

Nicolas Normandon

# CITY OF HORROR™



REGELN

*Signature*

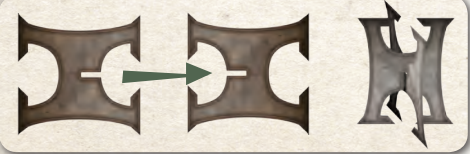
Seit einem Monat rebellieren die Toten, doch es kommt mir so vor, als täten sie es schon seit Jahren! Anfangs hat uns das kaum betroffen. Wir konnten die Epidemie im Zaum halten und sogar ein Gegenmittel finden. Doch das hat nicht gereicht. Und es gibt immer mehr Tote. Unsere Stadt ist ausgeblutet. Plünderer treiben ihr Unwesen. Wir haben alles zusammengetragen, was auch nur im Entferntesten als Waffe verwendet werden könnte. Die Dorfälteste ist auf den Wasserturm geklettert, hat ein Nachtsichtgerät bei sich und ist offensichtlich bereit zum Kampf. Doch dass es so schlimm kommen würde, hat sich keiner von uns vorstellen können... Eines Nachts, gegen Mitternacht, kamen die ersten Zombies! Es waren so viele, dass wir sie gar nicht zählen konnten.

Ein Polizist hat eine ganze Horde gesehen, die sich der Stadt nähert. Er hat sofort Hilfe angefordert, doch die Unterstützung wird wohl erst in vier Stunden hier sein. Wir müssen also durchhalten... Vor lauter Panik sind der Krankenwagen und der Lastwagen mit Verpflegung zusammengestoßen. Die Menschen schlagen sich um die wenigen Waffen, die in der Stadt noch zu haben sind. Es wäre besser gewesen, das Gegenmittel unters Volk zu bringen.

Jetzt haben sich alle in großer Angst verbarrikadiert. Wenn ich mir meine unglückseligen Kampfgefährten so ansehe, die misstrauischen Blicke, die sie einander zuwerfen, und die Art, wie sie sich an ihre Waffen klammern, dann weiß ich nicht, ob die weitaus größere Gefahr nicht vielleicht sogar in unseren Reihen lauert!



## Material

- 1 7 Ortstafeln : Kirche, Krankenhaus, Bank, Kreuzung, Wasserturm, Ruine des explodierten Wasserturms und Waffenlager.
  - 2 3 Straßentafeln (Lastwagen und Zombiehorden) und ein Wasserturm-Bereich
  - 3 1 Wasserturm-Fuß aus zwei Teilen zum Zusammensetzen
- 
- 4 21 Personenkarten mit einer Seite „ausgeruhte Person“ und einer Seite „erschöpfte Person“
  - 5 21 Personenfiguren, die den Personenkarten entsprechen  
1 Personenfigur „Frau mit Baby“
  - 6 40 Zombiefiguren
  - 7 70 farbige Standfüße (5 gelbe, 5 rote, 5 grüne, 5 violett, 5 blaue, 5 orange und 40 schwarze)
  - 8 36 Bewegungskarten (6 pro Farbe)
  - 9 40 Aktionskarten
  - 10 20 Invasionskarten
  - 11 6 Explosionsmarker
  - 12 4 Feuermarker zum zusammensetzen
  - 13 1 Startspieler-Marker
  - 14 12 Nahrungschips (1 mit dem Wert 0, 5 mit dem Wert 1, 5 mit dem Wert 2 und 1 mit dem Wert 3)
  - 15 20 Gegenmittel-Chips
  - 16 1 Marker „Anführer der Zombies“
  - 17 3 Abdeckungen zur Verwendung bei Partien mit weniger als 6 Spielern
  - 18 Spielerkarten

## Worum geht es ?

In „City of Horror“ spielen Sie eine Gruppe von Menschen, die sich einer Zombie-Invasion gegenüber sieht. Der Kampf gegen die Toten ist wichtig, doch das oberste Ziel ist Ihr eigenes Überleben! Um zu gewinnen, müssen Sie Bündnisse eingehen, aber auch Ihre unglückseligen Kameraden verraten.

Eine Partie verläuft über vier Runden. Jede Runde steht für eine Stunde vor dem Eintreffen der Verstärkung. Diese Runden laufen in ähnlicher Weise ab: Die Zombies kommen, die Spieler bewegen eine ihrer Figuren, und dann wird jeder Ort unter die Lupe genommen (Effekt und Angriff).

Nach vier Spielrunden hat gewonnen, wer die meisten Siegpunkte (Personen, Nahrung und Gegenmittel) hat. Doch Achtung: Damit sie in den Hubschrauber steigen können, müssen die Spieler jede ihrer Personen lebend geimpft haben.

## Die Elemente des Spiels

### Die Orte

Die Ortstafeln stellen Orte dar, an denen die Personen versuchen können, sich zu versammeln. Diese Tafeln sind beidseitig bedruckt und zeigen zwei verschiedene Ansichten des jeweiligen Orts. Jeder hat eine bestimmte Anzahl an verfügbaren Feldern für die Menschen, einen Bereich für die Zombies, einen Effekt sowie eine Angriffsbedingung für die Zombies.



Bereich für die Zombies  
Verfügbare Felder für Menschen  
Effekt  
Name  
Angriffsbedingung für die Zombies

Die Elemente der Tafeln ermöglichen es, für jede Partie eine andere Stadt zusammensetzen. Die Straßenkreuzung weist Zahlen auf, welche die Reihenfolge angeben, in der die Orte abgehandelt werden.



Anmerkung: Der Wasserturm ist ein besonderes Gebäude, und sein Zombie-Bereich befindet sich unterhalb des Bauwerks.



### Nahrungschips

Die Nahrungschips bringen am Ende der Partie Siegpunkte ein. Man kann sie auf der Straßenkreuzung bekommen.



### Gegenmittel-Chips

Um am Ende der Partie Siegpunkte erhalten zu können, muss jede Person einen Gegenmittel-Chip verwenden. Außerdem sind nicht genutzte Gegenmittel-Chips am Ende der Partie jeweils einen Siegpunkt wert.



### Zombiefiguren

Vor der ersten Partie werden die Zombies auf die schwarzen Standfüße gestellt.

### Personenfiguren

In jeder Partie werden die Personen unter den Spielern aufgeteilt. Die Farbe der Standfüße für die Personen wird in jeder Partie entsprechend neu festgelegt.



### Personenkarten

Die Personenkarten zeigen die Einwohner der Stadt. Jede Personenkarte ist doppelseitig bedruckt: Die blaue Seite stellt die ausgeruhte, fitte Person dar, während die rote Seite die erschöpfte Person zeigt. Jede Person bringt am Ende der Partie Siegpunkte ein. Sie haben alle eine Fähigkeit, und manche haben auch einen Nachteil.



### Aktionskarten

Die Aktionskarten stellen das Material und die Waffen dar, die Sie zum Überleben in dieser feindlichen Umgebung brauchen werden. Wenn der Kartenstapel im Laufe der Partie aufgebraucht ist, haben Sie Pech gehabt – das Lager ist leer! Dann ist es nicht mehr möglich, eine weitere Karte zu ziehen.



### Invasionskarten

Die Invasionskarten zeigen die Ankunft der Zombies in der Stadt und den Abwurf von Lebensmitteln an. Die Karten 00:00 sind Aufbaukarten, während die anderen Karten während der Spielrunden verwendet werden. Anhand der Uhrzeiten auf der Rückseite werden sie nach Ankunftszeit geordnet.



### Spielerkarten

Die Spielerkarten zeigen an, wer mit welcher Farbe spielt. Auf der Rückseite gibt es außerdem eine Übersicht über den Ablauf einer Spielrunde.



### Bewegungskarten

Mithilfe der Bewegungskarten können Sie geheim den Ort anzeigen, an den eine Ihrer Personen fliehen wird. Außerdem ist an der Farbe auf der Kartenrückseite zu erkennen, welchem Spieler die Karte gehört.



### Marker „Anführer der Zombies“

Der Anführer der Zombies markiert jeweils auf dem Farbrad die Farbe der Person, die er in dieser Runde auf der Straßenkreuzung fressen wird.



### Startspieler-Marker

Er zeigt an, wer als Erster an der Reihe ist.



### Abdeckungen

Mit diesen drei Abdeckungen kann man bei einer Partie mit weniger als sechs Spielern die auf dem Rad nicht verwendeten Farben verdecken.



## Spielvorbereitung

### 1 Aufbau der Stadt

Beginnen Sie damit, die drei Straßen, den Bereich für den Wasserturm und die Kreuzung zusammensetzen. Dann platzieren Sie die vier restlichen Orte in den vier Ecken und stecken "den Wasserturm auf seinem Fuß" (siehe Seite 2).

Die Nahrungschips kommen verdeckt auf den Lastwagen auf der Straßenkreuzung, die Gegenmittel auf den Krankenwagen und die Aktionskarten auf das Militärfahrzeug.

Alle Zombies werden in den Bereich der Zombiherde gelegt.

Jeder Spieler erhält 6 Bewegungskarten sowie die Standfüße derselben Farbe.

Anmerkung: Wenn Sie Seite B der Straßenkreuzung verwenden, werden 3 Nahrungschips aufgedeckt.

### 2 Startspieler und Anführer der Zombies

Wer einem Zombie am ähnlichsten sieht, erhält den Startspieler-Marker. Der Marker „Anführer der Zombies“ wird auf dem Rad auf den Farbbereich dieses Spielers gelegt.

### 3 Zuteilung der Personen

Die Personenkarten werden verdeckt gemischt und an die Spieler ausgeteilt. Alle Personen beginnen die Partie „ausgeruht“ (blaue Seite).

Die Abdeckungen werden auf die nicht verwendeten Farben auf dem Rad des Anführers der Zombies gelegt.

Die Spieler stecken die Personenfiguren in die Standfüße ihrer Farbe.

Der Spieler rechts vom Startspieler zieht so viele Bewegungskarten, wie er Personen spielt. Dann stellt er eine Personenfigur auf jeden der darauf angegebenen Orte.



**Wichtig:** Wenn eine Bewegungskarte einen Ort anzeigt, an dem bereits alle verfügbaren Felder von Personen besetzt sind, wird die Person auf die Straßenkreuzung gestellt.

Alle Spieler platzieren auf diese Weise reihum gegen den Uhrzeigersinn ihre Personenfiguren.

### 4 Verteilung der Aktionskarten

An jeden Spieler werden Aktionskarten ausgeteilt.

Anmerkung: Es wird empfohlen, bei späteren Partien die Expertenvariante für die Verteilung der Aktionskarten anzuwenden.

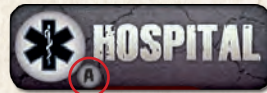
### 5 Die Zombies

Es wird zufällig eine Karte „00 : 00“ gezogen und aufgedeckt. Die darauf angegebene Anzahl an Zombies wird jeweils auf den entsprechenden Ort gestellt.

Dann wird zufällig eine Invasionskarte von jedem Uhrzeitstapel gezogen. Aus diesen Karten wird ein Stapel gebildet, wobei die Uhrzeiten aufsteigend sortiert werden: oben 1 : 00, dann 2 : 00, 3 : 00, 4 : 00 Uhr morgens.

Nun kann's losgehen.

Für Ihre erste Partie sollten Sie Seite A der Orte verwenden.



Bei einer Partie zu dritt erhält jeder Spieler 5 Personenkarten und 5 Standfüße seiner Farbe.

Bei einer Partie zu viert erhält jeder Spieler 4 Personenkarten und 4 Standfüße seiner Farbe.

Bei einer Partie zu fünf oder sechst erhält jeder Spieler 3 Personenkarten und 3 Standfüße seiner Farbe.



Bei einer Partie zu dritt : 7 Aktionskarten pro Spieler.

Bei einer Partie zu viert : 6 Aktionskarten pro Spieler.

Bei einer Partie zu fünft : 5 Aktionskarten pro Spieler.

Bei einer Partie zu sechst : 4 Aktionskarten pro Spieler.



## Spielablauf

Eine Partie besteht aus vier Spielrunden, die jeweils eine Stunde Wartezeit bis zur Ankunft der Hilfe darstellen.

Jede Runde unterteilt sich in sechs Phasen:

1. Beobachtung / Wasserturm
2. Wahl der Bewegungskarte
3. Invasion
4. Bewegung einer Person
5. Abhandlung der Orte
  - A) Aktivierung des Orts
  - B) Angriff der Zombies
  - C) Aufteilung
6. Wechsel des Startspielers



## Ablauf einer Spielrunde

### 1. Beobachtung / Wasserturm



Wenn mit Seite A des Wasserturms gespielt wird, sehen sich alle Spieler, die Personen auf dem Wasserturm stehen haben, die oberste Karte des Invasionskartenstapels an. Sie können dabei miteinander reden, dürfen aber diese Karte niemandem zeigen!

### 2. Wahl der Bewegungskarte

Alle Spieler wählen geheim eine ihrer Bewegungskarten. Wenn jeder sich entschieden hat, decken alle Spieler ihre Karte auf.



Wird mit Seite B des Wasserturms gespielt, können die Spieler, die Personen auf dem Wasserturm haben, ihre Bewegungskarte spielen, nachdem die anderen ihre aufgedeckt haben.



### 3. Invasion

Die oberste Invasionskarte wird aufgedeckt und ihre Effekte angewendet (Ankunft von Zombies, Bewegung des Anführers der Zombies und Abwurf der Aktionskarte/des Gegenmittels aus der Luft).



**Achtung:** Im Laufe der Partie dürfen an einem Ort niemals mehr als 8 Zombies stehen. Überzählige Zombies werden nicht hinzugefügt.



**Anmerkung:** Der Wasserturm und die Kreuzung werden niemals aus der Luft versorgt.



Ab 2:00 Uhr morgens zeigen die Invasionskarten zusätzlich ein oder zwei Zombie-Bewegungen von einem Ort zu einem anderen an. Führen Sie zuerst diese Bewegungen aus, indem Sie die Zombies zu den angegebenen Orten bewegen.



**Achtung:** Auf dem Zielort dürfen insgesamt nicht mehr als 8 Zombies stehen; überzählige Zombies bleiben also auf dem Ausgangsort stehen.

Beispiel:

Wir befinden uns in der dritten Spielrunde. Die Spieler haben ihre Bewegungskarten aufgedeckt. Nun wird die Invasionskarte umgedreht. Zunächst müssen die Zombies gemäß den Vorgaben auf der Karte bewegt werden – von Ort 2 zu Ort 5. Auf Ort 2 gibt es sieben Zombies, auf Ort 5 vier. Es werden also vier Zombies von Ort 2 zu Ort 5 versetzt. Jetzt gibt es drei Zombies auf Ort 2 und acht Zombies auf Ort 5.

Danach kommen neue Zombies in die Stadt. Entsprechend den Angaben auf der Invasionskarte werden drei Zombies vor Ort 2 gestellt, zwei vor Ort 3, einer vor Ort 4, zwei unterhalb des Wasserturms und einer auf die Kreuzung.

Die Hilfskräfte konnten Nahrung abwerfen. Die Spieler müssen folglich 2 Gegenmittel auf Ort 2 legen, 1 verdeckte Aktionskarte und 1 Gegenmittel auf Ort 5, wie die Invasionskarte angibt. Schließlich muss noch der Anführer der Zombies um ein Feld vorwärts gezogen werden.



Bewegung der Zombies

Ankunft weiterer  
Zombies

Abwurfsort von  
Aktionskarten/  
Gegenmitteln

Bewegung des  
Anführer der Zombies

### 4. Bewegung

Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler eine seiner Personenfiguren und bewegt sie zu dem Ort, der auf seiner Bewegungskarte angegeben ist.



Zur Erinnerung: Jeder Ort kann eine gewisse Anzahl an Personen aufnehmen. Wenn ein Spieler eine Personenfigur auf einen Ort stellt, platziert er diese sofort auf eines der dortigen Felder.

Dabei sind mehrere Regeln zu beachten:

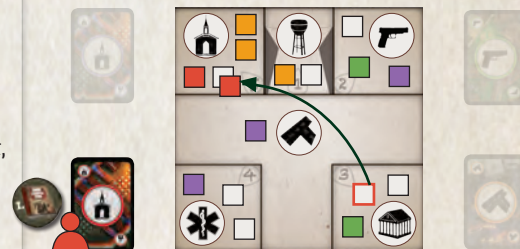
- Jeder Spieler muss versuchen, eine seiner Personen zu bewegen.
- Die gewählte Person darf sich noch nicht auf dem Zielort befinden.
- Wenn der Ort keine weitere Person aufnehmen kann (alle Felder sind bereits besetzt), wird die Personenfigur auf die Kreuzung gestellt.

**Erläuterung:** Eine Person kann versuchen, sich von der Kreuzung zu einem belegten Ort zu bewegen, und von dort zur Kreuzung zurückkehren.



Beispiel:

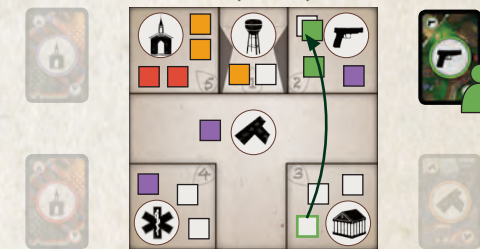
Der rote Spieler, der den Startspieler-Marker besitzt, beginnt. Er hat die Karte „Kirche“ gewählt und beschließt, den kleinen Jungen zu bewegen. Er nimmt die Personenfigur, die auf der Bank steht, und stellt sie in die Kirche. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler hat ebenfalls entschieden, sich in die Kirche zu bewegen.



Doch das geht nicht: Es ist dort kein Feld mehr frei. Er muss folglich eine Person auswählen, die auf die Kreuzung gestellt wird. Er beschließt, seinen Punker zu bewegen, der bereits auf der Kreuzung steht ... Das ist möglich, weil der Punker nicht auf dem Ort stand, den der Spieler mit seiner Karte ausgewählt hat. Der Punker bleibt also auf der Kreuzung stehen.



Der nächste Spieler, Grün, hat das Waffenlager gewählt. Eine seiner Figuren befindet sich bereits an diesem Ort, so dass er diese nicht für die Bewegung auswählen kann. Er muss also seine letzte noch lebende Person zum Waffenlager bewegen: die Geschäftsfrau.



Der folgende Spieler hat sich entschieden, eine Figur auf die Kreuzung zu stellen, und wählt für diese Bewegung den Geschäftsmann, der momentan in der Kirche steht.



## 5. Abhandlung der Orte

Beginnend mit dem Ort Nummer 1, werden für jeden Ort nacheinander die drei folgenden Schritte ausgeführt, bevor Ort Nummer 2 an der Reihe ist, und so weiter.

- A) Aktivierung des Orts
- B) Angriff der Zombies
- C) Aufteilung

**ANMERKUNG:** Sobald ein Ort abgehandelt ist, kehren die Spieler im Laufe dieser Runde nicht mehr zu diesem Ort zurück – selbst dann nicht, wenn durch eine Aktion neue Zombies dort ankommen.

### A Aktivierung

In Spielreihenfolge können die Spieler, die mindestens eine Person auf dem Ort stehen haben, dessen Effekt nutzen.

**Achtung:** Jeder Spieler kann einen Ort nur ein einziges Mal pro Runde nutzen, auch wenn dort mehrere seiner Personen stehen.

### B Angriff der Zombies

Die Spieler können Aktionskarten spielen, die Fähigkeiten ihrer Personen nutzen und Bündnisse schließen, um Zombies zu töten.

**Erläuterung:** Alle Spieler dürfen handeln. Dazu muss man nicht an dem jeweiligen Ort anwesend sein.

Sobald niemand mehr etwas machen möchte, kommt es zum Angriff der Zombies.

Wenn die Angriffsbedingungen der Zombies eintreten, muss ein Angriff stattfinden. Die an diesem Ort anwesenden Spieler stimmen per Handzeichen ab, welche Person gefressen wird.

**Achtung:** Im Falle eines Gleichstands bei der Abstimmung zum Zombie-Angriff führt der Startspieler eine Entscheidung herbei, um den Gleichstand aufzulösen – auch wenn er nicht selbst am Gleichstand beteiligt ist.

**Achtung:** Es ist verboten, nachträglich Aktionskarten zu spielen oder die Fähigkeiten der Personen zu nutzen, um den Wahlausgang zu beeinflussen... Das hätte vorher geschehen müssen!

Wenn eine Person stirbt, legt der Spieler, der sie gespielt hat, die entsprechende Figur und Karte zurück in die Schachtel. Die Zombies bleiben stehen, wo sie sind.

Beispiel:

Wir befinden uns im Waffenlager. Im Augenblick gibt es dort vier Zombies. Wenn niemand etwas tut, wird es dort einen Angriff geben (Bedingung: drei oder mehr Zombies), und eine Person wird sterben müssen.

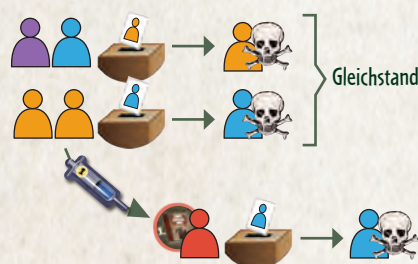
Nun kann diskutiert werden. Stefan hat hier zwei Personen, Nicolas nur eine. Nicolas ist also in Gefahr, und niemand will ihm helfen. Er spielt eine Karte aus und tötet zwei Zombies. Der Angriff findet nicht statt.

Beispiel:

Es stehen sechs Zombies vor dem Waffenlager, so dass dort ein Angriff stattfinden muss. Anton hat hier zwei Figuren, Nicolas und Erwin jeweils eine. Nicolas und Erwin verbünden sich schnell miteinander. Bei einer Abstimmung liefe es vermutlich auf einen Gleichstand hinaus.



Sandra hat den Startspieler-Marker und mischt sich in die Diskussion ein. Sie bittet um eine Karte oder ein Gegenmittel zur Beeinflussung ihrer Entscheidung bei einem kommenden Unentschieden. Nicolas nutzt die Gelegenheit, bietet Sandra eine Karte an und schlägt vor, dass es bei einem Gleichstand Anton erwischen sollte. Anton merkt, dass sich die Situation für ihn ungünstig entwickelt, und bietet Sandra ein Gegenmittel an. Sandra nimmt es an. Nun will niemand mehr handeln. Es kommt also zur Abstimmung. Anton stimmt für Nicolas; Erwin und Nicolas stimmen für Anton. Sandra schlichtet und wählt das Opfer aus: Nicolas soll seine Figur verlieren.



**Achtung:** Die Kreuzung ist ein besonderer Ort – nicht die Spieler bestimmen hier das Opfer, sondern der Anführer der Zombies. Wenn niemand mehr handeln möchte und mindestens noch ein Zombie auf der Kreuzung steht, geht der Anführer der Zombies zum Angriff über. Weitere Informationen dazu finden sich im Anhang.

### C Aufteilung

Gibt es auf dem Ort Aktionskarten und/oder Gegenmittel, findet eine Abstimmung statt. Alle Spieler (nicht nur diejenigen, die an dem Ort vertreten sind) können diskutieren, verhandeln und aktiv werden, um die Abstimmung zu beeinflussen.

Wenn niemand mehr etwas tun möchte, kommt es zur Abstimmung. Der Sieger dieser Abstimmung nimmt sich ein Gegenmittel oder eine Aktionskarte und muss die restlichen Gegenstände verteilen.

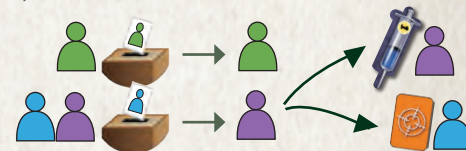
**Achtung:** Im Falle eines Gleichstands bei dieser Aufteilungsabstimmung erhält niemand etwas. Dann bleiben die Gegenstände vor Ort liegen.

Erläuterungen:

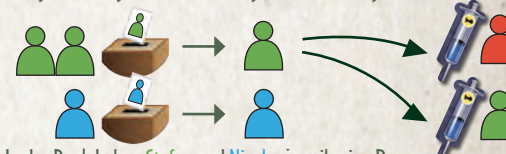
- Es ist erlaubt, auch Spielern, die nicht an diesem Ort vertreten sind, Gegenstände zu geben.
- Der Sieger darf sich die Aktionskarte ansehen, bevor er entscheidet, was er nehmen möchte.
- Kein Spieler darf bei dieser Aufteilung mehr als einen Gegenstand erhalten.

Beispiel:

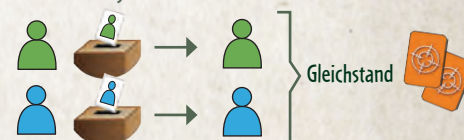
Im Krankenhaus stehen drei Personenfiguren von drei unterschiedlichen Spielern (Stefan, Nicolas und Erwin). Es gibt dort ein Gegenmittel und eine Aktionskarte. Nun muss abgestimmt werden, um zu entscheiden, wer diese wertvollen Gegenstände verteilt. Stefan schlägt Nicolas vor, sich mit ihm zu verbünden: Er möchte das Gegenmittel und würde Nicolas dafür die Karte lassen. Erwin hat sich eine andere Lösung überlegt: Da am nächsten Ort ein Angriff der Zombies zu befürchten und Nicolas dort in der Minderheit ist, schlägt Erwin vor, das Gegenmittel zu nehmen und Nicolas die Karte zu geben; doch dafür spielt Erwin am nächsten Ort eine Karte, um die Zombies zu töten.



Im Waffenlager ist Stefan mit zwei Figuren anwesend, Nicolas mit einer. Stefan gewinnt die Abstimmung. Er nimmt sich ein Gegenmittel und gibt Sandra, die nicht vor Ort ist, das andere als Gegenleistung für ihre zukünftige Unterstützung.



In der Bank haben Stefan und Nicolas jeweils eine Person. Sie können sich nicht einigen und stimmen beide jeweils für sich selbst. Die beiden Aktionskarten bleiben liegen, wo sie sind, da es einen Gleichstand gibt.



## 6. Wechsel des Startspielers

Der Spieler, der im Laufe dieser Runde als Letzter eine Person verloren hat, nimmt den Startspieler-Marker an sich. Im Falle eines Gleichstands aufgrund der Explosion des Wasserturms erhält derjenige den Startspieler-Marker, der diesem Ereignis in Spielreihenfolge als Erster zum Opfer gefallen ist.

Wenn in dieser Runde keine Person getötet wurde, gibt der Startspieler den Startspieler-Marker an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

Beispiel: Die Abhandlung der Orte ist abgeschlossen. Mehrere Spieler haben in dieser Runde Personen verloren.

In der Phase des Startspielerwechsels erhält Sandra den Startspieler-Marker, da sie als Letzte eine Person verloren hat.

## Ende der Partie

Nach der letzten Spielrunde kommt der Hubschrauber mit Unterstützung an.

Jeder Spieler muss ein Gegenmittel für jede seiner noch lebenden Personen abgeben. Eine Person ohne Gegenmittel stirbt sofort.

Dann wird das Ergebnis jedes Spielers folgendermaßen berechnet:

- Jede Person, die noch am Leben ist, bringt so viele Punkte ein, wie ihr aktueller Wert angibt.
- Jeder überzählige Gegenmittel-Chip bringt einen Punkt ein.
- Jeder Nahrungschip bringt so viele Punkte ein, wie auf ihm vermerkt sind.

**!** Achtung: Ein Spieler, der keine Personenfigur mehr hat, erhält keine Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der noch mehr lebende Personen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

## Expertenvariante

### Aufteilung der Aktionskarten

Wenn alle Spieler das Spiel gut kennen, ist es empfehlenswert, bei der Spielvorbereitung die Aktionskarten nach folgender Regel zu verteilen.

- 1 Teilen Sie die Karten entsprechend der Spielerzahl aus.
- 2 Jeder Spieler wählt geheim eine der Karten aus, die er erhalten hat, und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen Karten werden an den linken Nachbarn weitergereicht.
- 3 Jeder Spieler wählt geheim eine der Karten, die er auf diese Weise von seinem rechten Nachbarn erhalten hat, und gibt die restlichen Karten an seinen linken Nachbarn weiter.
- 4 Auf diese Weise wird weiter verfahren, bis jeder Spieler die der Spielerzahl entsprechende Anzahl an verdeckten Karten vor sich liegen hat.

## Die Aktionskarten

Die Aktionskarten sind ein wichtiges Element von „City of Horror“. Mit ihrer Hilfe können die Spieler die Angriffe der Zombies länger überleben; doch sie dienen auch als Tauschmittel und können bestimmte Orte aktivieren.

Erläuterungen:

- Eine Aktionskarte kann immer gespielt werden – nur nicht direkt nach einer Abstimmung. Die Karte wird danach auf den Ablagestapel gelegt.
- Man kann überall eine Aktionskarte spielen – sogar für einen Ort, an dem sich keine eigene Person aufhält.
- Wenn eine Aktionskarte mit dem Symbol „Explosion“ gespielt wird (nicht einfach auf den Ablagestapel legen), muss ein Explosionsmarker auf den Wasserturm oder das Waffenlager gelegt werden.

## Die Abstimmungen

Beim Angriff der Zombies und bei der Aufteilung der Gegenstände stimmen die Spieler ab, um das Opfer oder den Spieler zu bestimmen, der die Aufteilung durchführt.

Die Abstimmungen laufen immer auf die im Folgenden erläuterte Weise ab. Spieler, die Personen auf dem Ort der Abstimmung haben, verfügen über jeweils eine Stimme für jede ihrer anwesenden Personen.

Alle Spieler, die stimmberechtigt sind, heben die Hand. Dann wird gezählt: 1 ..., 2 ..., 3. Bei 3 muss jeder mit dem Finger auf einen Spieler zeigen.

**!** Achtung: Der ausgewählte Spieler muss mindestens eine Figur auf dem entsprechenden Ort haben.

Es ist möglich (und bei den Abstimmungen zur Aufteilung auch ratsam), auf sich selbst zu zeigen.

Der Spieler, der die meisten Stimmen auf sich vereint, gewinnt die Abstimmung – das heißt: Eine seiner Figuren stirbt oder er übernimmt die Aufteilung der Gegenstände.

Zur Erinnerung: Vor der Abstimmung dürfen alle Spieler Aktionskarten spielen und/oder die Fähigkeit einer Person nutzen.

Nach der Abstimmung ist es nicht mehr möglich, Karten zu spielen oder Fähigkeiten zu nutzen, um das Ergebnis zu verändern.

## Die Verhandlungen und Tauschmöglichkeiten

Im Laufe der Partie können die Spieler nach Belieben untereinander Aktionskarten, Gegenmittel und Informationen austauschen.

Es ist ratsam zu vereinbaren, dass Zusagen in Bezug auf den aktuellen Ort eingehalten werden müssen – aber das können Sie selbst entscheiden.

## Die Fähigkeiten der Personen

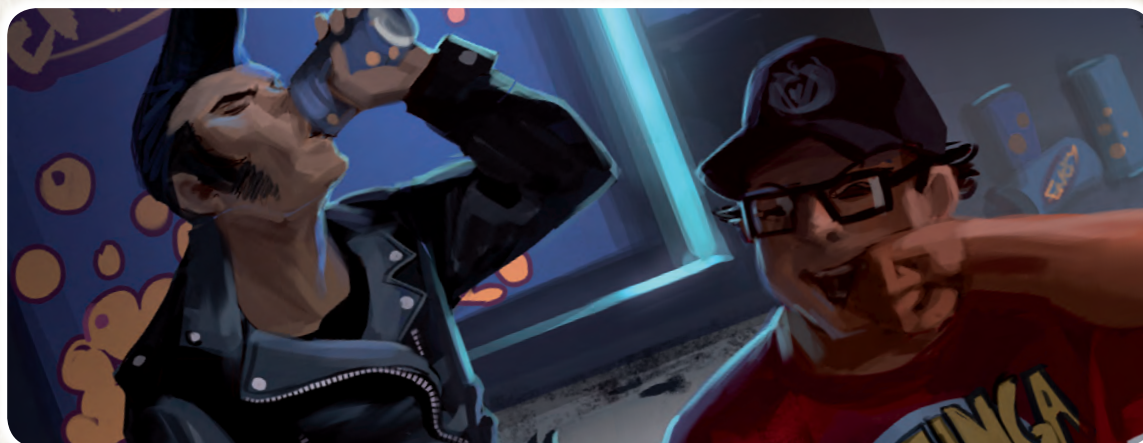
Die Fähigkeiten der Personen sind eine weitere Waffe im Kampf ums Überleben.

Ihre Funktionsweise ähnelt jener der Aktionskarten, mit Ausnahme der beiden folgenden Punkte:

- Die Personenkarte muss auf die Seite „ausgeruht“ (blau) gedreht sein, damit die Fähigkeit genutzt werden kann.
- Nach der Nutzung der Fähigkeit muss die Personenkarte auf die Seite „erschöpft“ (rot) gedreht werden.

Erläuterungen:

- Erschöpfte Personen bringen weniger Siegpunkte ein.
- Mithilfe der Kirche und der Aktionskarte „Energy-Drink“ kann eine Personenkarte wieder auf die Seite „ausgeruht“ gedreht werden.





## Aktionskarten

Erinnerung:

- Man kann jederzeit eine Aktionskarte spielen, außer direkt nach einer Abstimmung. Die Karte wird danach auf den Ablagestapel gelegt.
- Man kann überall eine Aktionskarte spielen – sogar für einen Ort, an dem sich keine eigene Person aufhält.
- Wenn eine Aktionskarte mit dem Symbol „Explosion“ gespielt wird (nicht einfach auf den Ablagestapel legen!), muss ein Explosionsmarker auf den Wasserturm oder das Waffenlager gelegt werden.

### Alarm (2):



Drei Zombies aus dem Vorrat an einem beliebigen Ort hinzufügen.



### Energy-Drink (2):



Eine Personenkarte von der „erschöpft“-Seite (rot) auf die „ausgeruht“-Seite (blau) umdrehen.



### Konservendose (2):



Diese Karte ist am Ende des Spiels einen Siegpunkt wert.



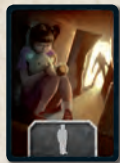
### Tränengasbombe (3):



Die letzte Aktionskarte, die soeben gespielt worden ist, wird annulliert.



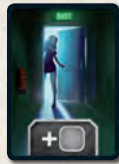
### Versteck (2):



Eine Ihrer Personen versteckt sich (und wird hingelegt). Sie kann für den Rest der Runde weder abstimmen noch gefressen werden. Am Ende dieser Runde wird sie wieder aufgestellt.



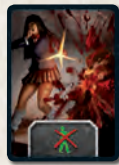
### Dienstboteneingang (2):



Während der Bewegungsphase können Sie einen Ort aufsuchen, der eigentlich keine verfügbaren Felder mehr hat. Ihre Person wird behandelt, als befände sie sich an diesem Ort. Sobald Ihre Figur den Ort verlässt, ist dieses temporäre Feld nicht mehr verfügbar.

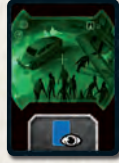


### Knarre (3):



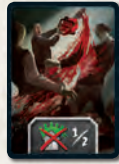
Töten Sie einen Zombie an einem beliebigen Ort.

### Nachtsichtgerät (2):



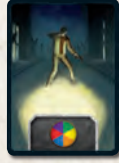
Sehen Sie sich die nächste Invasionskarte an.

### Motorsäge (1)



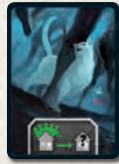
Töten Sie die (abgerundete) Hälfte der Zombies an einem Ort. Beispiel: Wenn es drei Zombies gibt, töten Sie einen.

### Taschenlampe (2):



Legen Sie den Marker „Anführer der Zombies“ auf ein beliebiges Farbfeld.

### Kleine Katze (2):



Wählen Sie einen Ausgangsort. Mischen Sie alle Ihre Bewegungskarten und ziehen Sie zufällig eine davon. Die Zombies des Ausgangsorts bewegen sich, auf den durch die Karte, bestimmten Zielort, bis zum vorgegebenen Limit.



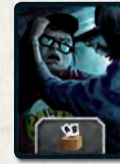
### Dieb (1):



Stehlen Sie bei einem anderen Spieler eine zufällig gezogene Karte.



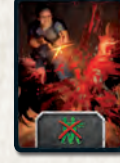
### Waffenreplik (2):



An einem bestimmten Ort stimmen Sie für die Dauer dieser Spielrunde anstelle eines anderen Spielers ab.



### Schrotflinte (4):



Töten Sie zwei Zombies an einem beliebigen Ort.



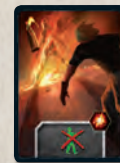
### Sportschuhe (2):



Tauschen Sie Ihre Bewegungskarte aus, bevor Sie Ihre Figur bewegen. Sie können also quasi Ihr Ziel frei wählen.



### Molotowcocktail (3):



Töten Sie einen Zombie an einem beliebigen Ort. Anschließend müssen Sie auf dem Waffenlager oder dem Wasserturm einen Explosionsmarker hinzufügen.



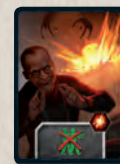
### Leuchtrakete (3):



Bewegen Sie einen Zombie von einem beliebigen Ort zu einem anderen. Anschließend müssen Sie auf dem Waffenlager oder dem Wasserturm einen Explosionsmarker hinzufügen.



### Selbstgebastelte Bombe (2):



Töten Sie zwei Zombies an einem beliebigen Ort. Anschließend müssen Sie auf dem Waffenlager oder dem Wasserturm einen Explosionsmarker hinzufügen.







## Personen

Erinnerung:

- Man darf jederzeit eine Fähigkeit nutzen – nur nicht direkt nach einer Abstimmung. Nach der Nutzung der Fähigkeit muss die Personenkarte auf die Seite „erschöpft“ (rot) gedreht werden.
- Man darf die Fähigkeit einer Person an einem beliebigen Ort anwenden, auch wenn die Personenfigur sich an einem anderen Ort befindet.
- Bei der Personenkarte muss die Seite „ausgeruht“ (blau) sichtbar sein, damit die Fähigkeit genutzt werden kann.

### The blonde (Die Blondine): 5 / 3



Die Blondine hat einen Nachteil: Nach der Bewegung der Spieler lockt sie jede Runde einen Zombie an den Ort, an dem sie sich befindet.

Im „erschöpften“ Zustand zieht sie keine Zombies mehr an.

### The housewife (Die Hausfrau): 4 / 2



Töten Sie zwei Zombies an dem Ort, an dem sie sich befindet.

### The mama (Die Mama): 4 / 3



Während der Bewegungsphase kann sie einen Ort aufsuchen, der keine verfügbaren Felder mehr hat. Sie wird behandelt, als befände sie sich an diesem Ort. Sobald ihre Figur den Ort verlässt, ist dieses temporäre Feld nicht mehr verfügbar.

### The priest (Der Pfarrer): 4 / 2



Machen Sie die letzte Bewegung einer Person, die soeben durchgeführt worden ist, rückgängig.

### The businessman (Der Geschäftsmann): 3 / 2



Legen Sie eine Karte aus Ihrer Hand ab, um eine beliebige Aktionskarte aus dem Ablagestapel an sich zu nehmen.

### The punk (Der Punker): 4 / 3



Machen Sie die letzte Aktionskarte, die soeben gespielt worden ist, rückgängig.

### The business woman (Die Geschäftsfrau): 3 / 2



Legen Sie eine Karte aus Ihrer Hand ab, um eine beliebige Aktionskarte aus dem Ablagestapel an sich zu nehmen.

### The student (Die Studentin): 3 / 2



Sie erhalten den Startspieler-Marker.

### The rasta (Der Rasta Träger): 4 / 3



Sehen Sie sich die nächste Invasionskarte an.

### The Sushi cook (Der Sushi Koch): 4 / 3



Ziehen Sie eine Aktionskarte.

### The rocker (Der Rocker): 4 / 3



Bewegen Sie einen Zombie von dem Ort, an dem sich der Rocker befindet, zu einem anderen Ort.

### The geek (Der Freak): 4 / 3



Bewegen Sie einen Zombie von dem Ort, an dem sich der Freak befindet, zu einem anderen Ort.

### The little boy (Der kleine Junge): 5 / 2



Der kleine Junge versteckt sich (seine Figur wird hingelegt). Er darf für den Rest dieser Runde weder abstimmen noch gefressen werden.

### The special agent (Der Spezialagent): 4 / 2



Legen Sie den Marker „Anführer der Zombies“ auf ein beliebiges Farbfeld.

### The grandpa (Der Opa): 5 / 3



Der Opa hat einen Nachteil: Er darf nicht abstimmen.

Wenn Sie seine Fähigkeit nutzen, darf er während dieser Runde abstimmen (beim Angriff der Zombies und bei der Aufteilung der Gegenstände).

### The little girl (Das kleine Mädchen): 5 / 2



Das kleine Mädchen versteckt sich (ihre Figur wird hingelegt). Sie darf für den Rest dieser Runde weder abstimmen noch gefressen werden.

### The teen (Der Teeny): 4 / 2



Tauschen Sie Ihre Bewegungskarte, bevor Sie Ihre Person bewegen. Sie können also quasi Ihr Ziel frei wählen.

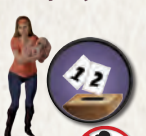
### The granny (Die Oma): 5 / 3



Die Oma hat einen Nachteil: Sie kann sich nie bewegen.

Wenn Sie ihre Fähigkeit nutzen, kann sie sich in dieser Runde normal bewegen.

### The pregnant woman (Die Schwangere): 4 / 2



Die schwangere Frau entbindet und verfügt deshalb bis zum Ende des Spiels über zwei Stimmen.

Selbstverständlich ist es nicht möglich, sie wieder auf ihre „ausgeruht“ Seite zu drehen.

Anmerkung: Man kann die Karte der Schwangeren nicht umdrehen, um irgendeinen Effekt (für einen Ort oder eine Aktionskarte) zu nutzen.

### The thief (Der Dieb): 4 / 2



Stehlen Sie eine zufällig gezogene Aktionskarte eines Mitspielers.

### The vigil and Rex (Der Wächter und sein Hund Rex): 4 / 2



Töten Sie zwei Zombies an dem Ort, an dem der Wächter steht.

## Orte

Allgemeine Regeln zu Effekte eines Orts: Jeder Spieler, von dem mindestens eine Figur auf einem Ort steht, darf dessen Effekt.

Erinnerung Angriff der Zombies: Die Spieler können Aktionskarten spielen, die Fähigkeiten ihrer Personen nutzen und Bündnisse schmieden, um Zombies zu töten.

Erläuterungen:

Alle Spieler dürfen aktiv werden. Es ist nicht erforderlich, dafür an einem bestimmten Ort anwesend zu sein.

Sobald keiner mehr etwas tun möchte, beginnt der Angriff der Zombies.

Wenn die Bedingungen für einen Angriff der Zombies erfüllt sind, findet dieser auch statt. Die an diesem Ort anwesenden Spieler stimmen per Handzeichen ab (außer auf der Kreuzung), um zu ermitteln, welche Person sterben wird.

**!** Achtung: Im Falle eines Gleichstands bei der Abstimmung zum Angriff der Zombies führt der Startspieler eine Entscheidung herbei.



**!** Es ist nicht möglich, direkt nach einer Abstimmung oder beim Angriff des Anführers der Zombies Aktionskarten zu spielen oder die Fähigkeit einer Person zu nutzen. Das hätte man davor machen müssen!!!



## The Water Tower (Der Wasserturm):



Seite A:

- Anzahl der Felder: 2
- Effekt des Orts: Zu Beginn der Runde die nächste Invasionskarte ansehen. Es ist nicht erlaubt, sie den anderen Spielern zu zeigen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich vier oder mehr Zombies unterhalb des Wasserturms befinden.

Seite B:

- Anzahl der Felder: 2
- Effekt des Orts: Seine Bewegungskarte wählen, nachdem die anderen Spieler ihre Karten aufgedeckt haben, aber bevor die Invasionskarte umgedreht wird.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich vier oder mehr Zombies vor dem Wasserturm befinden.

Sonderregel:

Sobald sich drei Explosionsmarker auf diesem Ort befinden, explodiert der Wasserturm. Der Turm wird entfernt und die Ortstafel umgedreht. Alle dort anwesenden Personen und Zombies sterben. Die Feuermarker werden auf die Personenfelder gelegt.



Erläuterung: Der Wasserturm kann nur einmal pro Spiel explodieren. Die Explosionsmarker bleiben vor Ort liegen.

Seite „explodierter Wasserturm“:




- Anzahl der Felder: 3
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich mehr Zombies als Personen vor dem explodierten Wasserturm befinden.
- Effekt des Orts: Kein Effekt.


## The Church (Die Kirche):



Seite A:

- Anzahl der Felder: 4
-  Effekt des Orts: Eine Aktionskarte aus der Hand abwerfen, um eine beliebige eigene Person auf die „ausgeruht“-Seite zu drehen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich drei oder mehr Zombies vor der Kirche befinden.

Seite B:

- Anzahl der Felder: 3
-  Effekt des Orts: Einen Nahrungschip abgeben, um eine beliebige eigene Person auf die „ausgeruht“-Seite zu drehen. Der Nahrungschip kommt aus dem Spiel.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn mehr Zombies vor der Kirche stehen, als sich Personen im Inneren befinden.

## The Crossroads (Die Kreuzung):



Seite A:

- Anzahl der Felder: unbegrenzt
- Effekt des Orts: Eine Aktionskarte abgeben, um sich einen Nahrungschip zu nehmen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich mindestens ein Zombie auf der Kreuzung befindet.

Seite B:

- Anzahl der Felder: unbegrenzt
- Effekt des Orts: Eine Aktionskarte abgeben, um einen der drei Nahrungschips zu nehmen, die offen oder verdeckt auf dem Lastwagen liegen.

Erläuterung: Es müssen immer drei offene Nahrungschips auf der Kreuzung liegen.

- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich mindestens ein Zombie auf der Kreuzung befindet.

Regeln für den Anführer der Zombies: Auf der Kreuzung wird nicht abgestimmt, um bei einem Angriff der Zombies das Opfer zu bestimmen. Die Farbe des Opfers wird durch den Marker „Anführer der Zombies“ angegeben.



Wenn sich keine Person dieser Farbe auf der Kreuzung befindet, wird der Marker „Anführer der Zombies“ auf das im Uhrzeigersinn nächste Feld vorwärts gezogen, das die Farbe eines auf der Kreuzung anwesenden Spielers zeigt. Sobald eine Person gefressen wurde, endet der Angriff. Der Marker wird im Uhrzeigersinn um ein Feld vorwärts gezogen. Wenn sich keine Person auf der Kreuzung befindet, wird der Marker nicht bewegt.

Erläuterung: Der Anführer der Zombies überspringt die Abdeckungen und bewegt sich ausschließlich auf den Farbfeldern.


## The Hospital (Das Krankenhaus):



Seite A:

- Anzahl der Felder: 5
- Effekt des Orts: Eine Aktionskarte aus der Hand abwerfen, um ein Gegenmittel aus dem Vorrat zu nehmen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn mehr Zombies vor dem Krankenhaus stehen, als sich Personen im Inneren befinden.

Seite B:

- Anzahl der Felder: 3
-  Effekt des Orts: Eine eigene Person, die sich an diesem Ort befindet, auf die „erschöpft“-Seite drehen, um ein Gegenmittel aus dem Vorrat zu erhalten.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich zwei oder mehr Zombies vor dem Krankenhaus befinden.

## The Armory (Das Waffenlager):



### Seite A:

- Anzahl der Felder: 4
- Effekt des Orts: Eine Aktionskarte aus der Hand ablegen, um die erste Karte des Aktionskartens Stapels zu ziehen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich drei oder mehr Zombies vor dem Waffenlager befinden.

#### Sonderregeln:

Sobald sich drei Explosionsmarker auf diesem Ort befinden, explodiert das Waffenlager. Alle dort anwesenden Personen werden auf die Kreuzung gestellt. Für die Zombies ändert sich nichts: Sie bleiben stehen, wo sie sind.

Die Feuermarker werden auf die Personenfelder gelegt.

#### Erläuterung:

- Das Waffenlager ist von nun an für den Rest der Partie für Personen nicht mehr zugänglich.
- Weitere Explosionsmarker müssen ab jetzt zwangsläufig auf den Wasserturm gelegt werden.

### Seite B:

- Anzahl der Felder: 3
- Effekt des Orts: Eine eigene, an diesem Ort befindliche Figur auf die „erschöpft“-Seite drehen, um eine beliebige Aktionskarte vom Ablagestapel zu nehmen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich mehr Zombies vor dem Waffenlager befinden, als sich Personen im Inneren aufhalten.

#### Sonderregeln:

Sobald zwei Explosionsmarker auf diesem Ort liegen, blockiert eine Explosion die Tür des Waffenlagers. Die Personen können diesen Ort weder betreten noch verlassen ..., doch die Zombies können jederzeit angreifen.

#### Erläuterung:

Es ist nicht möglich, die Tür des Waffenlagers wieder zu öffnen. Die nächsten Explosionsmarker müssen zwangsläufig auf den Wasserturm platziert werden.

## The Bank (Die Bank):



### Seite A:

- Anzahl der Felder: 3
- Effekt des Orts: Eine Aktionskarte ablegen, um den Marker „Anführer der Zombies“ auf ein beliebiges Farbfeld zu legen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich drei oder mehr Zombies vor der Bank befinden.

### Seite B:

- Anzahl der Felder: 3
- Effekt des Orts: Den Marker „Anführer der Zombies“ um kein oder ein Feld vorwärts ziehen.
- Bedingungen für einen Angriff der Zombies: Wenn sich mehr Zombies vor der Bank befinden als Personen im Inneren.

#### Beispiel:

Der Anführer der Zombies steht auf Grün. Auf der Kreuzung befinden sich: eine rote Person, eine grüne Person und zwei blaue Personen sowie zwei hungrige Zombies.

Nicolas nutzt eine Versteck-Karte und kann folglich diese Runde nicht gefressen werden. Gabi sieht, dass Blau die nächste verfügbare Farbe ist, da es keine orange oder violett Personen auf diesem Ort gibt. Mit einer „Schrotflinten“-Karte tötet sie einen der zwei Zombies, doch einer ist noch übrig ... So bittet sie die anderen Mitspieler um Hilfe. Nicolas ist bereit, die Fähigkeit seiner Person (Rocker) zu nutzen, um den letzten Zombie wegzubewegen, doch er tut dies nur, wenn er dafür eine Karte bekommt. Gabi lässt sich auf den Handel ein, doch Luis, der es lieber sähe, wenn Gabis Person gefressen werden würde, bietet Nicolas ein Gegenmittel an, wenn er sich dafür aus der Sache raushält ... Schließlich akzeptiert Nicolas und tut nichts, so dass die Zombies nun angreifen können.

Der Anführer der Zombie steht auf Grün, doch da die letzte grüne Person sich versteckt hat, wird der Marker des Anführers der Zombies auf das nächste verfügbare Feld verschoben: violett. Da keine violett Figur auf diesem Ort steht, wird der Marker wiederum weiter bewegt, auf orange. Doch es gibt auch keine orange Figur, so dass der Marker noch einmal vorwärts gezogen wird und Blau erreicht.

Gabi muss nun eine ihrer Personen wählen, die sofort gefressen wird. Dann wird der Marker um ein Feld weiter gezogen, auf Rot. Nun erhält Gabi den Startspieler-Marker.



## Häufig gestellte Fragen

F: Was passiert, wenn zwei Spieler eine Karte „Waffenreplik“ gegen einander spielen?

A: Jeder übernimmt das ursprüngliche Abstimmungsverhalten des anderen.

F: Wann muss die Karte „Tränengasbombe“ gespielt werden?

A: Die Karte „Tränengasbombe“ muss in dem Augenblick gespielt werden, in dem die andere Karte gespielt wird, auf die sie sich beziehen soll. Bevor das Ziel der „Kleinen Katze“ gezogen wird, bevor der Explosionsmarker platziert wird, usw. Es ist ratsam, einen kurzen Moment zu warten, bevor solche Karten angewendet werden, die annulliert werden könnten.

F: Wann explodiert der Wasserturm?

A: Der Wasserturm explodiert direkt nachdem der dritte Explosionsmarker darauf gelegt und die laufende Aktion beendet wurde. Wenn beispielsweise der Spieler gerade eine seiner Figuren aus dem Wasserturm wegbewegt, wird eine Karte mit Explosionsmarker nach Beendigung der Bewegung angewendet.

F: Kann man eine Karte „Konservendose“ am Ende der Partie annullieren?

A: Ja, alle Karten können annulliert werden.

F: Es gibt mehr Gegenstände zu verteilen, als Spieler teilnehmen – bekommen dann einige Spieler mehrere Gegenstände?

A: Nein, überzählige Gegenstände bleiben auf dem Ort liegen. Sie werden im Laufe der nächsten Spielrunde verteilt.

F: Was geschieht, wenn ein Spieler seine letzte Person verliert?

A: Er scheidet aus dem Spiel aus und kann keine Aktionskarte mehr spielen.

F: Ist der Inhalt des Ablagestapels für alle einsehbar?

A: Ja, alle Spieler können jederzeit den Ablagestapel durchsehen.

F: „Kleine Katze“. Was geschieht, wenn die Bewegungskarte dem Ausgangsort entspricht?

A: Die kleine Katze zeichnet sich nicht gerade durch herausragende Intelligenz aus und ist zum Schmusen zurückgekommen. Die Zombies auch – sie bleiben also vor Ort.

F: „Die italienische Mama“. Was passiert, wenn an dem Ort, an den sie durch ihre Fähigkeit gelangt ist, ein Feld frei wird?

A: Gar nichts. Die Effekt ihrer Fähigkeit oder der Karte schafft ein zusätzliches Feld, das wieder verschwindet, sobald die Person den Ort verlässt.

## Danksagungen

Der Autor bedankt sich bei Iki, Gab, Gwen, Manu, Emile, Zul', Bert', Clément, Yann, Aziz, Thomas, Matthew, Pascal, Lou, meinen Eltern, meinem Bruderherz, Noam-Brisby, Antoine, Ludo (all jene, die ich vergessen habe, mögen es mir nachsehen ...), dass sie die zahlreichen Versionen getestet haben, sowie bei Justine für ihren Spott und bei Gwen für ihre Geduld. Außerdem geht ein herzliches Dankeschön an Thomas und Cédric für ihre Freundlichkeit und für alles, was sie zu diesem Spiel beigetragen haben, sowie an Cécile für ihre hervorragende Arbeit.

Die Belgier mit den Sombreros bedanken sich bei Antoine – pitch et cat – Bauza, Alain Viroux Philippe, Romain und Benoit Bajoit, Bertrand Dossogne, Stéphane Giacchetta, Yves – I will survive – Paploray, den Mitgliedern von „Objectif jeux“ – Raymond, Benoit, Roseline, François, Bryan, Philippe, Laurent, Jacques, Laurent Maerten, Emanuelle Ornella, Adrian Dinu, Joseph Lieber, den Teilnehmern am „Gathering of friends“ und der „Rencontres Ludophatiques“ von Super-Bruno.

## Crédits

Autor : Nicolas Normandon

Redaktion : „Die Belgier mit den Sombreros“  
alias Cédric – Mister Plus – Caumont  
und Thomas – Mister Moins – Provoost

Illustrationen : Miguel Coimbra

Layout : Cécile Gruhier

Lektorat : Frédéric Bizet

Übersetzung ins Deutsche : Birgit Irgang



City of Horror ist ein Spiel von REPOS PRODUCTION

Tél. +32 (0) 477 254 518

7, Rue Lambert Vandervelde  
1170 Bruxelles  
Belgique

www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2012. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten  
Vergnügungswecken verwendet werden.