Würfelkombinationen neue Straßenabschnitte, bekämpft Zombies und sammelt aus verschiedenen Spezialgebäuden die nötigen Gegenstände, um die Stadt über die Ausfahrt verlassen zu können. Arbeitet zusammen und sprecht euch ab, denn nur als Team werdet ihr gegen die Zombies bestehen können.

Spielaufbau Grundspiel

1. Sucht aus den Straßenabschnitten die 5 Startabschnitte raus (auf der Rückseite mit einem S in der rechten unteren Ecke gekennzeichnet).

Legt sie wie in der Abbildung gezeigt in die Tischmitte.

Sortiert die restlichen Abschnitte nach der Rückseite in A und B. Mischt danach beide Stapel einzeln und legt Stapel A auf Stapel B. Diese bilden den Nachziehstapel.

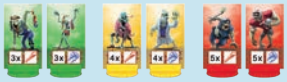
2. Sucht aus den Zombiekarten alle Karten für das erste Szenario heraus und mischt diese. Legt sie danach als Nachziehstapel verdeckt auf den Friedhof. Die restlichen Karten werden nicht benötigt und gehen zurück in die Schachtel.

Für das erste Szenario werden alle Karten gebraucht, die eine 1 in der Zahlenfolge unten auf den Zombiekarten haben.

3. Sortiert die Gegenstandsplättchen nach den drei Rückseiten und mischt diese.

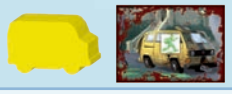
Legt sie gut erreichbar für alle bereit.

4. Alle Zombies gehen in den Beutel und werden gut erreichbar bereit gelegt.



5. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur (Überlebender) sowie 5 Würfel. Die Spielfigur wird auf die Kirche gestellt.

6. Stellt den Bus und das Busplättchen neben den Nachziehstapel.



7. Legt die CD ein und wählt entweder Track 1 oder Track 2, je nachdem welcher euch besser gefällt. Es gibt keinen spieltechnischen Unterschied, die Spielzeit ist identisch. Für die erste Partie empfehlen wir Track 1.

Anmerkung: Alternativ könnt ihr den Soundtrack von der Website: www.escape-queen-games.com herunterladen und dann mit einem Gerät eurer Wahl abspielen.

Die Straßenabschnitte

Jeder Straßenabschnitt weist unterschiedliche Merkmale auf:

Totenkopfsymbol (1):

Es markiert die Hauptstraße des Straßenabschnitts, zusätzlich bewegen sich Zombies immer in Richtung des Totenkopfsymbols.

Freie Straßen (2):

Entlang freier Straßen könnt ihr neue Straßenabschnitte aufdecken.

Betreten Würfelsymbole (3):

Um einen Straßenabschnitt zu betreten, müsst ihr diese beiden Symbole erwürfeln.

Zombiehaufen (4):

An diesem Punkt erscheinen je nach gezogener Zombiekarte neue Zombies.

Spezialgebäude (5):

Das Krankenhaus, die Tankstelle und der Supermarkt. Diese drei Gebäude können von euch nach Gegenständen durchsucht werden, die ihr für eure Flucht benötigt. Um ein Gebäude zu durchsuchen, müsst ihr die abgebildeten Symbole erwürfeln. Je Gebäude können bis zu 3 unterschiedliche Gegenstände gefunden werden.

Die Würfel – Jeder Würfel hat 5 unterschiedliche Symbole:

Flucht (2x vorhanden): Wird benötigt, um einen Straßenabschnitt zu **betreten** und neue Straßenabschnitte **aufzudecken.**

Faust und Baseballschläger: Werden benötigt, um manche Straßenabschnitte zu **betreten,** Gegenstände in den Spezialgebäuden zu **finden** und um Zombies zu **bekämpfen.**

Panik: Würfelt ihr ein Paniksymbol, so ist **dieser Würfel blockiert.** Ihr müsst ihn beiseite legen und dürft ihn nicht wieder würfeln.

Beispiel: Bei seinem Wurf hat Logan zwei Paniksymbole gewürfelt und muss beide Würfel beiseite legen. Er hat jetzt nur noch 3 Würfel zur Verfügung.

Vorsicht: Würfelt ihr ein Vorsicht-Symbol, dürft ihr **bis zu zwei blockierte** Panikwürfel erneut **würfeln.**

Beispiel: Logan hat ein Vorsicht-Symbol gewürfelt und darf somit beide blockierten Würfel (Panik) im nächsten Wurf wieder würfeln.

Befindet ihr euch gemeinsam mit anderen Überlebenden im selben Straßenabschnitt und habt Vorsicht-Symbole, die ihr selber nicht verwenden wollt, kann ein anderer Überlebender euer Vorsicht-Symbol nutzen, um bis zu zwei blockierte Panikwürfel erneut zu würfeln.

Anmerkung: *Mit jedem Vorsicht-Symbol könnt ihr immer nur einem Abenteurer helfen.*
Aber Achtung, *bei dieser Hilfe wechseln die Würfel nicht ihren Besitzer!*

Befindet ihr euch **gemeinsam mit Zombies im gleichen Straßenabschnitt,** dürft ihr **keine Vorsicht-Symbole nutzen,** um blockierte Panikwürfel erneut zu würfeln. Ihr müsst entweder die Zombies besiegen oder den Straßenabschnitt verlassen, um eure Vorsicht-Symbole wieder verwenden zu können. Natürlich dürft ihr aber die Vorsicht-Symbole erneut würfeln.

Die Zombies

Es gibt 6 unterschiedliche Zombies, sie teilen sich in 3 Kategorien auf:

Um Zombies zu besiegen, müsst ihr euch im **selben Straßenabschnitt** mit einem Zombie befinden und die auf dem Zombie abgebildeten Symbole erwürfeln.

Befinden sich noch weitere Überlebende im selben Straßenabschnitt, so könnt ihr versuchen den Zombie gemeinsam zu besiegen. Ihr könnt dann eure Fäuste und Baseballschläger zusammenrechnen.

Ist ein Zombie besiegt, geht er zurück in den Beutel.

Ihr müsst unbedingt verhindern, dass die Zombies die Kirche erreichen, da ihr sonst schon vorzeitig das Spiel verlieren könnt.

Anmerkung: *Ihr dürft eure Vorsicht-Symbole nicht benutzen, um Panikwürfel erneut zu würfeln, wenn ihr euch mit Zombies in einem Straßenabschnitt befindet. Würfelt eure Vorsicht-Symbole erneut um Symbole zum Besiegen der Zombies zu erwürfeln.*

Beispiel: Keith (blau) und Logan (rot) haben gemeinsam 5 Fäuste erwürfelt und besiegen somit zusammen den Zombie. Dieser geht wieder zurück in den Beutel.

Spielablauf

Sobald alle bereit sind, startet ihr den Soundtrack und wartet auf die Ansage „Escape“: Fangt nun an zu würfeln!

Das Spiel gliedert sich in 2 Phasen:

1. Phase: Stadt erkunden **2. Phase: Mit dem Bus entkommen**

1. Phase: Stadt erkunden

Ihr müsst die Ausfahrt finden und je nach Spieleranzahl unterschiedliche Gegenstände sammeln und zur Kirche bringen.

Spieleranzahl:	*2*	*3*	*4*
Unterschiedliche Gegenstände:	*5*	*6*	*7*

Die Gegenstände findet ihr in den 3 Spezialgebäuden auf den Straßenabschnitten, die Ausfahrt befindet sich unter den Straßenabschnitten in Stapel B. Habt ihr beides erfüllt und alle Spieler befinden sich wieder in der Kirche, beginnt die 2. Phase: Mit dem Bus entkommen.

Ihr könnt durch verschiedene Würfelkombinationen unterschiedliche Aktionen ausführen, wenn möglich auch mehrere mit einem Wurf.

- **1. Straßenabschnitt betreten**
- **2. Neuen Straßenabschnitt aufdecken**
- **3. Gegenstände suchen/ablegen/benutzen**
- **4. Befreien**

Habt ihr eine Aktion ausgeführt, müsst ihr alle für die Aktion benutzen Würfel erneut würfeln. Ihr habt auch die Möglichkeit, nicht benutzte Würfel beiseite zu legen, um sie zu einem späteren Zeitpunkt für eine Aktion zu nutzen.
Beiseite gelegte Würfel dürft ihr jederzeit wieder würfeln.

Anmerkung: *Paniksymbole dürfen nur durch Vorsicht-Symbole erneut gewürfelt werden.*

Ausfahrt

Kofferraum mit unterschiedlichen Gegenständen (hier für 4 Spieler)

Würfelbeispiel (Logan):

Logan würfelt 1x Panik, 2x Flucht, 1x Faust und 1x Baseballschläger.

Panik darf nicht wieder gewürfelt werden, da noch kein Vorsicht-Symbol ausliegt. Diesen Würfel muss er zur Seite legen.

Ein Fluchtsymbol legt er beiseite, um es später zu benutzen. Das andere Fluchtsymbol benutzt er zusammen mit der Faust für eine Aktion. Den Baseballschläger braucht Logan im Moment nicht und würfelt ihn, zusammen mit der genutzten Flucht & Faust, erneut.

1. Straßenabschnitt betreten

Ihr dürft nur Straßenabschnitte betreten, zu denen eine Straßenverbindung besteht.

Um den Abschnitt zu betreten, müsst ihr dort die „Betreten Würfelsymbole“ erwürfeln und zieht dann eure Spielfigur auf den neuen Straßenabschnitt.

Beispiel: Logan benutzt die Flucht und die Faust, um den linken Straßenabschnitt zu betreten.

2. Neuen Straßenabschnitt aufdecken

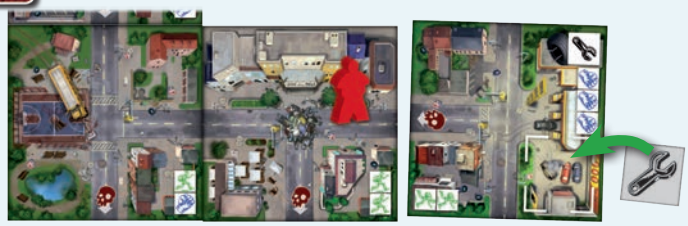
Befindet ihr euch in einem Straßenabschnitt mit noch freien Straßen, an denen noch kein weiterer Straßenabschnitt anliegt, könnt ihr einen neuen Straßenabschnitt aufdecken.

Ihr benötigt zwei Fluchtsymbole, um den obersten Straßenabschnitt vom Nachziehstapel aufzudecken und an den Straßenabschnitt anzulegen, in dem ihr steht.

Beispiel: Logan nutzt zwei Fluchtsymbole, um den obersten Straßenabschnitt vom Nachziehstapel aufzudecken.

Ihr müsst den Abschnitt mit dem Totenkopfsymbol an eine freie Straße anlegen.

Zeigt der neue Straßenabschnitt ein Spezialgebäude, legt ihr noch ein entsprechendes Gegenstandsplättchen vom Vorrat verdeckt auf das Ablagefeld.

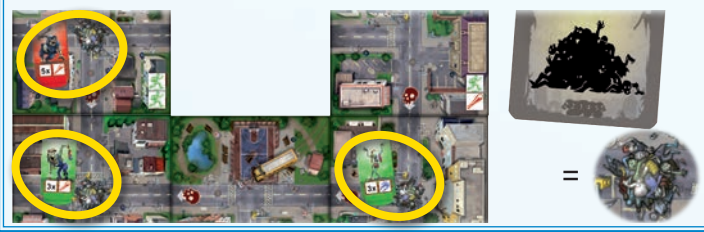


Beispiel: Logan legt den Straßenabschnitt mit dem Totenkopfsymbol an die freie Straße an. Zusätzlich legt er noch ein Gegenstandsplättchen auf das Spezialgebäude.

Für jeden neu aufgedeckten Straßenabschnitt zieht ihr die oberste Zombiekarte vom Friedhof.
Auf jeder Karte sind 1 oder 2 Symbole gezeigt. Für jedes Symbol müsst ihr die entsprechende Aktion ausführen:

Zombie erscheint: Zieht einen Zombie aus dem Beutel und stellt ihn auf den aufgedeckten Straßenabschnitt.

Zombiehaufen: Zieht für jeden Zombiehaufen auf den Straßenabschnitten einen Zombie aus dem Beutel und stellt je einen neben jeden Zombiehaufen.



2 Zombies erscheinen: Zieht nacheinander zwei Zombies aus dem Beutel und stellt sie auf den aufgedeckten Straßenabschnitt.

Zombies bewegen: Bewegt die Zombies der entsprechenden Farbe ein bzw. zwei Straßenabschnitte weiter, immer in Richtung des Totenkopfsymbols. Erreicht ein Zombie die Kirche, stellt ihr ihn auf einen der 3 Zombiefelder beim Friedhof.

3. Gegenstände suchen/ablegen/benutzen

Steht eure Spielfigur auf einem Straßenabschnitt mit Spezialgebäude und noch liegendem Gegenstandsplättchen, so könnt ihr das Gebäude durchsuchen, indem ihr die dargestellten Symbole erwürfelt. Nehmt euch das Gegenstandsplättchen und legt es offen vor euch ab. Ein Spieler darf immer nur einen Gegenstand vor sich liegen haben.

Anmerkung: Es wird kein neues Gegenstandsplättchen auf das Ablagefeld gelegt. Neue Gegenstandsplättchen kommen erst nach einem Countdown wieder ins Spiel.

Befindet ihr euch wieder in der Kirche, könnt ihr euren gefundenen Gegenstand in den Kofferraum legen.

Habt ihr einen Gegenstand gefunden, der bereits im Kofferraum liegt, könnt ihr diesen dort nicht mehr ablegen, da ihr unterschiedliche Gegenstände sammelt. Ihr könnt ihn jeder Zeit abwerfen oder dazu benutzen, um einmalig alle Panikwürfel von euch erneut zu würfeln. Danach geht der Gegenstand zurück in die Schachtel.

Beispiel: Logan hat 3 Fäuste gewürfelt und durchsucht das Gebäude. Er legt das Plättchen offen vor sich ab.

Beispiel: Logan befindet sich wieder in der Kirche und kann nun seinen Gegenstand (Brecheisen) in den Kofferraum ablegen, da er dort noch nicht vertreten ist.

4. Befreien

Habt ihr **nur Paniksymbole** und könnt nicht mehr würfeln, müsst ihr entweder auf Hilfe von Mitspielern warten oder ihr befreit euch selbst:

Zieht dafür die oberste Zombiekarte vom Friedhof und führt diese wie oben beschrieben aus, es sei denn es erscheint **1 oder 2 Zombies,** diese stellt ihr auf den **Straßenabschnitt** auf dem **ihr steht.**

Danach dürft ihr alle eure Würfel erneut würfeln.

Anmerkung: Nur der Spieler der, die Zombiekarte zieht, darf seine Würfel neu würfeln. Benutzt deshalb diese Aktion mit Bedacht und nur im Notfall, denn es verschlechtert eure Gesamtsituation.

Beispiel: Logan hat nur noch Paniksymbole und möchte sich befreien. Er zieht eine Zombiekarte, mit der er 1 neuen Zombie aus dem Beutel auf seinen Straßenabschnitt stellen muss. Nun kann er einmalig alle seine Paniksymbole wieder würfeln.

2. Phase: Mit dem Bus entkommen

Habt ihr die Ausfahrt aufgedeckt, alle benötigten Gegenstände gesammelt, müsst ihr alle zurück in die Kirche. Dann nehmt ihr eure Spielfiguren vom Spielplan und stellt den Bus zur Kirche.
Euer Ziel ist es, mit dem Bus die Ausfahrt zu erreichen. Von jetzt an entscheidet ihr alle gemeinsam, welche der folgenden Aktionen ihr ausführen möchtet:

- **1. Fahren**
- **2. Zombies bekämpfen**
- **3. Befreien**

Ihr befindet euch von nun an immer auf demselben Straßenabschnitt mit allen anderen Mitspielern. Ihr könnt euch somit jederzeit mit Vorsicht-Symbolen gegenseitig helfen.

Beispiel: Jenny, Frank, Logan und Keith befinden sich in der Kirche, haben den Ausgang bereits aufgedeckt und 7 unterschiedliche Gegenstände gesammelt. Nun tauschen sie ihre Spielfiguren gegen den Bus aus. Sie fahren ab jetzt gemeinsam mit ihm zum Ausgang.

1. Fahren

Um zum nächsten Straßenabschnitt zu fahren, müsst ihr alle die geforderten „Betreten Würfelsymbole“, sowie jeweils ein Fluchtsymbol zusätzlich erwürfeln.

Beispiel: Alle haben die geforderten Symbole für den nächsten Straßenabschnitt + einem zusätzlichen Fluchtsymbol (für den Bus) gewürfelt und dürfen nun weiter fahren.

2. Zombies bekämpfen

Fahrt ihr in einen Straßenabschnitt, auf dem sich noch Zombies befinden, müsst ihr diese bekämpfen, um weiter fahren zu können. Es gelten die gleichen Regeln wie bei **„Die Zombies“** beschrieben.

Beispiel: Keith (blau) und Logan (rot) haben gemeinsam 4 Baseballschläger erwürfelt und besiegen somit zusammen den Zombie.

3. Befreien

Wenn ihr euch befreit, müsst ihr die oberste Friedhofskarte ziehen. Von jetzt an zählen nur noch die Symbole „Zombies erscheinen“ und der „Zombiehaufen“.
Die Zombies erscheinen immer auf dem Straßenabschnitt, auf dem der Bus steht. Beim Zombiehaufen erscheinen sie, wie gewohnt, auf den Straßenabschnitten mit Zombiehaufen.

Habt ihr die Karte ausgeführt, darf **einer** von euch alle seine Paniksymbole erneut würfeln.

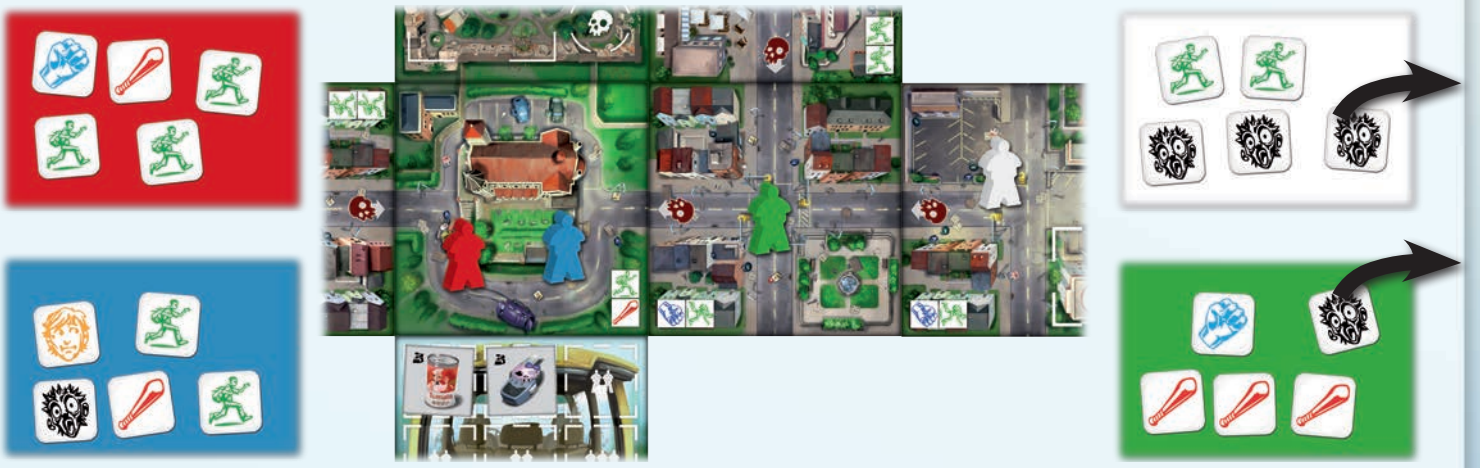
Anmerkung: Wählt diese Aktion mit Bedacht, da es in den meisten Fällen bedeutet, dass ihr einen weiteren Zombie auf dem Weg zur Ausfahrt bekämpfen müsst.

Beispiel: Keith (blau) hat nur noch Paniksymbole und möchte sich befreien, da keiner ein Vorsicht-Symbol für ihn hat. Er zieht eine Zombiekarte, mit der er 2 neue Zombies auf den Straßenabschnitt stellen muss (die Bewegung der grünen Zombies verfällt). Nun kann Keith einmalig alle seine Paniksymbole wieder würfeln.

Soundtrack

Im Laufe des 15-minütigen Soundtracks hört ihr 3 Countdowns. Jeder Countdown beginnt nach einer kurzen Stille, gefolgt von Klopfen und einem, zwei oder drei lauten Gongs. Während der ersten beiden Countdowns habt ihr nun 38 Sekunden Zeit zurück zur Kirche zu eilen, um euch vor den Zombies in Sicherheit zu bringen.

Jeder von euch, der es bis zum Ende des Countdowns – zuschlagende Tür, direkt gefolgt von Stille – nicht schafft, zur Kirche zurück zu gelangen, verliert für den Rest des Spiels einen seiner Würfel.



Beispiel: Jenny (weiß) und Frank (grün) haben es am Ende des ersten Countdowns nicht zurück zur Kirche geschafft. Beide verlieren für den Rest des Spiels jeweils einen Würfel.

Nach dem Ende der ersten 2 Countdowns habt ihr 20 Sekunden Zeit, euch schnell zu beraten und folgende Dinge zu tun:

1. Jeder Spieler, der es nicht zurück zur Kirche geschafft hat, stellt seine Spielfigur zur Kirche.

2. Auf jeden Straßenabschnitt mit Spezialgebäude, auf dem kein Gegenstandsplättchen mehr liegt, wird ein neues entsprechendes Plättchen vom Vorrat gelegt.

Nach den 20 Sekunden fordert euch eine Stimme mit „Escape“ auf, wieder zu würfeln und eure Suche nach den Gegenständen fortzusetzen.

Anmerkung: *Solltet ihr noch vor Ende des zweiten Countdowns in der* ***2. Phase: Mit dem Bus entkommen*** *sein, verliert ihr alle einen Würfel, wenn ihr beim Ende des zweiten Countdowns nicht zurück bei der Kirche seid.*

Der dritte Countdown beginnt nach 3 Gongs und endet mit einem Zombieschrei. Bis dahin müsst ihr mit dem Bus die Ausfahrt erreicht haben.

Spielende

Ihr gewinnt gemeinsam das Spiel:

Falls ihr es schafft, innerhalb der 15 Minuten mit dem Bus die Ausfahrt zu erreichen und dort alle Zombies – sofern dort welche stehen – zu besiegen, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen!

Ihr verliert gemeinsam das Spiel:

Wenn der dritte Zombie die Kirche erreicht hat. Die Zombies haben euch überrannt!

ODER

Wenn ihr nach den 15 Minuten (mit Ende des dritten Countdowns) nicht mit dem Bus die Ausfahrt erreicht habt oder dort noch Zombies stehen.

Auswahl des Szenarios und Schwierigkeitsgrad erhöhen

Habt ihr das erste Szenario erfolgreich abgeschlossen, könnt ihr euch an einem schwierigeren Szenario versuchen.

Insgesamt gibt es 5 verschiedene Szenarios.

Entscheidet euch für ein Szenario und sucht alle Karten mit der entsprechenden Nummer heraus. Die meisten Karten kommen in mehreren Szenarios zum Einsatz.

Jedes der 5 Szenarios könnt ihr noch individuell anpassen, indem ihr die **Anzahl zu sammelnder Gegenstände verändert:**

Spieleranzahl:	*2*	*3*	*4*
Normal	*5*	*6*	*7*
Könner	*6*	*7*	*8*
Profi	*7*	*8*	*9*

Noch schwieriger wird es, wenn ihr stattdessen oder zusätzlich die **Anzahl der Zombies, die die Kirche erreichen dürfen, verringert:**

Normal	*3*
Könner	*2*
Profi	*1*

Die Zombie-Biss-Karten

Zieht ihr eine Zombie-Biss-Karte, spielen eure Sinne verrückt und ihr müsst mit einer Beeinträchtigung spielen. Legt die Zombiekarte vor euch ab.

Ihr müsst solange mit der Beeinträchtigung spielen, bis ihr alleine, die auf der Karte geforderte Anzahl Symbole erwürfelt habt. Legt die Karte dann zurück in die Schachtel.

Lähmung

Legt einen eurer Würfel auf diese Bisskarte. Ihr bekommt den Würfel zurück, wenn ihr die Karte wieder los seid.

Gebrochener Arm

Haltet eine Hand die ganze Zeit auf eurem Rücken.

Stille

Ihr dürft euch nicht mehr mit den anderen Spielern unterhalten.

Vertigo

Fällt euch ein Würfel vom Tisch, ist er verloren. Legt ihn zurück in die Schachtel.

Rastlos

Ihr müsst im Stehen weiter spielen.

Schleichen

Ihr müsst jeden Würfel einzeln würfeln (nacheinander).

ESCAPE Zombie City – The Survivor Chronicles – Expansion 1 –

Diese Erweiterung in nur in Kombination mit dem Basisspiel „Escape Zombie City“ spielbar. Die Spielregeln des Basisspiels bleiben, bis auf folgende Anpassungen, unverändert.

Überall Zombies… Da braucht es schon besondere Charaktere, die sich den Horden entgegenstellen. Spielt als kühner Polizist, cleverer Nerd oder auch als unerschrockene Großmutter und nutzt eure einzigartigen Fähigkeiten, um der Zombieapokalypse Herr zu werden. Damit das ganze kein Spaziergang wird, stellt ihr euch auf eurem Weg verschiedensten Aufgaben, die ihr erfüllen müsst, um der Stadt entfliehen zu können.

Diese Erweiterung enthält 2 neue Module: **Modul 1: Aufgaben** **Modul 2: Charaktere**

Für Abwechslung ist gesorgt, denn alle Module lassen sich einzeln und zusammenspielen.
Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht’s.

Spielmaterial

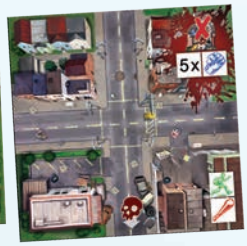
Modul 1: Aufgaben

- **6 Aufgabenstraßen**

Rockkonzert

Jahrmarkt

Altenheim

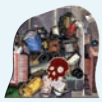


Barrikade

Werkstatt

Erdloch

- **1 Opa mit Standfuß**



- **1 Barrikadenplättchen**

- **3 Aufgabenplättchen**
  (zeigt während des Spiels an, dass eine Aufgabe erfüllt worden ist)

Modul 2: Charaktere

- **6 Charaktere mit Standfüßen**
  (Nerd, Großmutter, Polizist, Shopping Queen, Lieferantin, Bauarbeiter)
- **12 Charakterkarten**
  2 Karten je Charakter

Modul 1: Aufgaben

Die Aufgabenstraßen bieten euch zusätzliche Herausforderungen. Jede Straße stellt euch vor eine Aufgabe, die ihr erfüllen müsst, um die Stadt verlassen zu können.

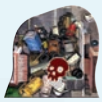
Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch gemeinsam, wie herausfordernd ihr das Abenteuer gestalten wollt.

Je mehr Aufgabenstraßen im Spiel sind, desto schwieriger wird eure Flucht.

Änderungen im Spielaufbau

Die Aufgabenstraßen werden gemischt und verdeckt 1, 2 oder 3 gezogen und beiseite gelegt, die restlichen Aufgabenstraßen gehen aus dem Spiel. Die ausgewählten Aufgabenstraßen werden entsprechend ihrer Rückseite zu den anderen A und B Straßenabschnitten sortiert. Danach werden beide Stapel einzeln gemischt und Stapel A auf Stapel B gelegt. Es werden so viele Aufgabenplättchen neben den Nachziehstapel gelegt, wie Aufgabenstraßen gewählt worden sind.
Der Opa und das Barrikadenplättchen werden ebenfalls neben den Nachziehstapel gestellt.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.



Die Aufgaben

Wenn eine Aufgabenstraße aufgedeckt wird, muss die Aufgabe während des Spiels erfüllt werden, ansonsten könnt ihr nicht entfliehen. Um anzuzeigen, dass eine Aufgabe erfüllt ist, legen die Spieler ein Aufgabenplättchen auf den entsprechenden Abschnitt.

Erdloch:

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler das Erdloch betreten, die beiden dargestellten Gegenstände, **Energydrink und Pillendose** vor sich liegen haben und anschließend gemeinsam **3 Faust-Symbole** erwürfeln. Ist die Aufgabe erfüllt, werden die beiden Gegenstände (Energydrink und Pillendose) zurück in die Schachtel gelegt.

Rockkonzert:

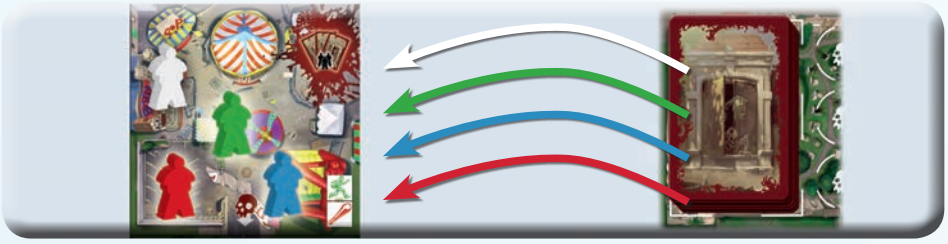
Sobald ein Spieler das Rockkonzert betritt, erscheinen dort 3 Zombies.

Es kann solange kein neuer Straßenabschnitt aufgedeckt werden, bis alle Zombies auf dem Rockkonzert besiegt worden sind. **Die Aufgabe ist erfüllt, sobald alle Zombies auf dem Rockkonzert besiegt sind.**

Anmerkung: Es können mehrere Spieler versuchen, die Zombies zu besiegen.

Jahrmarkt:

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen alle Spieler gleichzeitig auf dem Jahrmarkt stehen und jeder muss eine Zombiekarte ziehen und die entsprechende Aktion ausführen. **Hat jeder die Aktion auf der Zombiekarte ausgeführt, ist die Aufgabe erfüllt.**



Anmerkung: Zombies, die durch die Zombiekarten erscheinen, stellt ihr auf den Jahrmarkt.

Werkstatt:

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler während der „2. Phase: Mit dem Bus entkommen“ **zur Werkstatt** fahren und dort gemeinsam **7 Faust-Symbole erwürfeln.**

Altenheim:

Sobald das Altenheim aufgedeckt wird, stellen die Spieler den Opa auf diesen Abschnitt.

Anmerkung: Ist der Opa am Ende eines Countdowns noch nicht in der Kirche, wird er wieder zurück ins Altenheim gesetzt. Ihr müsst ihn nun erneut zur Kirche begleiten.

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Spieler den Opa zurück zur Kirche begleiten. Befindet sich ein Spieler auf demselben Straßenabschnitt wie der Opa, kann er 2 Baseballschläger erwürfeln und darf den Opa in einen angrenzenden Straßenabschnitt setzen. Dabei darf der Opa nur in Abschnitte gesetzt werden, zu denen es eine freie Straße gibt (nicht durch Sackgassen oder Gebäude). **Hat der Opa die Kirche erreicht, ist die Aufgabe erfüllt.**

Barrikade:

Sobald die Barrikade aufgedeckt wird, legen die Spieler das Barrikadenplättchen auf den Abschnitt. **Um die Aufgabe zu erfüllen,** müssen die Spieler die Barrikade betreten und **das Barrikadenplättchen** durch das Erwürfeln von 5 Faust-Symbolen **entfernen.** Das Barrikadenplättchen verhindert jedoch, dass Spieler den Abschnitt über das Totenkopfsymbol betreten können. Sie müssen einen alternativen Weg finden, der es ihnen erlaubt, von einer der anderen Seiten den Abschnitt zu betreten. Ist das Barrikadenplättchen entfernt, können die Spieler den Abschnitt wieder über das Totenkopfsymbol betreten.

Modul 2: Charaktere

Jeder Spieler wählt einen von 6 Charakteren, welcher ihm eine besondere Fähigkeit für das Spiel verleiht. Die Fähigkeit dürft ihr so oft benutzen wie ihr wollt/könnt.

Änderungen im Spielaufbau

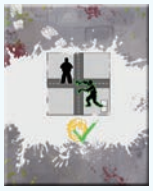
Jeder von euch wählt einen Charakter und nimmt sich seine Figur, einen Standfuß und die zwei entsprechenden Charakterkarten. Die Figur wird in den Standfuß gesteckt und auf die Kirche gestellt. Diese Charakterfigur ersetzt eure Spielfigur des Basisspiels.

Die beiden Charakterkarten zeigen zwei verschiedene Fähigkeiten. Ihr müsst euch für eine von beiden entscheiden, diese legt ihr vor euch ab. Die andere Fähigkeit geht aus dem Spiel.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Die Charaktere und ihre Fähigkeiten

Nerd



Fähigkeit 1:

Befindet sich der Spieler gemeinsam mit Zombies im selben Straßenabschnitt, darf er seine Vorsicht-Symbole nutzen, um seine eigenen blockierten Panikwürfel erneut zu würfeln.

Fähigkeit 2:

Erwürfelt der Spieler 2 Faust-Symbole, kann er einen Zombie auf einem angrenzenden Straßenabschnitt zu sich bewegen.

Grossmutter

Fähigkeit 1:

Ein Vorsicht-Symbol ermöglicht dem Spieler, alle seine eigenen blockierten Panikwürfel erneut zu würfeln.

Anmerkung: Überlässt der Spieler ein Vorsicht-Symbol einem Mitspieler, so darf dieser dennoch nur zwei seiner blockierten Panikwürfel erneut würfeln.

Fähigkeit 2:

Befindet sich der Spieler gemeinsam mit einem Zombie im selben Straßenabschnitt, darf er 1 Vorsicht-Symbol nutzen, um 1 blockierten Panikwürfel erneut zu würfeln. Er darf das Vorsicht-Symbol auch einem Mitspieler überlassen. Dieser darf dann ebenfalls 1 blockierten Panikwürfel erneut würfeln.

Polizist

Fähigkeit 1:

Bekämpft der Spieler einen Zombie, hat er automatisch 1 Faust- oder Baseballschläger-Symbol extra.

Fähigkeit 2:

Der Spieler kann Zombies auf angrenzenden Straßenabschnitten bekämpfen.

Anmerkung: Der Spieler kann nicht durch Sackgassen oder Gebäude kämpfen.

Shopping Queen

Fähigkeit 1:

Steht der Spieler auf einem Straßenabschnitt mit einem Supermarkt, darf er seinen vor sich liegenden Gegenstand gegen einen beliebigen Gegenstand aus dem Vorrat tauschen. Dabei darf der getauschte Gegenstand aus dem Krankenhaus, der Tankstelle oder dem Supermarkt sein.

Fähigkeit 2:

Der Spieler kann bis zu 2 Gegenstände vor sich liegen haben.

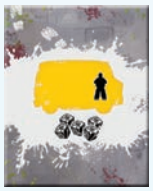
Lieferantin

Fähigkeit 1:

Der Spieler kann immer, durch das Erwürfeln von 2 Faust-Symbole einen angrenzenden Straßenabschnitt betreten. Dabei muss keine Straßenverbindung zum angrenzenden Straßenabschnitt bestehen.

Fähigkeit 2:

In der „2. Phase: Mit dem Bus entkommen“ bei der Aktion ■ **1. Fahren** muss nur der Spieler alleine die „betreten Würfelsymbole“ und das extra Flucht-Symbol erwürfeln, um mit dem Bus zu fahren. Die Mitspieler können ihm mit Vorsicht-Symbolen und beim Bekämpfen von Zombies helfen.



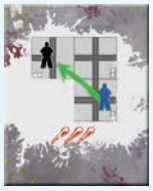
Bauarbeiter

Fähigkeit 1:

Befindet sich der Spieler auf demselben Straßenabschnitt wie ein Mitspieler, darf er mit diesem beliebig viele Würfel tauschen. Es muss aber immer im selben Verhältnis getauscht werden.

Fähigkeit 2:

Erwürfelt der Spieler 3 Baseballschläger-Symbole, kann er einen beliebigen Mitspieler (egal wo dieser steht) zu sich auf seinen Straßenabschnitt holen.



Queenie 1

Nur mit dem Basisspiel Escape – Zombie City spielbar. Die Regeln des Basisspiels bleiben unverändert.

Neues Spielmaterial und Änderungen im Spielaufbau

• **10 Zombies**

1x Königin

1x Robust

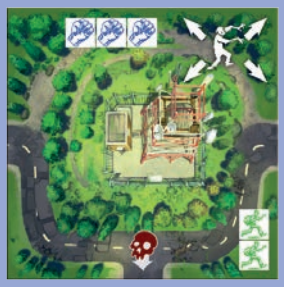
2x Runner

3x Gully

2x Blutsauger

1x Burner

• **2 Straßenabschnitte**


1x Funkturm

1 x Schrottplatz

Es steht euch frei, alle Materialien dieses Queenies zu benutzen oder eine beliebige Kombination.

Zombies:

Für jeden neuen Zombie, den ihr zum Spiel hinzufügen wollt, nehmt ihr einen Zombie mit der gleichen Farbe aus dem Basisspiel, entfernt den Standfuß und legt ihn zurück in den Spielkarton. Den neuen Zombie steckt ihr auf den Standfuß und legt ihn in den Beutel zu den anderen Zombies. Ihr könnt den Runner-Zombie mit einem beliebigen Zombie aus dem Basisspiel ersetzen. Die Zombie-Königin sollte jedoch mit einem roten Zombie getauscht werden.

Straßenabschnitte:

Mischt den Schrottplatz mit den Straßenabschnitten, die mit einem A gekennzeichnet sind und den Funkturm mit den Straßenabschnitten, die mit einem B gekennzeichnet sind.

Änderungen im Spielablauf

Neue Zombies

Robust-Zombie:

Den Robust-Zombie könnt ihr nur mit dem Brecheisen bekämpfen. Habt ihr das Gegenstandsplättchen (Brecheisen) vor euch liegen und seid auf dem selben Straßenabschnitt wie der Robust- Zombie, dann könnt ihr das Brecheisen ablegen und besiegt so den Zombie. Das ist der einzige Weg, wie ihr den Robust-Zombie besiegen könnt. Das Brecheisen wird zurück in den Spielkarton gelegt und kann nicht mehr in den Kofferraum des Busses gelegt werden.

Runner-Zombie:

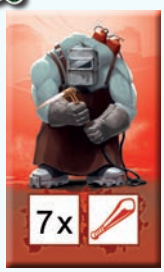
Dieser Zombie bewegt sich ungeachtet der Farbe jedes Mal, wenn ihr eine Zombiekarte mit dem „Zombie bewegen“-Symbol zieht.

Blutsauger-Zombie:

Wenn ihr mit diesem Zombie auf einem Straßenabschnitt steht, dürft ihr diesen nicht verlassen, bis ihr es schafft, den Zombie zu besiegen oder bis der Zombie durch eine Zombiekarte weiter zieht.

Gully-Zombie:

Wenn sich dieser Zombie bewegt, landet er direkt auf dem Straßenabschnitt des Spielers, der die Zombiekarte gezogen hat. Somit befindet sich der Spieler direkt in einem Kampf mit dem Zombie.



Burner-Zombie:

Ihr müsst sieben Baseballschläger erwürfeln, um diesen Zombie zu besiegen.

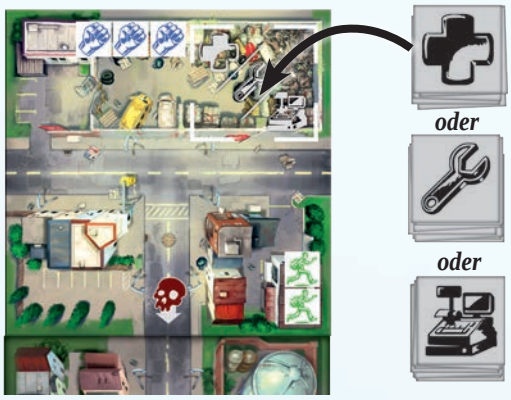
Zombie-Königin:

Die Königin bewegt sich nicht, sondern bleibt das ganze Spiel über auf dem selben Straßenabschnitt und brütet, bis sie besiegt wird. Setzt jedes Mal einen neuen Zombie aus dem Beutel auf den Straßenabschnitt der Königin, wenn eine Zombiekarte die roten Zombies bewegt.

Neue Straßenabschnitte

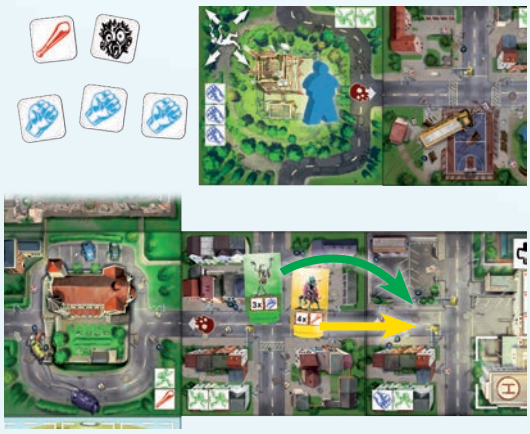
Schrottplatz:

Der Schrottplatz funktioniert wie die anderen Spezialgebäude. Wenn ihr ihn aufdeckt, legt ihr ein beliebiges Gegenstandsplättchen von einem der drei Nachziehstapel verdeckt auf den Schrottplatz. Sollte nach einem Countdown kein Plättchen mehr auf dem Schrottplatz liegen, zieht ihr wieder ein beliebiges von den Nachziehstapeln.



Funkturm:

Den Funkturm könnt ihr durch drei gewürfelte Fäuste aktivieren. Bei jedem Aktivieren könnt ihr einen beliebigen Straßenabschnitt auswählen und alle Zombies, die auf diesem Straßenabschnitt stehen, auf einen angrenzenden Straßenabschnitt eurer Wahl verschieben. Das gibt euch die Möglichkeit, die Zombies etwas länger von der Kirche fernzuhalten.



Queenie 2

Nur mit dem Basisspiel Escape – Zombie City spielbar. Die Regeln des Basisspiels bleiben unverändert.

Neues Spielmaterial und Änderungen im Spielaufbau

• **8 Gegenstandsplättchen**

1x Armbrust, 1x Straßenkarte, 1x Defibrillator,

1x Taschenlampe, 1x Kevlar Weste, 3x Rucksack

• **2 Zombies**

1 x Hammer-Zombie *1x Combi-Zombie*

• **1 Straßenabschnitt**

1x Baracke

Es steht euch frei, alle Materialien dieses Queenies zu benutzen oder eine beliebige Kombination.

Gegenstandsplättchen:

Sortiert die neuen Gegenstandsplättchen nach ihren Rückseiten und mischt sie mit den Gegenstandsplättchen aus dem Basisspiel.

Zombies:

Um den Hammer-Zombie und/oder den Combi-Zombie ins Spiel zu bringen, ersetzt einen Zombie gleicher Farbe aus dem Basisspiel. Entfernt den Standfuß von dem alten Zombie und legt ihn zurück in den Spielkarton, steckt den neuen Zombie auf den Standfuß und legt ihn in den Beutel.

Straßenabschnitt – die Baracke:

Mischt die Baracke mit den anderen Straßenabschnitten, die auf der Rückseite mit B gekennzeichnet sind.

Änderungen im Spielablauf

Neue Gegenstandsplättchen

Findet ein Spieler eines der neuen Gegenstandsplättchen, legt er es vor sich ab. Anders als im Basisspiel wird direkt ein neues, passendes Gegenstandsplättchen aufs Spezialgebäude gelegt. Die neuen Gegenstandsplättchen können nicht im Kofferraum des Busses verstaut werden, da sie nicht zu den Gegenstandsplättchen zählen, die ihr für die Flucht benötigt. Dafür geben die neuen Gegenstandsplättchen euch Spezialeigenschaften, die ihr so lange behaltet, wie die Plättchen vor euch liegen.

Armbrust:

Die Armbrust zählt, bei einem Kampf mit einem Zombie, als ein Würfelsymbol eurer Wahl (Faust oder Baseballschläger). Jedes Mal, wenn ihr gegen einen Zombie kämpft, müsst ihr demnach entweder eine Faust oder einen Baseballschläger weniger würfeln.

Straßenkarte:

Die Straßenkarte ermöglicht euch, durch das Erwürfeln von zwei Flucht-Symbolen, einen beliebigen angrenzenden Straßenabschnitt zu betreten. Es muss keine Straßenverbindung zu dem Abschnitt bestehen.

Defibrillator:

Nun könnt ihr mit nur einem gewürfelten Vorsichtssymbol alle eure Paniksymbole neu würfeln. Alternativ kann ein anderer Überlebender euer Vorsichtssymbol benutzen und alle seine Paniksymbole neu würfeln.

Taschenlampe:

Dieses Gegenstandsplättchen könnt ihr ablegen, wenn ihr ein Spezialgebäude durchsuchen wollt, aber in ihm kein Gegenstandsplättchen mehr liegt. Ich könnt nun ein passendes Gegenstandsplättchen vom Nachziehstapel nehmen. Die Taschenlampe wird zurück in den Spielkarton gelegt.

Kevlar Weste

Besitzt ihr die Kevlar Weste, könnt ihr eure Vorsichtssymbole sogar benutzen, wenn ihr mit Zombies auf dem selben Straßenabschnitt steht.

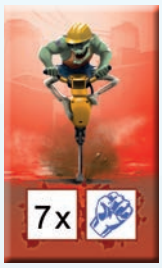
Anmerkung: Diesmal könnt ihr allerdings die Vorsichtssymbole nur für euch selbst verwenden. Die Kevlar Weste kann nicht dazu genutzt werden, anderen Überlebenden zu helfen, wenn sie mit Zombies auf dem selben Straßenabschnitt stehen.

Rucksack:

Ihr könnt bis zu zwei weitere Gegenstände neben dem Rucksack transportieren.

Vorsicht:
Ein Überlebender kann nie mehr als ein Gegenstandsplättchen vor sich ablegen (ausgenommen er besitzt einen Rucksack). Ihr könnt natürlich jederzeit ein Gegenstandsplättchen zurück in den Spielkarton legen, um Platz für einen neuen Gegenstand zu schaffen. Legt ihr ein Gegenstandsplättchen ab, verliert ihr gleichzeitig auch die mit ihm gewonnene Spezialeigenschaft. Ihr könnt untereinander Gegenstandsplättchen tauschen, allerdings nur, wenn ihr gemeinsam in der Kirche seid.

Neue Zombies



Hammer-Zombie:

Um diesen Zombie zu besiegen, müsst ihr sieben Fäuste würfeln.

Combi-Zombie:

Um diesen Zombie zu besiegen, müsst ihr drei Fäuste und drei Baseballschläger würfeln.

Neuer Straßenabschnitt

Die Baracke:

Die Baracke bietet Platz für einen Überlebenden, um bei Ende des Countdowns in Sicherheit zu sein. Nach dem Countdown startet der Überlebende aus der Baracke.

Neues Spielmaterial und Änderungen im Spielaufbau

• 10 Aufgabenkarten

Mischt alle Aufgabenkarten und legt sie verdeckt auf den Tisch. Nehmt dann eine bestimmte Anzahl an Aufgabenkarten und mischt sie zusammen mit den restlichen Zombiekarten. Die Anzahl an Aufgabenkarten hängt von dem Schwierigkeitsgrad ab, mit dem ihr spielen wollt:

Schwierigkeit	*Normal*	*Könner*	*Profi*	*Wahnsinnig*
Anzahl der Karten	*2*	*3*	*4*	*5*

Änderungen im Spielablauf

Zieht ihr eine Aufgabenkarte anstatt einer Zombie-Karte, legt ihr sie vor euch ab. Jede Aufgabenkarte ist eine Mission, die von euch erledigt werden muss, bevor ihr fliehen könnt. Sollte noch eine Aufgabenkarte nach Ende des dritten und letzten Countdowns vor euch liegen, habt ihr das Spiel verloren. Habt ihr eine Mission erfüllt, könnt ihr die Aufgabenkarte zurück in den Spielkarton legen.

Missionen der Aufgabenkarten

Ehrenamtliche Arbeit:
Ihr müsst fünf Vorsichtssymbole erwürfeln, während ihr euch auf einem Straßenabschnitt mit Krankenhaus befindet.

Hilferuf:
Ein Spieler muss mit dem Walkie-Talkie zur Tankstelle. Erreicht er die Tankstelle, muss er das Walkie-Talkie in den Spielkarton legen. Damit ist die Mission beendet.

Blutrausch:
Der Spieler, der diese Aufgabenkarte zieht, muss sich an der Bekämpfung von drei Zombies beteiligen. Um leichter zu verfolgen wie viele Zombies er schon bekämpft hat, stellt jeden besiegten Zombie auf die Aufgabenkarte. Bei drei Zombies kann die Karte abgelegt werden und die Mission ist erfüllt.

Comicsammler:
Wenn ihr auf dem Supermarkt steht, müsst ihr sieben Fäuste würfeln.

Desinfektionsmittel:
Ein Spieler muss auf einem Straßenabschnitt mit Zombiehaufen stehen, während er im Besitz des Benzinkanisters ist. Ist dies der Fall, wird der Benzinkanister in den Spielkarton gelegt und die Mission ist beendet.

Lebendig begraben:
Ihr müsst sieben Fäuste würfeln, wenn ihr euch auf einem Straßenabschnitt mit Zombiehaufen befindet.

Blutprobe:
Ein Spieler muss einen Zombie bekämpfen, während er die Blutprobe mit sich führt. Ist der Zombie besiegt, muss die Blutprobe zurück in den Spielkarton gelegt werden. Ihr könnt euch beim Bekämpfen des Zombies helfen.

Fleischwunde:
Der Spieler, der diese Aufgabenkarte zieht, muss zwei seiner Würfel auf ein Krankhaus legen. Die Mission ist es, seine beiden Würfel wiederzugewinnen. Gewinnt er seine Würfel zurück, ist die Mission beendet. Um die Mission zu lösen, muss der Spieler zum Krankenhaus gelangen. Sollte kein Krankhaus aufgedeckt sein, wenn diese Aufgabenkarte gezogen wird, werden die zwei Würfel auf das erste Krankenhaus gelegt, das aufgedeckt wird.

Panik:
Der Spieler, der diese Aufgabenkarte gezogen hat, muss alle Paniksymbole erwürfeln, um die Mission zu erfüllen.

Schlägerei:
Wenn ihr auf der Tankstelle steht, müsst ihr sieben Baseballschläger erwürfeln. Löst diese Mission zusammen, da ihr mehr als einen Überlebenden braucht, um die Mission zu erfüllen.

© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.