

Dead of Winter - Solo

1 Game Setup

2 Special Rules in General

3 Periods of time and Gameplay

4 Prestige

5 Exile

6 Card-Specific Special Rules

1 Game Setup

Setup a “normal” game (3+ players, non co-op) with the following changes:

- Build up the secret objective card pile with these cards: 4 non-betrayal cards, 1 betrayal card.
- Put one secret objective face down in the area of the “second player”. Henceforth an imaginary player who is controlled by dice shall be referred to as “second player”.¹
- Setup the prestige-track² and put one wound token on space 0. This token represents your prestige within the colony (see “4.1 Gain and Loss of Prestige”) and shall be referred to as “prestige token”.
- Put a zombie token on the round track 2 fields below the round tracker. *if the scenario e.g. is played over 6 rounds, the zombie marker would be put on space 4 of the round track.*
- Draw 5 survivor cards to yourself, keep 3 and return the others to the deck.
- From the starter item cards you get 1 Food, 1 Fuel, 1 Medicine, 1 junk and 2 random cards.
- Add 1 zombie to each location except for the colony.

2 Special Rules in General

- The game is played in the 2 periods of time:
 - I “Hidden Intrigues”
 - IIa “Helping Hands” or IIb “Betrayal”
- You will take the first turn of the game. If the first player token is passed to the next player put it in the second player’s area.
- When resolving a crisis and checking the main objective, take 2 non-exiled players as a basis to get to the number of cards requested. This can change however throughout the game.
- When checking waste, decrease morale by one already for every 4 cards. With the action “Clean Waste” you may remove the top 3 cards of the waste pile only.
- You may not exile the second player unless this is explicitly allowed by the rules.
- Don’t draw a crossroad card before your turn. Instead, whenever you use an action die, put it on the (face down) crossroad deck. As soon as two dice are placed on this deck and right after the ongoing action unveil the top card. If the card had been triggered at any moment during your turn (but **after** a possible other crossroad card unveiled in this turn), read it and

¹ If you like to, you can mark the second player’s area with a spare reference sheet.

² You find the print-version in the appendix

take the consequences³. After unveiling the card (regardless of it having been triggered or not) move the dice will pass to the used action die pool. If at the end of your turn there is a single die left on the crossroad deck, unveil another card and deal with it, if it has been triggered.⁴

- If you unveil a crossroad card only working with several players, discard it, unveil an other one and deal with it, if necessary.

3 Periods of time and Gameplay

3.1 Period of time I “Hidden Intrigues”

- The game starts with this period of time
- Whenever it's the second player's turn (according to the player order indicated by the first player token):
 - Check whether you are exiled⁵
- When the round tracker reaches the space with the zombie token, unveil immediately the second player's secret objective. If it's a “normal” secret objective, go on with period of time IIa “Helping Hands”. If it's a betrayal objective, go on with period of time IIb “betrayal”.

3.2 Period of time IIa “Helping Hands”

- Complete the ongoing round by passing the first player token.
- Henceforth roll a D6⁶ before each of your turns and execute a below action according to the result:

1:	Nothing happens
2:	Remove 1 zombie each at the 2 locations/entrances ⁷ with least space for new zombies. If there's a tie, follow the order 1 st /nd/3 rd /4 th /5 th /6 th entrance of the colony, grocery store, hospital, school, police station, gas station, library. You don't get prestige for this action. ⁸
3 or 4:	Decrease the requested number of cards for crisis-prevention by 1. To remember this, put the rolled die on the crisis deck.
5:	Decrease the requested number of cards for crisis-prevention by 2 (if you aren't the betrayer and add “wrong” cards to the crisis pile, the crisis is prevented by this action). To remember this, put the current crisis face up on the crisis pile. You may add nevertheless more cards in order to reach the optional bonus.
6:	A scenario-specific event ⁹ is triggered. It is a contribution to the main objective.

- The second player takes his turn still the same way as in period of time I “Hidden Intrigues”.

³ Even if the card played at the right “time” would have prevented some of your actions, don't make them undone und deal with the card in the situation as it is right now.

⁴ As an alternative you can use the crossroad-app instead of this rule.

⁵ See “5 Exile”

⁶ six sided die

⁷ Therefore it's possible that both of these zombies can be removed from the colony by this action, because every entrance is considered separately.

⁸ See “4 Prestige”

⁹ See “3.2.1 Scenario-Specific Events”

- In the last round of the game (according to the round track) right after the Player Turns Phase a scenario-specific event is uniquely triggered again (as if a 6 is rolled before your turn).

3.2.1 Scenario-Specific Events

- “Fix the Ship”
Put 1 starter item card not used in the game below the main objective. When checking the main goal, every starter item card which came there that way is considered one with the requested symbol.
- “Tribute”
Put 2 starter item card not used in the game below the main objective. When checking the main goal, every starter item card which came there that way is considered one from a location of your choice.
- “Clear Out The Colony”
Remove 1 zombie from the entrance of the colony with the least space for new zombies. If there’s a tie, follow the order 1st/2nd/3rd/4th/5th/6th entrance of the colony. You don’t get prestige for this action.
- “Leave No Man Behind”
Put 1 starter item card not used in the game below the main objective and check as written on the card whether 1 helpless survivor is added to the colony. When checking the main goal, every starter item card which came there that way is considered one with the requested symbol.
- “In kältester Nacht” **ENGLISH CARD NAME?**
Choose one option:
 - Remove 1 zombie from a location of your choice. You don’t get prestige for this action.
 - Remove one wound token (no despair) from one of your survivors.
 - Draw a card from a location of your choice and keep it.

3.3 Period of time IIb “Betrayal”

- Complete the ongoing round by passing the first player token.
- Henceforth, decrease morale by one at the beginning of each round (also the round which follows immediately), as long as the second player isn’t exiled.
- The second player takes his turn still the same way as in period of time I “Hidden Intrigues”
- Right after the second player took his turn: Roll a D6. If the the result is a 1 or a 2, decrease morale by 1. If the result is a 3-6, nothing happens.
- In order to be able to exile the second player, you have to prevent a crisis reaching the optional bonus. As soon as this happens, you are allowed to exile the second player immediately¹⁰. When reaching the optional bonus rise morale according to the rules by 1.

4 Prestige

Your prestige (represented by the prestige token) can never rise above 3 or decrease below -6. Your prestige has influence when checking whether you’re exiled.¹¹

¹⁰ See “5 Exile”

¹¹ See “5 Exile”

4.1 Gain and Loss of prestige:

According to this list the prestige token is moved up or down the track by the written amount of points immediately when the described event takes place. This is not optional. If you would get or lose more prestige than possible due to the prestige token's current position, you move the token the amount of spaces possible. You can't claim this prestige later on during the game.

+2	○ when morale is risen during your turn (includingly a decision you take on a crossroad card) or due to reaching the optional crisis-bonus
+1	○ when a crisis is prevented and you've added 2 or more cards (if additionally the optional bonus is reached, you get just 2 prestige nonetheless; not 3) ○ if you kill a zombie ○ if you put a barricade/explosive trap on a location/entrance and afterwards there's just this 1 barricade/explosive trap at this location/entrance (if this takes place simultaneously at several locations, you get just 1 prestige nonetheless) ○ if you clean waste ○ if you add (requested) cards towards the main objective (once a round)
-1	○ if you don't use an action die ○ if a helpless survivor dies ○ if a zombie is added to a location due to noise (REMEMBER: only if the zombie is actually put on the board; if a location is overrun, you lose already prestige if possibly a survivor dies) ○ if there are not enough cards¹² on the crisis pile to prevent a crisis and you a) search a location which has no symbol of the requested ones - or b) play a card which shows a requested symbol
-2	○ if one of your survivors dies ○ if morale is decreased by exactly 1 due to waste ○ if a crisis is not prevented ○ if you roll the exposure die, though you wouldn't have to due to a survivor ability or a an equip-item.
-3	○ if the crisis is resolved and you've added a "wrong" card ○ if you could have risen morale or prevented loss of morale due to a crossroad event or a survivor ability, but didn't (try to) ○ if morale is decreased by 2 or more due to waste ○ if a starvation token is added to the food supply when paying food
-4	○ if a starvation token is added to the food supply when paying food and it's not the first one there

In order to have an overview, there's a short version of this list printed on the prestige track.

5 Exile

- Always if in the second player's turn you have to check whether you're exiled, your prestige is checked. If your prestige is negative (>0), you have to roll a D6. If the result corresponds with a number shown on the left of the prestige marker's position, you're exiled from the colony according to the normal rules. *If you're prestige is e.g. on -3, you are exiled if you roll a 1, 2, 3 or 4.*

¹² It makes no difference whether the cards on the crisis pile show the right symbols, but it's just about whether the number of cards on the pile would theoretically be enough to prevent the crisis.

- If you're the betrayer and your prestige is on -3 or lower, you lose 1 additional prestige after this roll.
- If you exile the second player (only possible in period of time IIb "betrayal"), he is removed from the game and henceforth takes no turns nor is morale decreased by 1 each round.

If somebody's exiled (no matter if you or the second player), the number of requested cards for crisis-prevention is permanently reduced by one (REMEMBER: If you're exiled; in order to prevent the crisis, there have to be the requested cards on the crisis pile nonetheless. As written in the rules you may not add cards. According to the rules in period of time IIa "Helping Hands", the crisis is prevented in 50% of the cases average).

6 Card-Specific Special Rules

For some cards, there are special rules in the solo-game:

Item cards:

- Walkie-Talkie: "EQUIP: Once per round you may increase an unused action die you control by 1 if you took the first turn of this round."
- Mop: "EQUIP: Once per round you may remove 3 cards instead of 2 by cleaning waste."

secret objectives "Exiled":

- Acceptance: "IF YOU ARE NO BETRAYER: You must have at least 5 survivors."
- Liberty: "IF YOU ARE THE BETRAYER: Your survivors have to be equipped with overall at least 3 weapon-cards."

Crossroad Cards:

- **Hygienemängel:** The card is triggered already with 3 cards on the waste pile. ENGLISH CARD NAME?

PRESTIGE TRACK

If you have to check whether you are exiled

1. Roll a D6. If the result corresponds with an image shown to the left of the prestige token, you are exiled

2. If you are the betrayer and the prestige-token is on -3 or lower: -1 prestige.

Gain and loss of prestige

+2	○ morale +1
+1	○ crisis prevented with your contribution of more than 2 cards ○ barricade/explosive trap ○ clean waste ○ you add cards towards the main objective (once a round)
-1	○ for each unused action action die ○ death of a helpless survivor ○ adding of a zombie due to noise ○ crisis not resolved yet and a) you search a location without the requested symbols b) you play a card which shows a requested symbol
-2	○ death of a survivor ○ -1 morale due to waste ○ crisis not prevented ○ exposure die, though not necessary
-3	○ «wrong» card in the crisis pile ○ you prevent morale gain/you don't prevent morale loss ○ -2 or more morale due to waste ○ if a starvation token is added to the food supply
-4	○ if a starvation token is added to the food supply and it's not the first one there

no die rolled

3

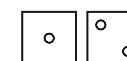
2

1

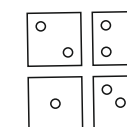
0



-1

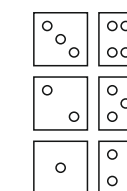


-2



-3

-4



-5

-6

Winter der Toten – Solo

1 Spielaufbau

2 Allgemeine Sonderregeln

3 Zeitabschnitte und Spielverlauf

4 Ansehen

5 Verbannung

6 Kartenspezifische Sonderregeln

1 Spielaufbau

Es gilt der normale Spielaufbau (für 3+ Personenspiel, nicht kooperativ) mit folgenden Abweichungen:

- Bilde den Stapel der geheimen Ziele aus folgenden Karten: 4x normales Ziel, 1xVerräter.
- Lege verdeckt eine Zielkarte in den Bereich für den «Mitspieler». Der Begriff «Mitspieler» bezeichnet im Folgenden einen über Würfel gesteuerten imaginären Mitspieler.¹
- Lege die Ansehensleiste² bereit und einen Verletzungsmarker auf Feld 0. Dieser Marker repräsentiert dein Ansehen in der Kolonie (s. «Gewinn und Verlust von Ansehen») und wird im Folgenden als «Ansehensmarker» bezeichnet.
- Lege zwei Felder unter den Rundenmarker einen Zombiemarker. *Bsp.: Wird das Szenario in 6 Runden gespielt, kommt der Marker auf Feld 4 der Rundenleiste.*
- Ziehe 5 Überlebende, behalte 3 davon und mische die anderen ins Deck zurück.
- Von den Startkarten erhältst du 1x Nahrung, 1x Benzin, 1x Medikamente, 1x Kram und 2 zufällige.
- An jedem Standort ausser die Kolonie kommt je 1 Zombie ins Spiel.

2 Allgemeine Sonderregeln

- Das Spiel besteht aus den 2 Zeitabschnitten:
 - I «Versteckte Machenschaften»
 - IIa «Helfende Hände» oder IIb «Verrat»
- Du bist Startspieler. Wenn der Startspielermarker an den Mitspieler wechselt, lege ihn in seinen Bereich.
- Beim Ermitteln der geforderten Karten zur Krisenbewältigung und zum Erreichen des gemeinsamen Ziels wird vorerst immer von 2 nicht verbannten Spielern ausgegangen. Dies kann sich evtl. im Verlauf des Spiels ändern.
- Wenn der Abfall überprüft wird, sinkt die Moral bereits bei 4 Karten um 1. Mit der Aktion «Abfall entsorgen» darfst du jeweils nur 2 Karten aus dem Abfall entfernen.
- Du darfst den Mitspieler nicht verbannen, ausser die Regel erlaubt dies ausdrücklich.
- Du ziehst keine Schicksalskarten zu Beginn deines Zuges. Lege stattdessen, immer wenn du Aktionswürfel einsetzt, den eingesetzten Würfel auf den (verdeckten) Schicksalskartenstapel. Sobald zwei Würfel auf dem Stapel liegen, wird sofort nach Beendigung der laufenden Aktion

¹ Wenn du magst, kannst du den Bereich des Mitspielers mit einem übrigen Übersichtsbogen markieren.

² Im Anhang zum Ausdrucken.

die oberste Karte aufgedeckt. Wäre diese Karte zu irgendeinem Zeitpunkt in deinem Zug (jedoch **nach** einer ggf. schon früher in diesem Zug gezogenen Schicksalskarte) ausgelöst worden, handle das Ereignis ab³. Verschiebe, nachdem du die Karte aufgedeckt hast (ungeachtet dessen, ob sie ausgelöst wurde oder nicht), die Würfel in den Pool der benutzten Aktionswürfel. Sollte am Ende deines Zugs noch ein einzelner Aktionswürfel auf dem Stapel liegen, decke nochmals eine Karte auf und handle sie ggf. ab.⁴

- Sobald du eine Schicksalskarte aufdeckst, die nur mit mehreren Spielern funktioniert, lege die Karte ab, decke sofort eine neue auf und handle sie ggf. ab.

3 Zeitabschnitte und Spielverlauf

3.1 Zeitabschnitt I «Versteckte Machenschaften»

- Mit diesem Zeitabschnitt beginnt das Spiel
- Immer wenn der Mitspieler am Zug ist (je nach Spielerreihenfolge gemäss Startspielermarker):
 - Ermittle, ob du verbannt wirst⁵
- Sobald der Rundenmarker das Feld mit dem Zombiemarker erreicht, wird sofort das verdeckte Ziel des Mitspielers enthüllt. Ist es ein «normales» geheimes Ziel, spiele mit Zeitabschnitt IIa «Helfende Hände» weiter. Ist es ein Verräter-Ziel, spiele mit Zeitabschnitt IIb «Verrat» weiter.

3.2 Zeitabschnitt IIa «Helfende Hände»

- Beende die laufende Runde, indem du den Startspielermarker weiterreichst.
- Würfle von nun an vor jedem deiner Spielzüge einen D6⁶ und führe je nach Ergebnis die untenstehende Aktion aus:

1:	Nichts passiert
2:	Entferne an den 2 Orten/Eingängen ⁷ mit den wenigsten freien Zombiestellplätzen je 1 Zombie. Im Falle eines Gleichstands in dieser Reihenfolge: 1./2./3./4./5./6. Eingang der Kolonie, Supermarkt, Krankenhaus, Schule, Polizeiwache, Tankstelle, Bücherei. Du bekommst dafür kein Ansehen. ⁸
3 oder 4:	Senke die benötigten Karten zur Bewältigung der Krise um 1. Lege den geworfenen Würfel zur Erinnerung auf das Krisenfeld.
5:	Senke die benötigten Karten zur Bewältigung der Krise um 2 (wenn du nicht der Verräter bist und «falsche» Karten zur Krise beiträgst, ist die Krise somit bewältigt). Lege zur Erinnerung die aktuelle Krise offen auf den Krisenstapel. Du darfst in deinem Zug trotzdem weiter Karten zur Krise beitragen, um den optionalen Bonus zu erreichen.
6:	Es tritt ein szenariospezifischer Effekt ⁹ ein. Dabei handelt es sich um einen Beitrag zum gemeinsamen Ziel.

³ Selbst wenn das Ausführen der Karte zum «richtigen» Zeitpunkt ausgeführte Aktionen unmöglich gemacht hätte, werden diese nicht rückgängig gemacht und die Karte wird in der jetzigen Situation abgehandelt.

⁴ Alternativ kann anstelle dieser Regel auch die Crossroad-App verwendet werden.

⁵ Siehe «5 Verbannung»

⁶ Sechseckiger Würfel

⁷ Es können also auch beide dieser Zombies von der Kolonie entfernt werden, da jeder Eingang separat berücksichtigt wird.

⁸ Siehe «4 Ansehen»

⁹ Siehe «3.2.1 szenariospezifische Effekte»

- Der Mitspieler führt seinen Zug weiterhin wie in Zeitabschnitt I «Versteckte Machenschaften» durch.
- In der letzten Runde des Spiels (gemäss Rundenleiste) tritt direkt nach der Spielerphase einmalig ein weiteres Mal ein szenariospezifischer Effekt¹⁰ ein (wie wenn vor deinem Spielzug eine 6 gewürfelt wird).

3.2.1 szenariospezifische Effekte

- «Klar Schiff machen»
Lege 1 sich nicht im Spiel befindliche Startkarte unter das gemeinsame Ziel. Beim Schritt «Gemeinsames Ziel überprüfen» zählt jede Startkarte, die so in den Stapel gekommen ist, als Beitrag zum Erreichen des Ziels.
- «Tribut»
Lege 2 sich nicht im Spiel befindliche Startkarten unter das gemeinsame Ziel. Beim Schritt «Gemeinsames Ziel überprüfen» zählt jede Startkarte, die so in den Stapel gekommen ist als Karte von einem Standort deiner Wahl.
- «Rückeroberung der Kolonie»
Entferne 1 Zombie vom Eingang der Kolonie mit den wenigsten freien Zombiestellplätzen. Im Falle eines Gleichstands in dieser Reihenfolge: 1./2./3./4./5./6. Eingang der Kolonie. Du bekommst dafür kein Ansehen.
- «Keiner wird zurück gelassen»
Lege 1 sich nicht im Spiel befindliche Startkarte unter das gemeinsame Ziel und ermittle gemäss Kartentext, ob 1 hilfloser Überlebender ins Spiel kommt. Beim Schritt «Gemeinsames Ziel überprüfen» zählt jede Startkarte, die so in den Stapel gekommen ist, als Beitrag zum Erreichen des Ziels.
- «In kältester Nacht»
Wähle 1 Option:
 - Entferne 1 Zombie an einem beliebigen Standort. Du bekommst dafür kein Ansehen.
 - Entferne 1 Wundmarker (keine Verzweiflung) von einem deiner Überlebenden.
 - Ziehe eine Karte von einem beliebigen Ort und nimm sie auf die Hand.

3.3 Zeitabschnitt IIb «Verrat»

- Beende die laufende Runde, indem du den Startspielermarker weiterreichst.
- Von nun an, senke zu Beginn jeder Runde (auch der soeben zu spielenden) die Moral um 1, solange der Mitspieler nicht verbannt ist.
- Der Mitspieler führt seinen Zug weiterhin wie in Zeitabschnitt I «Versteckte Machenschaften» durch.
- Sofort nachdem der Mitspieler seinen Zug durchgeführt hat: Würfle mit einem D6. Ist das Ergebnis eine 1 oder 2, sinkt die Moral um 1. Ist das Ergebnis eine 3-6, passiert nichts.
- Um den Mitspieler verbannen zu können, muss eine Krise in der Kolonieweise mit dem optionalen Bonus bewältigt werden. Wenn dies geschieht, darfst du den Mitspieler sofort verbannen¹¹. Durch das Erreichen des optionalen Bonus' steigt die Moral regelgemäss um 1.

¹⁰ siehe «3.2.1 szenariospezifischer Effekt»

¹¹ Siehe «5 Verbannung»

4 Ansehen

Dein Ansehen (repräsentiert durch den Ansehensmarker) kann nie über 3 steigen und unter -6 sinken. Dein Ansehen hat einen Einfluss auf die Ermittlung, ob du verbannt wirst¹².

4.1 Gewinn und Verlust von Ansehen:

Gemäss dieser Liste wird der Ansehensmarker sofort beim Eintreffen der geschilderten Situationen um den abgedruckten Wert nach oben bzw. unten verschoben. Dies ist nicht optional. Würdest du mehr Ansehen erhalten oder verlieren als durch die aktuelle Position des Markers möglich ist, verschiebst du den Marker um so viele Felder wie möglich und dein Anspruch auf den Rest verfällt.

+2	○ wenn die Moral in deinem Zug (inkl. beim Entscheid auf einer Schicksalskarte) oder aufgrund des optionalen Krisenbonus erhöht wird
+1	○ wenn die Krise bewältigt wird und 2 oder mehr Karten von dir beigesteuert wurden (falls zusätzlich der optionale Bonus erreicht wurde, erhältst du trotzdem nur 2 und nicht 3 Ansehen) ○ wenn du einen Zombie tötest ○ wenn du eine Barrikade/Sprengfalle an einen Ort/Eingang legst und danach nur diese 1 Barrikade/Sprengfalle an diesem Ort/Eingang liegt (falls dies durch die selbe Aktion an mehreren Orten geschieht, erhältst du trotzdem nur 1 Ansehen) ○ wenn du Abfall entsorgst ○ wenn du (richtige) Karten zum gemeinsamen Ziel beiträgt (1 Mal pro Runde)
-1	○ wenn du einen Aktionswürfel nicht verwendest ○ wenn ein hilfloser Überlebender stirbt ○ wenn ein Zombie wegen Lärm ins Spiel kommt (MERKE: dies gilt nur, wenn der Zombie auch tatsächlich hingestellt wird; wird ein Ort überrannt verlierst du schon Ansehen, wenn ggf. ein Überlebender stirbt) ○ wenn nicht genügend Karten¹³ zur Krisenbewältigung auf dem Krisenstapel liegen und du a) eine Durchsuchen-Aktion an einem Ort durchführst, der keine der für die Krisenbewältigung notwendigen Symbole hat - oder b) eine Karte ausspielst, die ein für die Krisenbewältigung notwendiges Symbol hat
-2	○ wenn einer deiner Überlebenden stirbt ○ wenn die Moral wegen des Abfalls um genau 1 gesenkt wird ○ wenn eine Krise nicht bewältigt werden kann ○ wenn du den Infektionswürfel wirfst, obwohl du dies aufgrund einer Sonderfähigkeit oder ausgespielten Ausrüstung nicht tun müsstest
-3	○ wenn die Krise abgehandelt wird und du eine «falsche» Karte beigesteuert hast ○ wenn du durch eine Schicksalskarte oder eine Spezialfähigkeit die Moral hättest erhöhen oder den Verlust von Moral verhindern können, es aber nicht getan/versucht hast ○ wenn die Moral wegen des Abfalls um 2 oder mehr gesenkt wird ○ wenn im Schritt «Nahrung verteilen» ein Hungermarker in den Nahrungsvorrat kommt

¹² Siehe «5 Verbannung»

¹³ Hierbei spielt es keine Rolle, ob die Karten im Krisenstapel die richtigen Symbole aufweisen sondern es geht lediglich darum, ob die Kartenanzahl auf dem Stapel theoretisch ausreichen würde, um die Krise zu bewältigen.

-4	○ wenn im Schritt «Nahrung verteilen» ein Hungermarker in den Nahrungsvorrat kommt und schon min. ein weiterer dort liegt
----	---

Zur Hilfe ist auf der Ansehensleiste eine Version dieser Liste in Stichworten abgedruckt.

5 Verbannung

- Immer wenn im Zug des Mitspielers ermittelt wird, ob du verbannt wirst, wird dein Ansehen überprüft. Befindet sich dein Ansehen im negativen Bereich (> 0), musst du einen D6 werfen. Entspricht das Ergebnis einer der Zahlen, die auf dem Feld links neben dem Ansehensmarker abgedruckt sind, wirst du gemäss den üblichen Regeln aus der Kolonie verbannt. *Bsp.: Liegt dein Ansehen bei -3 wirst du verbannt, wenn eine 1,2,3 oder 4 gewürfelt wird.*
- Bist du der Verräter und hast du -3 oder weniger Ansehen, verlierst du nach diesem Schritt ausserdem -1 Ansehen.
- Sobald du den Mitspieler verbannt (nur in Zeitabschnitt IIb «Verrat» möglich), scheidet er aus dem Spiel aus und führt von diesem Zeitpunkt an weder Züge durch noch wird die Moral zum Rundenanfang um 1 gesenkt.

Durch eine Verbannung (egal ob von dir oder von deinem Mitspieler), sinkt die Zahl der geforderten Karten für die Krisenbewältigung von nun an dauerhaft um 1 (MERKE: Wenn du verbannt bist, müssen trotzdem die geforderten Karten im Krisenstapel liegen, um die Krise zu bewältigen; du darfst regelmässig keine Karten beisteuern. Gemäss der Regeln in Zeitabschnitt IIa «Helfende Hände» wird die Krise somit durchschnittlich in 50% der Fälle bewältigt).

6 Kartenspezifische Sonderregeln

Für gewisse Karten gelten im Solospiel Sonderregeln.

Objektkarten:

- Walkie-Talkie: «AUSRÜSTUNG: Ein Mal pro Runde kannst du 1 unbenutzten Würfel erhöhen, wenn du Startspieler bist.»
- Wischmopp: «AUSRÜSTUNG: 1x pro Runde kannst du mit der Aktion Abfall entsorgen 3 Karten aus dem Abfallstapel entfernen anstatt 2.

geheime Ziele «Verbannung»:

- Akzeptanz: «FALLS DU KEIN VERRÄTER BIST: Du musst mindestens 5 Überlebende haben»
- Freiheit: «FALLS DU DER VERRÄTER BIST: Du musst deine Überlebenden insgesamt mit min. 3 Waffen-Karten ausgerüstet haben»

Schicksalskarten:

- Hygienemängel: die Bedingung trifft schon ab 3 Karten im Abfallstapel zu.

ANSEHENSLISTE

Wenn ermittelt wird, ob du verbannt wirst

1. Wirf einen D6. Würfelst du ein Resultat, das links vom Ansehensmarker abgebildet ist, wirst du verbannt.
2. Falls du der Verräter bist, und der Ansehensmarker nach diesem Schritt auf -3 oder tiefer liegt: -1 Ansehen.

Gewinn und Verlust von Ansehen

+2	Moral +1
+1	- Krisenbewältigung, mehr als 2 Karten von dir - Barrikade/Sprengfalle - Abfall entsorgen - Karten zum gemeinsamen Ziel beitragen (1 Mal pro Runde)
-1	- pro unverwendeten Aktionswürfel - Tod eines hilflosen Überlebenden - Zombie kommt wegen Lärm ins Spiel - Krise nicht bewältigt und - Durchsuchen-Aktion an einem Ort ohne notwendige Symbole - Karte mit notwendigem Symbol ausspielen
-2	- Tod eines Überlebenden - Abfall: Moral -1 - Krise nicht bewältigt - Infektionswürfel, obwohl nicht nötig
-3	«falsche» Karte im Krisenstapel - Moralgewinn verhindern/Moralverlust nicht verhindern - Abfall: Moral -2 oder mehr - Wenn Hungermarker in den Nahrungsvorrat kommt
-4	Wenn Hungermarker in den Nahrungsvorrat kommt und schon welche dort liegen

Kein Würfel

3

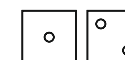
2

1

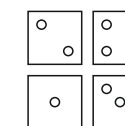
0



-1

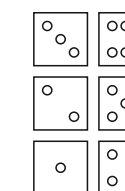


-2



-3

-4



-5

-6