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

66 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 keine brennenden 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 anderen infizierten 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 während der Ereignisphase nicht mehr 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.

Viel Glück und versucht nicht zu sterben…

Credits

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