## Hintergrundgeschichte

Farmingdale ist unter besonderem Druck – eine neue Welle von Zeds ist über die Stadt hereingebrochen und die Bewegungen der Zeds sind bisher unbekannt. Angst und Panik breiten sich aus. Inmitten dieser Hysterie schreibt das Leben hier ein paar neue Geschichte, die es zu entdecken gilt. „Die sollen sich mal nicht so haben, diese Luschis im Rathaus!", denkt sich Betty nur und bindet sich ihr rotes Bandana um. „Diese Zeds sind einfach noch nie richtig vermöbelt worden." Ob das gut geht? Aber Betty ist entschlossen und zäh und eine Ein-Frau-Armee ...

## Neues Spielmaterial

1 neue Protagonisten-Karte (1 Held: „Springminen"-Betty)

1 Stanzbogen (1 Held, 4 normale Zeds, 1 Treffermarker, 1 Marker Erinnerung)

9 neue Ereigniskarten

4 neue Storykarten

## So spielst du mit der Erweiterung *Zeds und Zunder*

Füge die Karten und die Marker dieser Erweiterung einfach deinem Spiel hinzu. Die neuen normalen Zeds werden ebenso einfach bei Spielaufbau mit in den Beutel der der normalen Zeds gegeben. Es gibt dabei nichts zu beachten.

### Neue Spielregeln

Die neuen Ereigniskarten haben 3 neue Aktivierungsmöglichkeiten in der Zeds-Phase:

**+ 1 anderer:** Nachdem du alle regulären Aktivierungen abgehandelt hast, aktivierst du 1 weiteren Weg deiner Wahl, der in dieser Zeds-Phase nicht bereits aktiviert wurde.

**Nur auf/von Start-Feldern:** Du aktivierst keine ganzen Wege, sondern nur die Zeds, dich sich auf Start-Feldern befinden. Die Zeds bewegen sich nur von den Start-Feldern weg – auf leere Start-Felder werden keine neuen Zeds gelegt.

**Wenigste Zeds x2:** Überprüfe, auf welchem Weg sich momentan die wenigsten Zeds befinden. Aktiviere diesen Weg 2x (du überprüfst nicht nach jeder Aktivierung, sondern nur zu Beginn der Phase).

## Farmingdale-Dossier, Appendix 2

Das FBI, *Sondersektion Farmingdale*, unter Leitung von Special *Agent Wright*, hat beschlossen Ihnen Zugriff auf einen weiteren Eintrag des *Farmingdale-Dossiers* zu geben. Schutzstufe: **Vertraulich** nicht aufgehoben. Anstieg lokaler Zed-Aktivität registriert. Oberste Vorsicht ist geboten.

## 2. Spieler-Einheiten

## Helden

### „Springminen"-Betty

***Rücksichtlos***

Der Nahkampf mit Betty ist sehr außergewöhnlich. Je nachdem ob sie volle oder reduzierte Stärke hat, verändert sich die Kampfspalte, die du anwendest. Achtung: Es heißt hier ausdrücklich Kampfspalte – nicht Start-Spalte – denn für Betty sind jegliche Spaltenbewegungen ohne Effekt (da diese auf die Start-Spalte angewendet werden!). Andere Effekte (die mehr Würfel geben, das Ergebnis der Würfel ändern etc.) kannst du aber immer noch verwenden.

***Kopflos***

Es spielt keine Rolle, ob du mit ihr der Angreifer oder der Verteidiger bist: Gewinnst du einen Nahkampf, bewegst du dich sofort weiter. Das ist nicht optional! Du machst das so lange, bis du den Nahkampf verlierst oder ein Feld ohne Zeds betrittst. Muss sie sich weiterbewegen, muss sie sich dabei ebenfalls **nicht** an die Effekte von Zerstörte *Brücke, Fährschiff* oder einem Feld mit Chaosmarker halten (außer sie würde dort ihre *Bewegung* beenden)!

Allerdings musst du beachten: Jeder Nahkampf erhöht 💀 um 1 – das kann also schnell gefährlich werden.


## 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:**
**Deutsche Texte:** Peer Lagerpusch, Moritz Mehlem, Benjamin Schönheiter
**Grafikdesign deutsche Version:** Anja Pittner, atelier198
**Redaktion:** Benjamin Schönheiter
**Realisation:** Matthias Nagy

Mit besonderem Dank an: Lines J. Hutter (Lektorat), Sven Herrmann (Korrektorat)



© 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.