

SILENZE ZOMBIE CITY



SPIELREGELN

WOCHE 4 SEIT AUSBRUCH. LAGEBERICHT:

"Fast ein Monat nach dem Ausbruch ist die Stadt in den Händen der infizierten Zombies. Es gibt kein Gegenmittel gegen das Virus – und inzwischen wäre es wohl auch zu spät. Doch gibt es immer noch Überlebende, deren Rettung absolute Priorität hat..."

Schaffst du es, sie in deine Schutzone zu bringen, oder unterliegst du den Zombies? Allerdings sind diese nicht die einzige Bedrohung: Die anderen Schutzzonen versuchen ebenfalls mit allen Mitteln, Überlebende anzulocken und deine Bemühungen zu torpedieren. Denn auch sie wissen: nur die Schutzone mit den meisten Lebenden hat eine Chance zu überleben.



Silenz ist ein Kartenspiel, in dem 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahre möglichst viele Überlebende in ihre Schutzone am Rande der zombieverseuchten Stadt zu lotsen – und möglichst wenige Zombies. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt 20 Minuten.

SPIELMATERIAL

55 **Stadtkarten** (A) (auf einer Seite Überlebende, auf der anderen Zombies) und 55 **Ressourcenkarten** (B).



(A)



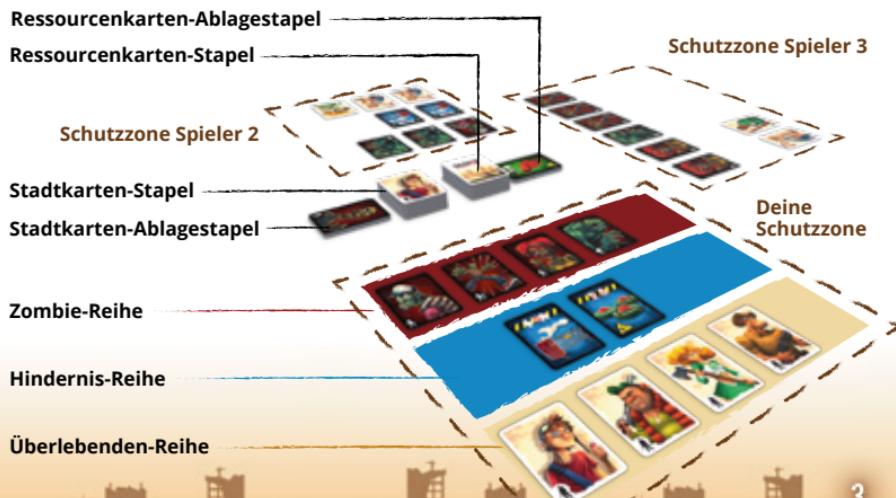
(B)

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die **Stadtkarten** mit der Überlebenden-Seite nach oben. Jeder Spieler erhält 2 Karten, die er vor sich ablegt. Diese stellen die Personen in euren Schutzzonen bei Spielbeginn dar. Legt die restlichen Karten mit den Überlebenden nach oben als Stapel in die Tischmitte. Mischt die **Ressourcenkarten** und teilt je 3 Handkarten an jeden Spieler aus.

Hinweis: unzufrieden mit der Starthand? Du darfst sie einmalig komplett abwerfen und 3 neue Ressourcenkarten ziehen. Aber Vorsicht: Diese zweite Start-Kartenhand musst du zwingend behalten.

Legt die Ressourcenkarten als verdeckten Stapel neben die Stadtkarten. Lasst neben den Stapeln Platz für den jeweiligen Ablagestapel. Wer zuletzt über Zombies gelesen oder einen Zombie-Film gesehen hat, ist Startspieler.



SPIELZIEL

Schütze dich gegen die Zombies und rette Überlebende, indem du sie zu deiner Schutzzone am Stadtrand lotst. Aber Achtung! Die anderen Schutzzonen in der Nähe werden versuchen, dich daran zu hindern, denn auch sie brauchen möglichst viele Überlebende, um sich zu verteidigen.

SPIELERZUG

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Jeder Zug besteht aus 3 Phasen:

Phase 1 – Karten spielen oder abwerfen

Führe **eine** dieser beiden Aktionen aus:

- Wirf so viele Handkarten ab, wie du willst.
- Spiele so viele Handkarten in beliebiger Reihenfolge, wie du willst, indem du sie auf den Ressourcen-Ablagestapel legst (außer Hindernisse, s.u.).



Nach dem Ausbruch herrscht Stille in der Stadt. Jede Art von Lärm erregt die Aufmerksamkeit der Zombies. Bei Lärm wird ein Zombie aus der Stadt aufmerksam, bei jedem zweiten Lärm sucht er die Lärmquelle auf.

Karten mit diesem Symbol verursachen Lärm. Hast du eine lärmende Karte gespielt, löst dies anschließend eine von zwei Aktionen aus:

- Zeigt die oberste Stadt-Karte einen Überlebenden, drehe sie auf die Zombie-Seite und lege sie wieder obenauf.
- Zeigt die oberste Stadt-Karte einen Zombie (sie wurde bereits umgedreht), folgt der Zombie dem Lärm: Lege ihn in die Zombie-Reihe deiner Schutzzone.

Phase 2 — Zombie-Attacke

Nun greifen **alle** Zombies in deiner Schutzzone gleichzeitig an. Jeder angreifende Zombie eliminiert (A) einen deiner Überlebenden (lege sie auf den Ablagestapel), es sei denn, du kannst ihn mit einem Hindernis (B) aufhalten.



Alle Zombies, die nicht durch Hindernisse erledigt wurden (C), **bleiben** nach der Attacke in deiner Schutzzone und können in späteren Zügen erneut angreifen.

Befinden sich nach dieser Phase keine Überlebenden in deiner Schutzzone, **scheidest du aus**. Wirf alle Handkarten und Hindernisse aus deiner Schutzzone ab. Verteile die Zombies aus deiner Schutzzone nach Belieben auf die Schutzzonen der Mitspieler direkt links und rechts von dir.



Phase 3 — Karten ziehen

Hast du die Zombie-Attacke überstanden, ziehe Ressourcenkarten, bis du insgesamt 3 Handkarten hast. Nun ist der nächste Spieler am Zug.

STADTKARTEN



Die **Überlebenden-Seiten** stellen die Bewohner dar, die noch nicht zu Zombies geworden sind und die du retten musst, indem du sie in deine Schutzzone bringst. **Hinweis:** du kannst keinen Überlebenden retten, wenn die oberste Karte einen Zombie zeigt.



Die **Zombie-Seiten** stellen die vom Virus infizierten Untoten dar, die du von deiner Schutzzone fernhalten oder erledigen solltest. Es gibt 4 Arten von Zombies:



Normaler Zombie (23)

Sie sind schwächlich – mit jeder Waffe zu erledigen.



Starker Zombie (12)

Hart im Nehmen – nur mit einigen speziellen Waffen zu erledigen.





Schneller Zombie (18)

Mit jeder Waffe zu erledigen, aber schnell wie der Wind! Sie werden **sofort**, wenn aufgedeckt, zur Lärmquelle gelegt.



Die Horde (2)

Wirf die Karte, wenn sie aufgedeckt wird, ab und decke so viele Zombies auf, wie Spieler mitspielen. Lege je einen Zombie (deine Wahl) in jede Schutzzzone – auch deine eigene. **Hinweis:** Taucht beim Aufdecken die zweite Horde auf, lege sie statt eines Zombies sofort zu dir. Wirf sie nach dem Verteilen der Zombies ab und führe ihren Effekt aus – diesmal erhältst auch du einen Zombie.

RESSOURGENKARTEN

Es gibt 4 Arten von Ressourcen mit jeweils anderer Hintergrundfarbe. Sind die Ressourcenkarten aufgebraucht, mischt den Ablagestapel, dreht ihn um und nutzt ihn als weiteren Zugstapel.

Waffen

Mit diesen erledigst du Zombies – normalerweise in deiner Schutzzzone. Lege erledigte Zombies auf den Stadtkarten-Ablagestapel.



Axt (3)

Erledige 1 normalen / schnellen Zombie.



Schrotflinte (6)

Erledige 1 starken oder 2 normale / schnelle Zombies.

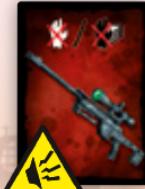
Macht Lärm.



Revolver (4)

Erledige 1 normalen / schnellen Zombie.

Macht Lärm.



Präzisionsgewehr (2)

Erledige 1 beliebigen Zombie in deiner Schutzzzone **oder** oben auf dem Stadtkarten-Stapel.

Macht Lärm.

Rettungssignale

Mit diesen lockst du Überlebende aus der Stadt (oben liegende Karten) in deine Schutzzzone – wenn nicht gerade ein Zombie zuoberst liegt.



Walkie-Talkie (4)
Lege den obersten Überlebenden von der Stadt in deine Schutzzzone.



Leuchtpistole (3)
Lege die 2 obersten Überlebenden von der Stadt in deine Schutzzzone.
Macht Lärm.



Megaphon (4)
Lege den obersten Überlebenden von der Stadt in deine Schutzzzone.
Macht Lärm.

Hindernisse

Mit diesen hältst du Zombies in deiner Schutzzzone davon ab anzugreifen. Lege sie in die „Hindernis“-Reihe deiner Schutzzone zwischen Zombies und Überlebende. Erst, wenn du sie bei einer Zombie-Attacke einsetzt oder sie durch eine andere Karte zerstört wurden, legst du sie auf den Ablagestapel.



Barrikade (4°)
Wirf sie ab, um 1 beliebigen Zombie aufzuhalten.



Alarm (2)
Wirf sie ab, um die Phase „Zombie-Attacke“ in diesem Zug zu überspringen.
Macht Lärm.



Minen (2)
Wirf sie ab, um bis zu 2 beliebige Zombies zu erledigen.
Macht Lärm.

Hinweis: Zombies, die aufgrund des Lärms der Minen oder des Alarms in deiner Schutzone auftauchen, greifen erst in der nächsten Runde an.

Machenschaften

Zombies abwehren reicht nicht, um deine Schutzzone zur sichersten der ganzen Gegend zu machen. Du wirst auch deine Mitspieler mit diversen Machenschaften austricksen müssen.



Sabotage (2)

Zerstöre alle Hindernisse eines Mitspielers deiner Wahl.

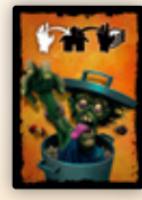
Macht Lärm.



Vertreibung (2)

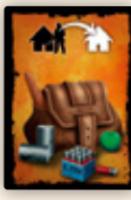
Wähle einen Mitspieler. Tausche alle Hindernisse und Zombies aus deiner Schutzzone mit denen in seiner aus.

Die jeweiligen Überlebenden bleiben, wo sie sind.
Macht Lärm.



Überraschung! (7)

Lege 1 Zombie aus deiner Schutzzone **UND** die oberste Stadt-Karte mit der Zombie-Seite nach oben in die Schutzzone eines Mitspielers deiner Wahl.



Verlockung (2)

Wähle einen Mitspieler mit mehr als 1 Überlebenden in seiner Schutzzone. Leg 1 seiner Überlebenden in deine Schutzzone.



Opfer (2)

Eliminiere 1 deiner Überlebenden, um alle Zombies aus deiner Schutzzone auf Schutzzonen beliebiger Mitspieler zu verteilen – auch ungleichmäßig.



Drohne (6)

Lege 1 Zombie aus deiner Schutzzone in die Schutzzone eines Mitspielers deiner Wahl. **Macht Lärm beim Mitspieler.**

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Sind alle Spieler durch Zombie-Attacken ausgeschieden, gewinnt der letzte Spieler, der standhalten konnte, das Spiel.
- Sind keine Überlebenden mehr in der Stadt (weil der Stapel aufgebraucht ist, oder die letzte Karte zum Zombie wurde), findet der finale Kampf statt.

DER FINALE KAMPF

"Ohne Überlebende ergibt es keinen Sinn, durch die Stadt zu streifen. Es geht nur noch um die Vernichtung der letzten Zombies und damit ums Überleben!"

Von nun an gibt es keine **Phase 3 — Karten ziehen** mehr. Ihr müsst mit dem auskommen, was ihr an Handkarten und aufgestellten Hindernissen habt, aber bekommt **keinerlei neue Karten** mehr. Euer Überleben hängt vom klugen Einsatz dieser knappen Mittel ab!

Sind alle Spieler durch Zombie-Attacken ausgeschieden, gewinnt der letzte Spieler, der standhalten konnte, das Spiel. Schaffen es mehrere Spieler und es sind keine Zombies mehr im Spiel, gewinnt derjenige mit mehr Überlebenden in seiner Schutzzone. Bei Gleichstand teilen sie sich den Sieg und feiern das Überleben der Menschheit.



SCHWIERIGKEIT VARIEREN

Das Spiel wird einfacher, wenn jeder Spieler bei Spielbeginn 3 Überlebende erhält, anstatt 2. Schwieriger wird es, gebt jedem Spieler bei Spielbeginn nur 1 Überlebenden.

EXPERTENMODUS

“Wahre Überlebenskünstler setzen ihre Mittel gezielt ein und treffen schwierige und riskante Entscheidungen auch unter extremen Bedingungen.”

In diesem Modus können alle Karten, die Lärm machen (mit dem Symbol ⚡ unten links) auf zwei Weisen genutzt werden:

- Effekt ausführen, anschließend Lärm.
- Lärm machen **OHNE** den Effekt auszuführen. Zum Beispiel kann „Sabotage“ als Lärm gespielt werden, ohne die Hindernisse eines Mitspielers zu zerstören, oder ein Revolver schießt „in die Luft“ – Lärm ohne Effekt.

Auf diese Weise kannst du Aktionen einzeln und gezielt einsetzen sowie Karten je nach Situation geschickt kombinieren.

Hinweis: Drohnen machen Lärm als Teil ihres Effekts – das Symbol ⚡ ist nicht links unten auf der Karte, sie kann also **nicht** nur als Lärm gespielt werden.

IMPRESSUM

Spieleautor: **David Vaquero**

Illustrationen: **Albert Tworents**

Layout: **Andrés Gómez**

Redakteur: **Álex Garcigregor**

Übersetzung: **Daniel Danzer**

©2019 Tranjis Games (B-87478038).

Avda. Los Almendros 40, Rivas Vaciamadrid,

Madrid, España.

Made in EU.

ÜBERBLICK SYMBOLE

In deiner Schutzzzone

In anderer Schutzzzone oder in der Stadt



Überlebender



Schutzzzone



Zombie (jeder Art)



Normaler Zombie



Schneller Zombie



Starker Zombie



Hindernis



Entfernen



Hält Angreifer ab



Alle Zombies



Überlebender auf Stadtkarten



Zombie auf Stadtkarten



Erledige 1 normalen / schnellen Zombie



Erledige 1 Starken Zombie oder 2 normale / schnelle Zombies.



Erledige 1 beliebigen Zombie in deiner Schutzzzone oder auf den Stadtkarten



Lege 1 Überlebenden von der Stadt in deine Schutzzzone



Lege 2 Überlebende von der Stadt in deine Schutzzzone



Hält 1 beliebigen Zombie auf



Keine Phase "Attacke" in diesem Zug



Erledigt bis zu 2 beliebige Zombies



Zerstöre alle Hindernisse eines Mitspielers



Lege 1 Überlebenden aus anderer Schutzzzone in deine



Eliminiere 1 Überlebenden und verteile alle deine Zombies auf andere Schutzzonen



Tausche Zombies & Hindernisse mit 1 Mitspieler



Lege 1 Zombie aus deiner Schutzzzone in eine andere Schutzzzone



Lege je 1 Zombie aus deiner Schutzzzone und aus der Stadt in eine andere Schutzzzone



Macht Lärm

Der oberste Überlebende der Stadt wird zum Zombie oder der obenliegende Zombie kommt in deine Schutzzzone.