

# 02 Ned's Onkel

**schwer / 6+ Überlebende / 180 Minuten**

*Ned's Onkel gehört zu der Sorte Menschen die als Antwort auf die Zombieapokalypse ein: „Ich hab es euch ja gesagt!“ geben würde. Er gehört auch zu der Sorte die sich zuhause einen Luftschutzbunker mit Vorräten für mehrere Monate eingerichtet hat.*

*Ned hat uns erzählt, dass er in einem der Häuser am Ende der Stadt wohnt. Obwohl es gefährlich ist und die Gruppe eigentlich dagegen war, machen wir uns auf, seinen Onkel zu suchen, Schutz und Vorräte sind eben gute Argumente in solchen Zeiten*

*... wir hatten ja keine Ahnung, dass es in dieser Stadt nur so wimmelt von Zombies, selbst Ned's Onkel hat es nicht geschafft, aber etwas an ihm ist anders als bei den andern Zombies...*

**Kartenteile:** Staffel 3: 1R, 4R, 5R, 8R, 6V - Staffel 1: 7B  
Toxic City Mall: 2M, 3M, 8M



## Ziele

- *Sammele alle roten X, jedes bringt 5 EP*
- *Erreicht den Luftschutzbunker (EXIT)*
- **Ned muss dabei sein und muss überleben** (er weiß wo der Zweitschlüssel und der Eingang zum Bunker ist)
- *Ned's Onkel muss sterben*

## Sonderregeln

### **Die gute Nachricht:**

- *Vorräte und Pfannen werden aus dem Spiel entfernt (Ned's Onkel soll ja genug Vorräte haben)*

- *Ned startet mit einem Gewehr*

*auf die restlichen Überlebenden werden zufällig verteilt:*

*2x Maschinen Pistole - 1x Abgesägte Schrotflinte - 1x Feuerwehrraxt - 1x Brecheisen*

**(ab dem 7ten Überlebenden: Pistolen)**

---

### **Die schlechte Nachricht:**

- *Auch der Flammenwerfer wird aus dem Spiel entfernt*

- *Die Startzone kann NICHT durchsucht werden*

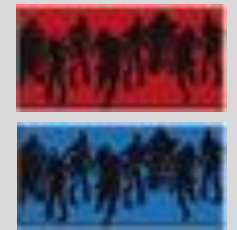
- *Das blaue X öffnet die beiden blauen Türen und aktiviert die blauen Spawns (**bringt 5 EP**)*

- *Das grüne X (Zweitschlüssel vom Bunker) öffnet sofort die grüne Tür und aktiviert sofort das Berserker-Monstrum (Ned's Onkel). Das Problem ist nur, dass der Zweitschlüssel in der Mall im Laden von Ned's Onkel ist. Töte den Mitarbeiter (Gift-Monstrum) und du kannst den Schlüssel aufnehmen (**bringt 5 EP**)*

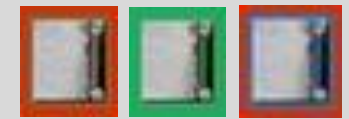
- *Ned's Onkel kann nur mit „viel“ Schaden getötet werden*



Startzone



Zombie-Brut-Zone



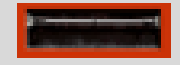
11x 1x 1x  
Tür



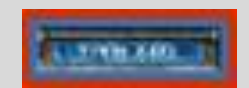
Ziele-Marker (5 EP)



bis



3x



1x