

## 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.

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.

## Spielmaterial

### Zielkarten

- Gemeinsame
  - Name
  - Aufbau
  - Aufgaben
  - Zeit
    - Kurz: 45-90 Min.
    - Mittel: 90-120 Min.
    - Lang: 120-210 Min.
- Geheime
  - Name
  - Siegbedingungen
- geheimer Verrat
- geheime für Verbannte

### Karten für Überlebende

- Name
- Beruf
- Einflusswert
- Angriffswert
- Durchsuchungswert
- Fähigkeits-Standort
- Fähigkeit

### Übersichtsbögen

- Rundenübersicht
- Spielzug-Aktionen
- Gruppenführer
- Geheimes Ziel
- Gruppenmitglieder
- Pool für unbenutzte Aktionswürfel

### Objektkarten

- Name
- Symbol
  - Waffe
  - Benzin
  - Bildung
  - Nahrung
  - Medikament
  - Werkzeug
  - Überlebender
- Fähigkeit
- Standort
  - Start
  - Polizeiwache
  - Supermarkt
  - Schule
  - Tankstelle
  - Bücherei
  - Krankenhaus

### Krisenkarten

- Name
- Abwenden
- Effekt
- Optional

### Schicksalskarten

- Name
- Auslöser
- Wahlmöglichkeiten

### Marker

- Wunden
- Hilflöse Überlebende
- Nahrung
- Geräusche
- Barrikaden

- Hunger
- Anzeiger
  - Moral
  - Runde

### Figuren

- Zombies
  - Figuren
  - Marker
- Überlebende

### Koloniespielplan

- Name
- Eingänge
- Eingangsfelder
- Felder für Überlebende
- Moralleiste
- Rundenleiste
- Nahrungsvorrat
- Gemeinsames Ziel
- Abfallstapel
- Krisenstapel
- Krisen-Abwendung

### Standortkarten

- Name
- Felder für Überlebende
- Eingangsfelder
- Objektstapel
- Geräusche
- Objektsymbole

### Würfel

- Aktion
- Infektion

### Startspielermarker

## Spielaufbau

### Kolonie-Spielplan und Standortkarten

- 6 Standortkarten um den Plan herum
- Gemeinsames Ziel auswählen oder zufällig bestimmen [1. **Partie: Forschungsobjekte**] und auf den Plan legen
  - Aufbau des Spiels lt. Karte
- Krisenkarten mischen und auf den Plan legen
- Karten für Überlebende, Zielkarten für Verbannte und Schicksalskarten getrennt mischen und neben den Spielbereich legen
- Objektkarten nach Standorten sortieren, getrennt mischen und auf die zugehörigen Standorte legen
- Restliche Figuren und Marker bereit legen

### Spieler

- Übersichtsbogen
- Geheime Zielkarten außer Verrat-Zielkarten und Zielkarten für Verbannte mischen, 2 Karten pro Spieler beiseite legen, Rest zurück in die Schachtel
- Geheime Verrat-Zielkarten mischen und 1 Karte auf den beiseitegelegten Stapel legen, Rest zurück in die Schachtel
- Alle beiseitegelegten Zielkarten mischen und 1 an jeden Spieler, Rest zurück in die Schachtel
- Startkarten mischen und 5 Karten für jeden Spieler
- 4 Karten für Überlebende an jeden Spieler, 2 auswählen und 2 zurück auf den Stapel; dann Stapel neu mischen
- 1 Überlebenden auswählen und zum Gruppenführer machen
  - Gruppenführer links neben den Übersichtsbogen
  - Anderen Überlebenden unterhalb des Übersichtsbogens
  - Passende Figuren in die Kolonie stellen
- Spieler mit höchstem Einflusswert des Gruppenführers wird Startspieler (Startspielermarker)

## Spielende und Abrechnung

### Spielende

- Moralanzeiger auf 0: Keine Überprüfung des gemeinsamen Ziels
- Rundenzeiger auf 0: Keine Überprüfung des gemeinsamen Ziels
- Gemeinsames Ziel erreicht

### Gewinner

- Alle Spieler, die alle Siegbedingungen ihres geheimen Zieles erfüllt haben; alle anderen verlieren
- Mehrere Sieger und/oder Verlierer oder alle verlieren sind möglich

## Spielablauf

### ❖ Spielerphase

#### 1. Krise aufdecken

- Oberste Karte des Krisenstapels aufdecken
- Effekt tritt in der Kolonierphase ein, sofern er bis dahin nicht abgewendet wurde

#### 2. Aktionswürfel werfen

- Alle Würfel aus den Pools für benutzte und unbenutzte Aktionswürfel entfernen
- Jeder Spieler 1 Aktionswürfel plus 1 weiteren für jeden von ihm kontrollierten Überlebenden (bei Spielbeginn also 3 Aktionswürfel)
- Jeder Spieler wirft **alle** Aktionswürfel und legt diese mit der gewürfelten Augenzahl nach oben in seinen Pool für unbenutzte Aktionswürfel
  - Aktionswürfel gehören **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 nacheinander 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 können verschiedene Aktionen ausgeführt werden
- Sobald der Spieler keine weiteren Aktionen mehr ausführen will oder kann, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe, bis jeder Spieler ein Mal am Zug war
- Anschließend endet die Spielerphase und die **Kolonierphase** beginnt

#### □ Aktionen mit Aktionswürfel

- Einen Aktionswürfel gibt man aus, indem man ihn aus seinem Pool für unbenutzte Aktionswürfel herausnimmt und in den Pool für benutzte Aktionswürfel legt
- Eine Aktion führt jeweils ein eigener Überlebender aus
- Manche Aktionen setzen eine bestimmte Augenzahl voraus, die man im vorherigen Schritt „Aktionswürfel werfen“ erzielt haben muss.

#### ● Angreifen

- Einen Überlebenden und einen Aktionswürfel mit Augenzahl  $\geq$  Angriffswert des Überlebenden auswählen
- Ziel des Angriffs bestimmen: Zombie oder ein anderer Überlebender am **selben** Standort wie der Angreifer
  - **Zombie**: wird getötet und vom Spielplan entfernt. Anschließend für den angreifenden Überlebenden einen **Infectionswürfel** werfen
  - **Anderer Überlebender**: Ausgegebenen Aktionswürfel werfen:
    - Würfelergebnis  $\leq$  Angriffswert des gewählten Überlebenden  $\Rightarrow$  1 Wunde und **angreifender** Spieler zieht eine zufällige Karte vom Spieler, der den angegriffenen kontrolliert
    - Es wird **kein** Infectionswürfel geworfen

#### ○ Ein Überlebender kann auch mehrmals pro Spielzug (mit einem neuen **passenden** Aktionswürfel) angreifen

- Überlebende eines Spielers dürfen sich nicht gegenseitig angreifen
- Keine Angriffe auf hilflose Überlebende

#### ● Durchsuchen

- Jeder Standort (außer der Kolonie) kann von einem Überlebenden mit einem Aktionswürfel (Augenzahl  $\geq$  Durchsuchungswert des Überlebenden) durchsucht werden
- 1 Karte vom Objektstapel des aktuellen Standorts des Überlebenden ziehen, Karte ansehen und:
  - Karte auf die Hand nehmen und Aktion beenden od
  - oder

- Weiter suchen, einen Geräuschmarker auf ein leeres Geräuschfeld des Standorts legen und eine weitere Karte ziehen und ansehen – beliebig oft, bis alle Geräuschfelder mit Markern belegt sind

- Nach dem Suchen 1 der gezogenen Karten auf die Hand nehmen und die übrigen **unter** den entsprechenden Objektstapel zurück

- Ein Überlebender kann auch mehrmals pro Spielzug (mit einem neuen **passenden** Aktionswürfel) suchen

#### ● Eingang verbarrikadieren

- Einen (eigenen) Überlebenden auswählen und einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl ausgeben. Anschließend einen Barrikadenmarker auf ein freies Eingangsfeld am Standort des gewählten Überlebenden legen

#### ● Abfall entsorgen

- 1 Überlebender in der Kolonie, kann Abfall entsorgen. Einen Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl ausgeben und die obersten 3 Karten des Abfallstapels aus dem Spiel entfernen

#### ● Zombies anlocken

- 1 Überlebenden auswählen und 1 Aktionswürfel mit beliebiger Augenzahl ausgeben. Anschließend bis zu 2 Zombies von beliebigen Standorten auf beliebige freie Eingangsfelder am Standort des gewählten Überlebenden versetzen

#### ● Spezialfähigkeit nutzen

- Einige Überlebende erfordern das Ausgeben eines Aktionswürfels mit Augenzahl  $\geq$  Zahl direkt vor dem Fähigkeitstext
- Ein Überlebender kann auch mehrmals pro Spielzug (mit einem neuen **passenden** Aktionswürfel) seine Spezialfähigkeit nutzen – sofern die Fähigkeit nichts anderes sagt

#### □ Aktionen ohne Aktionswürfel

#### ● Karten ausspielen

- Beliebige viele Handkarten ausspielen und anschließend auf den Abfallstapel legen
  - Beim Schritt „**Abfall überprüfen**“ sinkt die Moral der Kolonie für je 10 Karten im Abfallstapel um 1
  - **Ereignis**-Objektkarten werden direkt nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt
  - Karten mit **Ausrüstungsfähigkeiten** weist man einem seiner Überlebenden zu, der dann den auf der Karte angegebenen Effekt nutzen kann
    - Die Karte kann 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.

#### ● Karte zur Krisen-Abwendung beisteuern

- Beliebige viele Karten aus der Hand und/oder den eigenen Überlebenden
- Handkarten werden immer verdeckt beigesteuert, sodass keiner sie sehen kann
- Objektsymbol der beigesteuerten Karte mit Symbol (bzw. den Symbolen) der Krisenkarte vergleichen:
  - $= \Rightarrow$  hilft beim Abwenden der Krise
  - $\neq \Rightarrow$  begünstigt das Eintreten des Kriseneffekts

- Nahrungskarten mit mehreren Nahrungsmarkern für den Nahrungsvorrat zählen **hier** nur als **eine** Karte

#### ● Überlebende bewegen

- Jeder eigene Überlebende darf ein Mal pro Zug an beliebigen Standort, der über ein freies Feld für Überlebende verfügt, versetzt werden

- Nach jeder Bewegung muss der **Infectionswürfel** geworfen werden

- Falls Ergebnis „Gebissen“: Infektion breitet sich am neuen Standort des Überlebenden aus

#### ● Nahrungsmarker ausgeben

- Pro ausgegebenem Nahrungsmarker wird die Augenzahl eines unbenutzten Aktionswürfels um 1 erhöht

#### ● Um Karten bitten

- 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

- Eine Objektkarte eines eigenen Überlebenden an einen anderen Überlebenden am **selben** Standort weitergeben
- Ein Objekt, mit **einmal** Fähigkeit/Runde, das bereits genutzt wurde, darf **nicht** noch einmal eingesetzt werden

#### ● Über Verbannung abstimmen

- Ein Mal **pro Spielzug** darf ein **anderer** Spieler für eine Verbannung ausgewählt und darüber zur Abstimmung aufgerufen werden
- Alle Spieler stimmen gleichzeitig mit ja (Daumen hoch) oder nein (Daumen runter) ab
  - Bei Gleichstand entscheidet der Startspieler

### ❖ Kolonierphase

#### 1. Nahrung verteilen

- Pro 2 Überlebenden in der **Kolonie** (aufgerundet) 1 Nahrungsmarker aus dem Nahrungsvorrat entfernen
- Hilflose Überlebende zählen wie normale Überlebende
- Falls nicht genügend Nahrungsmarker vorhanden sind:
  - Keine Nahrungsmarker entfernen
  - 1 Hungermarker in den Nahrungsvorrat
  - Pro Hungermarker im Nahrungsvorrat: Moral **-1**

#### 2. Abfall überprüfen

- Pro 10 Karten (abgerundet) im Abfallstapel: Moral **-1**

#### 3. Krise abhandeln

- Alle Karten, die zur Krisenabwendung (Spielerphase) beigesteuert wurden, mischen und nacheinander aufdecken
- Objektkarten-Symbol = Krisenkarten-Abwendungs-Symbol: **+1**, sonst **-1**
- Endergebnis  $<$  #(nicht verbannter Spieler)  $\Rightarrow$  Misserfolg-Effekt, **sonst** Krise abgewendet
  - $\Delta \geq 2 \Rightarrow$  Moral **+1**
- Alle beigesteuerten Karten aus dem Spiel entfernen

#### 4. Zombies ins Spiel bringen

- Pro 2 Überlebende (**inkl.** hilflose) in der **Kolonie** (aufgerundet) 1 Zombie in die Kolonie
- **Anderer** Standorte 1 Zombie pro anwesendem Überlebenden
  - Geräuschmarker nacheinander entfernen und für jeden 1 Aktionswürfel werfen:  $\leq 3 \Rightarrow 1$  Zombie an diesen Standort

#### 5. Gemeinsames Ziel überprüfen

- Falls gemeinsames Ziel der Kolonie erreicht: sofortiges Spielende

#### 6. Rundenanzeiger weiterrücken

- Rundenanzeiger um 1 abwärts rücken. Falls „0“: Spielende

#### 7. Startspielermarker weiterreichen

- Startspielermarker nach rechts und neue Spielrunde mit Aufdecken der Krisenkarte

## Spezielle Situationen

### ❖ Abstimmungen

- Vor der Abstimmung sollten sich die Spieler kurz beraten, dann wird 3-2-1-0 abwärts gezählt und alle Spieler zeigen gleichzeitig mit dem Daumen nach oben (für ja) oder nach unten (für nein)
  - Im Falle eines Gleichstandes entscheidet der Startspieler.

### ❖ Infektionswürfe

- Überlebender hat Standort gewechselt oder Zombie getötet ⇒ Würfelwurf
  - Leerseite: nichts passiert
  - Wunde: 1 Wunde
  - Erfrierung: 1 Erfrierung
    - Entspricht 1 Wunde, aber zu Beginn eines Spielzuges erhält jeder Überlebender des aktiven Spielers mit 1+ Erfrierungen 1 weitere Wunde
  - Gebissen: Überlebender stirbt und **Infektion breitet sich aus**
    - Infektion befällt Überlebenden mit geringstem Einfluss am selben Standort. Spieler hat 2 Möglichkeiten:
      - Überlebenden töten und Infektion stoppt
      - Infektionswürfel werfen
        - Leerseite: nichts passiert (keine weitere Ausbreitung)
        - Bel. Symbol: Überlebender stirbt und Infektion breitet sich weiter aus
          - Solange, bis Überlebender getötet wird, Leerseite geworfen wird oder alle Überlebenden am Standort tot sind
- Moral **-1** für jeden gestorbenen Überlebenden

### ❖ Kartentexte

- Kartentext hat stets Vorrang vor der Spielregel
- Falls zwei Spieleffekte gleichzeitig eintreten, bestimmt der Startspieler die Reihenfolge
- Objektkarten können nicht ausgespielt werden, um einen gerade eintretenden Effekt zu verhindern

### ❖ Schicksalskarten

- Zu Beginn jedes Spielzuges zieht der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers eine Schicksalskarte
- Karte wird geheim gehalten und erst nach Auslöse-Eintritt aufgedeckt und vorgelesen
- Kartentext bezieht sich immer auf den aktiven Spieler, der sich ggfs. für **eine** der Wahlmöglichkeiten (die erfüllt werden kann), die sofort in Kraft tritt, entscheidet
- **Nach** Auslösung kommt die Karte aus dem Spiel, falls keine Auslösung erfolgt, unter den Schicksalsstapel zurück
- Schicksalskarten, die durch eine Aktion des aktiven Spielers ausgelöst werden, treten immer erst **nach** Abschluss der Aktion in Kraft.
- Falls eine Karte gesucht werden muss, muss der Stapel anschließend neu gemischt werden

### ❖ Überlebende ins Spiel bringen

- Neuer Überlebender: Figur aufs Feld „Koloniebewohner“ des Koloniespielplans
- Sofort einsetzbar, aber kein nachträglicher Aktionswürfel, sondern erst im Schritt „Aktionswürfel werfen“ der nächsten Spielerphase
- Falls keine freien Felder für Überlebende vorhanden, darf die entsprechende Aktion/Karte nicht genutzt werden

### ❖ Überlebende töten

- Ein Überlebender stirbt
  - wenn Zombies den Eingang eines Standorts überrennen,
  - Sobald ein Überlebender 3+ Wunden und/oder Erfrierungen hat
  - Sobald er gebissen wird
  - Durch einen Karteneffekt
- Figur vom Spielplan, Moral **-1** und seine Karte aus dem Spiel, seine Objektkarten nimmt sein Spieler auf die **Hand**, sofern er in der **Kolonie** gestorben ist, anderenfalls werden sie in den Objektstapel des Standorts gemischt
- Stirbt der Gruppenanführer eines Spielers (oder scheidet er aus), muss ein anderes Gruppenmitglied zum Anführer ernannt werden
- Stirbt der letzte Überlebende eines Spielers (oder scheidet er aus), muss der Spieler sofort alle seine Handkarten aus dem Spiel entfernen, einen neuen Überlebenden ziehen, ins Spiel bringen und diesen zu seinem Gruppenanführer machen

- Stirbt ein hilfloser Überlebender entfernt man einen Marker für hilflose Überlebende und Moral **-1**
- Entfernung ohne Tod (durch Karteneffekt) senkt **nicht** die Moral, es sei denn etwas anderes wird bestimmt

### ❖ Verbannung

- Ein per Abstimmung in die Verbannung geschickter Spieler muss sofort 1 geheime Zielkarte für Verbannete ziehen, die seine ursprüngliche geheime Zielkarte ersetzt oder modifiziert
- Alle seine Überlebenden aus der **Kolonie** müssen an beliebige andere Standorte - unter normalen Bewegungsregeln - versetzt werden
  - Die eine Bewegung, die jedem Überlebenden pro Runde zusteht, wird dadurch **nicht** verbraucht
- Einschränkungen
  - Keine Karten zur Abwendung von Krisen beisteuern
  - Hilflose Überlebende in die Kolonie zu setzen werden ignoriert
  - Ein durch eine Überlebender-Objektkarte neuer Überlebender wird nicht in die Kolonie, sondern an einen anderen beliebigen Standort gesetzt
  - Keine Nahrungsmarker ausgeben, um Aktionswürfel zu erhöhen, aber stattdessen **Nahrungsmarkern** ohne Effekt ausspielen, um die Augenzahl eines Aktionswürfels um 1 pro Nahrungskarte zu erhöhen.
  - Nicht an Abstimmungen teilnehmen.
  - Kolonie verliert **keine** Moral, wenn ein Überlebender des verbannten Spielers stirbt
  - Ausgespielte Karten kommen **aus dem Spiel**
  - Falls es zu irgendeinem Zeitpunkt 2 verbannte Spieler gibt und keiner von beiden eine geheime Verrat-Zielkarte hat, fällt die Moral sofort auf 0

### ❖ Würfelwürfe

- Aktionswürfel, der gerade nicht in Gebrauch ist, nehmen und nach Ausführung wieder zurück legen

### ❖ Zombies ins Spiel bringen

- Nacheinander, bis alle erforderlichen Zombies im Spiel sind
- **Kolonie**: den n-ten auf ein beliebiges freies Feld von Eingang n,  $n \leq 6$ , danach den 6-n-ten auf Eingang n, usw.
  - Eingang ohne freie Felder, aber mit Barrikaden ⇒ Barrikadenmarker und zu setzenden Zombie entfernen
  - Eingang ohne freie Felder und Barrikaden ⇒ Eingang wird überrannt: 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, Moral **-1**
- **Anderen Standort**: Gleiche Regeln, aber nur ein Eingang vorhanden
- Ggfs. Zombiemarker statt Zombies verwenden

### ❖ Zombies töten

- Nach einem Angriff (oder Karteneffekt) stirbt der Zombie
- Spieler des verantwortlichen Überlebenden wirft **Infektionswürfel** für diesen
- **Kolonie**: Freie Wahl des zu tötenden Zombies an allen Kolonieeingängen
- Getötete oder entfernte Zombies zurück in den Vorrat