



PROJECT Z

REGELHEFT

SPIELMATERIAL

CHARAKTERKARTEN

Die Auswahl eines Teams und dessen Miniaturen wird durch die Charakterkarten bestimmt, die einer Gruppe zur Verfügung stehen. In **Überleben für Dummies** wird genauer beschrieben, wie man mithilfe dieser Karten ein Team aus Miniaturen zusammenstellt.

Alle Charakterkarten beinhalten die folgenden Elemente:

1. **Anzahl der Miniaturen** - Dargestellt durch eine Anzahl an Körperumrissen.
2. **Allgemeines Profil** der Miniaturen auf der Karte.
3. **Spezialfähigkeiten** der Kämpfer.
4. **Grit-Marker**, welche die Karte dem Grit-Vorrat der Gruppe beisteuert.
5. **Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten & Regeln** auf der Rückseite der Karte.

Das allgemeine Profil enthält vier *Profilwerte*, die einen Charakter beschreiben:



Bewegung: Die Distanz in Zoll, welche die Charaktere dieser Karte in ihrer Aktivierung während der Bewegungs-Unterphase zurücklegen können.



Widerstand: Die Gesamtstärke der Panzerung, Zähigkeit und des Trainings, die ein Angreifer beim Schießen überwinden muss, um den Charakter zu verletzen.



Nahkampf: Dieser Wert stellt besonders fähige Nahkämpfer dar und gibt die Zahl der *Kampfwürfel* an, die der Charakter bei Nahkampfaktionen seinem Angriffswurf hinzufügt (oder von ihm abzieht, wenn er behindert wird).



Beschuss: Dieser Wert stellt dar, wie gut ein Charakter mit Schusswaffen umgehen kann und gibt an, wie viele *Kampfwürfel* er bei Schussaktionen seinem Angriffswurf hinzufügt (oder von ihm abzieht, wenn er behindert wird).

Als **CHARAKTERE** werden alle Miniaturen auf dem Spielfeld bezeichnet, die ein Spieler kontrolliert. Dazu gehören Helden, Archetypen und Überlebende, nicht aber Zombies, die das Spiel selbst steuern

TEAMS:

Beim Spielen von Project Z könnt Ihr zwischen Gruppen von Überlebenden, Bikergangs und Spezialeinheiten wählen. In den Regeln werden all diese Gruppen als **TEAMS** bezeichnet.

KAMPFWÜRFEL

Alle Kampfhandlungen in **Project Z** werden mit *Kampfwürfeln* ausgetragen. Das sind besondere Würfel mit Treffersymbolen (☀), auf drei Seiten, Abwehrsymbolen (⚔) auf zwei Seiten und einem Blitzsymbol (⚡). Während des Spiels werden ein oder mehrere von ihnen benutzt, um Aktionen abzuhandeln und Ergebnisse zu ermitteln.



BEUTEMARKER

Damit ein Team überlebt, muss es ständig nach Munition, Waffen, Medizin und Nahrung Ausschau halten. Solche Dinge sind selten und müssen gesichert werden, bevor feindliche Gangs sie finden.

Project Z beinhaltet 12 doppelseitige *Beutemarker*, die bei der Spielvorbereitung gemäß den Regeln des gespielten Szenarios aufgestellt werden.

Beutemarker können niemals freiwillig fallen gelassen werden – Sobald Ihr einen aufhebt, müsst Ihr ihn mit Eurem Leben beschützen!



ZOMBIE-

EINTRITTSUNKTE

Project Z enthält sechs doppelseitige *Zombie-Eintrittspunkte*, von denen aus Wellen von Zombies das Spielfeld betreten. Während der *Versorgungsphase* werden Zombies entsprechend den Regeln des Szenarios neben den *Eintrittspunkten* aufgestellt und können in der folgenden *Aktionsphase* bewegt werden.

Zombie-Eintrittspunkte sind doppelseitige Marker, bei denen die mit einem Z markierte Seite einen *Eskalations-Eintrittspunkt* darstellt.

Bestimmte Ereignisse lösen eine Eskalation der *Zombie-Bedrohung* aus. Dies wird bei jedem Szenario genau beschrieben. Wenn *Eintrittspunkte* „eskalieren“, werden die Marker auf ihre „Eskalations-Seite“ gedreht. Solange nicht anders angegeben eskalieren alle *Eintrittspunkte* gleichzeitig.

WUNDMARKER

Einige Charaktere sind besser für das Überleben in einer alpträumhaften Welt geeignet, entweder aufgrund ihrer Ausrüstung oder durch Überlebenstraining.

Charaktere mit mehreren Wunden auf ihrer *Charakterkarte* erhalten bei Verletzungen einen *Wundmarker* (🩸), anstatt auf der Schadenstabelle zu würfeln. Wenn der Charakter bereits all seine *Wundmarker* erhalten hat, würfelt er wie üblich auf der Schadenstabelle.

NACHLADEMARKER

Munition ist selten, und Waffen sind in der Hitze des Gefechts schwierig nachzuladen. Wenn ein Charakter eine Waffe abfeuert, legt einen *Nachlademarker* mit einer Patrone (🔫) neben ihn. Dieser kann in der *Versorgungsphase* entfernt werden. Bei Waffen mit der *Nachladen-Sonderregel* wirkt sich jeder Schuss doppelt so stark aus, daher wird für sie ein Marker mit zwei Patronen (🔫🔫) verwendet. Charaktere mit einem oder mehreren *Nachlademarkern* dürfen keine Waffen abfeuern.



GRIT-MARKER

Wenn es hart auf hart kommt und die Chancen schlecht stehen, führen Tapferkeit, Zorn und pure Entschlossenheit manchmal zu besseren Ergebnissen als gute Fähigkeiten. Euer Vorrat an *Grit* (Mut, Schneid) wird bei der Auswahl der Teams festgelegt und kann beliebig hoch oder niedrig liegen. *Grit-Marker* werden abhängig vom Zeitpunkt ihrer Verwendung auf verschiedene Weise benutzt.

Alle Charaktere dürfen den *Grit* ihres Teams nutzen, auch wenn sie den Vorrat selbst nicht erhöhen.

KAMPFKARTEN

Project Z enthält ein Deck aus 36 *Kampfkarten*, die meist benutzt werden, um die Zahl der ⚡ und 🛡️ bei einem Kampfwurf zu erhöhen.



ÜBERLEBENSKARTEN (SURVIVAL)

Jedes Team beginnt das Spiel mit bis zu 5 *Überlebenskarten*. **Project Z** enthält 10 allgemeine *Überlebenskarten*, die zu Spielbeginn zufällig auf die Spieler aufgeteilt werden können.

Weitere *Überlebenskarten* werden in kommenden Erweiterungen enthalten sein.

ANDERE MARKER

Das Spiel enthält weiters einen doppelseitigen *Spec Ops/Automaten-Marker*. Der *Spec Ops-Marker* wird nur in der Erweiterung *Spezialeinheiten* verwendet.

Verwendet den *Automaten-Marker*, wenn Ihr die *Überlebenskarte* „Getränke-Automat“ aus diesem Set spielt.



GRUNDREGELN

Project Z ist ein Szenario-Tabletopspiel, bei dem die Spieler in einer Reihe von Spielzügen ihre Miniaturen bewegen und kämpfen lassen, um letztendlich mehr **Siegespunkte** zu erlangen als ihr Gegner.

Währenddessen versucht eine vom Spiel selbst kontrollierte Zombiherde, sie zu ihrer nächsten Mahlzeit zu machen!

SPIELVORBEREITUNG

Nachdem die Spieler ein Szenario ausgewählt haben, werden das Spielfeld vorbereitet sowie die Marker und die Teams der Spieler bereitgelegt.

Um ein Team auszuwählen, müssen sich die Spieler auf die Anzahl der **Charakterkarten** einigen, die sie nutzen (zwischen 1 und 4). Das Szenario gibt die Position der **Zombie-Eintrittspunkte** und ihre Eskalationsregeln vor. Sobald die Eintrittspunkte markiert wurden, stellen die Spieler das von ihnen gewünschte Gelände auf.

Wenn Ihr die **Zusatzregeln für Wahre Überlebende** benutzt, erhält jeder Spieler 5 zufällige **Kampfkarten** aus dem **Kampfkartendeck** und die zugehörige Anzahl an **Grit-Markern**.

DER SPIELZUG

Jeder Spielzug ist wie folgt in 4 Phasen unterteilt:

1. Initiativephase

2. Aktionsphase

- **Bewegungs-Unterphase**
- **Beschuss-Unterphase**
- **Angriffs- und Nahkampf-Unterphase**

3. Versorgungsphase

- **Benommene Modelle** erholen sich
- **Waffen Nachladen**
- **Kampfkarten** ziehen
- **Zombies** nach Szenario platzieren

1. INITIATIVEPHASE

Zu Beginn jedes Spielzuges werfen die Spieler je fünf **Kampfwürfel**, um die Initiativereihenfolge zu bestimmen. Der Spieler, der die meisten **☀** würfelt, wird zum **AKTIVEN** Spieler. Spieler, die gleich hoch würfeln, werfen alle **Kampfwürfel** erneut.

2. AKTIONSPHASE

Sobald die Initiative bestimmt wurde, folgt der Spielzug einer einfachen Reihenfolge:

Bewegungs-Unterphase

- **AKTIVER** Spieler bewegt seine Modelle.
- Nächster Spieler bewegt seine Modelle.
- **Zombies** werden bewegt.

Beschuss-Unterphase

- **AKTIVER** Spieler schießt.
- Nächster Spieler schießt
- **Zombies** stöhnen unregelmäßig.

Nahkampf-Unterphase

- **AKTIVER** Spieler bewegt und kämpft.
- Nächster Spieler bewegt und kämpft.
- **Zombies** bewegen und kämpfen.

2.1 BEWEGUNGS-UNTERPHASE

Bewegung spielt im **Überlebenskampf** eine wichtige Rolle. In **Project Z** bleiben Charaktere in Bewegung, um Ziele wie **Vorräte** und überlebenswichtige Ausrüstung zu erobern. Dabei ist es entscheidend, feindlichen Gangs und den Zombiherden zu entgehen.

Charaktere können um so viele Zoll, wie ihr **Bewegungswert** (☑) angibt, in beliebige Richtungen bewegt werden, wobei sie nur von bestimmten Geländestücken und anderen Hindernissen eingeschränkt werden. Siehe die Regeln für Gelände im Kapitel Anhang auf Seite 10.

Spieler dürfen die Bewegung eines Charakters abmessen, bevor sie endgültig erfolgt, doch nach der Bewegung kann sie nicht mehr zurückgenommen werden.

Charaktere können sich ungehindert durch andere Charaktere des gleichen Teams bewegen, dürfen ihre Bewegung aber nicht auf ihnen beenden. Bewegungen dürfen in der Bewegungs-Unterphase nicht innerhalb von **1"** zu nicht verbündeten Modellen enden.

Um eine Bewegungs-Aktion abzuschließen, verwendet Ihr den mitgelieferten Maßstab oder ein Maßband. Legt den Maßstab flach an das Base des Modells und bewegt es daran entlang, sodass kein Teil des Base sich weiter bewegt, als der Bewegungswert des Modells beträgt.



Der Biker bewegt sich **5"** von seiner **10** auf den Überlebenden zu, um ihn später anzugreifen. Beachtet, dass die Bewegung von der Vorderkante des Base zur Vorderkante gemessen wird.

2.1.1 ZOMBIES BEWEGEN

Sobald alle Spieler ihre Modelle bewegt haben, bewegen sie die Zombies auf dem Spielfeld, die sich näher an ihrem Gegner befinden.

Zombies bewegen sich immer **4"** auf den nächstgelegenen feindlichen Charakter zu – egal ob für sie sichtbar oder nicht – wobei sie *Hindernisse* ignorieren (siehe S. 10). Wie andere Modelle müssen Zombies ihre Bewegungen in der *Bewegungs-Unterphase* mehr als **1"** von feindlichen Charakteren entfernt beenden.

2.2 SCHIESSEN

Beginnend mit dem **AKTIVEN** Spieler darf jedes Team das Feuer auf den Gegner eröffnen. Wählt einen Charakter Eures Teams und handelt die *Schussaktion* wie folgt ab. Der schießende Charakter wird als *Angreifer* und das beschossene Modell als *Ziel* bezeichnet.


Nachdem das *Ziel* gewählt wurde, überprüft der Angreifer die *Sichtlinie* (*SL*) und *Reichweite*.

2.2.1 SICHTLINIE BESTIMMEN

Damit ein Charakter schießen kann, muss er sein Ziel sehen können. Benutzt den Maßstab, um den Feuerbereich zu markieren. Wenn keine feindlichen **Modelle** (einschließlich Zombies), **Hindernisse** oder **Mauern** (siehe S. 10) zumindest teilweise unter dem Maßstab sind, ist die Sicht frei.

Befinden sich solche Dinge im Feuerbereich, gilt das *Ziel* als *verdeckt*.

Ziel verdeckt:


Schüsse auf verdeckte Ziele werden *Ungenau*. Ungenaue Schussaktionen erhalten einen Malus von **-1**  für jede Sichtbehinderung oder Regel, die den *Schuss Ungenau* macht. Dadurch könnte die Attacke unmöglich werden, wenn die Zahl der *Kampfwürfel* auf **0** oder weniger sinkt.

Sichtlinie blockiert:

Wenn der gesamte Feuerbereich durch ein einzelnes Objekt verdeckt wird, ist die *Sichtlinie* blockiert und die Attacke wird nicht ausgeführt.




2.2.2 REICHWEITE PRÜFEN

Sobald die *Sichtlinie* bestimmt wurde, wird überprüft, ob das *Ziel* in Reichweite ist.



Alle Waffen haben eine **effektive Reichweite** in Zoll, die im Profil der Waffe angegeben ist ()¹. Charaktere dürfen ihre Waffen jedoch bis zur **doppelten effektiven Reichweite** verwenden, wobei die *Schussaktion* aber als *Ungenau* gilt (siehe oben).




2.2.3 SCHUSSAKTION ABHANDELN

Sobald die Reichweite und Ungenauigkeit überprüft wurden, handelt der Spieler die *Schussaktion* ab. Hierfür wirft der Angreifer die entsprechende Anzahl an *Kampfwürfeln*. Diese Anzahl ist die Summe aus:

- -Wert der Waffe (angegeben als Anzahl der zu werfenden *Kampfwürfel*).
- -Wert des Charakters (Anzahl der *Kampfwürfel*, die laut *Profil* des Charakters hinzugefügt oder abgezogen wird).
- Abzug von **1**  für jede Sichtbehinderung oder andere Regel, die den *Schuss Ungenau* macht.







Anschließend wirft der *Verteidiger* eine Anzahl *Kampfwürfel*, abhängig von:



1. -Wert des Ziels (angegeben als Anzahl der zu werfenden *Kampfwürfel*).
2. Bonus von 1  für Deckung, wenn vorhanden.

Jedes  welches der *Verteidiger* würfelt, hebt ein  des *Angreifers* auf. Wenn  übrig bleiben, wird wie auf S. 8 beschrieben auf der Schadenstabelle gewürfelt.

Ist ein *Zombie* das Ziel der *Schussaktion*, werfen die gegnerischen Spieler die *Widerstandswürfel* des *Zombies*, um die *Attacke* abzuhandeln.




Hier ist ein *Zombie* das Ziel einer *Schussaktion* eines *Überlebenden* mit einem *Sturmgewehr*, der 3  erzielt hat. Der *Zombie* wirft 1  für seinen  1 und erzielt 1 , das eines der  aufhebt. Die verbliebenen 2  zählen als *TREFFER*.

Der *Angreifer* nimmt diese zwei *Würfel* und wirft auf der *Schadenstabelle*, wobei er  und  erzielt. Das höchste Ergebnis wirkt und der *Zombie* ist nun *Benommen* - Er wird mit der *Seite* auf das *Spielfeld* gelegt.

Deckung

Wenn ein *Ziel* in *Basekontakt* mit einem *Geländestück* steht, das eine *Schussaktion* behindert (sodass der *Schuss Ungenau* wird), erhält dieses *Modell* dadurch *Deckung*.



- Ein *Ziel* hinter *Deckung* erhält +1 . *Zombies* erhalten diesen *Bonus* nicht.


2.3 NAHKAMPF-UNTERPHASE


Der *Initiativereihenfolge* folgend darf der *AKTIVE* Spieler beliebige seiner *Charaktere*, die innerhalb von "2" zu einem *feindlichen Modell* stehen, in *Basekontakt* zu diesem bewegen. Dies wird als

Angriffsbewegung bezeichnet und leitet eine *Nahkampfaction* ein.

Handelt nach diesen *Bewegungen* alle *Nahkampfactionen* nacheinander vollständig ab (inklusive *Schaden*), bevor Ihr die nächste beginnt. Hierfür werfen beide Teilnehmer (*Angreifer* und *Ziel-Charakter*) eine Anzahl an *Kampfwürfeln*:


1. -Wert der *Waffe* des *Charakters* (angegeben als Anzahl der zu werfenden *Kampfwürfel*).
2. -Modifikator des *Modells* (Anzahl der *Kampfwürfel*, die laut *Profil* des *Charakters* hinzugefügt oder abgezogen wird).
3. Andere *Modifikatoren*:



I. Angriff: +1  für das *angreifende Modell*.

II. Mehrfache Attacken: +1  für jeden zusätzlichen *Charakter*, der das selbe *Ziel* angreift.

III. Höhenvorteil: +1  für das *Modell* auf erhöhtem *Gelände* (siehe *Hügelkönig*, Seite 11).

Die *Gesamtzahl* aller *Würfel* von einer *Waffe* muss dem selben *Ziel* zugeteilt werden, außer bei *Waffen* mit den *Spezialfähigkeiten* *Feuerstoß* oder *Explosiv*. Wenn es mehrere *gültige Ziele* gibt, kann der *attackierende Spieler* wählen, welche/s *Modell/e* die *Attacke/n* erleiden.

Charaktere mit mehreren *Attacken* dürfen wählen, gegen welche *gültigen Ziele* sie diese *Attacken* abhandeln, aber nur die erste *Attacke* erhält dafür +1 .

Vergleicht die *Wurfresultate* beider *Kämpfer*. Die *Seite* mit den meisten  gewinnt diese *Nahkampfrunde*. Die *Differenz* der  wird benutzt, um den *erlittenen Schaden* zu bestimmen (siehe nächste Seite).

Wenn ein *Zombie* am *Nahkampf* teilnimmt, wirft der *gegnerische Spieler* die *Kampfwürfel* des *Zombies*. Alle anderen *Regeln* gelten wie üblich.

Nahkampf Alle *Waffen* mit einer *Reichweite* von „N“ können im *Nahkampf* benutzt werden.

2.3.1 NAHKAMPFERGEBNIS

Nachdem die *Nahkampfaction* abgehandelt wurde, überprüft Ihr das *Ergebnis*:

- **Alle Kämpfer einer Seite sind Tot.** Der *Nahkampf* endet ohne weitere Maßnahmen.

- **Alle Kämpfer einer Seite sind Benommen.** Der Sieger darf sofort einen vorhandenen Grit-Punkt oder eine zusätzliche Attacke benutzen, um ein Benommenes Ziel auszuschalten. Es wird Getötet und vom Spielfeld entfernt. Alle anderen Benommenen Modelle werden vom Sieger 1" zurück gedrängt und der Nahkampfendet.
- **Beide Seiten haben kampffähige Modelle.** Angreifende Charaktere (einschließlich jener, die Benommen sind) werden von der Seite, die nicht angegriffen hat 1" zurück gedrängt und der Nahkampfendet.

AUSGESCHALTET!
 Benommene Charaktere stellen leichte Opfer dar. Bei einer Schuss- oder Nahkampfaktion kann ein Charakter ein Benommenes Modell als Ziel wählen. Jeder Beschuss-☀ gegen ein Benommenes Ziel wirkt auf der Schadenstabelle, um zu versuchen, den Charakter zu Töten. Im Nahkampf Tötet ein angreifender Charakter sein Opfer automatisch, wenn er zumindest eine Attacke auf es ansagen kann!

Hier haben drei Zombies einen Motorrad mit Begleiter-Charakter angegriffen. Die Charakterkarte hat die Spezialfähigkeit Nahkampf (2); Das heißt, dass sie im Nahkampf zwei Attacken statt einer abhandeln können. Die Gangkämpfer benutzen ihr Kettenbündel, da es die einzige Nahkampfwaffe auf dem Modell ist.



Der erste Zombie (2) greift die Gangkämpfer an und wirft 3 Kampfwürfel (2 für seinen Nahkampfwert +1 für den Angriff). Die Gangkämpfer werfen dagegen zwei mal 2 (aufgrund ihrer Spezialfähigkeit Nahkampf 2).

Die Ergebnisse werden ermittelt, getrennt mit dem Ergebnis des Zombies verglichen und ggf. getrennt Schaden zugefügt. Wie Ihr sehen könnt, erhöht Nahkampf (2) die Chancen der Gangkämpfer, den gegnerischen Würfelwurf zu überbieten!

Wenn die Gangkämpfer dies überstehen, attackiert der zweite Zombie mit 4 Kampfwürfeln (2 für seinen Nahkampfwert +1 für den Angriff +1 für das zweite Modell, das das selbe Ziel attackiert).

Mit ihrer Kombination aus Nahkampfattacken und zusätzlicher Wunde haben die Gangkämpfer gute Chancen, den Angriff zu überstehen. Wenn aber der dritte Zombie attackiert, benutzt er insgesamt 5 Kampfwürfel (2 für seinen Nahkampfwert +1 für den Angriff +2 für das dritte Modell, das sie attackiert!).

Wenn ein Zombie es schafft, die Biker Benommen zu machen, könnte der folgende Zombie sie automatisch ausschalten!

2.3.2 ZOMBIES

Zombies bewegen sich und greifen genauso an wie andere Charaktere.


Nachdem alle Charaktere angegriffen und ihre Nahkampftaktionen ausgeführt haben, greifen die Zombies den nächsten Charakter innerhalb von 2" an. Sobald sie in Basekontakt sind, attackieren sie gemäß der eben beschriebenen Regeln für Nahkämpfe und mehrfache Nahkämpfe. Zombies kämpfen meist gruppenweise, daher **müssen sie immer einen einzelnen Charakter gemeinsam** angreifen, wenn möglich.

Zombies besitzen das folgende Profil:

Zombie	Fähigkeiten
   	Hirntot Blutdurst (Jäger*)

*Zombies werden zu Jägern, wenn das Szenario eskaliert (siehe Szenarien in **Überleben für Dummys**)

SCHADEN

Nachdem die Anzahl der **TREFFER** einer Schuss- oder Nahkampftacke bestimmt wurde, wird das Schicksal des getroffenen Ziels bestimmt, indem für jeden übrig gebliebenen  ein Schadenswurf auf der folgenden Schadenstabelle geworfen wird.



Fleischwunde: Der Charakter bleibt *Kampffähig*.

Benommen: Dreht das Modell an Ort und Stelle auf die Seite. *Benommene* Charaktere erholen sich in der *Versorgungsphase* (siehe unten). *Grit-Marker* können benutzt werden, damit ein *Benommener* Charakter sich sofort nach diesem Ergebnis erholt (siehe Zusatzregeln für *Wahre Überlebende*, Seite 9).

Tot: Entfernt das Modell vom Spielfeld. Dies kann nicht verhindert werden. Doch keine Sorge, der Charakter wird vermutlich wiederkommen, um den Rest Eures Teams zu fressen!

3. VERSORGUNGSPHASE



Am Ende jedes Zuges handelt jeder Spieler die folgenden Schritte ab, beginnend mit dem **AKTIVEN** Spieler.

1. **Benommene Modelle erholen sich**
2. **Waffen Nachladen**
3. **Kampfkarten ziehen**
4. **Zombies platzieren**

3.1 ERHOLUNG BENOMMENER MODELLE

Beginnend mit dem **AKTIVEN** Spieler richten alle Spieler ihre *Benommenen* Modelle wieder auf. Zombies erholen sich zuletzt.

3.2 WAFFEN NACHLADEN

Wenn Ihr die **Zusatzregeln für Wahre Überlebende** benutzt erhalten Charaktere nach dem Abfeuern einer Schusswaffe einen *Nachlademarker* (). Während der *Versorgungsphase* wirft jeder Charakter einen *Kampfwürfel* für jeden *Nachlademarker* auf ihm. Für jedes gewürfelte  darf ein *Nachlademarker* entfernt werden.

Charaktere mit *Nachlademarkern* dürfen keine Schusswaffen benutzen, bis alle *Nachlademarker* von ihnen entfernt wurden.

3.3 KAMPFKARTEN ZIEHEN

Zieht *Kampfkarten* nach, sodass jeder Spieler so viele Handkarten hat wie zu Beginn des Spiels.

Spieler dürfen auf das Ziehen von Karten verzichten und stattdessen einen *Grit-Marker* erhalten.

3.4 ZOMBIES PLATZIEREN

Zombies werden entsprechend der *Missionsregeln* für *Zombie-Eintrittspunkte* auf dem Spielfeld platziert. Wenn nicht mehr genügend *Zombie-Modelle* verfügbar sind, verteilt die restlichen Zombies nach Belieben, und sämtliche Zombies erhalten für den Rest des Spiels die Spezialfähigkeit *Jäger*.

ZUSATZREGELN

FÜR WAHRE ÜBERLEBENDE

GRIT-MARKER



Gegen Horden von Zombies und im Kugelhagel entscheidet jeder Moment über Leben und Tod. Charaktere zeigen wahren Heldenmut und tun Dinge, die normalerweise unmöglich scheinen. Alle *Grit-Marker*, die bei der Auswahl eines Teams erhalten werden, bilden den *Grit-Vorrat* des Spielers. *Grit-Marker* können im Spiel für folgende Dinge benutzt werden:

- Um jederzeit einen **Nachlademarker zu entfernen** (Beachtet:  zählt als 2 ).
- Um sofort **beliebige Kampfwürfel eines einzigen Wurfes erneut zu werfen**.
- Damit ein **Benommenes Modell sich erholt**, unmittelbar nachdem es Benommen gemacht wurde.
- Um ein **feindliches Benommenes Modell im Nahkampf Auszuschalten**.

Wollen mehrere Spieler gleichzeitig *Grit-Marker* nutzen, wird die Aktion des **AKTIVEN** Spielers zuerst ausgeführt.

Grit-Marker sind nur schwer zu erlangen, daher sind sie eine wertvolle Ressource! Während der *Versorgungsphase* können Spieler einen *Grit-Marker* erhalten, anstatt *Kampfkarten* zu ziehen.

MUNITION

Charaktere erhalten nach jeder Benutzung einer Schusswaffe einen *Nachlademarker*. Legt einen Marker mit einer Kugel () neben das Modell. Bestimmte Waffen, besonders automatische, sind schwerer nachzuladen. Sie verleihen beim Abfeuern einen Marker mit zwei Kugeln ().




Charaktere mit mindestens einem *Nachlademarker* können nicht schießen, bis sie diese während der *Versorgungsphase* ablegen.





KAMPFKARTEN

Wenn Ihr *Kampfkarten* benutzt, beginnt jeder Spieler das Spiel mit 5 Karten auf seiner Hand. Mischt während der *Spielvorbereitung* das *Kampfkartendeck* und teilt 5 *Kampfkarten* an jeden Spieler aus.



Während des Spiels können diese Karten benutzt werden, um bei *Kampfaktionen* *Treffer*- und *Abwehrsymbole* zu verstärken. Manche *Kampfkarten* erlauben zudem das Verändern anderer Wurferegebnisse wie z.B. *Schadens-* oder *Nachladewürfe*.

Hier eine Zusammenfassung der Symbole auf den *Kampfkarten*:



 Kann während einer *Kampfaktion* gespielt werden, um einem Wurf  hinzuzufügen, nachdem die Zahl der  feststeht.

 Kann während einer *Kampfaktion* gespielt werden, um einem Wurf  hinzuzufügen, bevor -Karten gespielt werden. -Karten müssen zuerst gespielt werden.


 Werft beliebige Würfel eines einzelnen Wurfs erneut.

 Verdoppelt die Zahl der  bei einer *Kampfaktion*.

 Hebt alle  und -Karten bei einer *Kampfaktion* auf.

 Zählt als ein gewürfelter .

 Kann wie ein  benutzt werden.

 Diese Karte kann jederzeit gespielt werden, auch im Zug eines anderen Spielers oder um Das Wurferegebnis einer beliebigen Aktion oder anderen Ereignisses zu beeinflussen.

APPENDIX

GELÄNDE

Die Straßen in **Project Z** sind übersät von Müll; Von Kisten und Ölfässern über alten Geräten bis hin zu Kühlschränken – Das Ergebnis vergangener Kämpfe oder des Tumults vor einigen Jahren, als die Seuche ausbrach.

Die Regeln für Bewegung und Kämpfe berücksichtigen einen Schauplatz voller Schutt- und Abfallhaufen, die Charaktere bei ihren Aktionen nur vernachlässigbar behindern. Es gibt jedoch auch Elemente, welche die Mobilität, Sichtbarkeit oder Kampfkraft eines Charakters genug beeinträchtigen, um sich auf die Regeln auszuwirken.

1. HINDERNISSE

Unter **Hindernissen** verstehen wir sperrige Geländestücke, die einem Charakter bei Bewegungen im Weg sind oder die **Sichtlinie** zwischen ihm und dem **Ziel** seiner Aktionen verdecken. Dabei handelt es sich meist um Autos, Straßenbarrikaden oder große weiße Gegenstände (Kühlschränke, Waschmaschinen, Badewannen...).

Modelle können ihre Bewegungen nicht in oder mitten auf Hindernissen beenden, dürfen sie aber überwinden, indem sie ihren Bewegungswert (♣) halbieren, sofern die Bewegung durch das Hindernis führt.

Wenn das Modell das Hindernis nicht sofort überwinden kann, muss es einen anderen Weg finden oder in Basekontakt mit dem Hindernis stoppen, sodass er es im nächsten Zug überwinden kann.

Hindernisse blockieren beim Schießen die **Sichtlinie**, sodass der Schuss **ungenau** wird.

Alles, was einem Modell im Weg steht (ausgenommen verbündete Modelle), zählt als Hindernis.

Ein Hindernis, das höher als zwei Kampfwürfel ist, zählt zudem als Mauer.

10



Diese zwei Überlebende versuchen die Barriere zu überwinden, um der **Zombiehorde** zu entkommen. Der Überlebende mit der **Kettensäge** misst die Entfernung zur anderen Seite des Hindernisses. Er muss sein **Base** mit **3"** auf die andere Seite bringen können (sein ♣ **6/2**). Leider reicht dies nicht aus, und er muss in **Basekontakt** mit dieser Seite des Hindernisses anhalten. Der zweite Überlebende, bewaffnet mit einem **Sturmgewehr**, ist näher dran und kann sich mit seinem verringerten ♣ auf die andere Seite bewegen (ebenfalls **3"**).

2. MAUERN

Manche Hindernisse sind so hoch, das sie zu überwinden eine echte Herausforderung darstellt. Diese Hindernisse sind unpassierbare Barrieren und werden als **Mauern** bezeichnet. Man kann sich nicht durch oder über sie hinweg bewegen, sondern sie nur umgehen. Bei Mauern kann es sich um die Wände eines Hauses, hohe Fahrzeuge wie Lastwagen oder ein auf der Seite liegendes Auto handeln.

Um zu überprüfen, ob ein Hindernis als **Mauer** gilt, legt Ihr zwei **Kampfwürfel** aufeinander. Wenn das Hindernis höher als diese beiden Würfel ist, gilt das Objekt als **Mauer**. Mauern blockieren alle Bewegungen und **Sichtlinien** (siehe S. 5).

Mauern blockieren **SL** vollständig, sodass man nicht durch sie hindurch schießen kann.



3. HÜGELKÖNIG

Project Z lädt dazu ein, Geländestücke auf eine aufregendere Weise als nur als bloße Hindernisse zu verwenden. Wenn man von fiesen Zombies umzingelt wird, kann erhöhtes Gelände den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

3.1 AUF HINDERNISSE SPRINGEN

Charaktere dürfen sich beim Überqueren eines Hindernisses dazu entscheiden, auf es zu springen, anstatt es zu überwinden (siehe S. 10). Dies kostet genau wie das Überqueren die Hälfte der Bewegung. Um herunter zu springen, misst der Charakter seine Bewegung einfach von seiner erhöhten Position aus – Dies kostet keine zusätzliche Bewegung.

Die einzige Obergrenze für die Anzahl der Charaktere auf dem selben Hindernis ist der tatsächlich darauf vorhandene Platz.


Nahkampfattacken gegen Charaktere auf einem Hindernis werden abgehandelt, indem die *Angriffsbewegung* gegen das Hindernis ausgeführt wird (Bewegt den Angreifer in Basekontakt mit dem Hindernis). Der *Zielcharakter* erhält einen Bonus von +1  für seine *erhöhte Position* und der Angreifer erhält keinen +1  für seinen Angriff.

Wenn beide Charaktere einer *Nahkampffaktion* auf einem Hindernis stehen, erhält keiner von ihnen solche Boni bzw. Abzüge.



AUF HINDERNISSE SPRINGEN

Der Junge stellt sich einer herannahenden Zombiehorde. Um sich den Vorteil im Nahkampf sowie eine gute Schussposition zu sichern, springt er kampfbereit auf den Truck.

Glücklicherweise befand er sich in Basekontakt mit dem Hindernis und kann daher auf die Motorhaube springen und sich danach bis zu 3" auf dem Truck bewegen (die Hälfte seiner  6, da er ein Hindernis überquert hat).

4. SZENARIEN

Project Z wird mit einem der Szenarien aus **Überleben für Dummies** gespielt. Weitere Szenarien werden in neuen Erweiterungen und auf unserer Webseite www.warlordgames.com verfügbar sein.

Bei diesen Szenarien gewinnt der Spieler, der die meisten *Siegspunkte (SP)* erhält. In **Überleben für Dummies** wird beschrieben, wie *SP* verliehen werden und ob Gangs Sonderregeln haben, die sich auf die Belohnungen auswirken.



Mit dem Lesen dieser Regeln seid Ihr bereit, auf die Straße zu gehen und zu versuchen, die Zombie-Apokalypse zu überleben.

Übernehmt die Kontrolle über eines der vielen Teams aus Überlebenden, zurück gelassene Seelen, die sich zusammenrotten, um ihre geringen Überlebenschancen für einen weiteren Tag zu erhöhen.

Tötet oder werdet getötet in einer Welt ohne Regeln. Wählt Eure Freunde also behutsam, denn sie sind nicht alle gleich.

Alternativ könnt Ihr eine fiese Motorradgang oder eine gefürchtete Spezialeinheit übernehmen, um den nächsten Raubzug durch die Quarantänezone zu leiten!

Spielt einzelne Szenarien oder führt Euer Team durch eine Kampagne verbundener Missionen, bei der Ihr all Eure List und Tücke nutzt, um in dieser höllischen Gegend die letzten Vorräte in die Hände zu bekommen, bevor Euer Gegner es tut.

Werdet Ihr erleben, wie geschickt Rodriguez mit dem Baseballschläger umgeht? Oder ob Deidre vom Friseurladen an der Ecke eine Uzi bedienen kann? Oder bleibt es wieder einmal Dave aus der Buchhaltung überlassen, die Kettensäge anzuwerfen und den Tag zu retten?

Zieht los und erkundet die endlosen Möglichkeiten und Szenarien, mit denen Ihr Euer Team auf die Probe stellen könnt, indem Ihr als nächstes **Überleben für Dummies** lest.

MITWIRKENDE

Spielkonzept, Spiel- & Produkt-Design:
Ricard Fortun

Zusätzliche Regeln & Szenarien:
Andrew Chesney, Ricard Fortun, Eduard Reed & Gabrio Tolentino

Titelbild:
Antonio Mainez

Illustrationen:
EDGE Studio & Angelika Rasmus

Inhalts- & Grafikdesign:
EDGE Studio, Asun Lose-Campos, Gabrio Tolentino & Ian Bennett

Bearbeitung:
Ricard Fortun, Mal Green, Ian Hill & Duncan Macfarlane

Miniaturendesign:
Wargames Factory & Warlord Games

Miniaturenbemalung:
Andrés Amián & Jez Allum

Terrain Design:
Sarissa Precision Ltd. & Ainsty Castings

Geländebau & Fotografie:
Gabrio Tolentino

Warlord Games Studio Manager:
Paul Sawyer

Spieltester:
Andrew Chesney, Charlie Coult, Jack Coult, Darren Evans, Mal Green, Tim Harris, Harry James, Dominik Krischer, Bernard Lewis, Michael Mingers, Lorenzo Pala, Markus Plötz, Simon Tift, Gabrio Tolentino.

Deutsche Übersetzung:
Anja Greisl, Alexander Gruber

Besonderer Dank an:

Simon Tift, Andrés Amián, Jose Manuel Rey (EDGE Entertainment) & Alberto González (AGRpriority), Asun Lose-Campos & das Warlord Games Team für ihre Hilfe und endlose Geduld mit diesem menschlichen Wesen und seinen Ansprüchen!



© Copyright Warlord Games Ltd. 2016. Alle Rechte vorbehalten.
Kein Teil dieser Publikation darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlegers kopiert, gespeichert oder in jeglicher Form versendet werden oder in einer anderen Form als dieser Veröffentlichung sowie ohne Übertragung dieser Bedingungen an Dritte weitergegeben werden.