Neues Spielmaterial

3 Stanzbögen *(2 Güterzüge, 16 Gerüchte)*

1 Stickerbogen

Hinweis: Bevor du das erste Mal spielst, kannst du die beigefügten Sticker auf der B-Seite des Spielplans auf die 4 Felder kleben. Das sind **Haltestationen**. Notwendig ist dies aber nicht *(falls du ungern Spielpläne beklebst)* – es soll dir nur dabei helfen, dich an die Effekte zu erinnern.

Farmingdale University

Die Farm

„Lucky Strike"-Mine

Kernkraftwerk

So spielst du mit der Erweiterung *Güterzüge & Gerüchteküche*

Um die neuen Spielelemente dieser Erweiterung zu nutzen, musst du mindestens auf Level II spielen! Diese Erweiterung besteht aus 2 Modulen, die du unabhängig voneinander spielen kannst: *Modul 1: Güterzüge* und *Modul 2: Gerüchteküche*.

Modul 1: Güterzüge

WH-Cargo

Express-BV

Änderungen beim Spielaufbaul

Lege beide Züge mit ihrer orangenen *Abfahrt*-Seite in das *Stadtzentrum*.

Neue Spielregeln

Die beiden Güterzüge sind **Fahrzeuge**. Sie zählen als Spieler-Einheiten ohne Ansammlungslimit. Sie haben 2 Seiten: die **orangene *Abfahrt*-Seite** und die **blaue *Ankunft*-Seite**. Die **orangene** Seite gibt an, dass sich dieser Zug gerade **vom *Stadtzentrum* weg** (Richtung Start-Felder) bewegt. Die **blaue** Seite gibt an, dass sich dieser Zug gerade **zum *Stadtzentrum* hin** (weg von den Start-Feldern) bewegt. Güterzüge können je 2 mögliche ***Passagiere befördern*** (siehe unten). Güterzüge können *Ordnung schaffen*.

Ein Zed, der ein Feld mit Güterzug verlässt, um sich Richtung *Stadtzentrum* zu bewegen (siehe Regel 4.4) zerstört und entfernt als Goodbye-Effekt den Güterzug.

Zugbewegung

Die Güterzüge können sich **nur** auf den für sie vorgesehenen Wegen bewegen. Der ***WH-Cargo***-Zug kann sich nur auf dem **Wald-Weg** und dem **Highway-Weg** bewegen, der ***Express-BV***-Zug kann sich nur auf dem **Berg-Weg** und dem **Vorstadt-Weg** bewegen. Um einen Zug zu bewegen, musst du entweder in der *Aktionsphase* **1 Aktion *Bewegung*** verwenden oder in der *PRFN-Phase* **1 Flüchtlingsbewegung** für ihn ausgeben. Dann bewegt sich der gewählte Güterzug entlang einer seiner möglichen Wege, so weit du möchtest, bzw. so weit du kannst (siehe *Beschränkungen*) – aber **immer** nur in die Richtung, die seine aktuelle Seite vorgibt!

Du kannst einen Zug

a) von der **orangenen** auf die **blaue** Seite drehen,
...., wenn er **nicht** im *Stadtzentrum* oder auf einem *Zeds-kontrollierten* Feld steht, ...

b) von der **blauen** auf die **orangene** Seite drehen, ...
..., automatisch und gratis, wenn er das *Stadtzentrum* betritt, ...

..., und/oder indem du in der Aktionsphase **1 Aktion** verwendest, oder in der PRFN-Phase **1 Flüchtlingsbewegung** für ihn ausgibst.

Immer, wenn ein Güterzug auf seiner **orangenen *Abfahrt*-Seite** an einer **Haltestation** seine *Bewegung* **beendet**, bekommst du sofort einen **Bonus**:

- **Farmingdale University:** *Verringere um 4.*
- **Die Farm:** *Erhalte +3 Nachschub.*
- **„Lucky Strike"-Mine:** *Erhalte +2 Munition.*
- **Kernkraftwerk:** *Erhalte 2 zusätzliche Aktionen auf der Aktionsleiste.*

Beschränkungen

Grundsätzlich bewegt sich ein Güterzug soweit du möchtest auf seinem Weg. Dennoch musst du bei der *Bewegung* mit einem Güterzug folgendes beachten:

- Betrittst du ein Feld mit Zeds, musst du deine *Bewegung* dort beenden.
- Solange Zeds auf seinem Feld sind, kann ein Güterzug weder gedreht noch bewegt werden.
- Du kannst ein Feld mit dem *Kein Eintritt*-Marker nicht betreten.
- Du musst **nicht** auf Feldern mit Chaosmarker anhalten.
- Du musst den Effekt von *Zerstörte Brücke* beachten, darfst aber den Effekt von *Fährschiff* ignorieren.
- Betrittst du das *Stadtzentrum*, musst du deine *Bewegung* dort beenden, und alle Passagiere müssen aussteigen.

Passagiere befördern

Du darfst mit einem Güterzug Passagiere befördern, die auf seinem Feld stehen. Entweder **2 Spieler-Einheiten** (aber nicht andere Fahrzeuge, Fahrer oder die Nationalgarde) ODER **1 Flüchtling**. Dabei müssen die Passagiere immer von Anfang bis Ende der *Bewegung* mitreisen. Sie können nicht mitten in der *Bewegung* „aussteigen" und nicht mitten in der *Bewegung* „einsteigen".

- Spieler-Einheiten steigen **gratis** im Zug ein.
- Um 1 Flüchtling einsteigen zu lassen, musst du in der *Aktionsphase* **1 Aktion** verwenden, oder in der *PRFN-Phase* **1 Flüchtlingsbewegung** für ihn ausgeben.

Güterzüge im Kampf

Ein Güterzug auf einem Feld gibt einen **kumulativen** Verteidigungsvorteil von .

Du erhältst diesen Vorteil also immer zusätzlich – unabhängig davon, ob das Feld bereits einen Verteidigungsvorteil hat (das bricht mit der Regel aus dem Grundspiel, dass immer nur der beste Vorteil zählt). Züge können sich nie mit zurückziehen oder zurückweichen.

Modul 2: Gerüchteküche

Änderungen beim Spielaufbaul

Mische alle Gerüchte verdeckt (also mit der Seite ohne Text nach oben). Dann lege sie als losen Stapel bereit.

Neue Spielregeln

Immer wenn ein Flüchtling ins Flüchtlingslager gelegt wird, ziehe 1 Gerücht – achte dabei darauf, dass du **nicht** siehst, was die Vorderseite zeigt. Dann **ziehe 1 Storykarte** und lege das Gerücht - weiterhin verdeckt – auf das Feld des **Handlungsortes** mit dem stärksten Zed/Zeds-Mob, bei dem noch kein Gerücht liegt (Gleichstand: deine Wahl). Gibt es dort kein solches Feld oder ist es das Start-Feld, legst du **kein** Gerücht.

Gerüchte entdecken

Betritt ein **Held, heldenhafter Zivilist** oder **besonderer Zivilist** (außer: Flüchtlinge; im Grundspiel ist das nur der *Red-Diamond-Sicherheitsdienst*) ein Feld mit Gerücht, darfst du entweder **1 Aktion verwenden**, um das Gerücht **aufzudecken**, oder du **wartest**. Du kannst ein Gerücht nur aufdecken, wenn auf dem Feld kein Chaosmarker liegt.

Hinweis: Güterzüge, die Nationalgarde, Anti-Einheiten und normale Zivilisten können also keine Gerüchte entdecken.

Warten: Wartest du, wird das Gerücht automatisch und gratis zu **Beginn** der *Aktionsphase* der **nächsten** Runde **aufgedeckt** (wenn dort noch die Einheit steht, die das kann).

Effekte der Gerüchte

Gerüchte gibt es in 3 Sorten: Ⓐ Anlegen, Ⓟ Platzieren und Ⓢ Sichern. Je nach Sorte passiert etwas anderes, wenn du sie aufdeckst.

Ⓐ *Anlegen*

Das Gerücht ist ein Gegenstand, der an die Einheit angelegt wird, die ihn aufgedeckt hat. Dieser Gegenstand kann gratis an eine andere Einheit auf dem selben Feld weitergegeben werden.

DARPA-Kampfanzug

Diese Einheit fügt in jedem Nahkampf +2 Treffer zu und ist ***Hartnäckig***: Jedes Mal, wenn du ihr Treffer zufügst, ⚀ 1x pro Treffer: ⚅/⚄/⚃ = Treffer abgewehrt.

Hinweis: War die Einheit schon Hartnäckig, darf sie nun für jeden Treffer 2x würfeln, um ihn abzuwehren.

Pulsierender grüner Kristall

Spezialaktion (1x pro Runde): Diese Einheit erhält 1 Aktion, die du nur für sie verwenden darfst.

Mystisches Amulett

Spezialaktion (1x pro Runde): Drehe 1 Würfel, nachdem du ihn geworfen hast, auf ⚅.

Zeds-Sirene

Als Aktion: Wähle 1 Zed auf einem angrenzenden Feld, dann ⚀⚀: **Ist das Ergebnis größer oder gleich der Stärke des Zed?** Der Zed muss sich zurückziehen. Zusätzlich bei Pasch: Der Zed wird getötet.

Ⓟ *Platzieren*

Das Gerücht ist ein Ort. Lege es wie beim Gerücht angegeben auf das entsprechende Feld. Dort bleibt es, bis zum Ende des Spiels

Uralter Friedhof

Beim Aufdecken: Platziere auf ein Feld ohne Namen deiner Wahl. **Effekt:** Verlässt ein Zed dieses Feld, füge ihm 2 Treffer zu.

Amt für Waffenkontrolle

Beim Aufdecken: Platziere im *Stadtzentrum*. **Effekt:** Beim *Suchen* auf einem Stadt-Feld, erhalte bei ⚀/⚁ +1 Munition.

Geheimer Luftwaffenstützpunkt

Beim Aufdecken: Platziere auf ein #1-Feld deiner Wahl. **Effekt:** Befindet sich am Ende der *Aktionsphase* eine Spieler-Einheit auf diesem Feld, erhalte entweder 1 gratis Aktion *Heilung* für eine Einheit deiner Wahl **ODER** 1 gratis Aktion *Forschung* **ODER** sofort noch 1 Aktion auf der Aktionsleiste (die du jetzt noch verwenden musst).

Tall-Mart Vertriebszentrum

Beim Aufdecken: Platziere auf diesem oder einem angrenzenden Feld (außer: Start-Feld). Effekt: Dieses Feld ist jetzt ein *Feld mit Namen*. Befindet sich in der *Organisationsphase* eine Spieler-Einheit auf diesem Feld, erhalte +2 Nachschub **ODER** +1 Munition.

Ⓢ *Sichern*

Das Gerücht funktioniert wie eine *Behalten*-Storykarte. Du darfst es wie angegeben einsetzen. Dann kommt es zurück in die Schachtel.

Dr. Marteuses Tagebuch

Spiele dieses Gerücht in der *Aktionsphase*, um 1 Super-Zed deiner Wahl zurück in den Beutel zu werfen ▱ und wähle 1 nicht verwendete Forschungskarte aus der Schachtel und lege sie als oberste Karte auf den Ablagestapel der Forschungskarten; erhalte ihren Effekt!

Riesen-Baumarkt

Spiele dieses Gerücht zu einem Zeitpunkt deiner Wahl, um +7 Nachschub zu erhalten.

Hilfe kommt an!

Spiele dieses Gerücht in der Aktionsphase, um 1 neuen Helden/heldenhaften Zivilisten von den verfügbaren zu wählen, der nun im Spiel ist. Lege ihn ins *Stadtzentrum* oder auf ein Start-Feld deiner Wahl.

Waffenschrank der Polizei

Spiele dieses Gerücht zu einem Zeitpunkt deiner Wahl, um +5 Munition zu erhalten.

Gerüchte unseres Untergangs

Spiele dieses Gerücht in der *Aktionsphase*, um 2 Einheiten deiner Wahl aus dem Friedhof mit der „reduzierte Stärke"-Seite in das *Stadtzentrum* zu legen.

Das rote Telefon

Spiele dieses Gerücht in der *Aktionsphase*, um einen Napalm-Angriff auf ein oberirdisches Feld deiner Wahl zu starten. Lege den *Kein Eintritt*-Marker auf das Feld und töte jede Einheit/Zed/Plünderer auf diesem und (optional:) 1 angrenzenden Feld (außer: Start-Feld; Rettungswürfe finden statt). Lege auf jedes angezielte Feld 1 Chaosmarker.

Abschlussarbeit: Was haben wir gelernt?

Spiele dieses Gerücht in der Aktionsphase, um 3 *Behalten*-Karten deiner Wahl aus dem Ablagestapel der Storykarten zu erhalten. Du kannst sie erneut einsetzen.

Kampfplan Code: Schwarz

Spiele dieses Gerücht in der *Aktionsphase*, um +2 Munition und +1 Nachschub zu erhalten. In dieser Runde darf eine Einheit für ihre Aktion *Fernkampf* die Stärke aller Einheiten auf ihrem Feld addieren. Nur Einheiten, die selbst einen *Fernkampf* durchführen könnten, können hier beitragen. Dann drehe diesen Marker auf den Kopf, um anzuzeigen, dass du dieses Gerücht ein zweites Mal spielen kannst.

Impressum

Autor: Hermann Luttmann
Überarbeitung: Alan Emrich
Spielentwicklung: Petra Schlunk
Illustrationen: Tim Allen, Clark Miller
Texte: David Spangler
Grafikdesign: Noelle Le Bienvenu, Chris Magoun, Barry Pike III

Deutsche Version: Benjamin Schönheiter
Grafikdesign deutsche Version: Anja Pittner, atelier198
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

© 2019 Frosted Games
Matthias Nagy
Sieglindestr. 7
12159 Berlin, Deutschland
unter der Lizenz von
Victory Point Games, LLC.

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.