

1. AUSBRUCH

1A) CHAOS (KURZ)

Der Virus bricht aus und die Gesellschaft bricht schnell auseinander. Ihr müsst etwas Ordnung herstellen und ein paar Dinge auftreiben - oder ihr werdet auch überrannt.

Ziel: Beende den Spielzug mit 5 vorbereiteten Karten im Spiel.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“. (Erinnerung: Starte je nach Spielerzahl immer mit 1 - 3 Zombiekarten.)

1B) MEUTE AUS TOTEN (KURZ)

Geschockt durch den Ausbruch des Virus, habt ihr euch tagelang versteckt. In eurer Gegend haben sich etliche Zombies zusammengerottet. Durchbrecht die Meute aus lebenden Leichen und findet andere Überlebende!

Ziel: Beende den Spielzug mit 4 geretteten Überlebenden.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“. Starte mit 4 Zombiekarten in deinem Nachziehstapel (unabhängig von der Spieleranzahl).

1C) BRINGT EUCH IN SICHERHEIT (MITTEL)

Langsam versteht ihr die Situation - und realisiert, dass ihr eine Art Widerstand organisieren müsst. Doch zuerst braucht ihr mehr Leute und eine Zuflucht.

Ziel: Beende den Spielzug mit 6 geretteten Überlebenden und einer vorbereiteten Einrichtung.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“.

2. DIE BASIS

2A) KÄMPFER AUSBILDEN (LANG)

Du kannst nicht darauf setzen, alle Überlebenden alleine vor den Zombiehorden zu beschützen. Du musst Waffen finden und die Überlebenden damit ausbilden - schnell!

Ziel: Beende den Spielzug mit 4 geretteten Überlebenden.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“.

Sonderregel: Um einen Überlebenden zu retten, musst du auch eine vorbereitete Waffe zerstören. Es kann immer nur 1 Überlebender gerettet werden, wenn du die Zuflucht ausspielst. *V.I.P.* darf nicht benutzt werden. Die Einsammeln-Option darf nicht gewählt werden, wenn ein Überlebender gerettet wird.

2B) AUFBAU DER BASIS (LANG)

Euer provisorisches Lager muss verstärkt und mit Vorräten gefüllt werden, um den Horden zu trotzen.

Ziel: Beende den Spielzug mit 5 geretteten Überlebenden. Außerdem müssen 8 Fallen, Ausrüstungen und Einrichtungen in beliebiger Kombination vorbereitet im Spiel sein.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“ und mit bis zu 3 erkundeten Einrichtungen (Ruth beginnt weiterhin mit der *Kneipe*). Mische 3 2er-Zombiekarten in den Umgebungsstapel. **Sonderregel:** Beim Erkunden (oder Einsammeln durch Rettung Überlebender) einer Zombiekarte aus dem Umgebungsstapel bring sie ins Spiel und erkunde (bzw. sammle) stattdessen die nächste Karte.

2C) ANSTURM DER HORDEN (KURZ)

Verdammt! Die Zombies der Gegend haben eure neue Basis gerochen und greifen in voller Stärke an. Bereitet euch schnell auf ihren Ansturm vor!

Ziel: Beende den Spielzug mit Horde auf „6“ oder höher.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“.

Sonderregel: Beim Erreichen von Horde „5“ werden vor dem Mischen alle Zombiekarten vom Zombiestapel dem Abwurfstapel hinzugefügt.

3. FAMILIE

3A) SPIßBRUTENLAUF (KURZ)

Eure Familien leben, aber sie werden von Zombie-Horden belagert. Ihr müsst so schnell wie möglich zu ihnen.

Ziel: Beende den Spielzug mit Horde auf „8“ oder höher.

Aufbau: Starte mit Horde auf „5“. Starte mit 1 Zombiekarte in deinem Nachziehstapel (unabhängig von der Spieleranzahl).

3B) RETTE DEINE FAMILIE (LANG)

Ihr habt eure Familien gefunden. Nun müsst ihr sie auf die Reise vorbereiten und alles Nützliche einsammeln.

Ziel: Beende den Spielzug mit 5 Personen (einschließlich dir selbst), 3 Ausrüstungen und 1 *Auto* vorbereitet im Spiel.

Aufbau: Starte mit Horde auf „2“ und einem erkundeten *Auto*.

4A) AUSKUNDSCHAFTEN (Lang)

Für ein paar Tage war es ruhig. Ihr nutzt die Zeit und erkundet die Ruinen der Zivilisation, um nützliche Dinge und Hinweise auf die verbliebenen Menschen zu finden.

Ziel: Beende den Spielzug mit vollständig erkundetem Umgebungsstapel.

Aufbau: Mische 3 1er-Zombiekarten und 2 2er-Zombiekarten in den Umgebungsstapel. Starte mit Horde auf „1“.

Sonderregel: Beim Erkunden (oder Einsammeln durch *Überlebende retten*) einer Zombiekarte aus dem Umgebungsstapel bring sie ins Spiel und erkunde (bzw. sammle) stattdessen die nächste Karte.

4C) STILLE NACHT (KURZ)

Dringende Hilferufe über das Funkgerät zeugen von Überlebenden ohne Nahrung und Munition in einer mit Zombies verseuchten Stadt. Um sie zu retten, müsst ihr euch in der Nacht leise hineinschleichen ...

Ziel: Beende den Spielzug mit 5 geretteten Überlebenden.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“. Füge deinem Nachziehstapel 1 zusätzliche Zombiekarte hinzu.

Sonderregel: „Laute“ Karten dürfen nicht benutzt werden (das sind: *Motorrad, Auto, Pistole, Gewehr, Kettensäge, Granate, Schrotflinte, Minigun und Minenbombe*). Diese Karten können immer noch zum Bezahlen benutzt werden.

4B) RETTUNG (Lang)

Während der Erkundung rettet ihr einen Überlebenden aus dem Osten, der von anderen in seiner Heimat berichtet, die sich in befestigten Häusern verkrochen haben, umstellt von Zombies. Es wird nicht lange dauern, bis sie überrannt werden - ihr müsst sie retten!

Ziel: Beende den Spielzug mit 10 geretteten Überlebenden.

Aufbau: Starte mit Horde auf „2“. Wähle 2 beliebige Karten aus deinem Umgebungsstapel und erkunde sie.

4D) AUFRÄUMEN (Lang)

Eine weitere Stadt braucht eure Hilfe! Noch wurde sie nicht überrannt, also beseitigt alle Zombies und schafft eine sicherere Zuflucht.

Ziel: Beende den Spielzug mit mindestens 100 getöteten Zombies.

Aufbau: Starte mit Horde auf „2“ und 1 beliebigen Waffe aus dem Umgebungsstapel unvorbereitet im Spiel. Füge deinem Nachziehstapel 2 zusätzliche 1er-Zombiekarten hinzu. Mische 3 2er-Zombiekarten in den Umgebungsstapel.

Sonderregel: Beim Erkunden (oder Einsammeln durch *Überlebende retten*) einer Zombiekarte aus dem Umgebungsstapel bring sie ins Spiel und erkunde (bzw. sammle) stattdessen die nächste Karte.

5A) FINDE DIE**PROFESSORIN (Lang)**

Es gibt das Gerücht, dass eine Professorin an einem Heilmittel arbeitet. Ihr müsst sie finden und mitsamt ihrer Laborausrüstung in eure Basis bringen.

Ziel: Beende den Spielzug mit einem vorbereiteten *Labor* und einem geretteten *V.I.P.* (ohne Karten dafür zu erhalten).

Aufbau: Starte mit Horde auf „2“ und mit *Labor* als 17te und *V.I.P.* als 18te Karte des Umgebungsstapels (nach dem Mischen verdeckt in den Stapel einfügen).

5C) Das HEILMITTEL TESTEN (MITTEL)

Der Professorin gelang ein Durchbruch! Jetzt musst du das Mittel an einigen Zombies testen.

Ziel: Beende den Spielzug nach der Rettung von 6 geheilten Zombies.

Aufbau: Starte mit Horde auf „2“ und mit *Labor* und *Heilmittel* vorbereitet und im Spiel. Füge deinem Nachziehstapel 2 zusätzliche Zombies hinzu.

5B) HEILMITTEL ERFORSCHEN (KURZ)

Einige sind immun gegen den Zombie-Virus! Die Professorin sucht ein Gegenmittel, aber sie braucht eure Hilfe!

Ziel: Beende den Spielzug mit Horde auf „6“ oder weniger und habe mindestens 6 Mal medizinische Ausrüstung benutzt.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“ und einem erkundeten *Labor*.

Sonderregel: Ein Spieler kann seine Benutzung von medizinischer Ausrüstung für einen anderen Spieler zählen lassen.

5D) Das LETZTE GEFECHT (KURZ)

Die Professorin treibt die Produktion des Heilmittels an, doch eure Basis wurde vom Virus befallen. Ganz alleine müsst ihr gegen die Horden und damit auch eure alten Freunde kämpfen! Haltet durch, bis das Heilmittel kommt!

Ziel: Beende den Spielzug mit Horde auf „6“ oder höher.

Aufbau: Starte mit Horde auf „1“. Starte mit 1 Zombiekarte in deinem Nachziehstapel (unabhängig von der Spieleranzahl).

Sonderregel: Karten *Überlebender* gelten als 1er-Zombiekarten; sie starten im Nachziehstapel und kommen in den Zombiestapel, wenn sie getötet werden.

NACHSPIEL

Dank des Heilmittels ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Zombieplage beendet sein wird. Ihr werdet die Menschheit aus den Ruinen führen und eine neue und bessere Welt errichten. Ihr habt überlebt!