



X1 HOUSE RULES V1.2

House-Rules sind optional. Die Spieler sollten sich einigen, welche Regeln sie einsetzen möchten. Regeln in grün machen das Spiel leichter; in Rot macht es schwerer.

DUCKEN!

Ein Überlebender kann sich für eine Aktion „ducken“. Lege die Miniatur auf die Seite, um dies anzuzeigen. Der Überlebende wird bei der Bedrohungspriorisierung ignoriert - mit anderen Worten, er wird nicht im Liegen vom eigenen Feuer erschossen! Sie werden jedoch immer noch von Molotovs getroffen.

Während des Duckens kann ein Überlebender nichts anderes tun, als zu **kriechen** oder **wieder aufzustehen**. Kriechen erlaubt ihm, für zwei Aktionen eine Zone zu bewegen; eine Aktion zum Aufstehen.

FREUNDE SCHIESSEN NICHT AUF FREUNDE

Die Regel, dass wenn man in Räume/ Zonen mit Zombies UND Überlebende schießt erst die Überlebenden getroffen werden, wird ersetzt durch- nur Überlebende durch Fehlschüsse getroffen werden, Treffer jedoch nur Zombies (Prioliste) (Regel aus *Zombicide Black Plaque*). Diese Variante hat natürlich keinen Einfluss auf Molotow-Cocktails, denn sie töten einfach alles im Raum, in den sie geworfen werden.

MÜLLCONTAINER

Ein Überlebender in der gleichen Zone wie ein Müllcontainer kann für 1 Aktion in ihn eintauchen oder ihn verlassen. Es passt jeweils nur ein Überlebender in einen Müllcontainer. Während er sich in einem Müllcontainer befindet, kann der Überlebende suchen, aber keine anderen Aktionen ausführen.

In einem Müllcontainer wird ein Überlebender von allen Zombies ignoriert, außer dem Abomination, der den Überlebenden normal angreifen kann.

NAHRUNG

Ein Überlebender kann eine Konserve-, Reis- oder Wasserkarte entsorgen und 3 Aktionen nutzen, um eine Wunde zu entfernen.

NACH DIR!

Im Kemspiel wechseln die Spieler im Uhrzeigersinn. In einem kooperativen Spiel ist es manchmal sinnvoller, einfach in einer logischen Reihenfolge zu aktivieren. Bsp. Es ist gut, die Person mit der Feueraxt Türen einschlagen zu lassen, anstatt alle Überlebenden auf der Straße warten zu lassen, den Zombies ausgesetzt, bis dieser Spieler an der Reihe ist.

LASS ES FALLEN, ES IST HEISS

Anders als im Grundspiel können Gegenstände in Räume abgelegt werden und verschwinden nicht. Um es aufzuheben benötigt man 1 Aktion.

FLEISCHFRESSER

Nehmen wir an, Zombies essen gerne Menschenfleisch und hören auf, Beute zu verfolgen, wenn sich ein nahegelegenes All-you-can-eat-Buffet öffnet.

Im Falle, dass ein Überlebender in einem Raum mit einem anderen Überlebenden stirbt, sobald dieser Spieler stirbt, stoppen alle Zombies in diesem Raum, um das Fleisch des gefallenen Überlebenden zu essen. Da sich dieser neu geprägte Märtyrer tapfer für seine Freunde geopfert hat, erhält jeder Überlebende auf diesem Platz für die folgende Runde die Sonderregel "Rutschfest", die ihn schnell und ruhig entkommen lässt.

GEH SCHON AUF...

Man darf mit einer Nahkampfwaffe eine Tür aufbrechen wenn man 5x würfelt. Alternativ kann man noch die Regel einführen bei 6 auch ohne Waffe die Tür aufzubrechen. (natürlich muss ein Geräusch-Marker platziert werden!)

LASST UNS LOSLEGEN (Kurzspiel-Variante)

Um das Spiel schneller in's Laufen zu bringen kann man seinen Überlebenden in der Startzone mit Ausrüstungsgegenständen versehen. So entfällt ein zähes anfängliches Aufrüsten.

WOHIN GEHT ES?

Nach normaler Regel teilt sich eine Zombigruppe wenn es identisch lange Wege gibt. Die Gruppe wird dabei nicht immer mengengleich teilbar sein; um dies zu gewährleisten nimmt man aus dem Vorrat ein Zombi hinzu. Mag man diesen „unrealistischen“ Zustand umgehen wirf einen d6; bei 1-3 wählt der Zombie die eine Gruppe, bei 4-6 die andere Gruppe.

NUR EINMAL

Wenn du eine Zone oder ein Auto durchsuchst und eine der gefundenen Ausrüstungskarten behältst, lege einen Token auf diese Zone oder dieses Auto (die gelben Zeiger-Token funktionieren gut dafür). Niemand darf dieses Gebiet noch einmal durchsuchen. Du bist jedoch nicht auf 1 Suchaktion pro Runde beschränkt - suche so oft du kannst!

GLÜCK GEHABT (Idee und Text #shantrip -unknowns.de/forum)

Wenn man in einem Raum suchen möchte und es darf, dann wirf einen d6-Würfel:

1-2 Du findest nichts im Raum. Du hast nicht viel Zeit, du schaust nur kurz in ein zwei Schubladen, bis du draußen plötzlich ein schlurfendes Geräusch hörst und dich versteckst.

3-5 Du findest einen Gegenstand im Raum

6 Du findest 2 Gegenstände.

Lege nach der Suche bei einer Augenzahl 3-6 einen „Durchsucht“-Marker auf den Raum.

Möchte jemand einen Raum durchsuchen prüfe ob ein „Durchsucht“-Marker darauf liegt. Wenn *nein*, dann „Suche“ nach obiger Prozedur. Wenn *ja*, dann wirf einen d6-Würfel:

1-3 Ihr seid euch einig, dass die Person, die vor euch den Raum durchsucht hat, sehr gründlich war. Ihr findet leider, obwohl ihr in jede Schublade, jeden Schrank und jeden Winkel des Raumes nochmal durchsucht, gar nichts mehr. Legt einen "Raum nicht mehr durchsuchbar" Marker auf den Raum.

4-6 Ihr findet tatsächlich auf einem Schrank / unter dem Sofa / unter der Bettmatratze / im Brettspieleschrank doch noch einen Gegenstand. Nimm bei 4 - 5 = 1 Gegenstand, bei 6 = 2 Gegenstände.

BARRIERELOSE GIER (Zusatz #sankt peter- unknowns.de/forum)

(aus *Zombicide Invaders*)

Stehen Zombies vor einer verschlossenen Tür und der direkte Weg zu ihrer Zielzone (zu den Überlebenden) führt durch diese Tür, so wenden sie ihre Aktion für das Zerstören (= Öffnen) der Tür auf.

Pass auf! Die Runner laufen mit ihrer zweiten Aktion in den Raum.

Nicht genug (Zusatz #sankt peter- unknowns.de/forum)

(aus *Zombicide Invaders*)

Gehen beim spawnen die Miniaturen der zu spawnenden Zombies aus, bekommen alle Abominations eine Extra-Aktivierung. Zusätzlich spawned ein neuer Abomination in einer Spawn-Zone.

Gehen die Abomination-Miniaturen aus wird kein zusätzlicher Abomination spawned.

FAHRZEUGE

Sobald jemand ein Auto bewegt hat kann sich kein anderer auf den Fahrersitz setzen.

Ein Fahrzeug kann eine Tür öffnen, indem es sich in die Zone der Tür bewegt. Das Fahrzeug darf sich in dieser Runde nicht mehr bewegen, und der Aufprall erzeugt zwei Lärm-Token!

RUHIG!

Wenn sich zu Beginn des Zombie-Zuges keine Lärm-Token auf dem Board befinden, können Sie beim Ziehen von Zombiekarten eine Zombie-Spawnzone überspringen. Die Spieler können wählen, welche Spawn-Zone sie überspringen möchten.

Wenn die Anzahl der Lärm-Token + die Anzahl der Überlebenden auf dem Brett ≥ 10 , dann ziehe eine EXTRA-Zombie-Karte für eine frei gewählte Spawn-Zone.

TOTENSTILL

Um dem Alpha-Leader-Problem zu unterbinden dürfen nur Spieler bzw. Überlebende miteinander reden und sich absprechen welche sich im **gleichen** Raum/ Zone befinden. Spieler in weiterer **sichtbarer** Entfernung müssen „sich anschreien“ und erhalten 1 Lärm-Token.

Spieler ohne Sichtkontakt dürfen nicht miteinander kommunizieren.

R.I.P.

Wenn ein Überlebender stirbt, lass diesen an seinem Ort, leg ihn hin und wirf die Ausrüstungskarten *nicht* ab. Wenn ein Überlebender auf dessen Feld kommt, kann er für 1 Aktion diese aufnehmen (auswählen).

X2 NEUE FERTIGKEITEN

Anpassen -Wenn der Überlebende in diesem Zug nur MOVE-Aktionen durchführt (kein Angreifen, Suchen, etc.), verschmelzen sie mit den Zombies. Platziere einen Marker neben ihnen, um dies zu zeigen.

Während der Zombie-Runde ignorieren alle Zombies außer Läufer und Abonimation sie, als wären sie nicht da. Entferne den Marker am Ende des Zombie-Zuges.

Schläger -Der Überlebende kann einen Nahkampfangriff durchführen, auch wenn er keine Nahkampfwaffen in der Hand hält. 1 Würfel würfeln, auf eine 4+ treffen, 1 Schaden verursachen -lautlos.

Demolition Derby -Der Überlebende +1 Schaden wenn er ein Auto nutzt.

Koffein-Schub -Der Überlebende kann eine Aktion ausgeben, um Kaffee zu trinken. Platzieren Sie einen Marker auf ihrem Blatt, um dies zu zeigen. Zu JEDER Zeit, auch während des gegnerischen Zuges, können sie den Marker verwenden, um eine einzige Aktion auszuführen. Der Überlebende darf nicht mehr als einen Sprung-Marker auf einmal haben.

Kanalratte - Der Überlebende kann sich von einem Schacht zu jedem anderen Schacht bewegen, als ob er sich zwei Zonen bewegen würde (normalerweise erfordert dies 2 Aktionen). Ziehe eine Spawn-Karte - wenn es sich um eine Kanaldeckel-Karte handelt, wird der Überlebende sofort von dem, was sich auf der Karte befindet, angegriffe! Dann wirf die Karte weg (lasse keine zusätzlichen Zombies entstehen).

Gemeinsame Erfahrung - Der Überlebende kann eine Aktion durchführen, um Erfahrungspunkte von einem beliebigen Überlebenden auf einen beliebigen anderen Überlebenden zu übertragen. Dies kann die Erfahrung nicht unterhalb einer Farbe sein in welcher die Erfahrung ist.

Verswinde - Als Nahkampfaction kann der Überlebende einen normalen Zombie in eine benachbarte Zone schieben.

Schnellschuß - Wenn der Überlebende angegriffen wird, kann er eine Pistole (oder Pistolen) auf den Angreifer abfeuern. Alle Fernkampfgeln gelten wie gewohnt. Wenn der Angreifer durch das Scharfschussfeuer getötet wird, vermeidet der Überlebende Schaden vom Angreifer, und verdient wie gewohnt Erfahrung.

Konzentrierter Schuss (aus *Zombicide Invader*) (Zusatz #sankt peter- unknowns.de/forum)- Wähle aus einem Zielfeld ein Zombie bzw. bei Fernangriffen Gegnerwahl laut Prio-Liste. Das Ziel erhält dann:

- 1 Erfolg = 1 Schaden
- 2 Erfolg = 4 Schäden
- 3 Erfolg = 9 Schäden
- 4 Erfolg = 16 Schäden usw.

Überschüssige Schäden verfallen und können nicht auf *andere* Gegner verwendet werden.

Taxifahrer - Der Überlebende kann andere Überlebende in einer Zone ignorieren, wenn er einen Autoangriff macht. Den Fahrpreis zu überschreiten ist schlecht für das Geschäft.

X3 MISSION MODIFIKATOREN

Missionsmodifikationen können auf jede Mission angewandt werden. Dies ist ein guter Weg die Missionen ganz neu zu erleben.

DER NEBEL

Ein starker Nebel bedeckt die Stadt und macht es für Überlebende und Zombies schwer zu sehen.

- Zombies können nur 1 Zone sehen. Lärm ist viel wichtiger als sonst!
- Überlebende können nur 1 Zone sehen. Gewehre sind im Nebel nicht sehr nützlich, es sei denn.....
- Die Zielfernrohre sind Nachtsicht. Mit einem Scope kann ein Überlebender so weit sehen, wie er es normalerweise tun würde
- Die Zombies sind näher, als du denkst! Nachdem du Zombies in Spawnzonen (nicht in Schächten) platziert hast, bewege sie 1 Zone geradeaus. Beachte, dass, wenn du dich in der Spawn-Zone des Zombies befindest, dies bedeutet, dass er direkt an dir vorbeigehen wird!

