



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

FIRETEAM ZERO (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Das Fireteam Zero ist ein Trupp von ausgewählten Soldaten, die gemeinsam mit zwei Spezialisten - einem Medium und einem Wissenschaftler - während des zweiten Weltkriegs dem Phänomen der übernatürlichen Artefakte nachgehen. Diese Artefakte nehmen Besitz von menschlichen Körpern und nutzen sie als Wirte. Herkunft und Ziel dieser Artefakte ist unbekannt. Das Team stellt sich eine Kampagne (eine sog. Operation) aus je 3 Missionen, um Ausbrüche einzudämmen und Artefakte zu beseitigen, während um sie herum der zweite Weltkrieg wütet.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 2** dieser Spielhilfe, inkl. **Afrika & Europa**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Angrenzend:** Orte (=Felder) sind auch dann **angrenzend**, wenn sie sich lediglich **diagonal** (an einer Ecke) berühren.
- ▶ **Brutvorrat:** Die Auswahl an Monstern, die in dieser Partie zur Verfügung stehen. Monster werden aus dem **Brutvorrat** aufgestellt und kehren in diesen zurück, wenn sie besiegt werden. Der **Reservevorrat** ist dagegen nicht Teil des Spiels und wird erst aktiviert, wenn ein Effekt im Spiel dies angibt.
- ▶ **Fundstücke:** Werden bei Erhalt ausgelegt und haben einen anhaltenden Effekt. In der Regel dürfen **Fundstücke nicht abgelegt oder weitergegeben werden**.
- ▶ **Handkartenlimit:** Wird nur während der **Taktikphase** geprüft und kann abseits davon überschritten werden.
- ▶ **Hinterhalt:** Platziere das beschriebene Monster (zur Not aus dem **Brutvorrat**) an deinem Ort und aktiviere es sofort. Sind alle Monster dieser Kategorie schon auf dem Spielfeld, wähle das am weitesten von deinem Ort entfernte Monster.

*Bei einem **Hinterhalt** sind **keine Reaktionen** möglich!*

*Siehe **Monster aktivieren** ([III] **Bedrohungsphase**)*

- ▶ **Informationsmarker:** Werden verwendet, um Dinge zu markieren. Die Buchstaben auf der Rückseite dienen lediglich der Unterscheidung.
- ▶ **Monsterfamilien:** Jede Familie von Monstern besteht aus 3 Kategorien von Monstern: Vielzähligen **Lakaen**, stärkeren **Eliten** und einem großen **Bossmo** (meist in der 3. Mission). Das Bossmo ist die Quelle und somit das Ziel der Operation.
- ▶ **Reservevorrat:** Siehe **Brutvorrat**.
- ▶ **Sektor:** Ein einzelnes Spielplanteil.
- ▶ **Sichtlinie:** Es ist nicht nötig eine gerade Linie zwischen zwei Orten ziehen zu können. Eine Sichtlinie gilt als gegeben, solange sich zwischen den Orten gestrichelte Grenzen befinden, wenn auch nur teilweise. Sind zwei **angrenzende** Orte jedoch einzig mit einer **durchgezogenen Linie** verbunden, kann diese **nicht durchquert** oder mit Fernkampfangriffen überwunden werden.
- ▶ **Spezialisten:** Zwei Zivilisten als Experten für Spezialwissen (Henry) und Übersinnliches (Patty) begleiten das Team. Sie werden nicht von Spielern gesteuert, können aber **während der Bewegung** mitgenommen werden und müssen um jeden Preis geschützt werden. **Spezialisten** sind keine Helden.

***Spezialisten** dürfen **niemals** allein stehen, selbst bei unfreiwilliger Bewegung der Helden nicht!*

Jeder **Spezialist** besitzt eine Fähigkeitenkarte. Möchte ein Held eine Spezialistenfähigkeit auslösen, muss er sich an **demselben Ort** wie der **Spezialist** bzw. **angrenzend** dazu befinden, es müssen ggfs. noch **Spezialistenmarker** auf der Karte ausliegen und der Bedrohungsmarker darf noch **nicht das letzte Feld der Bedrohungsleiste** erreicht haben.

***FAQ:** Die Fähigkeiten beider **Spezialisten** dürfen von **verschiedenen** Helden mehrfach pro Runde genutzt werden.*

- ▶ **Taktischer Schlag:** Mächtige taktische Effekte, die sich auf das ganze Spielfeld auswirken können. Nach einem **Taktische Schlag** zieht der Spieler **keine Handkarten** nach.

*Ein **Taktischer Schlag** ist ein mächtiger Vorteil, aber er braucht auch deine Handkarten auf und macht dich verletzlich.*

***Niedergeschlagene Helden** können **Taktische Schläge** weder ausspielen noch von ihnen profitieren!*

*Siehe **Niedergeschlagen** (**Grundkonzepte**)*

GRUNDKONZEPTE

Jede Operation (=Kampagne) besteht aus 3 Missionen. Ihr könnt entweder bei Mission 1 einer Operation anfangen, oder eine einzelne Mission eurer Wahl spielen.

AKTIONSKARTEN

- ▶ **Obere Hälfte:** Angriff.
- ▶ **Untere Hälfte:** **Taktischer Schlag** / Reaktion.

REAKTIONEN

Reaktionen können jederzeit ausgespielt werden, wenn das Zeitfenster im Text der Karte dies vorsieht (auch im Zug anderer Spieler). Es gibt nur 3 Einschränkungen:

- ▶ Jeder Spieler darf **nur 1 Reaktion** auf ein einziges auslösendes Ereignis spielen.

*Mehrere Reaktionen **durch unterschiedliche Spieler** zur selben Zeit sind jedoch möglich.*

- ▶ Das Ziel (wie auf der Karte angegeben) muss sich innerhalb der **Reichweite** befinden.
- ▶ Reaktionen dürfen nicht in Erwidrung auf einen **Hinterhalt** gespielt werden.

*Siehe **Angreifen** ([II.II] **Aktionen**)*

LEBEN, SIEG UND NIEDERLAGE

Handkarten sind Lebenspunkte, Aktionen und Reaktionen zugleich. Geht also nicht leichtfertig mit ihnen um! Sobald ein Held Schaden erleidet, während er keine Handkarten mehr auf der Hand hat, wird die Glücksmünze umgedreht. Wird auf die gleiche Weise im Verlauf der Partie nochmals ein Held niedergeschlagen, verlieren die Spieler das Spiel.

NIEDERGESCHLAGEN

Muss ein Held mehr Handkarten ablegen als er kann, wird er niedergeschlagen. Handelt in diesem Fall folgendes ab:

01. Legt seine **Spielfigur** auf die Seite.
02. Dreht die Glücksmünze auf ihre **Kehrseite** (ohne Kopf).

***Liegt die Glücksmünze bereits auf der Kehrseite?** Die Spieler verlieren das Spiel.*

- ▶ Ein niedergeschlagener Held gilt **nicht als aktiv**. Er darf keine Karten (auch nicht als Reaktion) spielen, noch kann er durch jeglichen Effekt Schaden erleiden.
- ▶ Zu Beginn seines nächsten Zuges darf ein Spieler entscheiden seinen Helden aufzurichten oder ihn niedergeschlagen zu lassen um sich tot zu stellen (und somit 1 Zug zu passen).
- ▶ Wird der letzte aktive Held am Ort eines **Spezialisten** niedergeschlagen, rückt der Bedrohungsmarker um 1 Feld vor.

*Monster **ignorieren** niedergeschlagene Helden hinsichtlich Bewegung und Angriff.*

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- III. **Die Taktikphase:** Spieler haben die Möglichkeit einen **Taktischen Schlag** zu spielen und ziehen neue Handkarten.
- IV. **Die Heldenphase:** Die Spieler sind am Zug.
- V. **Die Bedrohungsphase:** Die Monster agieren.

[I] TAKTIKPHASE

Führt folgende Schritte der Reihe nach durch:

01. **Startspielermarker nach links weiterreichen** (1+Runde)
02. **Einen Taktischen Schlag ausspielen** (1+Runde):
1 Spieler darf wenn möglich einen **Taktischen Schlag** von seiner Hand spielen.

***Niedergeschlagene Helden** können **Taktische Schläge** weder ausspielen noch von ihnen profitieren!*

03. **Karten ziehen:**
Alle Spieler ziehen auf ihr **Handkartenlimit** (meist 5) auf. Ist ein Deck leer, mischt der Besitzer seinen Ablagestapel.

Hat ein Spieler in Schritt 02. einen Taktischen Schlag gespielt, zieht er keine Handkarten nach!

*Ein **niedergeschlagener Held** darf normal Karten nachziehen.*

[II] HELDENPHASE

Beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler 2 Optionen: Sich **bewegen** oder eine **Aktion ausführen**. Die Reihenfolge ist dabei beliebig und die Bewegung darf sogar für eine Aktion **unterbrochen** werden.

***Niedergeschlagen?** Wähle, ob Du niedergeschlagen bleibst und dadurch einen Zug (in Sicherheit) aussetzt oder ob Du einen normalen Zug absolvierst.*

[II.I] BEWEGEN

Bewege deinen Helden um maximal so viele Orte, wie es seiner **Geschwindigkeit** entspricht (normalerweise 2). Die Orte müssen dabei **angrenzend** sein.

*Dabei darfst Du dich durch normale Bewegung **nicht** von einem Ort wegbewegen, der **mehr Monster als aktive** (=nicht niedergeschlagene) **Helden** enthält! Bewegungen durch Monster, Ereignisse, Reaktionen oder **Taktische Schläge** bleiben möglich.*

*Die beiden **Spezialisten** werden dabei nicht mitgezählt!*

- ▶ **Unpassierbares Gelände** (dick gelb schraffiert) dürfen weder Helden noch Monster nicht betreten.
- ▶ Um **schwieriges Gelände** zu betreten, muss ein Spieler 2 Bewegungspunkte ausgeben.

*Monster werden **nicht** von **schwierigem Gelände** beeinflusst!*

SPEZIALISTEN SCHÜTZEN

Bewegt sich der letzte Held von einem Ort mit **Spezialisten** weg (durch welchen Effekt auch immer), **musst** Du alle **Spezialisten** mitnehmen.

***Spezialisten** dürfen **niemals** allein stehen, selbst bei unfreiwilliger Bewegung der Helden nicht!*

[II.II] AKTIONEN

Normalerweise darfst Du 1 Aktion pro Zug ausführen. Dabei hast Du folgende Optionen:

01. **Angreifen**
02. **Durchsuchen**
03. Aktionen durch **Missionsziele** oder **Fokuskarten**.

[01] ANGREIFEN

Um ein Monster anzugreifen, musst Du 1+ Karten ausspielen, die Du zu einem Angriff kombinierst. Beachte dabei:

- ▶ Das Ziel muss innerhalb der **Reichweite** jeder Karte sein.
- ▶ Jede Karte muss denselben **Angriffstyp** besitzen (z.B. Hand)
- ▶ **Sprengstoff:** Alle durch Sprengstoff erzielten Treffer werden auf alle Einheiten am Ort des Ziels angewandt, sowohl auf aktive Helden als auch auf Monster.

***FAQ:** Da ein Angriff jedoch immer **nur 1 Einheit zum Ziel** hat, werden etwaige Effekte **nur auf dieses angewendet** (z.B. reduzierter Widerstand), statt auf alle Einheiten am Ort des Ziels.*

Spezialisten** nehmen **allerdings niemals Schaden!

Handle einen **Angriff** wie folgt ab:

01. Addiere die Angriffsstärke jeder Karte
02. Wirf entsprechend viele (jedoch **maximal 8**) **Würfel**. Jedes Symbol des gespielten **Angriffstyp** zählt als **1 Schaden**.

***Befindet sich Henry an deinem/einem angrenzenden Ort?** Du darfst 1 deiner Angriffswürfel erneut werfen.*

03. Addiere **Bonustreffer** (z.B. +2) der gespielten Karten. Bonustreffer sind nicht limitiert.

04. Beachte **Geländeeffekte**, falls vorhanden:

- ▶ **Deckungsgelände** Jeder **Fernkampfangriff**, der in dieses Gelände **hinein** schießt, erhält -1 Würfel (Minimum: 0).
- ▶ **Erhöhtes Gelände** Jeder **Fernkampfangriff**, der aus diesem Gelände **hinaus** schießt, erhält +1 Würfel.

05. Nutze **Wiederholungswürfe (WW)**. Jeder dieser **Angriffseffekte** erlaubt dir 1 deiner Würfel erneut zu werfen.

06. Ziehe den **Widerstand** des Monsters gegen den gespielten Angriffstyp von deinem Ergebnis ab (siehe Monsterkarte).

07. Restliche **Schaden** \geq **Gesundheit** des Monsters: wird es vom Spielplan entfernt. Andernfalls geschieht nichts.

*Um ein Monster zu töten, muss der gesamte benötigte Schaden mit einem **einzelnen Angriff** verursacht werden!*

Einige **Reaktionen** ermöglichen es, den **Widerstand** eines Monsters zu umgehen.

Bossmonster erhalten beim Betreten des Spiels **1 Machtmarker pro Held**. Sinkt die Gesundheit eines Bossmonsters auf 0, wird 1 Machtmarker entfernt. Der Boss ist erst besiegt, sobald alle Machtmarker entfernt wurden.

[02] DURCHSUCHEN

Wenn sich dein Held an einem Ort mit aufgedeckten Brutmarker **ohne Monster** befindet, darf er als Aktion diesen Ort durchsuchen:

01. Drehe den **Brutmarker** um. Dieser Ort wurde durchsucht.

***Befindet sich Patty an deinem/einem angrenzenden Ort?**
Du darfst als **freie Aktion** durchsuchen.*

02. Ziehe **1 Karte vom Aufklärungsdeck**, handle sie sofort ab.

[03] MISSIONSZIELE

Meist musst Du etwas aus dem Aufklärungsdeck finden, um ein Ziel zu erfüllen. Was geschieht, steht immer auf den gefundenen Aufklärungskarten. Liegen alle Zielmarker auf einer Zielkarte, gilt sie als erfüllt. Legt dann die Zielkarte ab und handelt die nächste ab.

*Manche **Missionsziele** geben an, nach wie vielen **erreichten Zielmarkern** die Glücksmünze wieder auf die Kopfseite gewendet werden darf (sollte sie schon auf die Kehrseite zeigen).*

*Zielkarten und dazugehörige Aufklärungskarten sind dabei wie folgt kodiert: **Ziel I.I.OI**, was für Operation 1, Mission 1, Zielkarte 01 steht.*

[04] AKTIONEN AUF FOKUSKARTEN

Besitzt eine deiner Karten eine mögliche Aktion, wird sie dir das im Text erklären.

[III] BEDROHUNGSPHASE

[III.I] BEDROHUNGSMARKER WEITERRÜCKEN

Bewegt den Bedrohungsmarker auf das nächste Feld. Gezogene Wendungs-Karten bleiben im Spiel und wirken kumulativ. Erreicht der Marker das letzte Feld geschieht nichts weiter.

*Maximal **4 Wendungskarten** pro Partie.*

[III.II] MONSTER AKTIVIEREN

01. Bewege das Monster um maximal so viele Orte, wie es seiner **Geschwindigkeit** entspricht (siehe Monsterkarte) auf den nächsten Helden zu. Die Orte müssen dabei **angrenzend** sein. Befindet sich das Monster am Ort eines Helden, bewegt es sich nicht weiter.

***FAQ:** Auch wenn sich ein Held schon in **Reichweite** eines **Fernkampfangriffs** des Monsters befindet, **läuft es nach Möglichkeit so lang weiter, bis es sich am selben Ort** wie ein Held befindet.*

***Sind mehrere Helden gleich weit entfernt?** Ziel ist früher in der Spielerreihenfolge.*

*Monster werden **nicht** von **schwierigem Gelände** beeinflusst!*

02. Der **Aktivierungswürfel** entscheidet, ob das Monster eine **zusätzliche Bewegung** (1 Ort weiter auf das Ziel zu) erhält oder seine **Spezialfähigkeit** (siehe Monsterkarte) nutzt.

03. (**Optional**) **Sich für das Team opfern:** Ein anderer Held am Ort des Ziels kann freiwillig dazwischen gehen, um zum neuen Ziel des Angriffs zu werden.

*Diese Entscheidung muss **vor dem Würfeln** getroffen werden!*

04. Falls möglich greift ein Monster immer einen Helden in Reichweite seines Angriffs an. Der Angriff wird genau wie bei Spielern abgehandelt: Jedes passende Symbol gilt als 1 Schaden. Pro erlittenem Schaden muss ein Held 1 Handkarte ablegen. Hat er nicht genügend Karten zum Ablegen auf der Hand, wird er **niedergeschlagen**.

▶ **Sprengstoff:** Alle durch Sprengstoff erzielten Treffer werden auf alle Einheiten am Ort des Ziels angewandt, sowohl auf aktive Helden als auch auf Monster.

***FAQ:** Da ein Angriff jedoch immer **nur 1 Einheit zum Ziel** hat, werden etwaige Effekte **nur auf dieses angewendet** (z.B. reduzierter Widerstand), statt auf alle Einheiten am Ort des Ziels.*

***Sind mehrere Helden gleich weit entfernt?** Ziel ist früher in der Spielerreihenfolge.*

[III.III] MONSTER AUFSTELLEN (NUR OHNE BOSSMONSTER)

*Wird **nicht** ausgeführt, solange **Boss im Spiel** ist.*

Wirf für jedes Monster im **Brutvorrat** den Brutwürfel in aufsteigender Hierarchie: **Lakaian** > **Eliten** > **Bossmonster**. Platziere das Monster an dem Ort, dessen **Brutmarker** der gewürfelten Nummer entspricht. Ist der Brutpunkt **gesichert**, muss so lang weiter gewürfelt werden, bis das Monster platziert werden kann.

BRUTPUNKTE SICHERN

Jeder Ort, der mindestens einen aktiven Helden und keine Monster enthält, gilt als gesichert. Stellt die Spielfigur auf den Brutpunkt, um dies anzuzeigen.

SPIELEND

Die Helden **gewinnen** entweder mit dem Erfüllen der letzten Zielkarte oder zusätzlich mit dem Erreichen eines Ausgangspunkts, sofern die Mission das verlangt.

*Wird ein **Ausgangspunkt** angegeben, müssen **alle Helden und Spezialisten** diesen erreichen, um die Mission abzuschließen.*

Die Helden **verlieren** das Spiel sofort, wenn ein Held niedergeschlagen wird während die Glücksmünze die Kehrseite zeigt.

FAQ

BOSSMONSTER

▶ **Bossmonster „Mutter der Würmer“:** Das Monster bewegt sich durch den grünen Würfel, kann aber gemäß der Regeln das **unpassierbare Gelände** nicht wieder betreten. Bosse mit einer Geschwindigkeit von 0 bewegen sich durch die Zusätzliche Bewegung des grünen Aktivierungswürfels.

▶ Bossmonster sind **nicht** Teil des **Brutvorrats**.

WIDERSTAND

▶ Der Widerstand eines Monsters kann nicht unter 0 sinken.

▶ Wird ein Angriff aufgeteilt, wirken etwaige Effekte, die den Widerstand verringern, nur auf das erste, eigentliche Ziel.

SPIELAUFBAU

01. Mission wählen und **Missionsbesprechung** im Handbuch aufschlagen.

02. Ein zufälliger Spieler erhält den **Startspielermarker**. Jeder Spieler wählt einen Helden und erhält dessen Miniatur und Referenzkarte.

*Jeder Held gehört 1 von 4 Rollen an. Einige **Missionsbesprechungen** benötigen bestimmte Rollen, die am Spiel teilnehmen müssen. Andererseits können die Missionen nicht abgeschlossen werden. Pro Rolle ist **nur 1 Held** erlaubt.*

*Solo solltest Du **zweihändig** spielen.*

03. Jeder Spieler erhält Aufrüstungs-, Aktions- und Fokuskarten seines Helden. Erstellt eure Aktionsdeck nach Missionsbeschreibung.

***Aufrüstungskarten** (mit Stern markiert): Darf ein Spieler 1 Aufrüstungskarte nehmen, mischt er alle 4 identischen Aufrüstungskarten eines Sets in sein Deck ein.*

— ***Fokuskarten** bleiben die ganze Partie über vor dir liegen und bieten dir andauernde Effekte und Aktionen.*

*Fokuskarten haben **extremen Einfluss** auf deinen Spielstil!*

04. Jede Mission besteht aus 4 Sektoren. Legt diese entsprechen der Missionsbesprechung aus.

▶ Platziert **je 1 Brutmarker** beliebig auf jede **rote** Markierung.

▶ Legt den **Auswegmarker** aus, falls vorhanden.

▶ **Nur mit Bossmonster:** Legt **1 Machtmarker** pro Held aus.

05. Legt die **Bedrohungsleiste** mit **Bedrohungsmarker** aus und mischt das Wendungskartendeck der **Monsterfamilie** der Operation.

06. Sucht aus der **Missionsbesprechung** die passenden **Monsterreferenzkarten** und **Zielkarten** heraus und legt sie aus.

*Beachtet die **Attribute** auf den Monsterreferenzkarten. Diese sind ab jetzt aktiv und werden immer aktiviert, wenn die beschriebene Situation eintritt.*

07. Erstellt das **Aufklärungsdeck**:

***Hausregel:** Um den **Schwierigkeitsgrad** zu senken, könnt ihr zuvor folgende Karten aus dem Spiel entfernen:
Ereignisse: AER 03, 04, 05, 07, 12, 15, 20, 21, 23, 28, 30.
Fundstücke: AFS21-S bis AFS30-S.
So skalieren die Helden ähnlich wie die Monster.*

▶ **Mischt die Fundstück- und Ereigniskarten.** Zieht so viele verdeckte Karten, wie in der **Missionsbeschreibung** angegeben.

▶ Sucht anschließend die vorgegebenen **Entdeckungskarten** heraus.

▶ Mischt beide Sets zum **Aufklärungsdeck** bestehend aus **12 Karten** zusammen.

08. Legt die **Glücksmünze** mit der **Kopfseite** nach oben aus.

09. Sucht die **Monster** heraus, welche die **Missionsbeschreibung** vorsieht und stellt sie neben dem Spielfeld als **Brutvorrat** zusammen. Werft für jedes Monster den **Brutwürfel** und platziert es beim entsprechenden **Brutmarker**.

*Manche Missionen benötigen einen **Reservevorrat**. Stelle diese Monster ebenfalls neben dem Spielplan bereit.*

*Sie befinden sich vorerst noch **nicht im Spiel**, bis das Spiel etwas anderes angibt!*

10. Platziere **alle Helden** und **beide Spezialisten** an dem Ort, der in der **Missionsbeschreibung** angegeben ist.

11. Zieht **je 2 zufällige Spezialistenkarten** für beide **Spezialisten**. Wählt gemeinsam **1 Karte pro Spezialist** aus und legt sie bereit. Die übrigen Karten kommen zurück in die Box. Legt ggfs. **Spezialistenmarker** auf die Karte.