



**WINTER
DER TOTEN**

EIN SPIEL MIT DEM SCHICKSAL

SPIELZIEL

In *Winter der Toten* spielt man die Überlebenden der Zombie-Apokalypse, die gemeinsam in einer Kolonie ausharren, um den harten Winter zu überstehen. Obwohl alle Überlebenden ein gemeinsames Ziel verfolgen, hat jede Gruppe – kontrolliert von den verschiedenen Spielern – ein weiteres, geheimes Ziel. In den meisten Fällen beinhaltet dies, auch auf das gemeinsame Ziel der Kolonie hinzuwirken. Am Ende gewinnen nur die Spieler, die ihre geheimen Ziele erreicht haben. Das Spiel endet, wenn die Moral auf 0 fällt, der Rundenanzeiger bei 0 ankommt oder das gemeinsame Ziel erreicht wurde.

SPIELMATERIAL

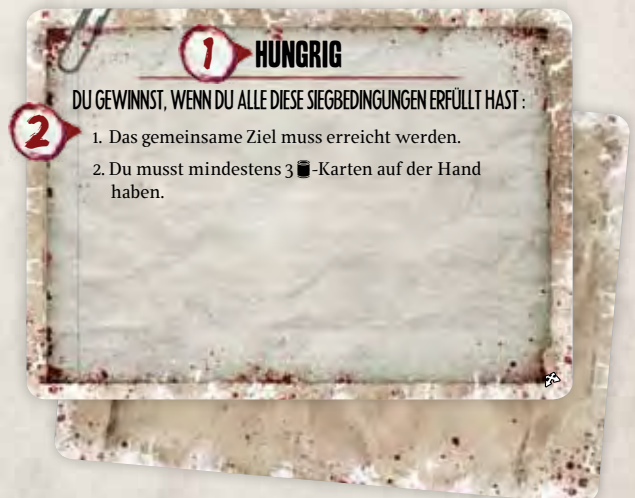
- 10 – Doppelseitige Gemeinsame Zielkarten
- 24 – Geheime Zielkarten
- 10 – Geheime Verrat-Zielkarten
- 10 – Geheime Zielkarten für Verbannte
- 30 – Karten für Überlebende
- 5 – Übersichtsbögen
- 1 – Startspielermarker
- 25 – Start-Objektkarten
- 20 – Objektkarten Polizeiwache
- 20 – Objektkarten Supermarkt
- 20 – Objektkarten Schule
- 20 – Objektkarten Tankstelle
- 20 – Objektkarten Bücherei
- 20 – Objektkarten Krankenhaus
- 20 – Krisenkarten
- 80 – Schicksalskarten
- 25 – Wundenmarker
- 20 – Marker für hilflose Überlebende
- 20 – Nahrungsmarker
- 20 – Geräuschmarker
- 20 – Barrikadenmarker
- 6 – Hungermarker
- 2 – Anzeigemarker
- 30 – Zombiefiguren
- 20 – Zombiemarker (falls die Figuren nicht ausreichen)
- 30 – Figuren für Überlebende
- 60 – Plastikstandfüße für die Figuren
- 1 – Koloniespielplan
- 6 – Standortkarten
- 1 – Spielregel
- 30 – Aktionswürfel
- 1 – Infektionswürfel

GEMEINSAME ZIELKARTEN




1. **Name:** Dies ist der Name des gemeinsamen Ziels.
2. **Aufbau:** So wird in diesem Szenario der Spielplan aufgebaut.
3. **Aufgaben:** Zum Erreichen des gemeinsamen Ziels müssen diese Aufgaben erfüllt werden.
4. **Zeit:** Ungefähr so lange wird es dauern, bis das gemeinsame Ziel erreicht ist (kurz: 45–90 min; mittel: 90–120 min; lang: 120–210 min).

GEHEIME ZIELKARTEN



1. **Name:** Dies ist der Name des geheimen Ziels.
2. **Siegbedingungen:** Der Besitzer der Karte muss bei Spielende alle diese Bedingungen erfüllen, um das Spiel zu gewinnen.

 **Hinweis:** Alle Karten aus *Winter der Toten* sind in der rechten unteren Ecke mit dem nebenstehenden Symbol markiert, um sich von Spielmaterial aus kommenden Erweiterungen zu unterscheiden.

KARTEN FÜR ÜBERLEBENDE



- Name:** Dies ist der Name des Überlebenden.
- Beruf:** Diesen Beruf hat der Überlebende vor der Zombie-Apokalypse ausgeübt (hat keine Auswirkung auf das Spiel).
- Einflusswert:** Die Position des Überlebenden in der Hierarchie der Kolonie.
- Angriffswert:** So effektiv ist der Überlebende im Kampf.
- Durchsuchungswert:** So gut ist der Überlebende im Finden von Objekten.
- Fähigkeits-Standort:** An diesem Standort muss der Überlebende sein, um seine Spezialfähigkeit einsetzen zu können.
- Fähigkeit:** Die einzigartige Spezialfähigkeit des Überlebenden.

OBJEKTKARTEN

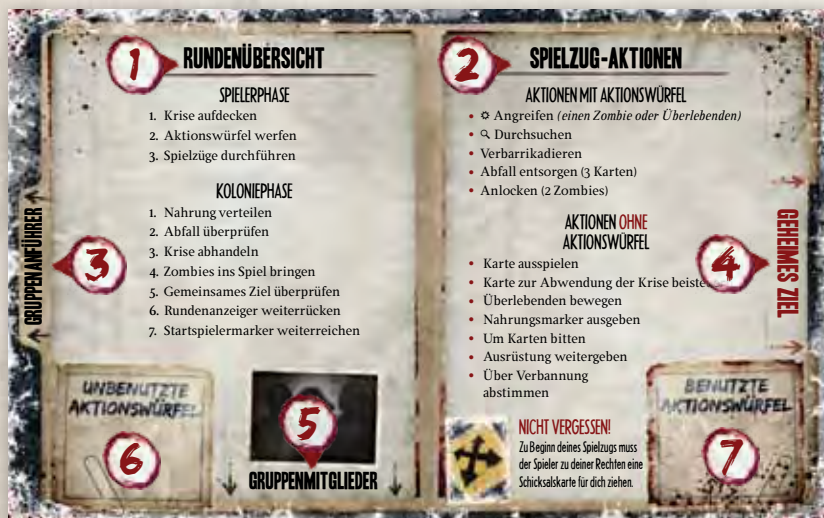


- Name:** Dies ist die Bezeichnung des Objekts.
- Symbol:** Dies gibt an, zu welcher der 7 Arten von Objekten die Karte gehört.
- Fähigkeit:** Der Effekt der Karte beim Ausspielen.
- Standort:** Dies bestimmt, in welchem Stapel das Objekt bei Spielbeginn liegt.

SYMBOLE DER OBJEKTARTEN



ÜBERSICHTSBOGEN



- Rundenübersicht:** Die genaue Abfolge der Ereignisse einer Spielrunde.
- Spielzug-Aktionen:** Eine Auflistung aller möglichen Aktionen, die man in seinem Spielzug ausführen kann.
- Gruppenanführer:** Hierhin wird der Gruppenanführer des Spielers gelegt (offen).
- Geheimes Ziel:** Hierhin wird das geheime Ziel des Spielers gelegt (verdeckt).
- Gruppenmitglieder:** Hierhin werden alle anderen Überlebenden des Spielers gelegt.
- Pool für unbenutzte Aktionswürfel:** Nach dem Würfeln kommen die Aktionswürfel auf dieses Feld.
- Pool für benutzte Aktionswürfel:** Ausgegebene Aktionswürfel kommen auf dieses Feld.

KRISENKARTEN



- Name:** Dies ist der Name der Krise.
- Abwenden:** Hier steht, welche Art von Objekt die Spieler beisteuern müssen, um den Effekt der Krise abzuwenden. Ein Schrägstrich zwischen zwei Symbolen bedeutet, dass beide Objektarten beigesteuert werden dürfen.
- Effekt:** Das passiert, wenn die Krise nicht abgewendet wird.
- Optional:** Diese Objekte können zusätzlich zu den benötigten Objekten beigesteuert werden, um den angegebenen Effekt auszulösen.

SCHICKSALSKARTEN



- Name:** Dies ist der Name der Schicksalskarte.
 - Auslöser:** Der kursive Text ist der Auslöser der Karte. Erst wenn er eintritt, wird der Effekt der Karte ausgeführt.
 - Wahlmöglichkeiten:** Beim Eintreten des Karteneffekts muss sich der aktive Spieler für eine dieser Möglichkeiten entscheiden.
- Hinweis: Einige Schicksalskarten, markiert mit dem [Icon]-Symbol, befassen sich mit Themen wie Mord, Kannibalismus und Gewalt gegen Kinder. Bei Bedarf können sie vor Spielbeginn aussortiert werden.*

SONSTIGES SPIELMATERIAL



Startspielermarker: Dieser Marker bezeichnet den Startspieler. Er kommt in der aktuellen Spielrunde als Erster zum Zug und entscheidet bei Gleichstand.



Barrikadenmarker: Diese Marker werden benutzt, um Eingänge zu versperren.



Marker für hilflose Überlebende: Diese Marker stellen Überlebende dar, die zu jung oder zu alt sind, um einen aktiven Beitrag zur Kolonie zu leisten. Trotzdem benötigen sie Platz und Nahrung.



Wundenmarker: Diese Marker sind doppelseitig bedruckt. Die eine Seite zeigt eine normale Wunde, die andere eine Erfrierung.



Nahrungsmarker: Diese Marker gelangen durch verschiedene Spieleffekte in den Nahrungsvorrat oder werden daraus entfernt.



Geräuschmarker: Diese Marker werden auf Standorte gelegt, um anzuzeigen, dass dort Geräusche gemacht wurden.



Infektionswürfel: Verschiedene Spielsituationen verlangen einen Wurf dieses Würfels. Er entscheidet, ob ein Überlebender verletzt oder gebissen wird.



Überlebende- und Zombiefiguren: Diese Figuren stellen die Überlebenden und Zombies auf dem Spielplan dar. Sie werden in die beigegefügte Plastikstandfüße gesteckt.



Aktionswürfel: Diese Würfel werden in jeder Spielrunde geworfen und für bestimmte Arten von Aktionen genutzt.



Hungermarker: Diese Marker kommen in den Nahrungsvorrat, wenn nicht genug Nahrung für die ganze Kolonie vorhanden ist.

SPIELPLAN:

Der Spielplan besteht aus 7 verschiedenen Standorten. Einer davon wird durch den Koloniespielplan dargestellt, die anderen 6 durch Standortkarten.



KOLONIESPIELPLAN

1. **Name**
2. **Eingänge:** Die Eingänge zur Kolonie sind durchnummeriert. Ins Spiel kommende Zombies werden der Reihe nach auf die Eingänge gesetzt.
3. **Eingangsfelder:** Auf diese Felder können Zombies oder Barrikaden gesetzt werden.
4. **Felder für Überlebende:** Auf diese Felder können Überlebende gesetzt werden.
5. **Moralleiste:** Diese Leiste gibt die in der Kolonie vorherrschende Stimmung wider. Die Moral sinkt, wenn ein Überlebender stirbt, zu viele Karten im Abfallstapel liegen, die Nahrung knapp ist oder eine bestimmte Krisen- oder Schicksalskarte es verlangt.
6. **Rundenleiste:** Diese Leiste gibt an, wie viele Spielrunden noch übrig sind.
7. **Nahrungsvorrat:** Diverse Spieleffekte führen dazu, dass Nahrungsmarker auf dieses Feld gelegt werden.
8. **Gemeinsames Ziel:** Hierhin wird die gemeinsame Zielkarte gelegt.
9. **Abfallstapel:** Auf diesen Stapel kommen alle ausgespielten Karten.
10. **Krisenstapel:** Hierhin kommt der Krisenstapel.
11. **Krisen-Abwendung:** Hierhin kommen alle Karten, die zur Abwendung der aktuellen Krise beigesteuert werden.

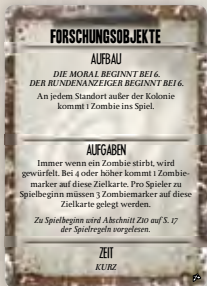
STANDORTKARTEN

1. **Name:** Dies ist die Bezeichnung des Standorts.
2. **Felder für Überlebende:** Auf diese Felder können Überlebende gesetzt werden.
3. **Eingangsfelder:** Auf diese Felder können Zombies und Barrikaden gesetzt werden.
4. **Objektstapel:** Beim Durchsuchen des Standorts zieht man von diesem Stapel.
5. **Geräusche:** Hierhin werden Geräuschmarker gelegt. Pro Runde dürfen maximal 4 Geräuschmarker an einen Standort gelegt werden.
6. **Objektsymbole:** Dies gibt an, welche Objekte man beim Durchsuchen des Standortes am wahrscheinlichsten findet (von links nach rechts).



SPIELAUFBAU

1. Der Koloniespielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die 6 Standortkarten werden um den Plan herum angeordnet.
2. Jeder Spieler nimmt sich einen Übersichtsbogen.
3. Die Spieler einigen sich auf ein gemeinsames Ziel oder wählen eines nach dem Zufallsprinzip aus.



Hinweis: Für die erste Partie empfiehlt sich das gemeinsame Ziel „Forschungsobjekte“.

Die gemeinsame Zielkarte kommt auf das entsprechende Feld des Koloniespielplans. Anschließend wird das Spiel, wie auf der Karte angegeben, aufgebaut (Zum Aufbauen der Zombies siehe *Zombies ins Spiel bringen* auf S. 13).

4. Alle geheimen Zielkarten (außer Verrat-Zielkarten und Zielkarten für Verbannte) werden gemischt. Dann legt man 2 Karten pro Spieler verdeckt beiseite; die restlichen kommen in die Spielschachtel zurück. Anschließend werden die geheimen Verrat-Zielkarten gemischt; eine davon kommt auf den Stapel der zuvor beiseitegelegten Karten, die anderen werden in die Spielschachtel zurückgelegt. Dann mischt man alle beiseitegelegten geheimen Zielkarten und teilt an jeden Spieler eine aus. Die restlichen kommen unbesehen in die Spielschachtel zurück. Unter keinen Umständen darf man seine geheime Zielkarte den anderen Spielern zeigen.
5. Die Krisenkarten werden gemischt und kommen auf das passende Feld des Koloniespielplans.
6. Alle Karten für Überlebende, Zielkarten für Verbannte sowie Schicksalskarten werden separat gemischt und neben den Spielbereich gelegt.



Hinweis: Einige Schicksalskarten, markiert mit nebenstehendem Symbol, befassen sich mit Themen wie Mord, Kannibalismus und Gewalt gegen Kinder. Bei Bedarf können sie vor Spielbeginn aussortiert werden.

7. Dann mischt man alle Startkarten und teilt jedem Spieler 5 davon aus. Sollten Karten übrig bleiben, kommen sie in die Spielschachtel zurück.
8. Alle übrigen Objektkarten werden nach Standorten sortiert, gemischt und auf die zugehörigen Standortkarten gelegt.

6

9. Jedem Spieler werden 4 Karten für Überlebende ausgeteilt. Man wählt 2, die man behalten will, und legt die anderen beiden auf den Stapel zurück. Anschließend wird der Stapel neu gemischt.
10. Jeder Spieler macht 1 seiner 2 Überlebenden zum Gruppenanführer, indem er dessen Karte links neben seinen Übersichtsbogen legt.
11. Die Karte des anderen Überlebende wird unterhalb des Übersichtsbogens gelegt.
12. Dann werden die passenden Figuren für Überlebende in die Kolonie gesetzt.

ÜBERLEBENDE IN DIE KOLONIE SETZEN



Figuren für Überlebende werden auf die gestrichelten Kreise im Bereich „Koloniebewohner“ des Koloniespielplans gesetzt.

13. Alle anderen Figuren und Marker werden sortiert und griffbereit gehalten.
14. Der Spieler, dessen Gruppenanführer den höchsten Einflusswert hat, bekommt den Startspielermarker und ist als Erster an der Reihe.

„Eines muss man der Endzeit lassen – es wird nie langweilig. Kaum hat man sich an die neue Normalität gewöhnt, wird alles wieder anders. Kein Tag ist wie der vorherige.“

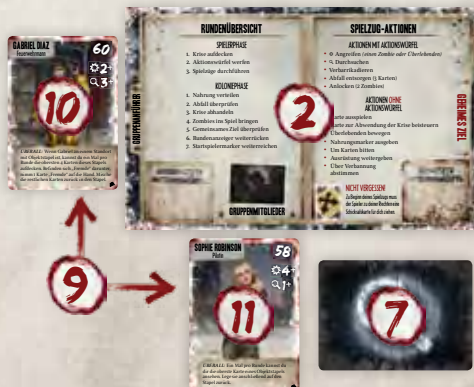
Loretta Clay



AUFBAU MIT 3 SPIELERN



Hinweis: Der blaue Marker zeigt die Moral an, der rote die Anzahl der verstrichenen Runden.



RUNDENABLAUF

Winter der Toten wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 2 Phasen, die in einer feststehenden Reihenfolge abgehandelt werden.

1. **Spielephase**
2. **Koloniephase**

SPIELERPHASE

In der Spielerphase handelt man die folgenden 3 Schritte der Reihe nach ab.

1. **Krise aufdecken:** Die oberste Karte des Krisenstapels wird aufgedeckt. Ihr Effekt tritt in der Koloniephase ein, sofern er bis dahin nicht abgewendet wurde. Zum Abwenden einer Krise müssen die Spieler Karten eines bestimmten Typs beisteuern.
2. **Aktionswürfel werfen:** Zuerst werden alle Würfel aus den Pools für benutzte und unbenutzte Aktionswürfel entfernt. Dann bekommt jeder Spieler 1 Aktionswürfel plus 1 weiteren für jeden von ihm kontrollierten Überlebenden (bei Spielbeginn hat also jeder 3 Aktionswürfel). Jeder Spieler muss all seine Aktionswürfel werfen und mit der gewürfelten Augenzahl nach oben in seinen Pool für unbenutzte Aktionswürfel legen. Obwohl man für jeden Überlebenden 1 Aktionswürfel bekommt, gehört ein Würfel nicht einem bestimmten Überlebenden, sondern immer der ganzen Gruppe eines Spielers. Man kann also auch mehrere Aktionswürfel für ein und denselben Überlebenden verwenden.
3. **Spielzüge durchführen:** Beginnend mit dem Startspieler kommen jetzt alle Spieler, einer nach dem anderen, an die Reihe. Zu Beginn eines Spielzugs zieht der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers eine Schicksalskarte (und führt deren Effekte aus, sobald der Auslöser der Karte innerhalb des Spielzugs eintritt). Im Laufe eines Spielzugs kann man verschiedene Aktionen ausführen. Sobald man fertig ist, d.h. keine weiteren Aktionen ausführen will oder kann, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Auf diese Weise wird weitergespielt, bis jeder Spieler ein Mal am Zug war. Dann endet die Spielerphase und die Koloniephase beginnt.

SPIELZUG-AKTIONEN

Für manche Aktionen muss man Aktionswürfel ausgeben, für andere nicht. Einen Aktionswürfel gibt man aus, indem man ihn aus seinem Pool für unbenutzte Aktionswürfel herausnimmt und in den Pool für benutzte Aktionswürfel legt. Manche Aktionen setzen eine bestimmte Augenzahl voraus, die man im vorherigen Schritt „Aktionswürfel werfen“ erzielt haben muss.



Aktionen mit Aktionswürfel

- **Angreifen:** Um anzugreifen, wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel aus, dessen Augenzahl gleich oder höher dem Angriffswert des Überlebenden ist. Dann darf man das Ziel des Angriffs bestimmen. Dies kann entweder ein Zombie oder ein anderer Überlebender sein, der sich am selben Standort wie der Angreifer aufhält.

Fällt die Wahl auf einen Zombie, wird er getötet und vom Spielplan entfernt. Anschließend muss für den angreifenden Überlebenden der Infektionswürfel geworfen werden (siehe S. 11 und Beispiel auf S. 9).

Fällt die Wahl auf einen anderen Überlebenden, wirft man den ausgegebenen Aktionswürfel. Ist das Würfelergebnis gleich oder niedriger dem Angriffswert des gewählten Überlebenden, erleidet dieser 1 Wunde. Zudem zieht der angreifende Spieler eine zufällige Karte von der Hand des Spielers, der den angegriffenen Überlebenden kontrolliert (siehe Beispiel auf S. 9).

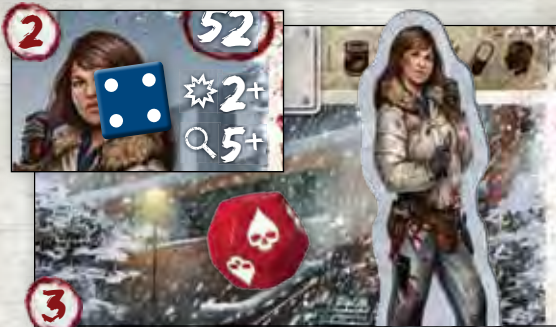
Hinweis: Beim Angriff auf einen anderen Überlebenden wird kein Infektionswürfel geworfen.



„Alle mal still sein! Habt ihr das gehört? Still sein, hab ich gesagt! Ja, da war es wieder. Wir kriegen Besuch. Wahrscheinlich haben sie gehört, wie wir den Truck durchwühlt haben. Ihr zwei sucht weiter, ich lenke sie ab und versuche ein paar von ihnen zu erledigen. Und wehe ihr findet nichts!“

Thomas Heart

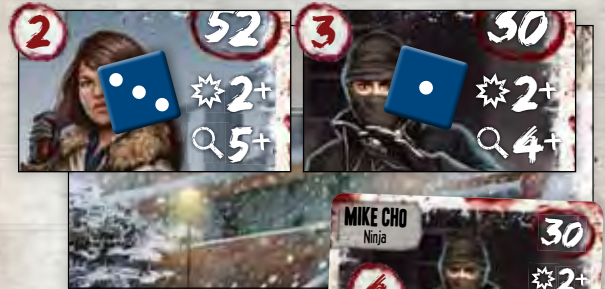
BEISPIEL: ZOMBIES ANGREIFEN



1. Spieler 1 kontrolliert die Überlebende Ashley Ross. Ashley ist in der Schule und Spieler 1 beschließt, sie einen Zombie an diesem Standort angreifen zu lassen.
2. Ashleys Angriffswert ist 2+. Spieler 1 muss also einen Aktionswürfel mit einer Augenzahl von 2 oder mehr ausgeben; er entscheidet sich für eine 4.
3. Der Zombie wird getötet und aus der Schule entfernt. Allerdings muss Spieler 1 jetzt den Infektionswürfel werfen.
4. Der Infektionswürfel zeigt eine Wunde, d. h. es kommt 1 Wundenmarker auf Ashleys Karte.



BEISPIEL: ÜBERLEBENDE ANGREIFEN



1. Ashley Ross ist zurück in der Schule und Spieler 1 lässt sie Mike Cho, einen Überlebenden von Spieler 2, angreifen.
2. Ashleys Angriffswert ist 2+. Spieler 1 muss also einen Aktionswürfel mit einer Augenzahl 2 oder mehr ausgeben; er entscheidet sich für eine 3.
3. Dann wirft Spieler 1 den ausgegebenen Angriffswürfel. Das Ergebnis ist 1, also weniger als Mikes Angriffswert von 2+.
4. Spieler 2 muss einen Wundenmarker auf Mike Chos Karte legen. Dann zieht Spieler 1 eine zufällige Handkarte von Spieler 2. Den Infektionswürfel muss Spieler 1 NICHT werfen (da er einen Überlebenden und keinen Zombie angegriffen hat).



Ein Überlebender kann auch mehrmals pro Spielzug angreifen, allerdings muss er jedes Mal erneut einen Aktionswürfel (dessen Augenzahl gleich oder höher seinem Angriffswert ist) dafür ausgeben. Die Überlebenden eines Spielers dürfen sich nicht gegenseitig angreifen; ebenso sind Angriffe auf hilflose Überlebende untersagt.

- **Durchsuchen:** Jeder Standort (mit Ausnahme der Kolonie) kann durchsucht werden. Dazu wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel aus, dessen Augenzahl gleich oder höher dem Durchsuchungswert des Überlebenden ist. Dann darf man 1 Karte vom Objektstapel des aktuellen Standorts des Überlebenden ziehen. Man sieht sie an, nimmt sie

aber noch nicht auf die Hand. Im Anschluss gibt es folgende Möglichkeiten:

- Man nimmt die Karte auf die Hand und erklärt die Durchsuchungsaktion für beendet *oder*
- man sucht weiter; dies verursacht allerdings Geräusche, weshalb man einen Geräuschmarker auf ein leeres Geräuschfeld des Standorts legen muss. Dafür darf man eine weitere Karte ziehen und ansehen. Dies kann so oft wiederholt werden, bis alle Geräuschfelder mit Markern belegt sind.

Sobald man nicht mehr weitersuchen kann oder will, wählt man 1 der gezogenen Karten und nimmt sie auf die Hand. Die übrigen kommen unter den entsprechenden Objektstapel zurück. Ein Überlebender darf auch

BEISPIEL: STANDORTE DURCHSUCHEN



1. Spieler 1 kontrolliert den Überlebenden Forest Plum, der sich gerade an der Tankstelle aufhält. Da er Benzin benötigt, lässt Spieler 1 ihn die Tankstelle durchsuchen.
2. Forests Durchsuchungswert ist 5+. Spieler 1 muss also einen Aktionswürfel ausgeben, dessen Wert 5 oder höher ist; er entscheidet sich für eine 5.
3. Spieler 1 zieht die oberste Karte vom Objektstapel der Tankstelle: ein Feuerzeug.
4. In der Hoffnung, doch noch Benzin zu finden, sucht Spieler 1 weiter und macht dabei Geräusche. Er legt einen Geräuschmarker auf ein freies Geräuschfeld der Tankstellenkarte und zieht dann eine weitere Karte vom Objektstapel der Tankstelle: endlich, Benzin! Spieler 1 nimmt das Benzin auf die Hand und legt das Feuerzeug unter den Objektstapel der Tankstelle zurück.

mehrmals pro Spielzug einen Standort durchsuchen, allerdings muss er jedes Mal erneut einen Aktionswürfel (dessen Augenzahl gleich oder höher seinem Durchsuchungswert ist) dafür ausgeben (siehe Beispiel links).

- **Verbarrikadieren:** Um einen Eingang zu verbarrikadieren, wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl aus. Dann legt man einen Barrikadenmarker auf ein freies Eingangsfeld am Standort des gewählten Überlebenden.
- **Abfall entsorgen:** Hat man mindestens 1 Überlebenden in der Kolonie, kann man als Aktion Abfall entsorgen. Dazu gibt man einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl aus und entfernt die obersten 3 Karten des Abfallstapels aus dem Spiel.
- **Zombies anlocken:** Um Zombies anzulocken, wählt man einen seiner Überlebenden und gibt einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl aus. Dann darf man bis zu 2 Zombies von beliebigen Standorten auf beliebige freie Eingangsfelder am Standort des gewählten Überlebenden versetzen.
- **Spezialfähigkeit nutzen:** Die Spezialfähigkeiten mancher Überlebender erfordern ebenfalls das Ausgeben eines Aktionswürfels. In diesem Fall steht eine Zahl direkt vor dem Fähigkeitstext. Die Augenzahl des ausgegebenen Aktionswürfels muss gleich oder höher dieser Zahl sein. Sofern die Fähigkeit nichts Gegenteiliges besagt, kann sie auch mehrmals pro Spielzug ausgeführt werden. Allerdings muss man jedes Mal erneut einen Aktionswürfel mit der passenden Augenzahl dafür ausgeben.

Aktionen ohne Aktionswürfel

- **Karten ausspielen:** Man darf im eigenen Spielzug beliebig viele Handkarten ausspielen und anschließend auf den Abfallstapel legen. Nur Ereignis-Objektkarten kommen nicht dorthin, sondern werden direkt nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt.
- Nicht vergessen:* Beim Schritt „Abfall überprüfen“ sinkt die Moral der Kolonie für je 10 Karten im Abfallstapel um 1.
- Karten mit Ausrüstungsfähigkeiten legt man nicht auf den Abfallstapel, sondern weist sie einem seiner Überlebenden zu. Ab dann kann der Überlebende den auf der Karte angegebenen Effekt nutzen. Einmal ausgerüstet, kann die Karte nicht wieder abgelegt werden, es sei denn, sie wird zur Abwendung einer Krise beigesteuert oder weitergegeben. Stirbt ein Überlebender in der Kolonie, nimmt der kontrollierende Spieler dessen ausgerüstete Karten auf die Hand zurück. Ist er an einem anderen Standort gestorben, werden seine ausgerüsteten Karten in den Objektstapel des Standorts gemischt.

- **Karten zur Abwendung der Krise beisteuern:** Man darf beliebig viele Karten von der Hand und/oder den eigenen Überlebenden zur Abwendung der aktuellen Krise beisteuern. Handkarten werden immer verdeckt beigesteuert, sodass keiner sie sehen kann. Entspricht das Objektsymbol der beigesteuerten Karte dem Symbol (bzw. den Symbolen) der Krisenkarte, hilft sie beim Abwenden der Krise. Jede beigesteuerte Karte, die nicht über das passende Symbol verfügt, begünstigt das Eintreten des Kriseneffekts.

Hinweis: Manche Nahrungskarten geben beim Ausspielen mehrere Nahrungsmarker in den Nahrungsvorrat. Werden sie zur Abwendung einer Krise beigesteuert, zählen sie trotzdem nur als eine Karte.

- **Überlebende bewegen:** Man darf jeden seiner Überlebenden ein Mal pro Zug bewegen, d. h. an einen beliebigen Standort versetzen, der über ein freies Feld für Überlebende verfügt. Nach jeder Bewegung muss der Infektionswürfel geworfen werden.

Hinweis: Ist das Ergebnis des Infektionswürfels „Gebissen“, breitet sich die Infektion am neuen Standort des Überlebenden aus.

- **Nahrungsmarker ausgeben:** Man kann Nahrungsmarker aus dem Nahrungsvorrat ausgeben, um das Ergebnis eigener Aktionswürfel zu verbessern. Pro ausgegebenem Nahrungsmarker wird die Augenzahl 1 unbenutzten Aktionswürfels um 1 erhöht.



- **Um Karten bitten:** Man darf im eigenen Spielzug andere Spieler um 1 oder mehrere Objektkarten bitten. Diese können einwilligen und eine ihrer Handkarten zur Verfügung stellen. In dem Fall wird die Karte aufgedeckt und sofort ausgespielt. Sie kann nicht zur Abwendung der Krise beigesteuert werden.

- **Ausrüstung weitergeben:** Man kann im eigenen Spielzug eine Objektkarte, die ein eigener Überlebender ausgerüstet hat, an einen anderen Überlebenden am selben Standort weitergeben. Der ursprüngliche Besitzer legt die Karte ab und der Empfänger legt sie sofort an.

Hinweis: Ein Objekt, dessen Fähigkeit nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden kann und bereits benutzt wurde, kann durch Weitergabe an einen anderen Überlebenden kein zweites Mal eingesetzt werden.

- **Über Verbannung abstimmen:** Ein Mal pro Spielzug darf man einen anderen Spieler auswählen und zur Abstimmung über dessen Verbannung aufrufen. Daraufhin müssen alle Spieler gleichzeitig mit ja (Daumen hoch) oder nein (Daumen runter) stimmen. Es ist nicht erlaubt, sich selbst für die Verbannung vorzuschlagen. Nicht vergessen: Bei Gleichstand entscheidet immer der Startspieler. Das gilt auch an dieser Stelle (mehr dazu auf S. 14).

INFEKTIONSWÜRFEL



Sofort nachdem ein Überlebender den Standort gewechselt oder einen Zombie getötet hat, muss der kontrollierende Spieler durch einen Würfelwurf überprüfen, ob sich der Überlebende infiziert hat. Dabei gibt es folgende mögliche Effekte:

Effekte



Leerseite: Nichts passiert.



Wunde: Der Überlebende erleidet 1 Wunde.



Erfrierung: Der Überlebende erleidet 1 Erfrierung. Diese zählt wie eine Wunde. Der einzige Unterschied ist, dass zu Beginn eines Spielzugs jeder Überlebende des aktiven Spielers, der 1 oder mehr Erfrierungen hat, 1 weitere Wunde erleidet.



Gebissen: Der Überlebende stirbt und die Infektion breitet sich aus.

Ausbreitung der Infektion nach einem Biss

Stirbt ein Überlebender aufgrund des Würfelergebnisses „Gebissen“, befällt die Infektion den Überlebenden mit dem geringsten Einfluss, der sich am selben Standort aufhält. Immer wenn die Infektion einen weiteren Überlebenden befällt, hat dessen Spieler folgende Möglichkeiten:

- **Möglichkeit 1:** Den Überlebenden töten, um ein weiteres Ausbreiten der Infektion zu verhindern.
- **Möglichkeit 2:** Der Infektionswürfel wird noch einmal geworfen. Bei einer Leerseite wird der befallene Überlebende nicht getötet und die Infektion breitet sich nicht weiter aus. Bei einem anderen Ergebnis stirbt der befallene Überlebende und die Infektion breitet sich weiter aus. Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler Möglichkeit 1 wählt, bei Möglichkeit 2 die Leerseite würfelt oder alle Überlebenden am fraglichen Standort tot sind.

Nicht vergessen: Immer wenn ein Überlebender stirbt, sinkt die Moral der Kolonie um 1.

„Wuff, wuff!“ (Übersetzung: Er war vielleicht kein Actionheld, aber als Herrchen war er gar nicht so übel. Er wird mir fehlen.)

Sparky



SCHICKSALKARTEN ABHANDELN

Zu Beginn jedes Spielzugs zieht der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers eine Schicksalskarte. Er hält sie geheim und deckt sie erst auf, wenn ihr Auslöser eingetreten ist. Der Kartentext bezieht sich immer auf den aktiven Spieler, also denjenigen, der gerade am Zug ist. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt im Zug des aktiven Spielers der Auslöser eintritt, liest der Spieler, der die Karte gezogen hat, den kompletten Text laut vor. Bei den meisten Schicksalskarten gibt es zwei Wahlmöglichkeiten. Auch deren Texte werden komplett vorgelesen. Erst dann entscheidet sich der aktive Spieler für eine der beiden Möglichkeiten. Diese tritt sofort in Kraft; anschließend wird die Karte aus dem Spiel entfernt. Wenn die Karte nicht ausgelöst wurde, kommt sie unter den Schicksalsstapel zurück. Falls der aktive Spieler die Bedingungen einer Wahlmöglichkeit nicht erfüllen kann, muss er sich für die andere entscheiden.

Hinweis: Schicksalskarten, die durch eine Aktion des aktiven Spielers ausgelöst werden, treten immer erst nach Abschluss der Aktion in Kraft.

Hinweis: Wenn der Effekt einer Schicksalskarte den Spieler nach einer bestimmten Karte in einem Stapel suchen lässt, muss der Stapel anschließend neu gemischt werden.



KOLONIEPHASE

In der Koloniephase werden folgende 7 Schritte der Reihe nach abgehandelt.

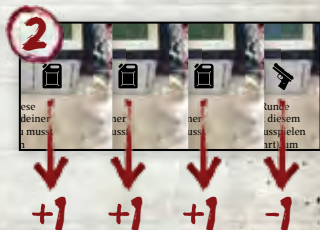
- Nahrung verteilen:** Pro 2 Überlebenden in der Kolonie (aufgerundet) wird 1 Nahrungsmarker aus dem Nahrungsvorrat entfernt. Nicht vergessen: Hilflöse Überlebende zählen dabei wie normale Überlebende.
Hinweis: Überlebende, die sich an anderen Standorten als der Kolonie aufhalten, zählen nicht hinzu. Man geht davon aus, dass sie selbst auf Nahrungssuche gehen und nicht aus dem Vorrat versorgt werden müssen.
Falls nicht genügend Nahrungsmarker vorhanden sind, führt man folgende Schritte der Reihe nach aus:
 - Es werden keine Nahrungsmarker entfernt.
 - Ein Hungermarker kommt in den Nahrungsvorrat.
 - Für jeden Hungermarker im Nahrungsvorrat sinkt die Moral um 1.
- Abfall überprüfen:** Es wird gezählt, wie viele Karten im Abfallstapel liegen. Pro 10 Karten (abgerundet) sinkt die Moral um 1.
- Krise abhandeln:** Man mischt alle Karten, die in der Spielerphase verdeckt zur Abwendung der Krise beigesteuert wurden, und deckt sie eine nach der anderen auf. Jede Objektkarte, deren Symbol dem Abwendungssymbol der Krisenkarte entspricht, gibt 1 Punkt; alle anderen Karten ziehen 1 Punkt ab. Wenn nach dem Aufdecken aller Karten das Endergebnis unter der Anzahl der nicht verbannten Spieler liegt, wird sofort der Misserfolg-Effekt ausgeführt. Ist das Endergebnis gleich oder höher der Anzahl der nicht verbannten Spieler, wurde die Krise erfolgreich abgewendet. Übersteigt das Ergebnis die Anzahl der nicht verbannten Spieler um 2 oder mehr, steigt außerdem die Moral der Kolonie um 1. Nach dem Ausführen der Krise werden alle beigesteuerten Karten aus dem Spiel entfernt (siehe Beispiel).
- Zombies ins Spiel bringen:** Pro 2 Überlebenden in der Kolonie (aufgerundet; hilflose Überlebende mit eingerechnet), kommt 1 Zombie in die Kolonie. An alle anderen Standorte kommt 1 Zombie pro anwesendem Überlebenden. Dann entfernt man einen Geräuschmarker nach dem anderen und wirft für jeden entfernten Marker 1 Aktionswürfel. Bei 3 oder weniger kommt an dem entsprechenden Standort ein weiterer Zombie ins Spiel (mehr dazu auf S. 13).
- Gemeinsames Ziel überprüfen:** Man überprüft, ob das gemeinsame Ziel der Kolonie erreicht wurde. Falls ja, endet das Spiel unverzüglich.

BEISPIEL: ABHANDLUNG EINER KRISE

1. In einer 3-Spieler-Partie wird die Krisenkarte „Benzin-knappheit“ aufgedeckt. Da kein Spieler in die Verbannung geschickt wurde, sind 3 Punkte erforderlich, um die Krise abzuwenden.



2. Zur Abwendung der Krise wurden vier Karten beigesteuert. Diese werden gemischt und aufgedeckt. Drei von ihnen haben ein Benzinsymbol, die vierte hat ein Waffensymbol. Jedes Benzinsymbol ist 1 Punkt wert. Da das Waffensymbol jedoch nicht auf der Krisenkarte abgebildet ist, zieht es 1 Punkt vom Gesamtwert ab. Das Endergebnis ist 2 – also weniger als die Anzahl der nicht verbannten Spieler. Die Krise konnte nicht abgewendet werden.



6. **Rundenanzeiger weiterrücken:** Der Rundenanzeiger wird auf der Rundenleiste um 1 abwärts gerückt. Sobald er die 0 erreicht, endet das Spiel.
7. **Startspielermarker weiterreichen:** Der Startspieler reicht den Startspielermarker nach rechts weiter. Dann beginnt eine neue Spielrunde wieder mit dem Aufdecken der Krisenkarte in der Spielerphase.



BEISPIEL: ZOMBIES INS SPIEL BRINGEN



ZOMBIES INS SPIEL BRINGEN

Immer wenn Zombies ins Spiel kommen, setzt man einen nach dem anderen auf den Spielplan, bis alle erforderlichen Zombies im Spiel sind.

Wenn Zombies in die Kolonie kommen, setzt man den ersten auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 1, den zweiten auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 2, den dritten auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 3 usw., bis alle erforderlichen Zombies gesetzt wurden. Muss ein siebter Zombie gesetzt werden, kommt er wieder auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 1, der achte kommt auf ein beliebiges freies Feld von Eingang 2 usw. Landet ein Zombie an einem Eingang, an dem es keine freien Felder, dafür aber Barrikaden gibt, wird ein Barrikadenmarker zusammen mit dem Zombie, der eigentlich gesetzt werden sollte, entfernt. Gibt es weder freie Felder noch Barrikaden, wird der Eingang überrannt, d. h. der Zombie wird entfernt und der Überlebende mit dem geringsten Einfluss in der Kolonie stirbt. Sind nur hilflose Überlebende in der Kolonie, stirbt einer von ihnen. Falls es keine Überlebenden in der Kolonie gibt, wird der Zombie ohne weitere Auswirkungen entfernt. Immer wenn ein Überlebender (auch ein hilfloser) stirbt, sinkt die Moral um 1. Für Zombies, die an einem anderen Standort als der Kolonie ins Spiel kommen, gelten dieselben Regeln mit dem Unterschied, dass es dort nur einen Eingang gibt.



Falls nicht mehr genug Zombiefiguren übrig sind, verwendet man die beigefügten Zombiemarker.

ZOMBIES TÖTEN

Ein Zombie stirbt, sobald er angegriffen wird. Immer wenn ein Zombie durch einen Angriff oder Karteneffekt getötet wird, muss der Spieler des verantwortlichen Überlebenden den Infektionswürfel für diesen Überlebenden werfen. Tötet man einen Zombie in der Kolonie, kann man frei unter den Zombies an allen Kolonieeingängen wählen, welcher sterben soll. Alle getöteten oder anderweitig entfernten Zombies kehren in den Vorrat zurück.

1. Beim Schritt „Zombies ins Spiel bringen“ sind 14 Überlebende in der Kolonie, d. h. 7 Zombies müssen gesetzt werden. Der erste wird auf ein freies Feld von Eingang 1 gesetzt.
2. Dann geht es weiter entgegen dem Uhrzeigersinn. Der zweite Zombie kommt auf ein freies Feld von Eingang 2.
3. Der dritte Zombie müsste eigentlich bei Eingang 3 platziert werden, doch dort sind alle Felder bereits mit Zombies besetzt. In anderen Worten: Eingang 3 wird überrannt. Der Zombie, der eigentlich dort platziert werden müsste, kommt nicht auf den Spielplan. Dafür stirbt der Überlebende mit dem geringsten Einflusswert in der Kolonie.
4. Dann geht es weiter entgegen dem Uhrzeigersinn. Der vierte Zombie wird auf ein freies Feld von Eingang 4 gesetzt.
5. Weiter entgegen dem Uhrzeigersinn kommt der fünfte Zombie auf ein freies Feld von Eingang 5.
6. Weiter entgegen dem Uhrzeigersinn wird der sechste Zombie auf ein freies Feld von Eingang 6 platziert.
7. Und zuletzt wird (weiter entgegen dem Uhrzeigersinn) der siebte und letzte Zombie auf ein freies Feld von Eingang 1 gesetzt.

ÜBERLEBENDE INS SPIEL BRINGEN

Manche Spieleffekte führen dazu, dass neue Überlebende sich der Gruppe eines Spielers anschließen. Immer wenn ein Überlebender ins Spiel kommt, sucht man die passende Figur heraus und stellt sie auf das Feld „Koloniebewohner“ des Koloniespielplans. Der Spieler, der den neuen Überlebenden erhalten hat, darf ihn sofort einsetzen, aber nicht nachträglich einen Aktionswürfel für ihn werfen. Diesen bekommt er erst im Schritt „Aktionswürfel werfen“ der nächsten Spielerphase. Falls die Kolonie keine freien Felder für Überlebende hat, kann der aktive Spieler Wahlmöglichkeiten von Schicksalskarten, die Überlebende (oder hilflose Überlebende) hinzufügen, nicht wählen und darf auch keine Objektkarten ausspielen, durch die neue Überlebende ins Spiel kämen.

ÜBERLEBENDE TÖTEN

- Wenn Zombies den Eingang eines Standorts überrennen, stirbt ein Überlebender.
- Sobald ein Überlebender 3 oder mehr Wunden und/oder Erfrierungen hat, stirbt er.
- Ein Überlebender stirbt, sobald er gebissen wird.
- Außerdem kann ein Überlebender durch einen Karteneffekt sterben.

Stirbt ein Überlebender, nimmt man seine Figur vom Spielplan, senkt die Moral um 1 und entfernt seine Karte aus dem Spiel. Falls er Objektkarten ausgerüstet hatte und in der Kolonie gestorben ist, nimmt sein Spieler die Karten auf die Hand. Ist er an einem anderen Standort gestorben, werden seine ausgerüsteten Karten in den Objektstapel des Standorts gemischt.

Falls der Gruppenanführer eines Spielers stirbt (oder anderweitig ausscheidet), muss der Spieler ein anderes Gruppenmitglied zum Anführer ernennen.

Wenn der letzte Überlebende eines Spielers stirbt (oder anderweitig ausscheidet), muss der Spieler sofort alle seine Handkarten aus dem Spiel entfernen, einen neuen Überlebenden ziehen und ins Spiel bringen und diesen zu seinem Gruppenanführer machen.

Stirbt ein hilfloser Überlebender (durch einen Karteneffekt oder weil sein Standort von Zombies überrannt wird und kein anderer Überlebender vor Ort ist), entfernt man einen Marker für hilflose Überlebende und senkt die Moral um 1.

Hinweis: Manche Karteneffekte entfernen Überlebende aus dem Spiel, ohne sie zu töten. Dies senkt nicht die Moral, es sei denn, die Karte besagt Gegenteiliges.

VERBANNUNG



Wenn die Spieler per Abstimmung beschließen, einen ihrer Mitspieler in die Verbannung zu schicken, muss der verbannte Spieler sofort 1 geheime Zielkarte für Verbannte ziehen, welche seine ursprüngliche geheime Zielkarte ersetzt oder modifiziert. Der verbannte Spieler muss all seine Überlebenden aus der Kolonie an beliebige andere Standorte versetzen. Dabei gelten die normalen Bewegungsregeln, allerdings wird die eine Bewegung, die jedem Überlebenden pro Runde zusteht, dadurch nicht verbraucht. Für den verbannten Spieler gelten folgende Regeln:

- Der verbannte Spieler darf keine Karten zur Abwendung von Krisen beisteuern.
- Wird der verbannte Spieler angewiesen, hilflose Überlebende in die Kolonie zu setzen, ignoriert er diese Anweisung.
- Wenn der verbannte Spieler eine Überlebender-Objektkarte ausspielt, um einen neuen Überlebenden ins Spiel zu bringen, wird dieser nicht in die Kolonie, sondern an einen anderen Standort seiner Wahl gesetzt.
- Der verbannte Spieler darf keine Nahrungsmarker ausgeben, um seine Aktionswürfel zu erhöhen. Stattdessen kann er Nahrungskarten ausspielen (der Effekt wird nicht ausgeführt), um die Augenzahl eines Aktionswürfels um 1 pro ausgespielter Nahrungskarte zu erhöhen.
- Der verbannte Spieler darf nicht an Abstimmungen teilnehmen.
- Die Kolonie verliert keine Moral, wenn ein Überlebender des verbannten Spielers stirbt.
- Wenn der verbannte Spieler eine Karte ausspielt, entfernt er sie anschließend aus dem Spiel, anstatt sie auf den Abfallstapel zu legen.

Wichtiger Hinweis: Wenn es zu irgendeinem Zeitpunkt 2 verbannte Spieler gibt und keiner von beiden eine geheime Verrat-Zielkarte hat, fällt die Moral sofort auf 0.

SIEG UND NIEDERLAGE

Sobald das Spiel zu Ende ist (egal aus welchem Grund), gewinnen alle Spieler, die alle Siegbedingungen ihres geheimen Zieles erfüllt haben; alle anderen verlieren. Es kann in einer Partie gleichzeitig mehrere Sieger und mehrere Verlierer geben. Es ist auch möglich, dass niemand sein geheimes Ziel erreichen konnte und alle verlieren.

Das Spiel endet in folgenden Situationen:

- Wenn der Moralanzeiger auf 0 fällt. Es wird nicht überprüft, ob das gemeinsame Ziel erreicht wurde.
- Wenn der Rundenanzeiger auf 0 fällt. Es wird nicht überprüft, ob das gemeinsame Ziel erreicht wurde.
- Wenn das gemeinsame Ziel erreicht wurde.

ABSTIMMUNGEN

Zu Abstimmungen kann es unter verschiedenen Umständen kommen, z. B. wenn ein Spieler in die Verbannung geschickt werden soll oder eine Schicksalskarte dazu aufruft. Vor der Abstimmung sollten sich die Spieler kurz beraten. Dann wird von 3 abwärts gezählt und auf 0 zeigen alle Spieler gleichzeitig mit dem Daumen nach oben (für ja) oder nach unten (für nein). Im Falle eines Gleichstandes entscheidet der Startspieler.

KARTENTEXTE

Wenn ein Kartentext der Spielregel widerspricht, hat der Kartentext stets Vorrang. Falls zwei Spieleffekte gleichzeitig eintreten, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden. Objektkarten können nicht ausgespielt werden, um einen gerade eintretenden Effekt zu verhindern.

Beispiel: Eine Medikamentenkarte kann nicht ausgespielt werden, um eine Wunde zu vermeiden, sondern nur, um eine erlittene Wunde zu heilen. Erleidet ein Überlebender seine dritte Wunde, kann er also nicht mehr durch das Ausspielen einer Medikamentenkarte gerettet werden.

WÜRFELWÜRFE

Viele Karten verlangen zur genauen Bestimmung ihres Effekts einen Würfelwurf. Wird man angewiesen zu würfeln, nimmt man einen Aktionswürfel, der gerade nicht in Gebrauch ist, und würfelt mit ihm. Nach Ausführung des Effekts wird der Würfel wieder zu den anderen, nicht in Gebrauch befindlichen, Aktionswürfeln zurückgelegt.

THEMATIK, GEHEIME ZIELE UND SPIELBALANCE

Bei *Winter der Toten* spielt man einen Überlebenden der Zombie-Apokalypse, der eine Gruppe von Gleichgesinnten um sich schart. Diese Gruppe ist Teil einer größeren Kolonie von Überlebenden, die gemeinsam versuchen, in einer zerrütteten Welt den harten Winter zu überstehen.

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein geheimes Ziel, das die geistige Haltung oder geheimen Sehnsüchte seiner Gruppe widerspiegelt. Den meisten Überlebenden liegt das Wohlergehen der Kolonie am Herzen, gleichzeitig aber werden sie von inneren Trieben beherrscht, die zu stark sind, um sie zu unterdrücken. Nur Spieler mit dem geheimen Ziel Verrat arbeiten aktiv gegen die Interessen der Kolonie. Ein geheimes Ziel für Verbannte stellt dar, wie die Gruppe auf ihre Verbannung reagiert. Manche geheimen Ziele sind schwieriger zu erreichen als andere.

SPIELVARIANTEN

KOOPERATIVE VARIANTE

Winter der Toten kann auch rein kooperativ gespielt werden. In diesem Fall verwendet man die Hardcore-Seite der gemeinsamen Zielkarte und teilt keine geheimen Zielkarten aus. Alle Spieler verfolgen ausschließlich das gemeinsame Ziel der Kolonie. Bei dieser Variante kann kein Spieler per Abstimmung in die Verbannung geschickt werden. Beim Spielaufbau werden alle Karten mit dem „Nicht kooperativ“-Symbol in der unteren rechten Ecke entfernt.



Nicht kooperativ

2-SPIELER-VARIANTE

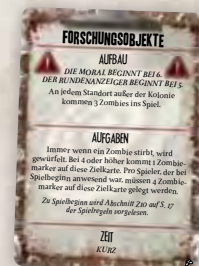
Für diese Variante gelten dieselben Regeln wie für die kooperative Variante. Außerdem erhalten die Spieler beim Spielaufbau 7 statt 5 Startkarten und behalten 3 der 4 gezogenen Überlebenden (anstatt 2).

VERRÄTER-VARIANTE

Beim Spielaufbau wird nur 1 geheime nicht-Verrat-Zielkarte pro Spieler beiseitegelegt (anstatt 2). Dadurch steigt die Chance auf einen Verräter im Spiel.

HARDCORE-VARIANTE

Eine noch größere Herausforderung bieten die Rückseiten der gemeinsamen Zielkarten. Man kann sie mit den normalen Spielregeln verwenden.



Hardcore-Seite

TÖDLICHE VARIANTE

Bei dieser Variante können Spieler komplett aus dem Spiel ausscheiden. Wenn der letzte Überlebende eines Spielers stirbt (oder anderweitig ausscheidet), werden alle Handkarten des Spielers aus dem Spiel entfernt und er darf nicht mehr daran teilnehmen.

„Ihr seid alle Schwachköpfe. Schlimmer noch, ihr seid tote Schwachköpfe. Ja ja, ich weiß, wir sind alle nur Glieder einer Kette, bla bla bla. Euch ist schon klar, dass ein schwaches Glied genügt und das ganze Ding ist am Arsch? Na dann, viel Glück. Haltet schön Händchen und singt Lieder am Lagerfeuer. Aber wartet nur, bis einer seine Sache verbockt und ihr euch genauso an die Gurgeln geht, wie die toten Missgeburten da draußen.“

Graubart



GESCHICHTEN DER GEMEINSAMEN ZIELE

Z01 – X Wochen Dunkelheit

30. Januar

Dieser Ort ist so tot wie die Monster, die uns jagen. Am Anfang dachten wir, die Vorräte aus der Stadt würden uns ewig reichen. Aber wir haben uns geirrt. Wahrscheinlich war vor uns eine andere Gruppe hier und hat die Stadt gründlich geplündert. Konserven, Munition, Benzin – fast alle wichtigen Vorräte sind knapp. Wir müssen dringend weg von hier, aber im Moment ist es dafür einfach zu kalt. Also harren wir aus und beten für besseres Wetter, damit die Autos wieder laufen und wir endlich von vorn beginnen können mit dieser elenden Suche nach einer dauerhaften Bleibe. Ich denke oft ans Aufgeben. Doch immer wenn ich bereit bin abzudrücken, bricht eine neue Krise über uns herein und plötzlich kämpfe ich wieder mit aller Kraft ums Überleben.

Z02 – Tötet sie

15. Januar

Erst wollte ich es nicht glauben, aber die Zeichen sind eindeutig. Vierundzwanzig Stunden sind seit Mels Tod vergangen und seine Leiche hat sich immer noch nicht geregt. Die Bisse haben ihn zwar umgebracht, aber er wurde ja auch geradezu zerfleischt. Wichtig ist, dass sie es nicht geschafft haben, ihn wieder zurückzubringen. Zuversicht breitet sich wie ein Lauffeuer in der Kolonie aus. Wir haben uns bereits gewundert, warum sich die Reihen der Untoten zu lichten scheinen. Könnten unsere kühnsten Träume wahr geworden sein? Ist das, was die Leichen beseelt, endgültig fort oder am Aussterben? Das würde alles verändern. Wir müssten nur noch die paar Untoten erledigen, die durch die Stadt wanken und an unseren Mauern kratzen, und dann: endlich Frieden! Ich habe keine Angst im Kampf zu sterben, wenn ich weiß, dass ich nach dem Tod nicht zu einem von ihnen werde.

Z03 – Das Heilmittel

20. Dezember

Hier sitze ich und bin sprachlos. Kann die Antwort wirklich so einfach sein? War es tatsächlich die Mutation eines der ältesten und gewöhnlichsten Viren der Welt, die unsere große Zivilisation an den Rande des Untergangs gebracht hat? Wenn es einen Gott gibt, lacht er uns wohl gerade aus. Oder zumindest lachte er jedes Mal als ich vergessen habe, mir die Hände zu waschen. Aber wie soll es jetzt weitergehen? Ich brauche ein besseres Labor. Und Material. Ich muss die anderen dazu bringen, mir alles zu beschaffen was irgendwie geht. Dann könnte ich einen Impfstoff herstellen. Vielleicht gelingt es mir sogar, die

ganze Seuche mit einem Streich auszurotten. Wenn ich zurückdenke an den Sommer, in dem ich, verliebt und voller jugendlichem Leichtsinn, das Medizinstudium schmeißen und in Italien bleiben wollte, wird mir ganz anders. Schon verrückt, dass ein italienischer Liebhaber fast die Rettung der gesamten Menschheit verhindert hätte ... Zum Glück war er ein treuloser Hund.

Z04 – Trautes Heim

5. Februar

Unsere harte Arbeit hat sich bezahlt gemacht. Mehr noch, als wir jemals hoffen konnten. Was gestern noch ein Flüchtlingscamp war, ist heute schon so etwas wie eine ordentliche, kleine Stadt. Wenn die Leute von der „Kolonie“ sprechen, tun sie das ohne Bitterkeit oder Ironie. Das allein spricht Bände. Unser einziges Problem ist, dass wir mit den Arbeiten auch eine ganze Horde von Untoten angelockt haben. Jeden Tag versuchen sie über die Mauern zu klettern oder wanken, in der Hoffnung auf einen Happen lebendigen Fleisches, durch die verlassenen Straßen der Stadt. Irgendwie müssen wir sie loswerden, unsere Verteidigung stärken und hoffen, dass wir nicht noch mehr von ihnen anlocken. Klar werden wir es wahrscheinlich bis zum Ende unserer Tage mit vereinzelt Angreifern zu tun haben, aber alles ist besser als die geifernde Horde, die gerade vor unseren Toren lauert.

Z05 – Plünderung

13. November

Der Winter wird schneller kommen, als uns lieb ist, und wenn es soweit ist, wollen wir ganz bestimmt nicht mehr hier sein. Die Stadt scheint noch relativ intakt zu sein – wahrscheinlich gab es hier kaum Überlebende. Wir schlagen ein Lager auf, verbarrikadieren uns und sammeln ein, was wir finden können. Dann brechen wir schnellstmöglich auf – und nicht nur wegen des Wetters. Die Untoten scheinen uns gewittert zu haben; jeden Tag werden es mehr. Wenn wir im Kampf gegen diese Missgeburten zu viele Vorräte verschwenden oder gar Leute verlieren, war die ganze Aktion umsonst. Benzin hat oberste Priorität, wobei ich persönlich mehr auf Medikamente hoffe. Wenn ich diesen Biss nicht bald behandle, wird er den anderen auffallen. Schon jetzt habe ich leichtes Fieber und bin andauernd am Schwitzen. Ich brauche dringend Antibiotika oder sowas. Das wird mir helfen. Ganz sicher. Ich werde bestimmt nicht verrecken wie all die anderen Idioten. Das lasse ich nicht zu.

Z06 – Aufbruch

21. Februar

Jetzt heißt es wir oder sie. Es gefällt mir nicht, aber unsere Spezies kann nur dann überleben, wenn wir uns den unbequemen Wahrheiten stellen. Unsere Gruppe besteht aus einem harten Kern und einer Reihe von Mitläufern. Erstere müssen die schweren Entscheidungen treffen, die harte Arbeit leisten. Der Rest läuft nur hinterher, futtert unsere Vorräte auf und beschwert sich über die Unannehmlichkeiten. Zum Teufel mit ihnen! Wir sollten diesen unzufriedenen Haufen, der glaubt, über alles debattieren und abstimmen zu müssen, ein für alle Mal loswerden. Ich sage, lassen wir diese Nörgler, die das Konzept einer Leistungsgesellschaft einfach nicht begreifen wollen, zurück! Klar wird es ihnen nicht gefallen – nichts gefällt ihnen. Also ich habe mich entschieden und ich weiß, dass es genug andere gibt, die meiner Meinung sind. Wir müssen nur eine günstige Gelegenheit abwarten und dann schnell handeln.

Z07 – Vorräte

16. Dezember

Heute Morgen stand ich auf dem Wachturm (ich kann kaum glauben, dass das Ding noch nicht eingestürzt ist) und blickte hinunter auf die Stadt. Ich habe einfach so getan, als könnte ich die Untoten, die da unten durch die Straßen wankten, gar nicht sehen. Es war wunderschön. Nebel stieg in geisterhaften Fetzen vom Boden auf und klare Luft erfrischte meine Lungen. Ich will hierbleiben. Der Winter wird hart werden, aber ich stelle mir bereits vor, wie schön der Frühling sein wird. Vielleicht ist es dumm, sich von der Jahreszeit des Todes inspirieren zu lassen, aber für mich war der Winter schon immer eine Art Neubeginn. Ich denke, wir sollten uns verschanzen, so viel Nahrung wie möglich horten und unsere Mauern so hoch bauen, dass der Feind sie nicht überwinden kann. Irgendwann wird der Schnee schmelzen, die ersten grünen Knospen werden hervorbrechen und wenn der Frühling endlich erwacht, wird er uns nicht nur lebendig, sondern auch gestärkt vorfinden.

Z08 – Wintereinbruch

28. November

Wir wurden mit runtergelassenen Hosen erwischt, genau wie ich es gesagt habe. Jeder hätte die Anzeichen sehen können, wenn er nur die Augen aufgemacht hätte. Morgendlicher Frost. Schneller Wetterwechsel. Es war nur eine Frage der Zeit. Jetzt ist der Winter da und wir haben uns bisher um nichts als Nahrungsvorräte gekümmert. Die Generatoren würden unser Überleben sichern, aber ohne Benzin sind sie nutzlos. Gestern wollte einer der Jungs in die Stadt fahren, um ein paar Sachen zu

besorgen, und ich musste mich beherrschen, ihm keine Ohrfeige zu verpassen. Fahren? Braucht man dazu nicht Benzin? Versuchs mal mit Laufen, Junge – da wird dir wenigstens warm! Gott im Himmel, das ist ja wie in der Fabel von der Heuschrecke und der Ameise. Nur dass in diesem Fall die Ameisen zusammen mit ihren faulen Freunden sterben.

Z09 – Zu viele hungrige Mäuler

10. Februar

Ob heute wohl schon Marmelade-Tag ist? Ich erinnere mich nicht. Schon komisch, wie einen der Hunger auf banale Gedanken bringt. Sollten meine Gehirnzellen nicht eigentlich Energie sparen? Letzte Woche sind uns die Konserven ausgegangen, kurze Zeit später auch das Getreide. Die Hühner sind alle gegessen, genau wie der letzte Rest des Wildbratens. Uns bleibt nur noch das Wenige, was wir in der Stadt zusammenkratzen können und das ist bei Weitem nicht genug. Ich habe mich nie für einen bösen Menschen gehalten, aber – Gott bewahre – in letzter Zeit spuken mit finstere Gedanken im Kopf herum. Ich weiß, dass ich nicht der einzige bin, der so denkt. Es gibt einfach nicht genug Nahrung für alle und da fällt es schwer, das Wenige, was wir haben, mit Leuten zu teilen, die keinen Beitrag zur Gemeinschaft leisten. Ich weiß, es ist falsch, so zu denken. Keiner kann etwas dafür, dass seine Fähigkeiten in eine andere Welt, eine andere Zeit gehören. Vernunft ist das, was uns von den Tieren unterscheidet. Doch wenn es an grundlegenden Dingen mangelt, wird es immer schwieriger, nicht wie ein Tier zu denken und zu handeln.

Z10 – Forschungsobjekte

25. Januar

Als ob es in der Kolonie nicht so schon übel genug riecht! Jetzt lagern wir auch noch Leichen in dem Schuppen, der früher unser Nahrungsspeicher war. Gott, was würde ich für eine frische Karotte geben! Du-weißt-schon-wer spielt sich mal wieder als General auf. Schon vor dem Ende der Welt habe ich Ärzte nicht leiden können und das hat sich nicht geändert. Sie behauptet, sie könne mithilfe der Leichen ein Heilmittel herstellen. Schon klar. Selbstmord kann ich auch einfacher und schneller begehen. Aber was soll's. Jeder ist ganz erpicht darauf ihr zu helfen und vielleicht ist das der wahre Sinn ihres kleinen Projekts. Die ganze „Forschung“ wird uns nichts sagen, was wir nicht eh schon wissen – die Toten stehen wieder auf und versuchen uns zu fressen. So einfach ist das. Sollte Madame es jedoch tatsächlich schaffen ein Heilmittel zu finden, werde ich mich wie alle anderen darum reißen.

GESCHICHTEN DER VERRÄTER

V11 – Verrat aus Gefräßigkeit

Jeden Morgen stehe ich nackt vor dem Spiegel und weide mich am Anblick meines Körpers. Die Gesichter der anderen sind eingefallen, ihre Rippen stechen hervor. Sie essen genug, um zu überleben, aber jeder hat Hunger. Ich weiß nicht warum, aber irgendwie erregt mich dieser Gedanke. Jeden Abend hole ich meinen geheimen Vorrat heraus und sehe ihn an. Manchmal koste ich von den gestohlenen Leckereien, aber ich esse niemals so viel, dass es auffallen würde. Ich schwelge in dem Gedanken, dass mein Magen voll ist, während er bei allen anderen vor Hunger knurrt. Wenn ich in den Spiegel sehe, liebe ich zärtlich mein Fleisch. Liebevoll berühre ich alle Rundungen, bestaune die leichte Wölbung meines Bauches. Dass dieser Luxus auf Kosten meiner Mitmenschen geht, macht es nur noch prickelnder. Ich habe das, wonach sich alle sehnen, und es ist wunderbar.

V12 – Verrat aus Feigheit

Liebe Freunde,
falls ihr es noch nicht gemerkt habt: Ich bin fort. Ich kann gar nicht ausdrücken, wie leid es mir tut, euch im Stich gelassen zu haben, und ich hoffe, dass ihr mir eines Tages verzeihen könnt. Ich wünschte, ich könnte sagen, dass ich aufgrund einer tiefen Überzeugung gehandelt hätte. Aber in Wahrheit bin ich einfach nur ein Feigling. Und in letzter Zeit gab es vieles, das einem Feigling Angst macht. Die Kolonie steht kurz vor dem Zusammenbruch. In den letzten Wochen sind mir immer wieder Schwächen in der Verteidigung aufgefallen. Natürlich hätte ich etwas sagen und nach Lösungen suchen können, aber ich glaube, ich brauche erst mal ein bisschen Zeit für mich. Nichts gegen euch – ihr seid echt spitze und ich hab euch total gern!

PS: Auf dem Weg nach draußen musste ich den östlichen Zaun mit dem Bolzenschneider öffnen. Vermutlich kommen von dort gerade ein paar Zombies auf euch zu.

V13 – Verrat der Usurpatoren

Als erstes möchte ich, dass wir uns alle gegenseitig auf die Schultern klopfen. Das war echtes Teamwork und jeder hat einen klasse Job gemacht! Die Kolonie könnte nicht besser dastehen. Eine solide Verteidigung, genügend Vorräte – alles, was ich und meine Leute brauchen, um hier gemütlich das Ende der Zombie-Apokalypse abzuwarten. Was euch betrifft, wie sagt man so schön, heim müsst ihr nicht, aber hier könnt ihr auch nicht bleiben. Och, jetzt schaut doch nicht so. Ihr habt exzellente Arbeit geleistet und könnt das sicher auch noch mal. Entweder das, oder ihr sterbt eben. Ist mir beides recht. Wenn ihr euch jetzt bitte in einer Reihe aufstellen würdet, damit wir euch durchsuchen können,

bevor wir euch zum Ausgang begleiten. Ach, jetzt regt euch doch nicht so auf! Wir sind schließlich keine Unmenschen. Eure Kleidung dürft ihr behalten.

V14 – Verrat aus Selbstsucht

Ihr Schwachköpfe hattet doch nie eine Chance. Dass ihr noch am Leben seid, verdankt ihr allein den klugen und starken Leuten, die euch beschützt haben – mir zum Beispiel. Jedes Mal wenn ihr wieder davon angefangen habt, die Barrikaden zu verstärken oder nach Vorräten zu suchen, hätte ich laut loslachen können. Was für eine Zeitverschwendung! Früher oder später wird das Lager ohnehin überrannt und glaubt mir, es ist eher früher als später. Deshalb hab ich selbst ein paar Vorräte angelegt und werde mich jetzt damit aus dem Staub machen. Was? Oh bitte. Ich wusste, dass dieses Argument kommen würde. Natürlich schadet es der Kolonie, wenn ich diese ganzen Sachen mitnehme, aber da sie ohnehin bald hinüber ist, habe ich kein schlechtes Gewissen. Ist ja schließlich nicht meine Schuld, dass die Zombies kommen. Außerdem würde jeder von euch genauso handeln, wäre er nicht zu blöd, um auf die Idee zu kommen. Also, tretet alle ein paar Schritte vom Truck zurück oder ich zeige euch, wie gut ich mit dieser Knarre umgehen kann. Ihr habt lange genug auf meine Kosten gelebt.

V15 – Verrat aus Verzweiflung

Erst jetzt begreift ihr, dass das Ende der Menschheit gekommen ist. Die ganze Zeit habe ich euch gesagt, dass es keine Hoffnung mehr gibt, aber ihr wolltet ja unbedingt euer letztes bisschen Leben mit harter Arbeit vergeuden. Die Kolonie war nicht mehr als ein naiver Kindertraum. Tief im Herzen müsst ihr doch gewusst haben, dass es nicht funktionieren kann. Was soll im Angesicht der totalen Vernichtung schon existieren? Die Untoten werden immer hinter uns her sein und die wenigen Lebenden, die noch übrig sind, werden sich ihnen früher oder später anschließen. Warum also nicht jetzt und in Würde sterben? Ich jedenfalls werde mich einfach hier hinlegen und warten. Alles andere wäre sinnlos.

V16 – Verrat aus Rachsucht

Kommt raus! Ich weiß, dass ihr hier seid. Ihr könnt euch nicht verstecken! Die meisten von euch hab ich schon gefunden; sie sind jetzt tot. Ups, ich habe wohl vergessen, ihnen in den Kopf zu schießen. Sieht so aus, als ob sich eure Kameraden bald wieder erheben. Eure kostbare Kolonie hat sich in eine Todesfalle verwandelt. Die Zombies oder ich – ihr habt die Wahl. Aber das habt ihr euch alles selbst zuzuschreiben. Ich wäre nie an so viele Waffen gekommen,

wenn ihr mich auch nur ein wenig beachtet hättet. Meine harte Arbeit wertgeschätzt hättet. Ist euch denn nicht klar, wie viel ich für diese Gemeinschaft getan habe? Ein wenig Aufmerksamkeit und das alles wäre nie passiert. Aber nein, ihr lauft ja lieber herum wie aufgeschreckte Hühner und stolpert von einer Krise in die nächste. Und unsere tapferen, selbsternannten Anführer? Pah! Die sind auch nur ein exklusiver Club, der es liebt, auf anderen herumzutrampeln. Wir sind nur Statisten in der glorreichen Geschichte ihres Heldentums. Aber ich hab Neuigkeiten für euch: Das ist meine Geschichte und sie handelt von Rache. Ich sage es also noch mal: Kommt raus, kommt raus, ihr könnt euch nicht verstecken!

V17 – Verrat des Fanatikers

Ein neues Zeitalter steht bevor! Schon im Alten Testament steht geschrieben, dass Gott seine Engel hinab sandte, um die Schäflein auf Erden zu bestrafen. Und jetzt, zweitausend Jahre später, haben die Schäflein vergessen, dass es überhaupt einen Hirten gibt. Sie nennen ihn einen Mythos, damit sie auch weiterhin in Sünde und fleischlichen Gelüsten schwelgen können. Aber was ist schon ein Jahrtausend für Gott den Allmächtigen? Selbst zehntausend Jahre wären nur ein Wimpernschlag für ihn. Der Hirte hat seinen Blick wieder auf die Herde gerichtet und was er dort sah, war Krankheit und Fäulnis. Also tat er, was jeder gute Schäfer tun würde: Er schlachtete die Kranken, damit die Gesunden weiterleben können. Wir dürfen uns keine Illusionen machen, meine Jünger! Die Untoten, die durch unser Land streifen, sind die Verdammten auf der Suche nach den Schäflein, die sich aller Buße und Umkehr entsagen. Der Herr will seine Kinder nicht töten – im Gegenteil, er liebt sie, selbst während er sie zerschmettert. Aber er soll nicht länger unter der Unreinheit unserer vergifteten Seelen leiden. Und so empfangen wir die hungrigen Toten, diese armen Seelen, derer der Herr sich erbarmt hat, mit offenen Armen, in dem Wissen, dass dies die gerechte Strafe für eine ungerechte Welt ist.

V18 – Verrat des Serienmörders

Vor dem Ausbruch der Epidemie lebte ich in ständiger Angst gefasst zu werden. Versteht mich nicht falsch, ich bin kein Sadist. Es macht mich nicht an, Menschen leiden zu sehen. Es fasziniert mich einfach nur. Ich glaube, ich bin eine Art Wissenschaftler. Ich will diese kostbaren, letzten Momente im Leben eines Menschen studieren. Sehen, wie er auf körperliche und seelische Schmerzen reagiert ... wie er mit der Gewissheit umgeht, bald sterben zu müssen. Gott hat mir einen Gefallen getan, als er die Welt zerstört hat. Seitdem leidet jeder um mich herum Qualen, sei es wegen der harten Arbeit, dem Hunger oder den Überfällen der Untoten. Und jetzt, da so viele aus unserer Kolonie gestorben sind, kann ich endlich mehr sein als nur ein Zuschauer. Es sind nicht mehr genug Leute da, um uns aufzuhalten, und wir haben das Überraschungsmoment.

Nichts macht eine Studie faszinierender als eine Überraschung. Jeder in dieser Kolonie wird sterben. Wann und auf welche Weise, entscheide allein ich. Es ist ja so aufregend – es wird so viel zu entdecken geben.

V19 – Verrat des verrückten Wissenschaftlers

Sind sie nicht fast perfekt? Die Untoten, meine ich. Sie verkraften jede Form von Verstümmelung mit Ausnahme des Kopfes und können jeglichen Schaden an Rumpf oder Extremitäten ohne eine Verminderung ihres Bewegungsdrangs kompensieren. Die einzige Schwäche liegt in ihrer fehlenden Kontrollierbarkeit und natürlich in ihrem Mangel an kognitiven Fähigkeiten. Doch das wird sich bald ändern. Gestatten Sie mir, Ihnen zwei Ihrer gefallen Kameraden vorzustellen. Vor meinen Experimenten waren sie zu einer Existenz als hirnlöse, langsam verwesende Kannibalen verdammt. Doch dank meiner modifizierten Version des sogenannten Zombie-Virus wurden die während der Inkubationsphase entstehenden Hirnschäden um bis zu 35 % verringert. Unsere Freunde hier leiden lediglich an dem gewöhnlichen zellulären Verfall, den alle Lebewesen erfahren, behalten aber einen Großteil ihrer Hirnfunktionen bei. Oh, natürlich sind sie trotzdem geifernde Maschinen, aber durchaus in der Lage, einfache Befehle zu befolgen, und das, ohne Furcht zu empfinden. Also bitte, legen Sie die Waffen weg. Es ist zu spät. Ich habe bereits gestern früh das gZ3-Präparat den Trinkwasservorräten beigemischt. Ist Ihnen denn nicht aufgefallen, dass die Produktivität der Kolonie seither signifikant nachgelassen hat? Fällt es Ihnen nicht bereits schwer, meinen Worten zu folgen? Ihr Abenteuer neigt sich dem Ende zu. Bald gehören Sie alle mir.

V20 – Verrat aus Besessenheit

Jetzt gibt es nur noch uns beide. Als ich dich zum ersten Mal sah, wusste ich sofort, dass wir füreinander bestimmt sind. Es war eine Offenbarung, fast schon eine göttliche Eingebung. Verstehst du denn nicht? Du bist wie für mich gemacht. Jeder Aspekt deiner Persönlichkeit, jeder einzelne deiner wunderschönen Gesichtszüge – alles ist perfekt für mich. Du verstehst also hoffentlich, wie frustrierend es war zu spüren, nein, mit ansehen zu müssen, wie du allen außer mir deine Zuneigung schenktest. Hältst du mich etwa für blind? Ich begreife einfach nicht, warum. Macht es dir Spaß, deiner Bestimmung zu entsagen? Willst du mir damit wehtun? Oder, und das hoffe ich, ist das Ganze nur ein Test? Wie dem auch sei. Jetzt sind wir beide hier. Nur wir beide. Und um das gleich klarzustellen, es gibt keinen Fluchweg. Die anderen, die du so widerlich angestarrt und heimlich getroffen hast? Alle tot oder vertrieben. Dafür habe ich gesorgt. Ich habe es für dich getan. Für uns. Ich würde alles für uns tun. Der Test ist vorbei. Also hör doch auf zu weinen und freu dich auf unser neues, gemeinsames Leben. Stell dir nur vor – für den Rest deines Lebens werde ich immer bei dir sein.

INDEX

Abfall entsorgen	10
Abfall überprüfen	12
Abstimmungen	15
Aktionswürfel werfen.....	8
Angreifen	8, 9
Ausbreitung der Infektion nach dem Biss.....	11
Ausrüstung weitergeben.....	11
Durchsuchen	9, 10
Gemeinsames Ziel überprüfen.....	12
Infektionswürfel	11
Karten ausspielen	10
Karten zur Abwendung der Krise beisteuern	11
Kartentexte.....	15
Krise abhandeln.....	12
Krise aufdecken	8
Nahrung verteilen	12
Nahrungsmarker ausgeben	11
Rundenanzeiger weiterrücken.....	13
Schicksalskarten	12
Sieg und Niederlage.....	14
Spezialfähigkeit nutzen	10
Spielaufbau	6, 7
Spielvarianten.....	15
Spielzug.....	8
Startspielermarker weiterreichen	13
Über Verbannung abstimmen	11
Überlebende bewegen	11
Überlebende ins Spiel bringen.....	14
Überlebende töten	14
Um Karten bitten	11
Verbannung.....	14
Verbarrikadieren.....	10, 13
Würfelwürfe	15
Zombies anlocken.....	10
Zombies töten.....	13
Zombies ins Spiel bringen	12, 13

CREDITS

Autoren: Isaac Vega, Jon Gilmour

Produzent: Colby Dauch

Illustrator: Fernanda Suarez

Texte: Mr. Bistro

Grafikdesign: David Richards, Peter Wocken

Redaktion: Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine, Bob Klotz

Testspieler: Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke, Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCleese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietsort, Taylor McCarthy, Benjamin Jaxon, Harold J., „Joe“ Largen III, Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan „Game Genie“ Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John L. S. Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV, Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong-Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Zerilli, Shannon Nicley Demlow, James Demlow, Connor Glosser, Jim (NiceBloke) Radford, Barrie (Take Back King) Battams, Mark (Old Man) West, James Byam, Mike Hume, John Mark Barnes, Christopher Selby, Matt Conneran, The Primos Library Game Designer's Guild, John Pappas, Devin Burke, Rob Tittermary, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason „Jay“ Farrer, Paul Melian, Ralin Trosclair, Rusty Trosclair, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnze Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann Petrila, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Pacot001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickley, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor 'I'm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip Phillip Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick „Dochrownsugar“ Heil, Don Browning, Jeremy „Sweet Baby J“ Zentz, Chance Garcia, Aldo Mora-Blanco, Dave Dayneko, Vicky Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis



WWW.PLAIDHATGAMES.COM



WWW.HDS-FANATSY.DE

© 2014 Plaid Hat Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Plaid Hat Games, Dead of Winter, and the Plaid Hat Games Logo are ® of Plaid Hat Games. All rights reserved. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktionelle Bearbeitung: Sabine Machaczek

Layout und Grafische Bearbeitung: Fiona Carey, Sabine Machaczek

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Heiko Eller, Oliver Kutsch, Peer Lagerpusch, Tim Leuftink, Christopher Scharlau