MAXIMUM APOCALYPSE FAQ

S. 2 - Das Basisspiel
S. 9 - Grausige Schrecken
S. 10 - Aufstieg der Kaiju
S. 11 - Prähistorische Gefahren
S. 14 - Die Promos
S. 15 - Charakter- und Überlebenskarten
S. 19 - Übersicht der Promokarten
--- Anhang

FRAGEN ZUM BASISSPIEL

Was bedeutet bei der Suchkarte Gegenmittel "Heile alle Deine Statuseffekte."?
Gift oder auch Phobien sind Statuseffekte. Wenn euer Charakter vergiftet wurde, braucht ihr Gegenmittel, um diesen Effekt wieder loszuwerden. Schaden oder auch Hunger sind keine Statuseffekte.

Wenn man Treibstoff nicht direkt ausrüsten kann oder will und ihn abwirft, verschwindet er dann oder wird er als Treibstoffkanister auf das Feld gestellt?
Wenn ihr Treibstoff nicht ausrüsten könnt oder wollt und ihn abwerft, ist er aus dem Spiel.

Für eine zusätzliche freie Aktion, kann der Treibstoff beim Bulli, sofern man sich auf dem Bullifeld befindet, als Teil der Zielbedingung gelagert werden, der Bulli wird sozusagen damit gleich betankt.
Sollte euer Charakter sterben und Treibstoff oder andere Karten aus dem Suchstapel dabei haben, so bleiben diese auf dem Feld zurück auf dem er gestorben ist und können von einem Mitspieler aufgehoben werden.

Wenn man mit vollem Rucksack unterwegs ist und Treibstoff findet, kann man dann einfach einen Gegenstand abwerfen und den Treibstoff mitnehmen? Was passiert mit dem abgeworfenen Gegenstand?
Wenn euer Rucksack voll ist und ihr Treibstoff findet, dann werft ihr entweder den Treibstoff sofort ab (er kommt aus dem Spiel) oder man wirft einen ausgerüsteten Gegenstand ab. Dieser Gegenstand kommt dann auf den Suchkarten-Abwurfstapel.

Beim Aufbau muss die erste Gegnerkarte gezogen werden, weil der Bulli zu laut ist. Was passiert, wenn die Gegnerkarte den Effekt "Ziehen: Ziehe 1 weiteren Gegner." hat?

Ihr müsst einen weiteren Gegner ziehen. Durch den hohen Zufallsanteil kann es vorkommen, dass der Start schon schwierig ist. Im nächsten Zug wird ja auch geprüft, ob die Brut ausgelöst wird. Sollte dies passieren, würden sogar weitere Gegner hinzukommen, da ihr ja noch auf dem Bullifeld steht und statt eines Gegnermarkers gleich eine Gegnerkarte gezogen wird.

Wenn auf einem Gebiet Gegnermarker liegen und man auf dieses Gebiet zieht, kann man eine Verstohlenheitsprobe durchführen, die um die Anzahl der Gegnermarker erschwert ist. Kann man bei erfolgreicher Probe auf diesem Gebiet stehen bleiben, auch wenn dort Gegnermarker liegen?

Da das Aufscheuchen der Gegner immer beim Betreten geprüft wird, seid ihr nach einer erfolgreichen Verstohlenheitsprobe sicher und könnt in dem Gebiet alle dort möglichen Aktionen ganz normal ausführen, als lägen dort keine Gegnermarker.
Eine Verstohlenheitsprobe ist aber immer nur dann möglich, wenn ihr keinen Gegner vor euch liegen habt!

Auf manchen Gegnerkarten gibt es Begriffe wie Ziehen, Passiv oder Angriff. Was bedeuten diese?
Ziehen: Der Spieler, der diese Gegnerkarte zieht, trifft dieser Effekt beim Ziehen der Karte.
Passiv: Der passive Effekt ist meist kumulativ und nicht an eine Reichweite gebunden. Er gilt immer.
Angriff: Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn der Gegner am Ende eine Runde aktiviert wird und seinen Angriff ausführt.
Steht auf der Gegnerkarte "Füge allen Spielern in Reichweite Schaden zu.", wirkt sich der Effekt eines Angriffs auf alle Spieler innerhalb der entsprechenden Reichweite aus.

Beim Betreten des Gebietes Krankenhaus wird 1 Gesundheit wiederhergestellt. Ist es richtig, dass wenn man bis dahin noch keine Gesundheit verloren habe auch keine wiederhergestellt werden kann?
Ja. Es kann auch kein Schaden geheilt werden, den ihr in der aktuellen Runde erleidet, da die Gegner erst am Ende der Runde aktiviert werden, also nach dem Zugende. Die Gesundheit eures Charakters kann nie höher sein, als auf der Charakterkarte angegeben.

Manchmal gibt es mehrere Bosskarten bei einer Apokalypse, kommen dann auch mehrere in den Gegnerstapel?
Nein, normalerweise kommt immer nur ein Boss in den Gegnerstapel (außer, die Missionsbeschreibung sagt explizit etwas anderes). Sucht euch einfach eine aus, oder wählt eine zufällig.

Wenn man einen Gegnermarker auf mittlerer oder hoher Reichweite angreift, zieht man ja eine Monsterkarte, um zu erfahren, was man angreift. Wo kommt der Gegner danach hin?
Gegnermarker könnt ihr nur durch Karten angreifen, die dies explizit erlauben (z.B. der Mörser des Veteranen). Dies führt immer dazu, dass die entsprechenden Gegnermarker sofort abgelegt werden, es werden keine Gegnerkarten gezogen.

Bei manchen Missionen werden mehr Suchkarten einer Art benötigt, als im Spiel vorhanden sind. Fehlen im Spiel möglicherweise Karten?
In der Erstauflage wurden einige Missionskarten leider falsch gedruckt. Neu gedruckte Karten sind im Punkteshop der Spiele-Offensive (https://www.spiele-offensive.de/Punkteshop) kostenlos erhältlich.

Alternativ findet ihr diese als Anhang zu dieser FAQ zum selber ausdrucken. Folgende Missionskarten sind betroffen:
Grundspiel: A1, R1, M1, M2, M3, Z Tutorial, Z1, Z2
Grausige Schrecken: V1, C1, C2, C3, Y1, J1, J2, Alien-Robotik, Fluchtfahrzeug, Winterschlaf

Auf den Missionskarten stehen die Gebiete, die in dieser Mission benötigt werden. Es gibt aber meist mehrere Gebiete derselben Art, welche müssen denn genommen werden?
Ihr nehmt alle verfügbaren Gebiete einer Art, mischt diese verdeckt und zieht so viele Gebiete, wie benötigt werden und legt den Rest ungesehen in die Schachtel zurück.
Die Gebiete unterscheiden sich durch die Brutzahl und des Suchsymbols, wodurch die Schwierigkeit einer Mission variiert.

Wenn man eine Karte mit Sofortaktion ausspielt, kostet das dann 2 Aktionen? Eine zum Ausspielen der Karte und eine zum Nutzen der Aktion?
Nein nur wenn ihr einen Gegenstand ausspielt und sofort nutzen wollt, sind es zwei Aktionen. Karten mit Sofortaktion kosten eine Aktion, die zum Ausspielen. Danach kommt die Karte direkt auf den Überlebenskarten-Abwurfstapel.

Beim Spielaufbau werden Nahrung und Munition gemäß der Mission in die Suchstapel gemischt. Gibt die Zahl die Menge an insgesamt enthaltener Nahrung/Munition an oder wie viele Karten jeweils in das Deck gemischt werden?
Die Zahl gibt immer die Anzahl der Karten an, die in das entsprechende Deck gemischt werden sollen. Mit etwas Glück sind so mehr Nahrung und Munition enthalten und die Mission wird etwas einfacher.

Die Beschreibung des Effekts "Betäuben" widerspricht sich an einigen Stellen. Wie muss sie korrekt lauten?
Der Fehler liegt hier im Glossar der Anleitung aus der Legendären Sammelbox. Anstelle von "Ab Beginn deines nächsten Zuges ist der Gegner nicht mehr betäubt." sollte dort folgendes stehen:
"Anstelle seiner Aktivierung verliert der Gegner den Status betäubt."

FRAGEN ZU GRAUSIGE SCHRECKEN

Laut der Missionskarte "Der Vampir-Impfstoff" soll ein Heilmittel gesammelt werden, das gibt es aber nicht.
Ja, die Missionskarte ist nicht ganz richtig. Statt dem Heilmittel müsst ihr ein Gegenmittel finden.

Kann man mit der Suchkarte "Ersatzteile" aus Grausige Schrecken auch Nahrung o. Treibstoff wieder aufnehmen und erneut benutzen?
Nein, "Ersatzteile" lässt Dich nur Deinen eigenen Überlebenskarten-Abwurfstapel durchsuchen, verbrauchte Suchkarten (wie z.B. Nahrung) kommen ja immer auf den Suchkarten-Abwurfstapel oder ganz aus dem Spiel (z.B. Treibstoff).

Das Missionsziel von "Der Vampir-Impfstoff" besagt, dass verschiedene Gegenstände gesammelt und damit im Krankenhaus 1 Impfstoff hergestellt werden kann. Darf man die dazu benötigten Karten dann behalten?
Sobald sich der Wissenschaftler mit den diesen Gegenständen im Krankenhaus befindet, kann er mit 1 Aktion den Impfstoff herstellen und ihr habt gewonnen. Alle benutzten Gegenstände werden dann aus dem Spiel genommen.

FRAGEN ZU PRÄHISTORISCHE GEFAHREN

In der Erweiterung Prähistorischen Gefahren gibt es Missionen, für die man die Gebiete Dschungel und Sumpf benötigt. Diese sind aber im Grundspiel nicht enthalten.
Das stimmt. Prähistorische Gefahren ist genau genommen eine Erweiterung für Grausige Schrecken, da nur dort die entsprechenden Gebiete enthalten sind.

Bei der Erweiterung Prähistorischen Gefahren fehlt eine Spielregel. Wie funktioniert Gutmütig und Stampede?
Ja, die Spielregel fehlt bei Prähistorische Gefahren. Das liegt daran, dass diese Erweiterung eigentlich eine Erweiterung zu Grausige Schrecken ist. Dort wird im Glossar auch erklärt, was Gutmütig bedeutet und wie bei einer Stampede zu verfahren ist. Ein Beispiel zu letzterem findet ihr auch auf einer Regelkarte der Erweiterung Grausige Schrecken:

FRAGEN ZU AUFSTIEG DER KAIJU

Kann man den Roboter oder sich selber auf dem Gebiet des Krankenhauses heilen?
Nein, der Roboter kann nur durch das Ausspielen einer Ersatzteilkarte geheilt werden. Der Charakter, der den Roboter führt, kann, solange er sich im Roboter befindet, weder verletzt noch geheilt werden – ihr habt aber eine freie Aktion, um den Roboter verlassen zu können.

Dürfen die Waffen eines Roboters ausgetauscht werden, wenn man erneut in den Roboter einsteigt?
Nein, der Roboter wird beim ersten Einsteigen mit 2 Waffen ausgerüstet, diese behält er das ganze Spiel über.

Wofür wird der Aufsteller mit den Robotern benötigt?
Grundsätzlich ist er rein kosmetischer Natur, er kann aber verwendet werden, um das Gebiet zu markieren, auf dem ein zurzeit nicht benutzter Roboter steht. Diejenigen, die gerne 2 Aufsteller hätten, finden im Anhang etwas zum selber ausdrucken.

Gutmütig: Gegner mit dieser Eigenschaft werden am Ende eines Zuges nur aktiviert, sofern ihnen in diesem Zug Schaden zugefügt wurde. Dabei ist es egal, ob der Schaden durch einen anderen Gegner, oder durch einen Charakter verursacht wurde. Eine Vergiftung mit einem möglichen Folgeschaden in der nächsten Runde führt nicht dazu, dass der Gegner wieder angreift. Nur Schaden durch einen Angriff führt zu einem Gegenangriff.

Stampede: Nachdem du (oder ein anderer Charakter/Gegner) einem Gegner mit dieser Eigenschaft Schaden zugefügt habt, greift er gemeinsam mit allen anderen vor dir liegenden Gegnern an und fügt Schaden zu. Da die Stampede wie 1 Angriff zählt, werden alle Werte aller Gegner zusammengezählt. Genauer gesagt, fügt jeder Gegner dir und jedem anderen Gegner Schaden zu, über die Reihenfolge entscheidest aber du. Anschließend werden alle noch lebenden Gegner vor den nächstgelegenen Spieler in Reichweite bewegt. Falls 2 Spieler gleich weit entfernt sind, entscheidest du, vor welchen Spieler der Gegner bewegt wird.

Befindet sich beim nächsten Spieler ein weiterer Gegner mit Stampede, wird eine zweite Stampede ausgelöst.

Bei der Erweiterung Prähistorischen Gefahren fehlt eine Spielregel. Was macht man mit den Dino-Eiern?
Das ist nicht ganz richtig, der Erweiterung liegt eine Regelkarte dazu bei:
Teile zu Beginn des Spiels die Dinosaurier-Ei-Marker zufällig aus. Als Aktion dürft ihr 1 Dino-Ei ausgeben (zurück in den Vorrat legen), um 1 beliebige (vor euch liegende) Dinosaurierkarte mit dem Schlüsselwort "Gutmütig" abzuwerfen. Dies hilft euch dabei, Stampeden zu vermeiden.

Neue Aktion: Eier suchen! Wenn ihr euch auf einem Wald-, Sumpf- oder Dschungelgebiet befindet und sich noch Dino-Eier im Vorrat befinden, dürft ihr mit einer Aktion versuchen, ein Dino-Ei zu finden. Legt dazu eine Verstohlenheitsprobe ab und nehmt euch bei Erfolg 1 Dino-Ei-Marker. Ihr dürft Dino-Eier wie Suchkarten handeln.

FRAGEN ZU DEN PROMOS

Wie werden die beiden Mini-Apokalypsen (Gremlins und Clowns) benutzt?
Bisher gibt es zu den Mini-Apokalypsen keine eigenen Missionen, da sind eurer Phantasie keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt die Promos, wie auch den verrückten Feuerwehrmann, einfach einer anderen Apokalypse hinzufügen (so ein paar Killer-Clowns machen die Dino-Apokalypse doch gleich noch spaßiger).

Wofür sind bei den Promos 6 weitere Laserdrohnen enthalten?
Eigentlich sind sie dazu gedacht, dem Roboterdeck beigemischt zu werden. Da grundsätzlich alle Promos aber jeder Apokalypse beigemischt werden können, steht euch deren Verwendung frei.

Sind die 3 Missionen (Alien-Robotik, Fluchtfahrzeug, Winterschlaf) aufgrund der 3 benötigten Bauernhöfe erneut falsch?
Ja, leider. Richtig wäre: Bauernhof x2 + Lebensmittelladen x1

Welche der beiden Karten der Revolverheldin ist die richtige?
Richtig ist die Karte "Rote Wut":
Aktion: Füge bis zum Ende deines Zuges 2 Schaden zusätzlich zu.

Leider sind nicht für alle Karten (z.B. die Promodecks) entsprechende Kartentrenner enthalten. Könnte man dazu nicht eine Datei zur Verfügung stellen?
Ja, im Anhang zu dieser FAQ findet ihr eine Auswahl zum selber ausdrucken.

FRAGEN ZU CHARAKTER- UND ÜBERLEBENSKARTEN

Was bedeutet bei der Überlebenskarte Lasso vom Revolverheld: "Betäube 1 Gegner und bewege ihn vor dich."?
Wenn ein Verbündeter in Reichweite des Lassos steht und einen Gegner vor sich hat, könnt ihr das Lasso nutzen, um diesen Gegner zu euch zu ziehen. Der Gegnerliegt nun vor euch und nicht mehr vor eurem Verbündeten.

Es gibt Gegenstände, die den erlittenen Schaden reduzieren können (z.B. Kabuto vom Charakter Ronin. Wird dadurch der Gesamtschaden einmalig reduziert oder gilt das für jeden Gegner? Wie funktioniert die Schadensberechnung, bei mehreren Gegnern?
Eure Gegner werden immer nacheinander abgehandelt, somit verringert sich jeder durch Gegner erlittene Schaden.

Mit Pferd / Motorrad / Feuerwehrmann (Überlebenskarte "Ausdauer") kann man sich mehrere Gebiete weit bewegen. Bewegt man sich dabei über die Gebiete hinweg oder löst man die Effekte von dem Gebiet aus, das man durchquert?
Sind die Gebiete zum Zeitpunkt ihrer Durchquerung noch nicht aufgedeckt, werden diese beim Durchqueren aufgedeckt und der Effekt Aufdecken wird ausgelöst.

Sind diese schon aufgedeckt und befinden sich auf diesen Gegnermarker, müsst ihr für jeden Gegnermarker eine Gegnerkarte ziehen, sofern eine mögliche Verstohlenheitsprobe misslungen ist.

Der Effekt Probe (z.B. beim Fluss) muss natürlich auch ausgeführt werden, alle weitere Effekte (z.B. Aktion, Betreten, Stop, Zugende) oder Aktionen (z.B. Suchen) werden nicht ausgelöst bzw. sind nicht möglich.

Löst man mit der Überlebenskarte "Vorpreschen" vom Scharfschützen Effekte auf den durchquerten Gebieten aus?
Mit dieser Karte kann er sich zwar bis zu 2 Gebiete weit bewegen, aber wie auf der Karte beschrieben, werde dabei durchquerte Gebiete nicht aufgedeckt und natürlich auch keine Effekte ausgelöst oder Gegner angelockt.

Kann man mit der Überlebenskarte "Erfinden" des Wissenschaftlers auch Nahrung oder Treibstoff wieder aufnehmen und erneut benutzen?
Ja, da mit der Karte jeder Abwurfstapel genutzt werden darf, kann damit die oberste Karte von jedem Überlebenskarten-Abwurfstapel oder auch dem Suchkarten-Abwurfstapel aufgenommen und sofort ausgerüstet oder benutzt werden.

Erleidet der Priester mit dem ausgerüsteten Kollar wirklich so lange er diesen ausgerüstet hat keinen Schaden mehr?

Nein, die Karte Kollar ist falsch übersetzt, die richtige Übersetzung lautet: "Passiv: Du bist immun gegen Schaden durch Hunger und Statuseffekte." Eine korrigierte Karte findet ihr als Anhang zu dieser FAQ zum selber ausdrucken.

Bleiben der Veteran und sein Hund immer zusammen oder können sie auch getrennt laufen?
Beide befinden sich, sofern beide am Leben sind, immer in demselben Gebiet. Regeltechnisch werden sie wie ein Charakter betrachtet, es muss auch nicht für jeden eine Gegnerkarte gezogen werden.

Wie ist die Überlebenskarte "Erfinderisch" der Jägerin zu verstehen?
Mit dieser Karte dürft ihr aus einem beliebigen Abwurfstapel eine Ausrüstungskarte auswählen und diese sofort ausrüsten. "Lege sie in deinen Spielbereich" bedeutet, dass die ausgewählte Karte gleich ausgerüstet wird. Aktionskarten können damit nicht ausgewählt werden!

Was bedeutet gelähmt bei der Überlebenskarte "Tarnmantel" der Revolverheldin?
Leider ist hier die Übersetzung nicht ganz eindeutig. Richtig wäre betäubt, die Erklärung findet ihr im Glossar:
Ein betäubter Gegner wird am Ende des Zuges nicht aktiviert und kann somit auch keinen Angriff ausführen und Schaden verursachen. Ab Beginn deines nächsten Zuges ist der Gegner nicht mehr betäubt.

ÜBERSICHT DER PROMOKARTEN

Da immer mal wieder Fragen aufkommen, welche Promokarten erschienen sind und wo sie erhältlich sind bzw. waren, haben wir hier eine Übersicht für euch zusammengestellt:

Promokarten der Maximum Apocalypse Spieleschmiede-Kampagne (3 Karten):

- Jäger [Charakter]
- Revolverheldin "Rote Wut" [Charakter]
- Verrückter Feuerwehrmann [Boss]

Charakterkartenset aus der "The Few and Cursed: Deluxe Erweiterung" (31 Karten):
- Revolverheldin [Charakter]
- Revolverheldin "Reds Zorn" [Überlebenskarten x30]

Verbesserungsziele der "Grausige Schrecken" Spieleschmiede-Kampagne (75 Karten):
- Veteranin [Charakter]
- Der Hund (Schäferhund) [Charakter]
- Chirurg [Charakter]
- Feuerwehrfrau [Charakter]
- Mechaniker [Charakter]
- Verbündetenkarten [Mini-Erweiterung x18]
- Gegnerkarten [Laserdrohne x6, Clowns x6, Gremlins x8]
- Grosser Böser Clown [Boss]
- Apokalypse "Jüngstes Gericht" [Gegner x23, Boss x4, Mission x2, Regelkarte x1]
- Gegenmittel [Suchkarte x1]

REVOLVERHELDIN

JÄGER/-IN

FEUERWEHRMANN/-FRAU
13

MECHANIKER/-IN

CHIRURG/-IN

VETERAN/-IN MIT HUND

JÄGER/-IN

REVOLVERHELDIN

MECHANIKER/-IN

FEUERWEHRMANN/-FRAU

VETERAN/-IN MIT HUND

CHIRURG/-IN

PROMOKARTEN

VERBÜNDETE

CLOWNS

GREMLINS

REGEL- & REFERENZKARTEN
POLICE

PHOBIEKARTEN

VERBÜNDETE

PROMOKARTEN

GREMLINS

CLOWNS

PHOBIEKARTEN

REGEL- & REFERENZKARTEN
POLICE

MISSIONEN
STOP

WEITERE MISSIONEN
STOP

SUCHKARTEN
hell
WELCOME

SUCHKARTEN
GRAUSIGE SCHRECKEN

KAMPFROBOTER

WEITERE MISSIONEN
STOP

MISSIONEN
STOP

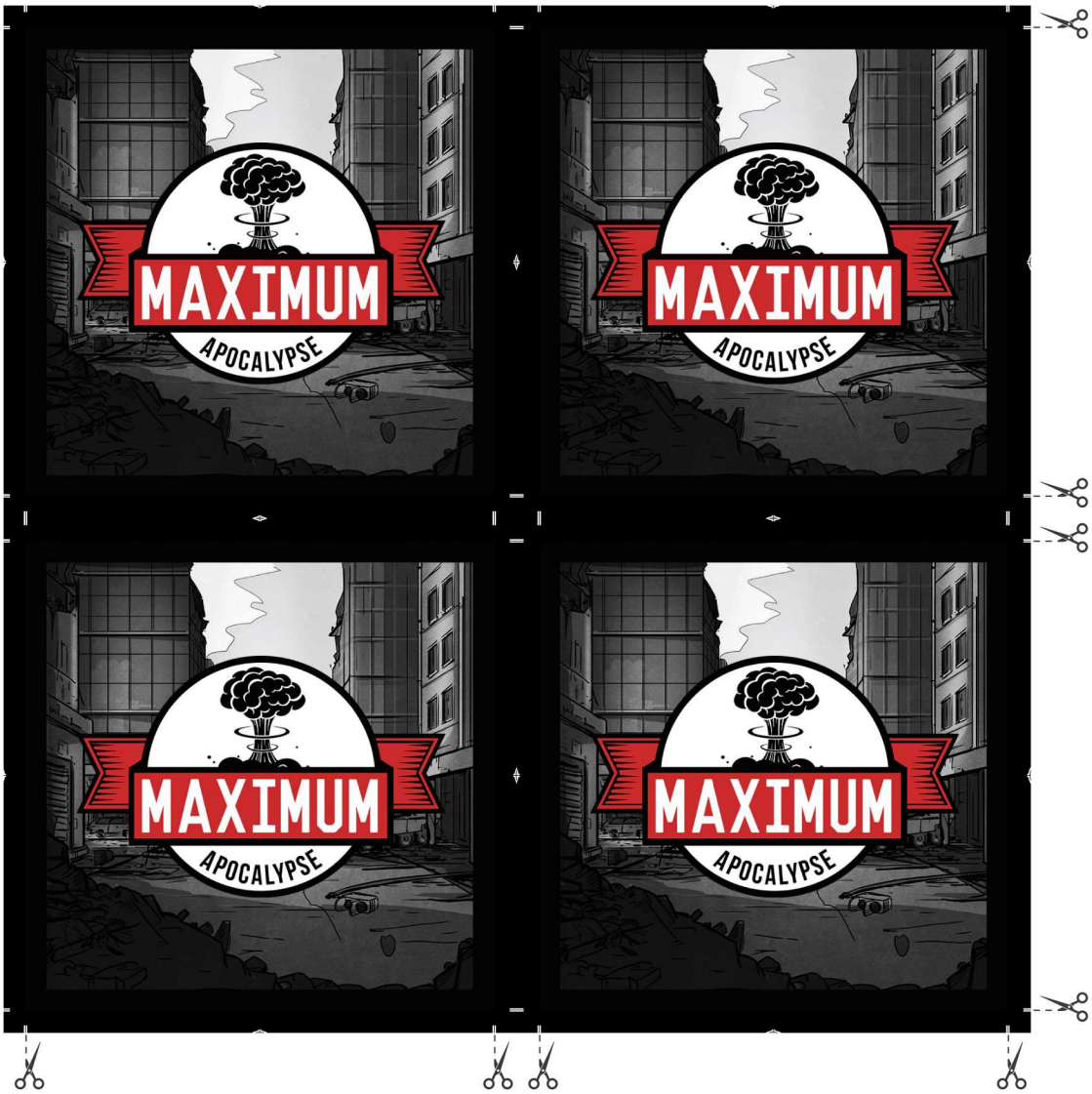
SUCHKARTEN
GRAUSIGE SCHRECKEN

SUCHKARTEN
hell
WELCOME

KAMPFROBOTER

8
SUMPF
PROBE
Erfolg: Lege 1 Gegenstandsmarker auf dieses Gebiet. Misserfolg: Aktiviere alle vor dir liegenden Gegner.
3
DSCHUNGEL
AUFDECKEN
Wirf 1 ausgerüstete Ausrüstung ab.
BETRETEN
Ziehe 1 Gegner.

4
SUMPF
PROBE
Erfolg: Lege 1 Gegenstandsmarker auf dieses Gebiet. Misserfolg: Aktiviere alle vor dir liegenden Gegner.
11
DSCHUNGEL
AUFDECKEN
Wirf 1 ausgerüstete Ausrüstung ab.
BETRETEN
Ziehe 1 Gegner.


MAXIMUM
APOCALYPSE
MAXIMUM
APOCALYPSE
MAXIMUM
APOCALYPSE
MAXIMUM
APOCALYPSE

1
KOLLAR
Passiv: Du bist immun gegen Schaden durch Hunger und Statuseffekte.

1
TARNJACKE
Ausrüsten: Betäube alle vor dir liegenden Gegner.
Passiv: Senke erlittenen Schaden um 1.

1
KOLLAR
Passiv: Du bist immun gegen Schaden durch Hunger und Statuseffekte.

1
TARNJACKE
Ausrüsten: Betäube alle vor dir liegenden Gegner.
Passiv: Senke erlittenen Schaden um 1.

REVOLVERHELDIN
26
8
ROTE WUT
Aktion: Füge bis zum Ende deines Zuges 2 Schaden zusätzlich zu.

REVOLVERHELDIN

PRIESTER

REVOLVERHELDIN

PRIESTER

REVOLVERHELDIN
26
8
HUNGER
2
4
6
8
Die Rechte an Red und The Few and Cursed liegen bei Felipe Cagno & Fabio Neves. Alle Rechte vorbehalten.
Illustriert von Luke Ross & Marcio Menyz.

MISSIONEN GRUNDSPIEL

Verwendung: Tausche die Karten in dieser Packung aus gegen die entsprechenden Karten im Spiel.

Grimspire L+N GmbH,
Schokholtzstraße 6, 06217 Merseburg

7 141236 674580

CE

GRIMSPIRE

Hergestellt in China

TUTORIAL

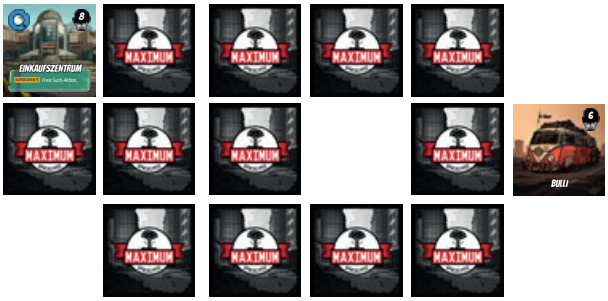
Schwierigkeitsgrad: *Besonders leicht*

Die Sirenen waren die einzige Warnung, die wir hatten, bevor alles zum Teufel ging. Wir hatten das Glück, in der Nähe eines Einkaufszentrums zu sein. Dort verbarrikadierten wir uns. Aber jetzt ist uns das Essen ausgegangen und es kommt keine Hilfe. Wir müssen herausfinden, was da draußen passiert ist.

Missionsziel: Findet 4 Treibstoffkanister und begebt euch zum Bulli, den ihr vom Dach des Einkaufszentrums aus in der Ferne sehen könnt. Wenn ihr es alle mit genügend Treibstoff zum Bulli schafft, könnt ihr von hier verschwinden.

Aufbau: Alle Spieler beginnen auf dem aufgedeckten Einkaufszentrum.

Einkaufs-
zentrum
= Start



Bulli
= Ende

GEBIETE (13)

Banditenlager
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Feld
Fluss
Krankenhaus
Polizeiwache
Städtische Straße
Tankstelle x2
Unterschlupf
Wald

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Fernglas x1
Munition x1
Ersatzteile x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x6
Treibstoff x2
Munition x1
Taschen-lampe x1
Ersatzteile x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x2
Treibstoff x2
Fernglas x1
Munition x3
Pistole x1
Walkie-Talkie x1
Ersatzteile x1
Mit leeren Händen x1

I. RETTET DEN WISSENSCHAFTLER

***Schwierigkeitsgrad**: Leicht*

Über Funk empfangt ihr eine verstümmelte Nachricht. Jemand da draußen lebt und sagt, dass er diesen Albtraum stoppen kann. Er hat sich in der Polizeiwache verbarrikadiert, aber ihm läuft die Zeit davon.

Missionsziel: Rettet den Wissenschaftler aus der Polizeiwache. Dort müsst ihr 2 Aktionen ausgeben, um den Wissenschaftler zu retten. Bringt den Wissenschaftler zu eurem Bulli, um zu entkommen.

Aufbau: Legt den Wissenschaftler und die Bosskarte zur Seite. Der erste Spieler, der die Polizeiwache betritt, zieht die Bosskarte.

GEBIETE (20)

Banditenlager x2
Bauernhof x2
Feld x2
Fluss x2
Friedhof
Krankenhaus
Polizeiwache
Städtische Straße
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT
Nahrung x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Fernglas x1
Munition x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN
Nahrung x6
Treibstoff x2
Munition x1
Taschen-lampe x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU
Nahrung x2
Treibstoff x2
Fernglas x1
Munition x3
Pistole x1
Walkie-Talkie x1
Ersatzteile x1
Mit leeren Händen x2

2. SAMMELT PROBEN

***Schwierigkeitsgrad**: Sehr Leicht*

Der Wissenschaftler sagt, dass er Proben benötigt, um ein Heilmittel zu entwickeln. Also müssen wir da raus und ein paar Zombies töten.

Missionsziel: Tötet und sammelt Proben von 8 Zombies. Sammelt je 2 Proben vom Zombie-Streuner, -Spucker, -Hund und -Soldat, um diese Mission zu erfüllen. Jedes Mal, wenn ein Zombie getötet wird, legt die Gegnerkarte zu dieser Missionskarte. Sobald ihr alle Proben und den Treibstoff habt, kehrt zum Bulli zurück, um zu entkommen.

Boss-Aufbau: Zieht verdeckt 9 Karten vom Gegnertapel, fügt die Bosskarte hinzu und mischt die Karten. Legt diese 10 Karten anschließend verdeckt unter den Gegnerstapel.

GEBIETE (24)

Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Fluss x2
Friedhof
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Polizeiwache
Städtische Straße x2
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Fernglas x1
Munition x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x6
Treibstoff x2
Munition x1
Taschen-lampe x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x2
Treibstoff x2
Fernglas x1
Munition x3
Pistole x1
Walkie-Talkie x1
Ersatzteile x1
Mit leeren Händen x2

I. NUKLEARER WINTER

***Schwierigkeitsgrad**: Normal*

Die Bomben schlugen ohne Vorwarnung ein. Alle großen Städte wurden in wenigen Minuten zu Asche verwandelt. Der Winter steht vor der Tür und wir werden es nicht schaffen, wenn wir uns nicht mit Vorräten eindecken und an einem sicheren Ort verbarrikadieren.

Missionsziel: Sammelt 3 Treibstoffkanister, 2 Dreckige Decken, 2 Alte Zeitungen und in Summe 5 Nahrung. Bringt diese Vorräte in einen Unterschlupf und tötet alle Gegner, die derzeit vor den Spielern liegen. Wenn alle Spieler im Unterschlupf und alle Gegner getötet sind, gewinnt ihr.

Boss-Aufbau: Zieht verdeckt 9 Karten vom Gegnerstapel, fügt die Bosskarte hinzu und mischt die Karten. Legt diese 10 Karten anschließend verdeckt unter den Gegnerstapel.

M

GEBIETE (18)

Banditenlager x2
Bauernhof
Einkaufszentrum
Feld x2
Kraftwerk
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Polizeiwache
Städtische Straße x2
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf
Wüste

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x3
Treibstoff x4
Munition x1
Pistole x1
Rucksack x1
Dreckige Decken x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x9
Gegenmittel x2
Treibstoff x1
Fernglas x1
Munition x2
Alte Zeitungen x1
Dreckige Decken x2
Ersatzteile x1

BLAU

Nahrung x3
Gegenmittel x1
Treibstoff x2
Fernglas x1
Munition x4
Pistole x1
Taschenlampe x2
Walkie-Talkie x1
Alte Zeitungen x2
Hinterhalt! x1

2. ENTSCHÄRFT DIE BOMBE

***Schwierigkeitsgrad**: Normal*

Es gibt Gerüchte, dass eine im Kraftwerk befindliche Bombe jederzeit hochgehen und den gesamten Reaktor in Flammen aufgehen lassen kann. Anscheinend befindet sie sich auf einer nur für autorisiertes Personal freigegebenen Ebene des Gebäudes. Es soll irgendwo ein staubiges Tagebuch rumliegen, das von einem ehemaligen Mitarbeiter geschrieben wurde. Es wird uns helfen, ins Kraftwerk zu gelangen. Wir müssen die Katastrophe verhindern!

Missionsziel: Findet das Staubige Buch und begebt euch dann zum Kraftwerk. Dort müsst ihr 2 Aktionen ausgeben, um die Bombe zu entschärfen. Anschließend habt ihr nur 3 Runden, um zurück zum Bulli zu gelangen.

Aufbau: Legt 1 Zielmarker auf 1 Gebiet, das sich mindestens 5 Gebiete von eurem Bulli entfernt befindet. Wenn ihr dieses Gebiet erreicht, erhaltet ihr das Staubige Buch und zieht die Bosskarte.

M

GEBIETE (22)

Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Kraftwerk
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Polizeiwache
Städtische Straße x2
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wüste x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x3
Treibstoff x4
Munition x1
Pistole x1
Rucksack x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x9
Gegenmittel x2
Treibstoff x1
Fernglas x1
Munition x2
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x2

BLAU

Nahrung x3
Gegenmittel x1
Treibstoff x2
Fernglas x1
Munition x4
Pistole x1
Taschenlampe x2
Walkie-Talkie x1
Ersatzteile x3
Hinterhalt! x1

3. RADIOAKTIVER NIEDERSCHLAG

***Schwierigkeitsgrad**: Normal*

Als wir losfuhren, sahen wir in der Ferne die Pilzwolke. Abgelenkt rammten wir ein verlassenes Auto und unser Bulli kam quietschend zum Stehen. Wir müssen hier weg, bevor die Strahlung uns alle umbringt!

Missionsziel: Sammelt 3 Ersatzteile und repariert den Bulli, damit ihr entkommen könnt. Als Aktion dürft ihr 1 Ersatzteile-Karte ausspielen, um den Bulli zu reparieren. Der Bulli muss 3x repariert werden. Jedes Mal, wenn während der Brutphase eine 7 geworfen wird, deckt 1 Gebiet am äußersten Rand des Spielplans auf. Wenn eine 7 geworfen wird und alle Gebiete am äußersten Rand bereits aufgedeckt sind, entfernt 1 Gebiet vom äußersten Rand.

Spielplan-Aufbau: Legt den Bulli in die Mitte eures Spielplans. Baut den Spielplan vom Bulli aus nach außen auf.

Boss-Aufbau: Zieht verdeckt 5 Karten vom Gegnerstapel, fügt die Bosskarte hinzu und mischt die Karten. Legt diese 6 Karten anschließend verdeckt unter den Gegnerstapel.

M

GEBIETE (24)

Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Flughafen
Gefängnis
Kraftwerk
Krankenhaus
Oase
Polizeiwache
Städtische Straße x2
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wüste x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x3
Treibstoff x4
Munition x1
Pistole x1
Rucksack x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x9
Gegenmittel x2
Treibstoff x1
Fernglas x1
Munition x2
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x2

BLAU

Nahrung x3
Gegenmittel x1
Treibstoff x2
Fernglas x1
Munition x4
Pistole x1
Taschenlampe x2
Walkie-Talkie x1
Ersatzteile x3
Hinterhalt! x1

I. ALIEN-BEOBACHTUNG

Schwierigkeitsgrad: *Schwer*

4

Unser Militär war den Aliens nicht gewachsen. Aber wenn sie glauben, dass wir uns nun verkriechen werden, nachdem sie unsere Zivilisation vernichtet haben, wissen sie nicht, was es bedeutet, ein Mensch zu sein. Lasst uns die Umgebung auskundschaften, um den besten Ort für einen Angriff mit maximalem Schaden zu finden.

Missionsziel: Deckt alle Gebiete auf und kehrt mit genug Treibstoff zum Bulli zurück, um zu entkommen.

Boss-Aufbau: Legt 1 Zielmarker auf 1 Gebiet eurer Wahl. Der Spieler, der dieses Gebiet aufdeckt, zieht die Bosskarte.

A

GEBIETE (22)

Absturzstelle
Banditenlager
Bauernhof x2
Flughafen
Fluss
Gebirge x2
Kraftwerk
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Polizeiwache
Städtische Straße x2
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Vergnügungspark
Wüste

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Fernglas x1
Munition x2
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

GRÜN

Nahrung x6
Treibstoff x2
Munition x2
Rucksack x1
Taschenlampe x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x2
Treibstoff x2
Munition x4
Pistole x1
Taschenlampe x1
Walkie-Talkie x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

I. KONVOI

Schwierigkeitsgrad: *Schwer*

6

Die Roboter töten oder fangen weiterhin alle Menschen, denen sie begegnen. Unser Widerstand muss weitergehen.

Aufbau: Legt den Bulli und die Militärbasis offen auf sich gegenüberliegenden Seiten aus. Legt 3 Zielmarker mit mindestens 2 Gebieten Entfernung zueinander auf den Spielplan. Ihr beginnt das Spiel mit 4 Treibstoffkanistern, die ihr beliebig unter euch aufteilt. Der erste Spieler, der einen Zielmarker erreicht, löst Folgendes aus:

Marker 1: Erhalte 3 Ersatzteile und 2 Medizinische Vorräte.
Marker 2: Ziehe die Bosskarte und erhalte 3 Dreckige Decken.
Marker 3: Erhalte 2 Treibstoff und 1 Medizinische Vorräte. (Diese Vorräte kommen nicht aus den Suchstapeln.)

Missionsziel: Kehrt mit 6 Treibstoff, 3 Dreckigen Decken, 2 Medizinischen Vorräten und 2 Ersatzteilen zur Militärbasis zurück.

R

GEBIETE (24)

Banditenlager
Bauernhof x2
Fabrik
Feld x2
Flughafen
Gebirge x2
Gefängnis
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Militärbasis
Polizeiwache
Städtische Straße x2
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf
Wald x2
Wüste

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x2
Fernglas x1
Munition x2
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x2

GRÜN

Nahrung x6
Treibstoff x1
Munition x2
Rucksack x1
Taschenlampe x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x2
Treibstoff x1
Munition x4
Pistole x1
Taschenlampe x1
Walkie-Talkie x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

MISSIONEN GRAUSIGE SCHRECKEN

Verwendung: Tausche die Karten in dieser Packung aus gegen die entsprechenden Karten im Spiel.

Grimspire L+N GmbH,
Schokholtzstraße 6, 06217 Merseburg

7 141236 674573

CE

GRIMSPIRE

Hergestellt in China

I. DER VAMPIR-IMPFSTOFF

***Schwierigkeitsgrad**: Schwer*

Die verdammten Vampire haben sich wie ein Lauffeuer ausgebreitet und unsere Welt übernommen. Zum Glück haben wir im Laufe der Zeit einen Weg gefunden, diese Kreaturen endgültig zu vernichten. Es heißt, dass dieser Klugscheißer möglicherweise in der Lage ist, ihren Durst ein für alle Mal zu stillen.

Missionsziel: Sammelt 1 Staubiges Buch, 1 Heilmittel und 1 Medizinische Vorräte und bringt den Wissenschaftler zum Krankenhaus. Als Aktion darf der Wissenschaftler den Impfstoff im Krankenhaus entdecken. Begebt euch anschließend zur Fabrik. Als Aktion dürft ihr dort den Impfstoff herstellen, um zu gewinnen.

Aufbau: Wählt einen Spieler, der die Wissenschaftler-Karte ausrüstet, sofern niemand diesen Charakter spielt.

V

GEBIETE (24)

Bauernhof x2
Fabrik
Feld x2
Friedhof
Garten
Gebirge x2
Gefängnis
Kirche
Krankenhaus
Polizeiwache
Schloss
Sumpf x2
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf
Vergnügungspark
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x3
Dynamit x1
Munition x2
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x2

GRÜN

Nahrung x6
Medizinische Vorräte x1
Treibstoff x2
Munition x2
Rucksack x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

BLAU

Nahrung x2
Gegenmittel x2
Treibstoff x2
Giftpfeil x1
Munition x4
Taschenlampe x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Staubiges Buch x1

I. BRECHT DIE SIEGEL

***Schwierigkeitsgrad**: Sehr Schwer*

Die Fanatiker und ihre entsetzlichen Bestien mögen unsere Welt vielleicht in Dunkelheit getaucht haben, aber wir sind immer noch hier und die Einzigen, die sie aufhalten können.

Missionsziel: Brecht die 3 Siegel auf dem Altar und entkommt. Spielt als Aktion 1 „Staubiges Buch“- oder „Alte Zeitungen“-Karte aus, um 1 Siegel zu brechen.

Aufbau: Sobald der Altar aufgedeckt wird, legt 3 Zielmarker darauf, um die Siegel darzustellen, die ihn schützen.

Boss-Aufbau: Immer, sobald 9 Kultisten auf dem Gegner-Abwurfstapel liegen, legt 1 zufällige Bosskarte auf den Gegnerstapel.

C

GEBIETE (27)

Altar
Bauernhof x2
Dschungel x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Flughafen
Garten
Gefängnis
Kirche
Kraftwerk
Krankenhaus
Militärbasis
Städtische Straße x2
Sumpf x2
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x3
Munition x2
Pistole x2
Alte Zeitungen x2
Dreckige Decken x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x7
Medizinische Vorräte x1
Treibstoff x2
Munition x2
Silberner Schlüssel x1
Talisman x1
Alte Zeitungen x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

BLAU

Nahrung x3
Gegenmittel x2
Treibstoff x2
Kelch x1
Munition x4
Rucksack x1
Dreckige Decken x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

2. BRENNT DEN ALTAR NIEDER

***Schwierigkeitsgrad**: Sehr Schwer*

Diese Kultisten haben hier irgendetwas vor. Nun, da die Siegel gebrochen sind, sollten wir uns dem Altar zuwenden und ihn in Schutt und Asche legen.

Missionsziel: Untersucht und deckt die Gebiete mit Zielmarkern darauf auf. Bringt den Treibstoff und insgesamt 4 entflammbare Gegenstände (Dreckige Decken, Alte Zeitungen, oder Staubige Bücher) zum Altar.

Aufbau: Legt 2 Zielmarker mit mindestens 3 Gebieten Entfernung zueinander und dem Bulli auf den Spielplan.

Boss-Aufbau: Immer, sobald 9 Kultisten auf dem Gegner-Abwurfstapel liegen, legt 1 zufällige Bosskarte auf den Gegnerstapel.

C

GEBIETE (27)

Altar
Bauernhof x2
Dschungel x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Flughafen
Garten
Gefängnis
Kirche
Kraftwerk
Krankenhaus
Militärbasis
Städtische Straße x2
Sumpf x2
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x3
Alte Zeitungen x2
Dreckige Decken x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Munition x2
Pistole x2

GRÜN

Nahrung x7
Medizinische Vorräte x1
Treibstoff x2
Munition x2
Silberner Schlüssel x1
Talisman x1
Alte Zeitungen x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

BLAU

Nahrung x3
Gegenmittel x2
Treibstoff x2
Kelch x1
Munition x4
Rucksack x1
Dreckige Decken x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

3. STOPPT DIE SÉANCE

***Schwierigkeitsgrad**: Sehr Schwer*

Gerüchten zufolge sollen die Kultisten einen weiteren Opferaltar haben und dabei sein, an einem von drei Standorten eine böswillige Kraft anzurufen. Wenn sie ihr Ritual beenden, wird ein Großer Alter erscheinen.

Missionsziel: Deckt den Altar, die Kirche und den Garten auf und besiegt den Boss. Das Spiel endet, sobald der Boss besiegt ist.

Boss-Aufbau: Legt die Bosskarte zur Seite und zieht sie, sobald das dritte und letzte der o.g. Gebiete aufgedeckt wurde.

C

GEBIETE (27)

Altar
Bauernhof x2
Dschungel x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Flughafen
Garten
Gefängnis
Kirche
Kraftwerk
Krankenhaus
Militärbasis
Städtische Straße x2
Sumpf x2
Tankstelle x2
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x2
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x3
Munition x2
Pistole x2
Alte Zeitungen x2
Dreckige Decken x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x7
Medizinische Vorräte x1
Treibstoff x2
Munition x2
Silberner Schlüssel x1
Talisman x1
Alte Zeitungen x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

BLAU

Nahrung x3
Gegenmittel x2
Treibstoff x2
Kelch x1
Munition x4
Rucksack x1
Dreckige Decken x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

I. ENTFACHT DIE SCHEITERHAUFEN

3

***Schwierigkeitsgrad**: Schwer*

Nachdem die Yokai unsere Welt erobert hatten, ergaben wir uns einer Art friedlichen Unterwerfung. Die Wintersonnenwende rückt näher und unsere Gruppe wurde beauftragt, die Scheiterhaufen zu entfachen.

Missionsziel: Entfacht 3 Scheiterhaufen. Wenn ihr euch auf einem Gebiet mit einem Zielmarker befindet und Treibstoff habt, dürft ihr 1 Aktion ausgeben, um den Scheiterhaufen zu entfachen.

Aufbau: Legt 3 Zielmarker mit mindestens 2 Gebieten Entfernung zueinander auf den Spielplan.

Boss-Aufbau: Legt Shuten Doji unter den Gegnerstapel.

Y

GEBIETE (28)

Altar
Bauernhof x2
Dschungel x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Garten
Gebirge x2
Gefängnis
Kirche
Krankenhaus
Militärbasis
Polizeiwache
Schloss
Sumpf x2
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Kelch x1
Munition x2
Pistole x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x6
Gegenmittel x2
Treibstoff x2
Dynamit x1
Munition x1
Silberner Schlüssel x1
Talisman x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x3
Treibstoff x3
Fernglas x1
Giftpfeil x2
Kevlarweste x1
Munition x4
Rucksack x1
Taschenlampe x1
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

WINTERSCHLAF

Schwierigkeitsgrad: *Wahnsinn*

2

Hier ist es nicht sicher; es gibt zu viele Schrecken und der Schnee kommt. Unsere beste Chance besteht darin, uns auf den Winter vorzubereiten und zu hoffen, dass sich die Dinge beruhigen.

Missionsziel: Findet einen sicheren Ort, um euch zu verstecken. Erreicht 1 der Zielmarker mit der angegebenen Menge Treibstoff, 2 Dreckigen Decken und in Summe mindestens 5 Nahrung.

Aufbau: Legt den Bulli in die Mitte eures Spielplans. Baut den Spielplan vom Bulli aus nach außen auf. Legt 3 Zielmarker mit mindestens 2 Gebieten Entfernung zueinander auf den äußersten Rand des Spielplans.

Boss-Aufbau: Mischt 1 Bosskarte in den Gegnerstapel und legt 1 weitere Bosskarte unter den Stapel. Am besten 1 aus jedem Set.

V C

GEBIETE (30)

Altar
Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Feld x2
Friedhof
Garten
Gebirge x2
Kirche
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Polizeiwache
Schloss
Sumpf x2
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2
Wüste x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x4
Gegenmittel x2
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Kelch x1
Munition x2
Pistole x1
Dreckige Decken x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x1

GRÜN

Nahrung x6
Gegenmittel x2
Treibstoff x2
Munition x2
Silberner Schlüssel x1
Talisman x1
Dreckige Decken x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x4
Treibstoff x3
Fernglas x1
Kevlarweste x1
Munition x4
Rucksack x1
Taschenlampe x1
Walkie-Talkie x1
Dreckige Decken x1
Hinterhalt! x1

FLUCHTFAHRZEUG

***Schwierigkeitsgrad**: Schwer*

Zuerst haben sie uns in die Luft gejagt, haben gewartet bis wir uns gegenseitig umgebracht haben und jetzt starten sie eine Invasion. Verdammte Alien-Arschlöcher.

Missionsziel: Sammelt 3 Alien-Wrackteile und bringt sie zur Absturzstelle. Wenn sich alle Spieler an der Absturzstelle befinden, dürft ihr das Schiff reparieren und entkommen.

Aufbau: Legt 3 Zielmarker (die Wrackteile) mit mindestens 3 Gebieten Entfernung zueinander auf den Spielplan. Als Aktion dürft ihr 1 Zielmarker aufnehmen.

Boss-Aufbau: Mischt nach dem Ziehen der Start-Gegner 2 Bosskarten in den Gegnerstapel.

A M

GEBIETE (30)

Absturzstelle
Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Fabrik
Feld x2
Flughafen
Gebirge x2
Kraftwerk
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Militärbasis
Oase
Polizeiwache
Städtische Straße x3
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x1
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Munition x2
Pistole x1
Rucksack x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x2
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x7
Gegenmittel x1
Treibstoff x2
Dynamit x1
Munition x2
Taschenlampe x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x3
Treibstoff x3
Fernglas x1
Kevlarweste x1
Munition x4
Rucksack x1
Taschenlampe x1
Walkie-Talkie x1
Hinterhalt! x2
Mit leeren Händen x1

ALIEN-ROBOTIK

5

***Schwierigkeitsgrad**: Wahnsinn*

Unser Schiff ist abgestürzt. Anscheinend sind Alien-Raumschiffe komplizierter zu steuern, als wir dachten. Jetzt setzen die Aliens Roboter ein, um die menschliche Bevölkerung in Schach zu halten.

Missionsziel: Findet den Bulli und entkommt.

Aufbau: Legt das Absturzstelle-Gebiet offen aus. Alle Spieler beginnen das Spiel auf diesem Gebiet. Mischt den Bulli mit den anderen Gebieten zusammen und baut den Spielplan auf.

Boss-Aufbau: Teilt den Gegnerstapel in 4 gleich große Stapel auf. Mischt 1 Bosskarte in jeden Stapel und legt die Stapel dann wieder aufeinander, um den fertigen Gegnerstapel zu bilden.

A R

GEBIETE (30)

Absturzstelle
Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Fabrik
Feld x2
Flughafen
Gebirge x2
Kraftwerk
Krankenhaus
Lebensmittelladen
Militärbasis
Oase
Polizeiwache
Städtische Straße x3
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x1
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Munition x2
Pistole x1
Rucksack x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x2
Mit leeren Händen x1

GRÜN

Nahrung x7
Gegenmittel x1
Treibstoff x2
Dynamit x1
Munition x2
Taschenlampe x1
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x3
Treibstoff x3
Fernglas x1
Kevlarweste x1
Munition x4
Rucksack x1
Taschenlampe x1
Walkie-Talkie x1
Hinterhalt! x2
Mit leeren Händen x1

I. DAS VIERTE SIEGEL

***Schwierigkeitsgrad**: Schwer*

„Und ich sah: Und siehe, ein fahles Pferd, und der darauf saß, dessen Name ist „Tod"; und der Hades folgte ihm. Und ihnen wurde Macht gegeben über den vierten Teil der Erde, zu töten mit dem Schwert und mit Hunger und mit Tod und durch die wilden Tiere der Erde." - Offenbarung 6,8

Missionsziel: Findet 1 Kelch, 1 Silberschlüssel und 1 Staubiges Buch und übergebt diese Gegenstände den Engeln.

Erlösung: Falls ein Engel vor dir liegt oder du dich auf demselben Gebiet wie ein Spieler befindest, vor dem ein Engel liegt, darfst du beliebig viele der o. g. Gegenstände als freie Aktion an den Engel übergeben.

J

GEBIETE (30)

Altar
Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Fabrik
Feld x2
Gebirge x2
Kirche
Kraftwerk
Krankenhaus
Oase
Polizeiwache
Städtische Straße x3
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2
Wüste x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x1
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Kelch x1
Munition x2
Rucksack x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x2
Staubiges Buch x1

GRÜN

Nahrung x6
Gegenmittel x1
Treibstoff x2
Dynamit x1
Munition x2
Taschenlampe x2
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x3
Treibstoff x3
Giftpfeil x1
Kevlarweste x1
Munition x4
Rucksack x1
Silberner Schlüssel x1
Hinterhalt! x2
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1

2. OFFENBARUNGEN

***Schwierigkeitsgrad**: Schwer*

„Und ich sah, als es das sechste Siegel öffnete: Und es geschah ein großes Erdbeben; und die Sonne wurde schwarz wie ein härener Sack, und der ganze Mond wurde wie Blut, und die Sterne des Himmels fielen auf die Erde, wie ein Feigenbaum, geschüttelt von einem starken Wind, seine Feigen abwirft.“ - Offenbarung 6,12-13

Missionsziel: Findet 1 Staubiges Buch und bringt es zur Kirche. Verhindert, dass mehr als 1 Siegel gebrochen wird.

Aufbau: Verteilt 3 Zielmarker (die Siegel) auf 3 zufällig bestimmte Gebiete und deckt die Gebiete auf.

Siegel: Sobald 3 oder mehr Gegnermarker auf demselben Gebiet wie ein Siegel liegen, gilt dieses als gebrochen. Entfernt dann sofort den Zielmarker. Sobald 2 Siegel gebrochen sind, endet das Spiel und ihr verliert.

J

GEBIETE (30)

Altar
Banditenlager x2
Bauernhof x2
Einkaufszentrum
Fabrik
Feld x2
Gebirge x2
Kirche
Kraftwerk
Krankenhaus
Oase
Polizeiwache
Städtische Straße x3
Tankstelle x3
Tunnel x2
Unterschlupf x2
Wald x2
Wüste x2

SUCHSTAPEL

ROT

Nahrung x3
Gegenmittel x1
Kelch x1
Medizinische Vorräte x2
Treibstoff x4
Munition x2
Rucksack x1
Ersatzteile x1
Hinterhalt! x2
Staubiges Buch x1

GRÜN

Nahrung x6
Gegenmittel x1
Treibstoff x2
Dynamit x1
Munition x2
Taschenlampe x2
Ersatzteile x2
Hinterhalt! x1
Mit leeren Händen x1

BLAU

Nahrung x3
Treibstoff x3
Giftpfeil x1
Kevlarweste x1
Munition x4
Rucksack x1
Silberner Schlüssel x1
Hinterhalt! x2
Mit leeren Händen x1
Staubiges Buch x1