

STAYING ALIVE

ZIEMLICH LETZTE FREUNDE

Ein wilder Ritt
für 3 bis 5 Überlebende
ab 12 Jahren von Kalle Krenzer

Ihr seid mitten in der Zombie-Apokalypse gelandet und habt eure liebe Not, heil wieder herauszukommen. Dafür zieht ihr euch durch einen gemeinsamen Kartenstapel, löst Probleme, erledigt Zombies und werdet nach und nach die Karten los. Ist der Stapel leer, seid ihr bereit zur Flucht. Aber Achtung! Ihr müsst alle erfolgreich fliehen, um zu gewinnen – hier wird niemand zurückgelassen! Verliert jemand von euch zu viel Ausdauer, habt ihr verloren. Außerdem gibt es noch die Sanduhr, die permanent läuft. Und wenn sie abläuft, habt ihr ebenfalls verloren. Ach ja, frei miteinander reden dürft ihr natürlich nicht, aber das kennt ihr von uns ja vielleicht schon.

Viel Glück, ihr werdet es brauchen!

MATERIAL



9 Rollenkarten



1 Fluchtkarte



1 Sanduhr
(90 Sekunden)



32 Ausdauerplättchen



60 Modulkarten
(12 Module mit je 5 Karten)

Modulnummer



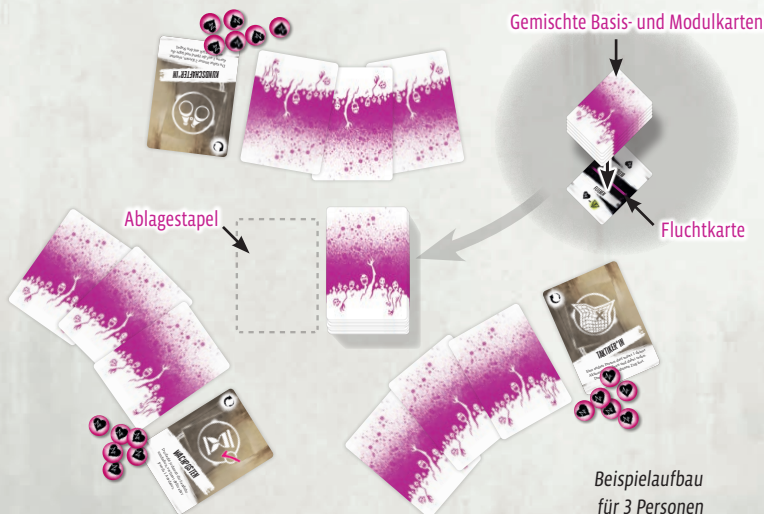
28 Basiskarten
für 3+, 4+ bzw. 5 Personen

VORBEREITUNG

Modulempfehlungen für die Partien 2 bis 8 findet ihr auf Seite 12. Für eure erste Partie nehmt ihr nur die Basiskarten für eure Personenzahl und die Rolle **Wachposten**. Bei den unten stehenden Schritten ignoriert ihr also alle Module und übrige Rollen.

1. Wählt 3 beliebige Module. Wir empfehlen, dass 1 davon ein Zielmodul ist. Das sind die Module 1 bis 5.
2. Mischt die 15 Modulkarten mit den Basiskarten. Im Spiel zu viert lasst ihr die 5 Karten mit ●●●● weg, im Spiel zu dritt lasst ihr zusätzlich die 7 Karten mit ●●●● weg.
3. Legt den Stapel auf die offene Fluchtkarte und lasst daneben Platz für einen gemeinsamen Ablagestapel.
4. Nehmt jeweils 1 zufällige Rollenkarte und legt sie offen vor euch aus. Die Rolle **Wachposten** muss dabei sein.
5. Nehmt jeweils 6 Ausdauer und 3 Karten vom Stapel.
6. Der Wachposten beginnt, indem er die Sanduhr umdreht und den ersten Zug macht. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis ihr gewonnen oder verloren habt.

WICHTIG: Wenn ihr mit dem Zielmodul **Codes** spielt (Modul 2), beachtet die Sonderregel zur Vorbereitung auf Seite 13.



ZUG

Jeder Zug besteht aus 3 Schritten:

- Zuerst ziehst du die oberste Karte vom Stapel und nimmst sie auf die Hand,
- dann führst du bis zu 2 Aktionen durch
- und zum Abschluss prüfst du deine Belastung **oder** fliehst.

DIE WICHTIGSTE REGEL lautet, dass du nur sprechen darfst, wenn du am Zug bist. Du darfst dann alles sagen, beschreiben, vorlesen, erklären, wiederholen, vorschlagen, anweisen, etc., was dir in den Sinn kommt. Du darfst deine Karten lediglich nicht offen vorzeigen. Für alle anderen am Tisch gilt solange Funkstille und zwar für jegliche Form der Kommunikation: kein reden, räuspern, stöhnen, nicken, zwinkern, zeigen, Kopf schütteln, etc.

Allerdings: Ein künstliches Räuspern, weil die Sanduhr kurz vorm Ablaufen ist und der Wachposten nicht aufpasst, kann durchaus witzig sein. Es ist euer Spiel und Spaß an der Sache ist das Wichtigste. Also lockert diese Regel nach eigenem Ermessen.

KARTEN ABLEGEN, AUSLEGEN UND ZURÜCKNEHMEN

- **Karte ablegen:** Wenn ihr Karten ablegen sollt, legt ihr sie immer offen auf den Ablagestapel. Ihr dürft ihn jederzeit ansehen, die Karten sind aber nicht mehr im Spiel.
- **Karte auslegen:** Wenn du Karten auslegen sollst, legst du sie immer offen vor dir aus. Meistens werden sie dann für andere Karten benötigt. Ausgelegte Karten gehören nicht zu deinen Handkarten oder Karten im Rucksack. Ihre Belastung wird ignoriert.
- **Karte zurücknehmen:** Wenn ihr Karten zurücknehmen sollt, sind damit immer Karten gemeint, die ihr bereits vor euch ausgelegt habt. Nehmt sie dann wieder auf die Hand.



Hast du **Durst** und die Karte **Wasser** auf der Hand, darfst du als Aktion beide zusammen auf den Ablagestapel legen.



Als Aktion kannst du den **Stadtplan** entweder vor dir auslegen, oder, wenn er dort schon liegt, ihn auf die Hand zurücknehmen.

AKTIONEN

Du hast 2 Aktionen pro Zug. Welche das sind, hängt von den Aktionssymbolen deiner Karten ab. Du darfst Aktionen verfallen lassen. Eine Aktion ohne Effekt durchzuführen, verbraucht trotzdem die Aktion (zum Beispiel den Verbandskasten auf jemanden ohne Verletzung anwenden). Es gibt 5 Aktionen:



Gib diese Karte der Person **links** von dir auf die Hand. Bei kostet dich das nur 1 Aktion, bei 2 Aktionen, also deinen ganzen Zug.



Lege **beliebig viele** Karten mit Rucksacksymbol von deiner Hand in deinen Rucksack **und/oder** nimm sie daraus zurück. Egal wie viele Karten du hineinlegst oder zurücknimmst – es kostet dich nur 1 Aktion. Karten im Rucksack liegen verdeckt vor dir. Du darfst sie jederzeit ansehen. Ihre Belastung wird ignoriert.



Führe die auf der Karte beschriebene Sonderaktion durch. Bei kostet dich das nur 1 Aktion, bei 2 Aktionen, also deinen ganzen Zug.



Tausche deine Rollenkarte mit der Person links von dir. Für euch beide gilt ab sofort die Fähigkeit der jeweils neuen Rolle.



Führe 1 Angriff mit einer deiner Waffen aus. Angriffe können Zombies erledigen. Alle Zombies sind mit Schädeln markiert (meistens normale oder gepanzerte).



Für 1 Aktion kannst du das **Feuerzeug** nach links weitergeben oder in deinen Rucksack legen. Für 2 Aktionen kannst du die Sonderaktion durchführen.



Für 1 Aktion kannst du die **Pistole** nach links weitergeben, in deinen Rucksack legen oder mit ihr angreifen, wenn du 1x **Pistolenmunition** ablegst.

ANGRIFFE

Führe für jeden Angriff die Angriffszeile der gewählten Waffe aus. Links steht, was du für den Angriff ablegen musst: Ausdauer , Benzin  oder **passende** Munition //. Rechts steht, wie viele und welche Zombies du damit erledigen kannst und bei wem. Ein Angriff kann auf mehrere Zombies aufgeteilt werden, aber nicht auf mehrere Personen.

Jeder  auf einer Waffe kann 1 Zombie mit  erledigen.

Jeder  auf einer Waffe kann 1 Zombie mit  **oder**  erledigen.

Nahkampfwaffen  können nur Zombies auf deiner Hand erledigen, Fernkampfwaffen  nur Zombies bei jemand anderem in **Reichweite**. Alle Fernkampfwaffen haben eine maximale Reichweite (zum Beispiel ) , die rechts herum (also gegen den Uhrzeigersinn) verläuft. Reichweite 1 ist die Person rechts von dir, Reichweite 2 kann auch die Person erreichen, die zwei Positionen rechts von dir sitzt usw.



Die Angriffszeile vom **Gewehr** liest sich so:
Wenn du 1x **Gewehrmunition** ablegst, kannst du bis zu 2 Zombies mit  bei 1 anderen Person in maximal Reichweite 3 erledigen.

Von deiner Position aus kannst du Shaun mit jeder Fernkampfwaffe erreichen, weil alle mindestens Reichweite 1 haben. Liz könntest du zum Beispiel mit der **Fetten Schrotflinte** erreichen (Reichweite 2) und Ed mit dem **Gewehr** (Reichweite 3).



Die Ziele deiner Angriffe musst du konkret benennen, zum Beispiel „Ich lege Gewehrmunition ab und erledige 2 Kriecher auf Shauns Hand.“ Geht dein Angriff ganz oder teilweise ins Leere, zum Beispiel weil Shaun nicht 2 Kriecher, sondern 1 Kriecher und 1 Jägerin hat, handelst du zwar alle erfolgreichen Treffer ab, Aktion und Benzin bzw. Munition sind aber trotzdem verbraucht! In diesem Fall würde Shaun zwar 1 Kriecher ablegen, aber die Jägerin behalten. Es lohnt sich also, gut zuzuhören!

BELASTUNG PRÜFEN ODER FLIEHEN

Solange der **Stapel nicht leer** ist, zählst du die Belastungssymbole  auf deinen Handkarten. Du verlierst 1 Ausdauer, wenn du **5 oder mehr** Belastung hast.

Ist der **Stapel leer** (du siehst also die Fluchtkarte), musst du dich entscheiden, ob du **im Spiel bleibst** (zum Beispiel, weil noch jemand eine Karte von dir braucht) und dafür 1 Ausdauer verlierst, oder ob du fliehst.



Wenn du **fliehst**, verlierst du so viel Ausdauer, wie du Belastungssymbole auf deinen Handkarten hast. Ausgelegte Karten und Karten im Rucksack zählen nicht dazu. Lege deine übrigen Handkarten verdeckt vor dir ab und drücke den anderen die Daumen, dass sie auch noch erfolgreich fliehen können – du bist jetzt nämlich raus und nimmst nicht mehr am Spiel teil. Die Personen links und rechts neben dir sind ab jetzt direkt benachbart.



WICHTIG: Niemand darf fliehen, solange nicht alle Zielmodule erfüllt sind.

SIEG UND NIEDERLAGE

Läuft die Sanduhr ab oder jemand müsste Ausdauer verlieren und hat keine mehr, habt ihr verloren. Das gilt auch bei der Flucht. Null Ausdauer zu haben ist also noch okay.

Wenn ihr mit einem oder mehreren Zielmodulen spielt, müssen deren Aufgaben ebenfalls erfüllt sein, um zu gewinnen. Abseits der Zielmodule ist es vollkommen egal, ob ihr Probleme nicht löst oder Zombies nicht erledigt. Solange ihr alle erfolgreich flieht, habt ihr gewonnen.

Erfolgreich fliehen heißt dabei nichts anderes, als den Ausdauerverlust bei der Flucht zu überstehen - also nicht auf unter null Ausdauer zu sinken.

Ihr kennt jetzt alle Regeln, um eure erste Flucht zu versuchen. Wenn ihr die geschafft habt, steht auf Seite 12 wie es weitergeht. Vorher könnt ihr aber noch ab Seite 7 ein ausführliches Beispiel lesen, um euch mit dem Spiel vertraut zu machen.

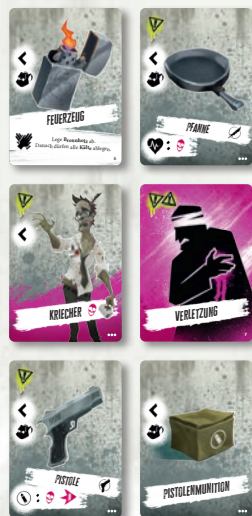
Auf den Seiten 13 und 14 findet ihr zusätzliche Informationen zu den Zielmodulen und einzelnen Karten.

AUSFÜHRLICHER BEISPIELABLAUF (OHNE ROLLENKARTEN)

Shaun beginnt das Spiel mit dem ersten Zug. Zuerst zieht er eine Karte und sagt den anderen, dass er **DURST** hat und einen **KRIECHER**. Außerdem hat er die **PISTOLE** und dazu passende **MUNITION**. Fernkampfaffen können allerdings nur gegen Zombies bei anderen eingesetzt werden und nicht bei sich selbst, deshalb nutzt er seine beiden Aktionen, um erst die Pistole und dann die Munition an Liz weiterzugeben ◀, die links von ihm sitzt. Beides sagt er auch und wiederholt nochmal, dass er einen Kriecher auf der Hand hat. Bevor er seinen Zug beendet, prüft er seine Belastung, indem er alle Belastungssymbole ⚠ seiner Handkarten zählt. Der Durst hat 2 und der Kriecher 1. Da erst 5+ Belastung problematisch sind, passiert nichts und Shaun beendet seinen Zug.



Liz ist als nächstes dran und zieht als erstes eine Karte. Sie hat jetzt ein **FEUERZEUG**, eine **PFANNE**, einen **KRIECHER**, eine **VERLETZUNG** und die **PISTOLE** samt **MUNITION** von Shaun. Die Pistole kann genau 1 Zombie auf der Hand der Person rechts von ihr erledigen. Liz sagt daher „Ich erledige mit der Pistole den Kriecher auf Shauns Hand.“ Sie legt die passende Munition auf einen gemeinsamen Ablagestapel und Shaun legt seinen Kriecher dazu. Liz hat außerdem die Pfanne. Nahkampfangriffe können nur gegen Zombies auf der eigenen Hand eingesetzt werden und weil Liz noch einen Kriecher hat, sagt sie „Ich erledige mit der Pfanne den Kriecher auf meiner Hand.“ Auf der Pfanne steht, dass sie dafür 1 Ausdauer verliert, sie legt also eins ihrer Ausdauerplättchen in die Tischmitte und den Kriecher auf den Ablagestapel. Ihre zwei Aktionen sind durch und beim Prüfen der Belastung kommt sie nur auf 4 Symbole, deshalb passiert nichts und sie beendet ihren Zug.



Als nächstes kommt Ed, der ebenfalls eine Karte zieht und die anderen darüber informiert. Er hat jetzt den **VERBANDSKASTEN**, **PROVIANT**, einen **BRECHER** und die **KETTENSÄGE**. Die Kettensäge ist perfekt für den Brecher, denn der ist gepanzert  und kann nur mit einer passenden Waffe erledigt werden. Allerdings wird dafür Benzin benötigt, was Ed momentan nicht hat. Der Verbandskasten kann als Sonderaktion  die Person links von ihm von einer Verletzung heilen. Ed hat sich zwar gemerkt, dass Liz eine Verletzung hat, aber sie sitzt leider rechts von ihm. Mit seiner ersten Aktion gibt er ihn deshalb an Dianne weiter und sagt ihr, dass sie ihn an Shaun weitergeben soll, damit der Liz heilen kann. Mit seiner zweiten Aktion gibt er den Proviant an Dianne, da er ihn gerade nicht gebrauchen kann. Die verbliebenen 2 Belastung hält er aus und sein Zug ist beendet.



Jetzt ist Dianne an der Reihe und zieht eine Karte. Sie hat eine **JÄGERIN**, eine **VERLETZUNG**, **WASSER**, ein **GEWEHR** sowie den **VERBANDSKASTEN** und **PROVIANT** von Ed. Sie hat sich gemerkt, dass Shaun Durst hat und gibt ihm deshalb das Wasser. Außerdem gibt sie ihm den Verbandskasten, damit er Liz heilen kann, was sie ihm auch nochmal sagt. Ihre zwei Aktionen sind damit verbraucht. Sie prüft ihre Belastung und stellt fest: 6 Belastungssymbole. Ab 5 oder mehr Belastung verliert man 1 Ausdauer. Sie legt also 1 Plättchen in die Tischmitte und beendet ihren Zug.



Jetzt ist wieder Shaun dran. Er zieht eine Karte und hat jetzt **DURST**, einen **KRIECHER**, den **VERBANDSKASTEN**, **WASSER** und **GEWEHRMUNITION**. Zuerst nutzt er die Sonderaktion vom Durst und legt ihn zusammen mit Wasser ab, als zweites benutzt er den Verbandskasten und weil er selbst keine Verletzung hat, darf Liz, die links neben ihm sitzt, ihre Verletzung ablegen. Den Verbandskasten behält Shaun allerdings! Die Gewehrmunition hat keine Belastung, er hat damit nur 1 Belastung vom Kriecher und beendet seinen Zug.



So ähnlich könnte der Beginn einer Partie aussehen.

Währenddessen läuft natürlich eigentlich die Sanduhr, die vom Wachposten regelmäßig umgedreht werden muss. Und auch die anderen Rollen haben Einfluss auf die Partie.

Wir spulen jetzt einige Züge vor und schauen uns das Ende der Partie an. Wir nehmen an, dass mit Zielmodul 3, der Horde, gespielt wird und bereits 3 Megafone ausliegen. Denkt daran, dass alle Zielmodule erfüllt sein müssen, ansonsten dürft ihr trotz leerem Stapel nicht fliehen.

Liz ist am Zug und zieht die letzte Karte des Stapels, sodass die Fluchtkarte offen liegt. Sie hat die **HORDE** auf der Hand, die als Teil eines Zielmoduls unbedingt noch abgelegt werden muss. Das dafür notwendige **MEGAFON** hat sie ebenfalls und gibt es deshalb direkt an Ed weiter. Sie hat noch eine **JÄGERIN** und **HUNGER** auf der Hand, kann sich aber um beides nicht kümmern (sie hat keine Waffe und um die Jägerin weiterzugeben bräuchte sie 2 Aktionen. Für den Hunger fehlt ihr der Proviant). Sie lässt daher ihre zweite Aktion verfallen. Obwohl sie nur 4 Belastung hat, verliert sie 1 Ausdauer, weil sie nicht flieht, sondern im Spiel bleibt. Auf Grund der Horde hätte sie ohnehin nicht fliehen dürfen.



Ed kann keine Karte mehr ziehen, weil der Stapel leer ist. Er spielt die Sonderaktion vom **MEGAFON** und nimmt sich die **HORDE** von Liz. Als zweites spielt er die Sonderaktion der Horde, weil jetzt 4 Megafone ausliegen und legt die Horde ab. Ed hat noch die Kettensäge und Proviant auf der Hand und 4 Ausdauer. Er entscheidet sich zu fliehen und verliert 2 Ausdauer, weil **KETTENSÄGE** und **PROVARIANT** zusammen 2 Belastung haben. Da er sogar noch 2 Ausdauer übrig hat, ist er erfolgreich geflohen. Er legt beide Karten verdeckt vor sich ab und beendet seinen Zug.



Dianne hat nur noch die **PFANNE** und 2 Ausdauer. Sie könnte also fliehen, weiß aber, dass Liz' Situation problematisch ist. Dianne sagt ihr, dass sie ihr gleich die Jägerin weitergeben soll. Sie lässt ihre beiden Aktionen verfallen, bleibt im Spiel und verliert 1 Ausdauer, weil sie nicht flieht, obwohl sie könnte (der Stapel ist ja leer).



Shaun hat eine ziemlich gut gefüllte Hand: ein **GEWEHR**, **BENZIN**, den **VERBANDSKASTEN** und die **PISTOLE**. Zusammen sind das 4 Belastung, aber Shaun hat nur noch 1 Ausdauer. Wenn er im Spiel bleibt, verliert er 1 Ausdauer, ist dann aber im nächsten Zug in derselben Situation. Wenn er flieht, hat die Gruppe verloren, weil er mehr Ausdauer verlieren würde, als er hat. Liz und Dianne brauchen seine Hilfe nicht mehr. Deshalb nutzt er die Rucksackaktion , um alle vier Karten verdeckt vor sich in seinen Rucksack zu legen. Die zweite Aktion lässt er verfallen und flieht. Da er keine Belastung mehr auf der Hand hat, verliert er auch keine Ausdauer. Wie Ed ist er jetzt raus aus dem Spiel und wartet bei einem kalten Getränk, bis alles vorbei ist.



Liz ist wieder dran, erinnert sich an Dianne's Aussage und gibt ihr die **JÄGERIN**, was sie beide Aktionen kostet. Die Jägerin geht direkt an Dianne, weil Ed nicht mehr im Spiel ist, wodurch Liz und Dianne nebeneinander sitzen. Sie hat jetzt noch 1 Belastung durch den **HUNGER** und 2 Ausdauer. Da Ed mit dem letzten Proviant geflohen ist, kann sie aber ohnehin nichts mehr gegen den Hunger machen. Sie flieht, verliert durch den Hunger 1 Ausdauer und ist ebenfalls raus.



Jetzt ist nur noch Dianne im Spiel, mit der **PFANNE**, einer **JÄGERIN** und 1 Ausdauer. Sie erledigt die Jägerin mit der Pfanne, wodurch sie 1 Ausdauer verliert, legt dann die Pfanne in ihren Rucksack und flieht. Da null Ausdauer zwar knapp, aber möglich ist, ist auch Dianne erfolgreich geflohen und die Gruppe hat die Partie verdient gewonnen!



MODULEMPFEHLUNGEN

Eure erste Flucht ist geglückt? Hervorragend. Aber jetzt geht es erst richtig los! Wir empfehlen, für die nächsten 7 Partien jeweils die unten genannten Module zu verwenden. Module bestehen immer aus 5 Karten (Modul 6 hat also 5 Karten, die unten rechts eine kleine 6 zeigen). Für eure erste Flucht gab es nur die Rolle **Wachposten**. Ab der zweiten Partie erhaltet ihr jeweils eine zufällige Rollenkarte. Denkt daran, dass der Wachposten immer dabei sein muss.

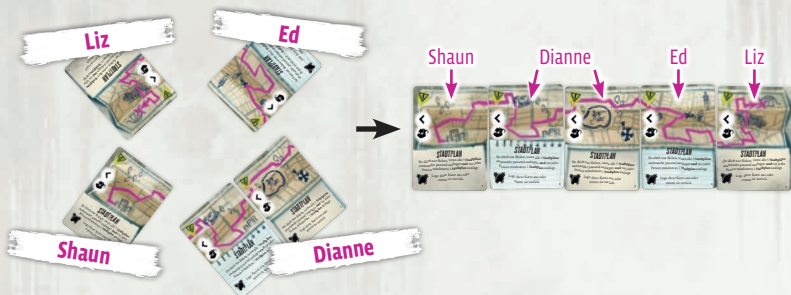
PARTIE	MODULE	WURUM ES GEHT
1	Keine	Ihr legt erstmal nur einen Wachposten fest und macht euch mit der Situation vertraut.
2	6	Ihr wisst jetzt, was ihr jeweils zu tun habt und könnt euch anderen Problemen widmen. Zum Beispiel dem eisigen Wetter.
3	6, 7	Neben der Kälte machen euch inzwischen Verletzungen zu schaffen. Aber ihr müsst durchhalten.
4	1, 8	Ihr habt von einem sicheren Ort gehört. Schnappt euch einen Stadtplan und legt die Route fest.
5	2, 9	Ihr habt sicher verwahrte Ausrüstung gefunden. Wie war nochmal der Code für das Schloss? Beachtet die Sonderregel zur Vorbereitung auf Seite 13!
6	3, 8, 10	Eine Horde Zombies hat euch entdeckt! Lenkt sie lange genug ab, damit ihr entkommen könnt.
7	4, 7, 11	Ihr findet ein Fluchtauto, aber müsst es zunächst reparieren. Ein Rudel Zombie-Hunde macht es euch nicht leichter.
8	5, 9, 12	Ein gewaltiges Biest stellt sich euch in den Weg. Jetzt helfen nur drastische Mittel. Verschafft euch Zugang zum Bunker und bringt euch in Sicherheit.

Alles geschafft? Dann stellt euch jetzt eure eigenen Partien zusammen, indem ihr die Basiskarten mit 3 Modulen eurer Wahl mischt. Wir empfehlen, immer 1 Zielmodul dabei zu haben (das sind die Module 1 bis 5). Aber ihr könnt die Module auch völlig frei kombinieren.

KARTENDETAILS

ZIELMODULE (1-5)

1: Die Bedingung der Stadtpläne muss erfüllt sein, bevor ihr fliehen könnt. Ob sie aneinander passen, seht ihr am pinken Weg. Im Spiel zu viert könnte das so aussehen:



2: **WICHTIG:** Bevor ihr das Modul in den Stapel mischt, müsst ihr zufällig 1 der 5 Karten ungesehen zurück in die Schachtel legen! Es sind also immer nur 4 Code-Karten im Spiel. Ihr müsst alle 4 Karten ablegen, bevor ihr fliehen dürft.

3: Die Horde muss abgelegt sein, bevor ihr fliehen dürft. Sie zählt nicht als Zombie.

4: Ihr müsst den Schlüssel nutzen. Bei Erfolg spielt eure Belastung keine Rolle.

Beispiel: Der Stapel ist leer. Shaun gibt das Kfz-Handbuch weiter und legt eine Pistole verdeckt auf den Autostapel. Mit seiner zweiten Aktion nutzt er den Schlüssel. Weil er sich im Spielverlauf gut gemerkt hat, welche Karten in welcher Reihenfolge auf den Autostapel gelegt wurden, nennt er sie der Reihe nach von oben nach unten und deckt sie jeweils auf: „Pistole, Reifen, Pfanne, Zündkerze, Autobatterie“. Jede aufgedeckte Karte hat gestimmt. Shaun hat alles richtig gemacht und die Gruppe gewinnt sofort. Hätte er sich zum Beispiel bei der Reihenfolge von Reifen und Pfanne vertan, hätte die Gruppe sofort verloren.

5: Die Schlüsselkarten müssen in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4 ausgelegt werden. Ihr müsst alle 5 Karten des Moduls ablegen, bevor ihr fliehen dürft.

Beispiel: Shaun legt den Scanner aus und direkt danach Schlüsselkarte 1. Liz legt Schlüsselkarte 2 aus und lässt ihre zweite Aktion verfallen. Ed legt dann die Schlüsselkarten 3 und 4 aus, sodass der Scanner und alle Schlüsselkarten abgelegt werden können. Hätte Liz als zweite Aktion irgendetwas anderes gemacht oder jemand die Karten in der falschen Reihenfolge ausgelegt, hätten alle ihre bis dahin ausgelegten Scanner- und Schlüsselkartenkarten zurücknehmen müssen.

Biest: Das Biest zählt als Zombie, aber alle Angriffe außer dem Molotow gehen ins Leere. Zur Erinnerung hat es ein stärker gepanzertes Schädel-symbol.



Blutausch: Wenn dir die Rolle Taktiker*in 1 Aktion überlässt, mit der du dann 2 Zombies im Nahkampf erledigst, darfst du den Blutausch ebenfalls ablegen.

Draufgänger*in: Sollte der Stapel leer sein, bringt dir die Fähigkeit beim Bleiben oder Fliehen keinen Vorteil mehr.

Kundschafter*in: Über die zurückgelegte Karte darfst du natürlich auch reden.

Panik: Als Funker*in darfst du trotz Panik 1 Wort in jedem anderen Zug sagen.

Planer*in: Auch auf oder unter den Stapel legen und über die Karte reden ist erlaubt.

Sammler*in: Du musst die gewünschte Karte benennen können. Hat die gefragte Person die entsprechende Karte nicht, ist deine Aktion trotzdem verbraucht.

Taktiker*in: Die gewählte Person kann frei entscheiden, wofür sie die Aktion verwendet. Es ist egal, ob du deine übrige Aktion davor oder danach durchführst.

Wachposten: Jederzeit heißt jederzeit. Also auch im Zug einer anderen Person. Wenn der Wachposten flieht, ist Eile geboten, denn dann kann niemand mehr die Sanduhr umdrehen.

Zielfernrohr, Schild, Munitionsgürtel, „Flammenwerfer“: Für einmalig 2 Aktionen legst du eine dieser Karten unter deine Rollenkarte, sodass sie ab sofort eine weitere Fähigkeit hat. Tauschst du deine Rollenkarte, wird auch die Zusatzfähigkeit getauscht.



Zöter: Um den Zöter zu erledigen musst du zum Beispiel 2 der 3 Schädel-symbole vom Gewehr 2.0 oder beide Schädel-symbole vom Katana für ihn verwenden. Weist du ihm von 1 Angriff nur 1 Schädel-symbol zu, geht der Angriff ins Leere.

Zombiker: Greifst du den Zombiker an, ohne einen Kriecher zurücklegen zu können, geht dein Angriff ins Leere.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Um den Schwierigkeitsgrad anzupassen, habt ihr verschiedene Möglichkeiten:

- Seid strenger oder nachsichtiger mit der Kommunikation.
- Verwendet mehr oder weniger als 3 Module.
- Startet mit weniger Ausdauer oder lasst den Wachposten mit 8 Ausdauer starten. Sobald er 2 Ausdauer verloren hat, gilt auch für ihn wieder das Limit von 6 Ausdauer.

Tipp für Zielmodul 2 (Codes): Wenn du eine Code-Karte hast, sagst du den anderen am besten, welche Ziffer in jedem der vier Codes darauf vorkommt. Diese Ziffer ist nämlich auf jeden Fall im gesuchten Code enthalten! Wenn ihr das mit allen 4 Karten macht, kommt ihr schnell auf die Lösung. Welche Ziffern enthalten sind, ist wichtiger als die Reihenfolge.



DER AUTOR: Kalle Krenzer, geboren 1984, lebt mit seiner Familie in Bielefeld. Er spielt für sein Leben gern – sei es mit seinen Kindern oder in der wöchentlichen Männerrunde. Immer wieder tüftelt er dabei auch an eigenen Spielideen. Am liebsten sind ihm Spiele, die bewegen, verbinden und jede Runde zu einem echten Erlebnis machen.

Autor und Verlag danken allen, die bei der Entstehung des Spiels beteiligt waren und *Staying Alive* mit vielen kreativen Ideen zu dem gemacht haben, was ihr jetzt in Händen haltet. Dies gilt insbesondere für Rebecca, Franny, Dennis, Kamil, Denny, Marten, Mia, Florian, Jacob Müller, Daniel Müller, Konrad Fromm, Laura Wimmer, Christian Sachseneder, Aileen Wachsmann, Tobias Gayer, Christian Fiore und Nives Cvetnic.

Ein ganz besonderer Dank gilt Hannes und Levi, deren Freude an der Zombie-Flucht das Projekt immer weiter vorangetrieben hat, sowie Johannes, ohne den es zwischenzeitlich der Zombie-Apokalypse zum Opfer gefallen wäre.

Ohne euch wäre niemand entkommen.

© 2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Art.-Nr. 684891

Alle Rechte vorbehalten.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.

MADE IN GERMANY

Autor: Kalle Krenzer

Illustration: Jacob Müller: arrsome illustration

Grafik: Daniel Müller

Redaktion: Kilian Vosse

Herstellung: Lisa Mühlenbrock, Tatyana Momot

Techn. Produktentwicklung: Carsten Engel

Einkauf: Florian Michaelis

Hinweise zum
Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal



KURZANLEITUNG



VORBEREITUNG

Basiskarten passend zur Personenzahl mit 3 beliebigen Modulen mischen und verdeckt auf die Fluchtkarte legen. Sonderregel für Modul 2 beachten. Jeweils 6 Ausdauer nehmen, 3 Karten ziehen und 1 zufällige Rollenkarte auslegen. Der **Wachposten** muss dabei sein, erhält die Sanduhr, dreht sie um und beginnt mit dem ersten Zug das Spiel.

ZUG

Zuerst 1 Karte ziehen, dann bis zu 2 Aktionen durchführen und dann Belastung prüfen **oder** fliehen. Sprechen darf nur, wer am Zug ist.

Karte ablegen: Karte offen auf den Ablagestapel legen.

Karte auslegen: Karte offen vor sich auslegen.

Karte zurücknehmen: Ausgelegte Karte zurück auf die Hand nehmen.

AKTIONEN (doppeltes Symbol = 2 Aktionen)

◀ / ◀◀ – Karte nach links Weitergeben.

👤 – Beliebige Karten mit 👤 in den Rucksack legen oder zurücknehmen.

👤 / 👤 – Sonderaktion der Karte durchführen.

🔄 – Rollenkarte mit Person links tauschen.

♥ / 📦 / 🔪 / 🗡 / 🏹 – Mit einer Waffe angreifen.



ANGRIFFE

Je nach Waffe ♥ / 📦 / 🔪 / 🗡 / 🏹 ablegen und für jeden Schädel auf der Waffe 1 passenden Zombie erledigen. 🧟 kann auch 🧟 erledigen. 🗡 nur gegen eigene Zombies, 🔪 nur gegen Zombies in Reichweite (rechts herum, zum Beispiel ➡). Ziele müssen konkret benannt werden. Angriffe können nicht auf mehrere Personen aufgeteilt werden.

BELASTUNG PRÜFEN ODER FLIEHEN

Ausgelegte Karten und Karten im Rucksack werden ignoriert.

- **Stapel nicht leer:** 1 Ausdauer bei 5+ ⚠ verlieren.
- **Stapel leer:** Im Spiel bleiben und 1 Ausdauer verlieren **ODER** fliehen und Ausdauer in Höhe der ⚠ verlieren (fliehen ist nur möglich, wenn alle Zielmodule erfüllt sind).

Sieg: Alle fliehen erfolgreich.

Niederlage: Die Sanduhr läuft ab oder jemand müsste Ausdauer verlieren, hat aber keine mehr.