

# ZOMBIE



# DIE ABLENKUNG

Der Tod des Alphas hat die Zombies in den Wahnsinn getrieben! An jeder Ecke tauchen Untote auf und greifen euch an! Ihr habt keine Chance, es bis zu Professor Arlin zu schaffen; stattdessen müsst ihr euch verstecken. Und das schnell. Eure einzige Hoffnung ist es, beim Teenie und seiner Gruppe Unterschlupf zu suchen, die euch schon einmal geholfen haben.

Damit ihr diese aber nicht in Gefahr bringt, indem ihr tausende von Zombies vor ihre Haustüre lotst, müsst ihr euch aufteilen: Eine Gruppe, die den Teenie aufsucht und eine zweite, welche die Horde ablenkt und in eine andere Richtung lockt.

## GEWONNEN!

Alle Helden befinden sich auf einem der Ziel-Geländeteile (Tankstelle, 31-A oder Parkplatz, 24-B), das frei von Zombies sein muss, bevor der Soundtrack endet (und die Horde auftaucht). Auf jedem der Ziel-Geländeteile muss mindestens 1 Held stehen, damit die Mission erfolgreich endet.

Helden, die sich am Ende des Szenarios auf Geländeteil 24-B befinden, treffen sich mit dem Teenie und erhalten je 1 Besondere Ausrüstungskarte. Helden, die sich auf 31-A befinden, waren Teil des Ablenkungsmanövers und erhalten nichts. Da es im nächsten Szenario eine Rolle spielt, auf welchem Geländeteil ein Held dieses Szenario beendet hat, solltet ihr die jeweiligen Ziel-Geländeteile der Helden notieren.



## VERLOREN

Alle Helden sind bewusstlos oder der Soundtrack endet, bevor die Siegbedingungen erfüllt sind.



## AUFBAU

### SOUNDTRACK

Track 3 (Zombieknurren alle 40 Sekunden)

### DIE HORDE

Es werden 3 Zombies in die Hordenschachtel gelegt.

### ZOMBIESTAPEL

Die Zombie-Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4 werden gemischt und in zwei etwa gleich große Stapel geteilt. In beide Stapel werden je 4 Horde-Karten gemischt, dann werden die beiden Stapel aufeinandergelegt. Dieser Stapel wird als verdeckter Zombiestapel für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

### SUCHSTAPEL

Alle Durchsuchen-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

### STARTAUSRÜSTUNG

Jeder Held hat seine Startausrüstung oder die Ausrüstung vom Ende des vorangegangenen Szenarios, dazu eventuell 1 Besondere Ausrüstungskarte.

### GELÄNDETEILE

Die folgenden Geländeteile werden wie oben abgebildet ausgelegt:

Reihe 1: 22-A, 21-B, 24-B, 03-A, 09-B, 23-A.

Reihe 2: 15-A, 20-A, 16-A, 01-B.

Reihe 3: 11-B, 30-B, 19-A, 18-A, 02-B, 10-B.

Reihe 4: 08-A, 25-A, 17-A, 31-A, 04-A, 27-A, 26-A.

### ZOMBIES

Die Zombies werden wie oben abgebildet aufgestellt: keine Zombies auf das Start-Geländeteil und je 3 Zombies in die Straßengebiete aller anderen Geländeteile.

### ALARM-MARKER

3 Alarm-Marker werden wie oben abgebildet ausgelegt.

### SUCHMARKER

4 Ausrüstungsbeutel (2 mit Wert 1, 1 mit Wert 2, 1 mit Wert 3), 1 gelber und 1 grüner Schlüsselmarker werden zufällig in die vier abgebildeten Suchgebiete gelegt.



### VERSCHLOSSENE GEBIETE

1 gelber Schlossmarker und ein EXIT A-Marker werden auf den Parkplatz 24-B gelegt; 1 grüner Schlossmarker und ein EXIT B-Marker werden auf die Tankstelle 31-A gelegt.

### START-GEBIET

Alle Helden beginnen auf dem Parkplatz (08-A).

# ZOMBIE



# DIE RÜCKKEHR DES TEENIES

Nach ein paar Minuten wilder Rennerei erkennt das Ablenkungs-Team, dass ihre Taktik gleich doppelt erfolgreich war: Die Horde ist ihnen gefolgt und sie hängt weit zurück. Jetzt müsst ihr nur die anderen wiederfinden.

Das andere Team hat derweil den Unterschlupf erreicht, aber hier ist alles von der Horde verwüstet worden und nur der Teenie ist noch am Leben. Er sitzt mit einem Funkgerät in der Hand auf den Trümmern und sieht verwundet und verstört aus. „Kurz bevor sie angriffen, kam ein Funkspruch von einer Gruppe, die sich irgendwie organisiert hat. Sie haben Waffen, und was zu essen – und vor allem: einen Hubschrauber. Sie wollen mich rausholen. Wir treffen uns in einer Stunde ein paar Blocks von hier. Los, lasst uns abhauen.“

Er ist so schwer verletzt, dass er sich nicht selbst verteidigen kann. Ihr müsst ihn also beschützen.

## SONDERREGELN

### DEN TEENIE BEWEGEN

Der Teenie bewegt sich zu Beginn jedes Zuges des Startspielers. Er folgt dabei den gelben Pfeilen, wie auf der Abbildung angegeben, und bewegt sich in jedem Zug 1 Straßengebiete weit. Zombies und Schlösser stören ihn nicht bei seiner Fortbewegung. Er bleibt auf dem Ziel-Geländeteil stehen.

### AUFTAUCHEN DER ZOMBIES

In diesem Szenario gelten andere Regeln für das Auftauchen von Zombies:

- Wenn ein Knurren ertönt, werde 2 Zombie-Karten vom Stapel gezogen.
- Bei jeder Karte wird die entsprechende Anzahl von Zombies in ein Straßengebiet gestellt. Die Marker A, B, C und D bestimmen, welchen Weg die Zombies nehmen (entsprechend dem Buchstaben auf der Zombie-Karte links oben). Die Zombies werden auf das dem Marker nächstgelegene zombiefreie Geländeteil des Weges zum aktiven Helden gestellt.
- Sind alle Straßengebiete auf dem Weg zum aktiven Helden bereits mit Zombies besetzt, werden die neuen Zombies in das Straßengebiet des Geländeteils gestellt, auf dem sich der aktive Held befindet, auch wenn sich dort bereits Zombies befinden.
- **Horde-Karte:** Wird eine Horde-Karte gezogen, wird nach den üblichen Regeln verfahren.

## GEWONNEN!

Alle Helden und der Teenie befinden sich auf dem Ziel-Geländeteil (Parkplatz, 32-A), bevor der Soundtrack endet (und die Horde auftaucht).



## VERLOREN!

Alle Helden sind bewusstlos oder der Soundtrack endet, bevor die Siegbedingungen erfüllt sind. Das Szenario ist ebenfalls verloren, wenn der Teenie sich zu einem beliebigen Zeitpunkt alleine oder nur zusammen mit bewusstlosen Helden in einem Gebiet mit Zombies befindet – dann hat es auch ihn erwischt.

## AUFBAU

### SOUNDTRACK

Track 3 (Zombieknurren alle 40 Sekunden)

### DIE HORDE

Es werden 3 Zombies in die Hordenschachtel gelegt.

### ZOMBIESTAPEL

Die Zombie-Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4 werden gemischt und in zwei etwa gleich große Stapel geteilt. In beide Stapel werden je 4 Horde-Karten gemischt, dann werden die beiden Stapel aufeinandergelegt. Dieser Stapel wird als verdeckter Zombiestapel für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

### SUCHSTAPEL

Alle Durchsuchen-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

### STARTAUSRÜSTUNG

Jeder Held hat seine Startausrüstung oder die Ausrüstung vom Ende des vorangegangenen Szenarios, dazu eventuell 1 Besondere Ausrüstungskarte.

Jeder Held, der das vorangegangene Szenario auf EXIT-A beendet hat, darf sich 1 Besondere Ausrüstungskarte seiner Wahl nehmen.

### GELÄNDETEILE

Die folgenden Geländeteile werden wie oben abgebildet ausgelegt:

Reihe 1: 11-B, 18-B, 05-B, 19-B.

Reihe 2: 01-B, 04-B, 24-A, 08-A.

Reihe 3: 12-B, 13-B, 25-A, 26-B, 10-B, 06-B, 20-B.

Reihe 4: 14-B, 03-B, 15-B, 21-B, 17-A, 23-B.

Reihe 5: 32-A, 30-B, 02-B, 22-B, 16-A, 29-B.

### ZOMBIE-STARTPUNKTE

Die Marker mit den Buchstaben A, B, C und D werden wie abgebildet neben die beiden Geländeteile gelegt, auf denen später die ersten Zombies erscheinen.

### ZOMBIES

Die Zombies werden wie oben abgebildet aufgestellt.

### ALARM-MARKER

2 Alarm-Marker werden wie abgebildet ausgelegt.

### SUCHMARKER

5 Ausrüstungsbeutel (2 mit Wert 1, 2 mit Wert 2, 1 mit Wert 3) und 1 roter Schlüsselmarker werden zufällig in die beiden abgebildeten Suchgebiete gelegt.

### VERSCHLOSSENE GEBIETE

1 roter Schlossmarker wird wie abgebildet ausgelegt.

### START-GEBIET

Die Helden starten auf unterschiedlichen Geländeteilen, je nachdem, auf welchem Geländeteil sie das letzte Szenario beendet haben. Diejenigen, die das vorherige Szenario auf EXIT-A beendet haben, beginnen am Imbiss (01-B), diejenigen, die auf EXIT-B endeten, beginnen auf dem Parkplatz (08-A).

### DER TEENIE

Nimmt die Figur eines ungenutzten Helden, um den Teenie darzustellen, und stellt sie in das Straßengebiet des Start-Geländeteils A.



# ZOMBIE



# WIR BRAUCHEN DICKE KNARREN

*Kurz vor dem Treffpunkt, kann der schwer verwundete Teenie einfach nicht mehr weiter. Ihr müsst an Ort und Stelle auf den Helikopter warten ... doch die Horde wartet nicht. Ihr zieht euch in ein Haus zurück und bereitet euch auf eine Belagerung vor.*

*Glücklicherweise befindet ihr euch in einem Gebiet, das die Armee zu Beginn der Seuche zu säubern versucht hat ... bevor sich die Soldaten selbst in Zombies verwandelten. Es liegen etliche schwere Waffen herum, und es wird sich niemand darum scheren, wenn ihr euch ein paar davon nehmt. Rüstet euch aus und macht euch auf das Schlimmste gefasst.*

## SONDERREGELN

### MASCHINENGEWEHRE

- Maschinengewehre und MG-Munition sind jeweils Schwere Gegenstände (siehe Seite 7 des Überlebenshandbuchs).
- Wenn ein Spieler einen Marker für ein Maschinengewehr oder für MG-Munition aufnimmt, legt er die dazugehörige Karte auf seinen Bogen auf den Platz für Schwere Gegenstände und platziert den Marker auf der Karte. Wenn er den Gegenstand fallen lässt, legt er die Karte ab und legt den Marker auf das Feld, auf dem er gerade steht.
- Die Maschinengewehre und ihre Munition können in diesem Szenario nicht benutzt, sondern nur bewegt werden.

### SUCHMARKER

In diesem Szenario liegen die Suchmarker nicht in den Suchgebieten. Sie können auf die übliche Weise aufgenommen werden, wenn sich keine Zombies auf dem Feld aufhalten.

## GEWONNEN!

*Alle Helden und mindestens ein Maschinengewehr und eine Kiste MG-Munition befinden sich auf dem Ziel-Geländeteil (26-B), bevor der Soundtrack endet (und die Horde auftaucht). (Anmerkung: Start- und Ziel-Geländeteil sind dasselbe.)*

*(Es ist empfehlenswert, so viele MGs und Munition wie möglich auf dem Ziel-Geländeteil anzusammeln. Notiert für das nächste Szenario, wie viele Maschinengewehre und wie viel Munition ihr habt.)*

## VERLOREN!

*Alle Helden sind bewusstlos oder der Soundtrack endet, bevor die Siegbedingungen erfüllt sind.*



## AUFBAU

### SOUNDTRACK

Track 3 (Zombieknurren alle 40 Sekunden)

### DIE HORDE

Es werden 3 Zombies in die Hordenschachtel gelegt.

### ZOMBIESTAPEL

Die Zombie-Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4 werden gemischt und in zwei etwa gleich große Stapel geteilt. In beide Stapel werden je 4 Horde-Karten gemischt, dann werden die beiden Stapel aufeinandergelegt. Dieser Stapel wird als verdeckter Zombiestapel für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

### SUCHSTAPEL

Alle Durchsuchen-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

### STARTAUSRÜSTUNG

Jeder Held hat seine Startausrüstung oder die Ausrüstung vom Ende des vorangegangenen Szenarios, dazu eventuell 1 Besondere Ausrüstungskarte.

### GELÄNDETEILE

Die folgenden Geländeteile werden wie oben abgebildet ausgelegt:

Reihe 1: 24-B, 14-B, 08-A.

Reihe 2: 27-B, 12-B, 13-B, 03-A.

Reihe 3: 11-B, 32-B, 02-A, 16-A, 04-A.

Reihe 4: 20-B, 18-A, 01-A, 26-B, 15-A, 07-A.

Reihe 5: 28-B, 17-A, 05-A, 19-B.

Hinweis: Für das nächste Szenario bleiben die Geländeteile unverändert liegen.

### ZOMBIES

Die Zombies werden wie oben abgebildet aufgestellt: keine Zombies auf dem Start-Geländeteil, je 3 Zombies in die Straßengebiete aller Geländeteile ohne Suchgebiet, je 6 Zombies in die Straßengebiete, auf denen zu Szenariobeginn ein Maschinengewehr- oder Munitions-Marker liegt, je 4 Zombies in das Straßengebiet aller anderen Geländeteile.

### SUCHMARKER

5 Ausrüstungsbeutel (1 mit Wert 1, 3 mit Wert 2, 1 mit Wert 3) werden zufällig

in die fünf abgebildeten Suchgebiete gelegt.

### MASCHINENGEWEHRE UND MUNITION

Die Marker für die Maschinengewehre und die MG-Munition werden in die abgebildeten Straßengebiete gelegt, die fünf zugehörigen Karten werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

### START-GEBIET S

Die Helden beginnen im Straßengebiet des Geländeteils 26-B.



# ZOMBIE



# DIE BELAGERUNG

Nur noch eine Viertelstunde, bis zur Ankunft des Helikopters ... aber auch die Horde kommt näher. Tja, um zu euch zu gelangen müssen die Zombies erst einmal an euren Maschinengewehren vorbeikommen. Auf geht's: Durchladen, anlegen und Rock'n'Roll!

**GEWONNEN!**

Wenn der Soundtrack endet (Ankunft des Helikopters):

- müssen alle Helden auf dem Ziel-Geländeteil (26-B) stehen. (Anmerkung: Start- und Ziel-Geländeteil sind dasselbe.)
- dürfen keine Zombies auf dem Start-Geländeteil 26-B sowie auf den Geländeteilen 01-A, 02-A, 03-A, 04-A, 05-A, 15-A, 16-A, 17-A, 18-A und 32-B (in der Abbildung mit X markiert) stehen.

## SONDERREGELN

### AUFTAUCHEN DER ZOMBIES

In diesem Szenario gelten andere Regeln für das Auftauchen von Zombies:

- Wenn ein Knurren ertönt, werde zwei Zombie-Karten vom Stapel gezogen.
- Bei jeder Karte wird die entsprechende Anzahl von Zombies in ein Straßengebiet gestellt. Die Marker A, B, C und D bestimmen, welchen Weg die Zombies nehmen (entsprechend dem Buchstaben auf der Zombie-Karte links oben). Die Zombies werden auf das dem Marker nächstgelegene zombiefreie Geländeteil des Weges zum aktiven Helden gestellt.
- Sind alle Straßengebiete auf dem Weg zum aktiven Helden bereits mit Zombies besetzt, werden die neuen Zombies in das Straßengebiet des Geländeteils gestellt, auf dem sich der aktive Held befindet, auch wenn sich dort bereits Zombies befinden.
- **Horde-Karte:** Wird eine Horde-Karte gezogen, wird nach den üblichen Regeln verfahren.

### MASCHINENGEWEHRE UND MUNITION

- Maschinengewehre und MG-Munition gelten jeweils als Schwere Gegenstände.
- Wenn ein Spieler einen Marker für ein Maschinengewehr oder für MG-Munition aufnimmt, legt er die dazugehörige Karte auf seinen Bogen auf den Platz für Schwere Gegenstände und platziert den Marker auf der Karte. Wenn er den Gegenstand fallen lässt, legt er die Karte ab und legt den Marker auf das Feld, auf dem er gerade steht.
- Es kostet einen Helden 1 Aktion, Zombies mit dem Maschinengewehr anzugreifen. Ein MG kann auch Zombies eliminieren, die sich auf den Straßengebieten weiter entfernter Geländeteile befinden, solange es zwischen MG und Zombies eine gerade Straße gibt. Mauern und Kurven unterbrechen eine gerade Straße.
- Es kostet einen Helden mit MG-Munition 1 Aktion, ein Maschinengewehr eines anderen Helden auf demselben Feld vollständig nachzuladen. In diesem Fall wird die MG-Munition aus dem Spiel entfernt. Es können nur MGs nachgeladen werden, die von einem Spieler getragen werden, nicht MGs, die am Boden liegen.

### SUCHMARKER

In diesem Szenario liegen die Suchmarker nicht in den Suchgebieten. Sie können auf die übliche Weise aufgenommen werden, wenn sich keine Zombies auf dem Feld aufhalten.

## AUFBAU

### SOUNDTRACK

Track 2 (Zombieknurren alle 60 Sekunden)

### DIE HORDE

Es werden 3 Zombies in die Hordenschachtel gelegt.



**VERLOREN!**

Alle Helden sind bewusstlos oder der Soundtrack endet, bevor die Siegbedingungen erfüllt sind.

### ZOMBIESTAPEL

Die Zombie-Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4 werden gemischt und in zwei etwa gleich große Stapel geteilt. In beide Stapel werden je 4 Horde-Karten gemischt, dann werden die beiden Stapel aufeinandergelegt. Dieser Stapel wird als verdeckter Zombiestapel für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

### SUCHSTAPEL

Alle Durchsuchen-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

### STARTAUSRÜSTUNG

Jeder Held hat seine Startausrüstung oder die Ausrüstung vom Ende des vorangegangenen Szenarios, dazu eventuell 1 Besondere Ausrüstungskarte.

### GELÄNDETEILE

Hinweis: Die Geländeteile des vorherigen Szenarios bleiben unverändert liegen.

Die folgenden Geländeteile werden wie oben abgebildet ausgelegt:

- Reihe 1:** 24-B, 14-B, 08-A.
- Reihe 2:** 27-B, 12-B, 13-B, 03-A.
- Reihe 3:** 11-B, 32-B, 02-A, 16-A, 04-A.
- Reihe 4:** 20-B, 18-B, 01-A, 26-B, 15-A, 07-A.
- Reihe 5:** 28-B, 17-A, 05-A, 19-B.

### ZOMBIE-STARTPUNKTE

Die Marker mit den Buchstaben A, B, C und D werden wie abgebildet neben die Geländeteile gelegt, auf denen später die Zombies erscheinen.

### ZOMBIES

Die Zombies werden wie oben abgebildet aufgestellt: keine Zombies auf dem Start-Geländeteil, je 3 Zombies in die Straßen-

gebiete aller anderen Geländeteile.

### SUCHMARKER

5 Ausrüstungsbeutel (1 mit Wert 1, 2 mit Wert 2, 2 mit Wert 3) werden zufällig in die fünf abgebildeten Straßengebiete gelegt.



### MASCHINENGEWEHRE UND MUNITION

Es werden so viele Marker für Maschinengewehre und MG-Munition auf das Start-Geländeteil gelegt, wie die Helden im vorherigen Szenario erbeuten konnten.

### START-GEBIET

Die Helden beginnen auf dem Straßengebiet des Geländeteils 26-B.

# ZOMBIE



## SONDERREGELN

### FUNKGERÄTE UND HUBSCHRAUBER

- Der Hubschrauber landet nur, wenn er direkt angefunkt wird. Ein Held in einem Gebiet mit einem Funkgerät-Marker kann 1 Aktion aufwenden, um den Marker umzudrehen. Der Hubschrauber landet dann auf dem Ausgang mit demselben Buchstaben (EXIT-A, -B, -C oder -D) wie das Funkgerät. Das Funkgerät wird dann aus dem Spiel genommen.
- Es kann kein neues Funkgerät benutzt werden, bevor der Hubschrauber wieder abgehoben hat.
- Sobald ein Held das Geländeteil mit dem Hubschrauber erreicht, ist er automatisch in Sicherheit (dies kostet keine Aktion). Dann wird der Hubschrauber vom Spielfeld genommen. Um einen weiteren Helden zu retten, muss der Hubschrauber erneut (mit einem neuen Funkgerät) angefunkt werden.
- Ein Held, der einen bewusstlosen Kameraden trägt, muss sich entscheiden, wer von beiden gerettet wird – die Zeit reicht jeweils nicht, um beide in den Hubschrauber zu bringen. Der Zustand des Helden (einsatzfähig oder bewusstlos), der auf dem Spielfeld verbleibt, ändert sich nicht.

## GEWONNEN!

Bevor der Soundtrack endet und der Helikopter endgültig abfliegt, müssen drei Helden in Sicherheit gebracht werden. (Im Spiel zu zweit sowie beim Schwierigkeitsgrad Held müssen stattdessen alle Helden gerettet werden.)

## VERLOREN!

Alle Helden, die noch nicht vom Hubschrauber gerettet wurden, sind bewusstlos oder der Soundtrack endet, bevor die Siegingungen erfüllt sind.

# DIE RETTUNG

Der Ansturm der Zombies scheint kein Ende zu nehmen ... gerade als euch die Munition auszugehen droht, hört ihr endlich das Rotorengeräusch des Hubschraubers.

Der Teenie wird nicht mit euch kommen, er ist während des Kampfes seinen Verletzungen erlegen. Und auch sein Funkgerät hat so gut wie keinen Saft mehr. Bevor das Gerät den Geist aufgibt, hört ihr den Piloten noch durchgehen: „Kann nicht landen ... zu viele Zombies.“

Ihr müsst euch Funkgeräte besorgen, um dem Piloten neue Landeanweisungen zu geben. Doch wegen der vielen Zombies kann er immer nur ganz kurz aufsetzen und immer nur genau eine Person aufnehmen. Da heißt es Daumen drücken für die Übrigen!



## AUFBAU

### SOUNDTRACK

Track 3 (Zombieknurren alle 40 Sekunden)

### DIE HORDE

Es werden 3 Zombies in die Hordenschachtel gelegt.

### ZOMBIESTAPEL

Die Zombie-Karten mit den Werten 1, 2, 3 und 4 werden gemischt und in zwei etwa gleich große Stapel geteilt. In beide Stapel werden je 4 Horde-Karten gemischt, dann werden die beiden Stapel aufeinandergelegt. Dieser Stapel wird als verdeckter Zombiestapel für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

### SUCHSTAPEL

Alle Durchsuchen-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

### STARTAUSRÜSTUNG

Jeder Held hat seine Startausrüstung oder die Ausrüstung vom Ende des vorangegangenen Szenarios, dazu eventuell 1 Besondere Ausrüstungskarte.

### GELÄNDETEILE

Die folgenden Geländeteile werden wie oben abgebildet ausgelegt:

- Reihe 1: 31-A.
- Reihe 2: 08-A, 21-A, 20-B, 29-B.
- Reihe 3: 07-A, 02-A, 04-A, 19-B, 18-B.

Reihe 4: 01-B, 22-B, 30-A, 32-B, 05-A, 25-A.

Reihe 5: 17-A, 13-B, 24-A, 10-A, 23-A.

Reihe 6: 27-B, 26-B, 03-A, 15-A.

Reihe 7: 28-B, 16-A.

### ZOMBIES

Die Zombies werden wie oben abgebildet aufgestellt: keine Zombies auf das Start-Geländeteil und die vier Ziel-Geländeteile, je 3 Zombies in die Straßengebiete aller anderen Geländeteile.

### ALARM-MARKER

4 Alarm-Marker werden wie abgebildet ausgelegt.

### FUNKGERÄT-MARKER

4 Funkgerät-Marker werden verdeckt und zufällig auf die Suchgebiete der vier abgebildeten Geländeteile gelegt.

### HUBSCHRAUBER-LANDEPUNKTE

Die Marker EXIT-A, -B, -C und -D werden auf die abgebildeten Geländeteile gelegt.

### HUBSCHRAUBER

Der Hubschrauber-Marker wird neben dem Spielfeld bereitgelegt.

### START-GEBIET S

Die Helden beginnen an der Tankstelle (31-A).