

# RAXXON™

DEUTSCHE AUSGABE

SPIELREGEL



## WILLKOMMEN BEIM KRISENMANAGEMENT VON RAXXON!

Die Infizierten haben den Quarantänebereich Ihrer Stadt durchbrochen und verbreiten sich rasant. Ihr Team hat den Auftrag, die Stadt zu evakuieren, bevor sie gänzlich überrannt wird. Bringen Sie die gesunde Bevölkerung rechtzeitig in die Evakuierungszone!

Möglicherweise haben Sie gehört, dass Raxxon Pharmaceuticals für den Ausbruch der Seuche verantwortlich ist. Dies entspricht keineswegs den Tatsachen! In den Medien kursieren Gerüchte über einen Zusammenhang zwischen den Infizierten und Patienten, die mit unserem Wunderheilmittel Zomoxtrin behandelt wurden. Wenngleich diese Informationen auch unbestätigt sind, legitimieren sie unser Eingreifen. Raxxon Pharmaceuticals besitzt das fundierteste Fachwissen über das Produkt, das als mutmaßlicher Auslöser der Tragödie angesehen wird. Versammeln Sie Ihr Team, nutzen Sie die Ressourcen von Raxxon und helfen Sie uns, diese Image-Krise zu überwinden!

## CHARAKTERE FÜR WINTER DER TOTEN

*Raxxon* enthält zwei exklusive Charaktere für *Winter der Toten: Ein Spiel mit dem Schicksal* und/oder *Winter der Toten: Die lange Nacht*. Zu jedem Charakter gehört eine Figur, eine Schicksalskarte und eine Karte für Überlebende. Beim Spielen von *Raxxon* kommt dieses Spielmaterial nicht zum Einsatz.



## INHALT

- // 60 Bevölkerungskarten
- // 40 Raxxon-Karten
- // 6 Charakterbögen
- // 1 Spielplan
- // 60 Aktionsmarker
- // 1 Raxxon-Marker

## SPIELZIEL

Bei *Raxxon* bilden die Spieler ein Team von Spezialisten in einer Stadt am Rande der Zombie-Apokalypse. Die Evakuierungsprotokolle wurden bereits eingeleitet. Da die Mittel der Regierung aufgrund der Seuchenausbreitung stark beschränkt sind, wurden auch Mitarbeiter von Raxxon Pharmaceuticals hinzugezogen. Raxxons umfangreiche Ressourcen werden dringend benötigt, aber kann man dem Konzern auch trauen?

Die Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam als Team. Um zu gewinnen, müssen sie alle gesunden Bevölkerungskarten vom Bevölkerungstapel in die Evakuierungszone bringen, bevor die Stadt von Zombies überrannt wird oder Raxxon zu viel Macht erlangt.

## SOLO-SPIEL

*Raxxon* kann auch solo gespielt werden. Nach dem Lesen der Standardregeln, die eine Spieleranzahl von 2 - 4 voraussetzen, kann im Abschnitt „Solo-Regeln“ auf S. 10 nachgelesen werden, welche Anpassungen für ein Solo-Spiel vorgenommen werden müssen.

## BEVÖLKERUNGSKARTEN



1. Gesundheitszustand  
 = Gesund
2. Bevölkerungsgruppe
3. Effektauslöser  
 (vor dem Doppelpfeil)
4. Effekt (hinter dem Doppelpfeil)



= Infiziert

## CHARAKTERBÖGEN



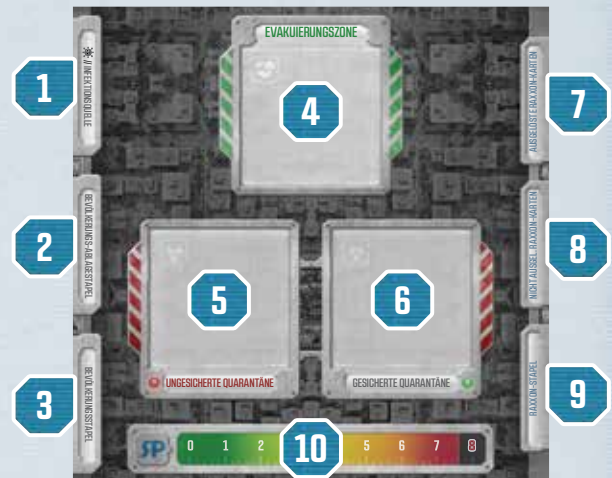
1. Charakter-ID
2. Aktion
3. Konsequenzen
4. Aktionsmarkerfeld

## RAXXON-KARTEN



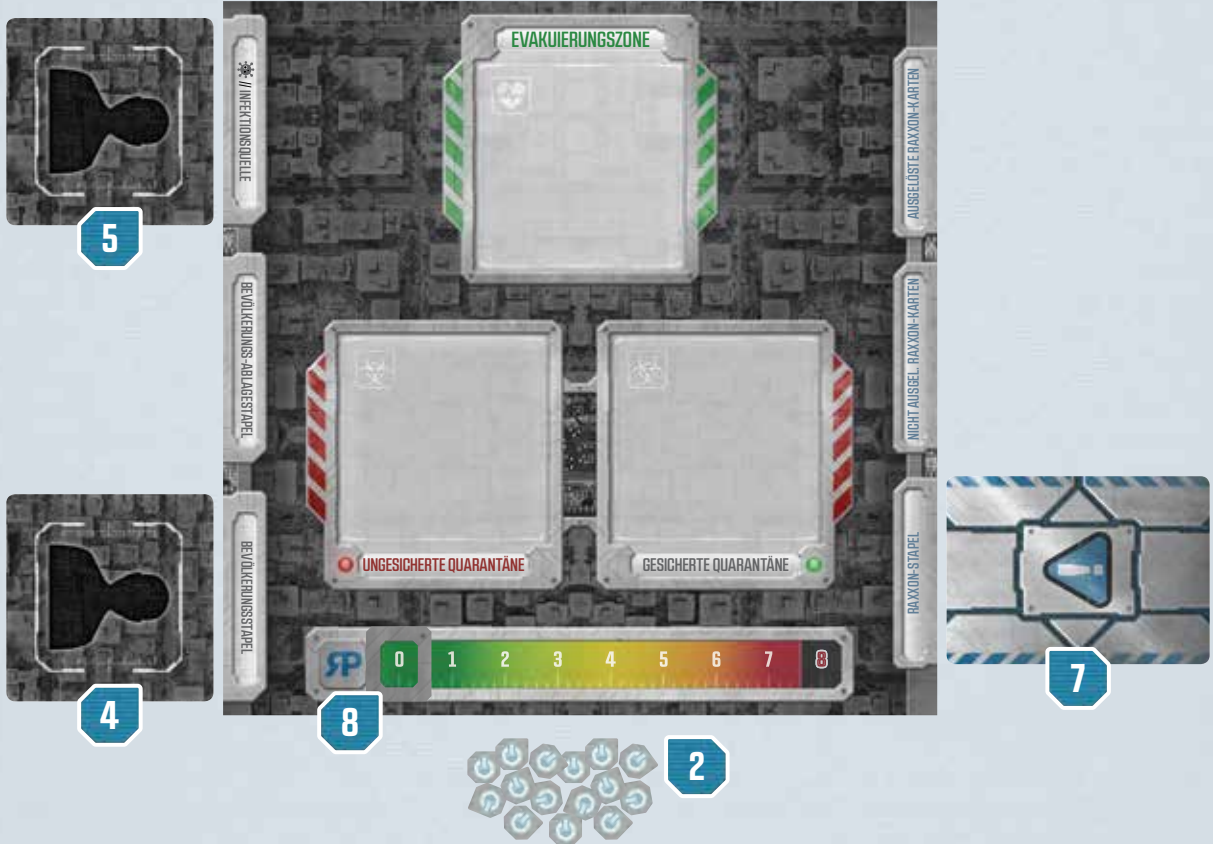
1. Kartentitel
2. Auslöser
3. Möglichkeit
4. Effekt der Möglichkeit

## SPIELPLAN



1. Infektionsquelle
2. Bevölkerungs-Ablage
3. Bevölkerungstapel
4. Evakuierungszone
5. Ungesicherte Quarantäne
6. Gesicherte Quarantäne
7. Stapel für ausgelöste Raxxon-Karten
8. Stapel für nicht ausgelöste Raxxon-Karten
9. Raxxon-Stapel
10. Raxxon Machtleiste

# SPIELAUFBAU



1. Auf dem Schwierigkeitsgrad Einsteiger werden folgende Bevölkerungskarten in die Spielschachtel zurückgelegt: 5 Feindlich, 3 Familie, 2 Prominent, 4 Chaotisch, 4 Seuchenträger und 4 Bedrohlich.
2. Der Spielplan und die Aktionsmarker werden in Reichweite aller Spieler gelegt.
3. Die Karten der gesunden Bevölkerung werden von den infizierten Karten getrennt. Die infizierten Karten werden gemischt, dann wird davon eine vom Schwierigkeitsgrad abhängige Anzahl verdeckt als Stapel ausgelegt. (Siehe Tabelle rechts.)
4. Die abgezählten infizierten Karten werden unter die Karten der gesunden Bevölkerung gemischt und bilden zusammen den verdeckten Bevölkerungsstapel.

SCHWIERIGKEITS-GRAD	INFIZIERTE KARTEN
Einsteiger	9
Normal	15
Schwierig	18
Experte	21

5. Die verbliebenen infizierten Karten bilden verdeckt den Stapel der Infektionsquelle.
6. Jeder Spieler sucht sich einen Charakterbogen aus und legt ihn entsprechend der Spieleranzahl mit der passenden Seite nach oben vor sich. Ungenutzte Charakterbögen kommen in die Spielschachtel zurück.
7. Die Raxxon-Karten werden gemischt und bilden den verdeckten Raxxon-Stapel.
8. Der Raxxon-Marker wird auf die Position 0 der Raxxon-Machtleiste gelegt.
9. Es wird ein zufälliger Startspieler bestimmt.



CHARAKTERBOGEN

## TAGESABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt, die Tage genannt werden. Jeder Tag besteht aus folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

- 1. Auflauf der Menschenmenge:** Bevölkerungskarten werden verdeckt in ein Raster gelegt. Sie bilden die Menschenmenge.
- 2. Spieleraktionen:** Die Spieler untersuchen Karten, manipulieren die Menschenmenge und versuchen gesunde Karten in die Evakuierungszone zu schicken, bevor der Abend ausgelöst wird.
- 3. Abend:** Aktionsmarker werden von den Charakterbögen entfernt und freie infizierte Karten infizieren die Bevölkerung.

## AUFLAUF DER MENSCHENMENGE

In dieser Phase läuft die Menschenmenge für diesen Tag auf, das heißt, es werden Karten vom Bevölkerungsstapel gezogen und verdeckt in ein Raster gelegt. Die Größe des Rasters ist von der Spieleranzahl abhängig:

**1 – 2 SPIELER = 9 KARTEN IN DER MENSCHENMENGE / 3x3 RASTER**



**3 SPIELER = 12 KARTEN IN DER MENSCHENMENGE / 3x4 RASTER**



**4 SPIELER = 16 KARTEN IN DER MENSCHENMENGE / 4x4 RASTER**

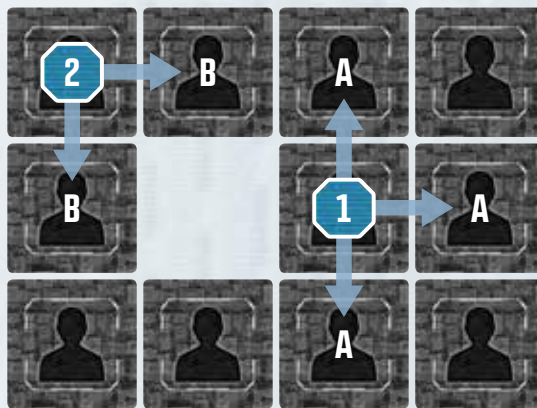


Sind nicht genügend Karten für ein volles Raster vorhanden, legt man eine Reihe nach der anderen aus, bis der Bevölkerungsstapel leer ist.

## BENACHBARTE KARTEN

Eine Karte, die direkt über, unter, rechts oder links von einer anderen Karte in der Menschenmenge liegt, gilt als zu dieser Karte benachbart. Diagonal liegende Karten sind nicht benachbart zueinander. Karten, zwischen denen eine Lücke ist, sind nicht benachbart zueinander. (Siehe „Beispiel: Benachbarte Karten“.)

### Beispiel: Benachbarte Karten



*Karte 1 ist benachbart zu allen Karten mit der Kennzeichnung A.  
Karte 1 ist NICHT benachbart zu einer Karte mit der Kennzeichnung B.  
Karte 2 ist benachbart zu allen Karten mit der Kennzeichnung B.*



## SPIELERAKTIONEN

Nachdem die Menschenmenge aufgelaufen ist, sind die Spieler, beginnend mit dem Startspieler, nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Wer am Zug ist, darf 1 Aktion von seinem Charakterbogen wählen und ausführen oder er darf passen. Nach der Durchführung der Aktion ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Sobald ein Spieler aus irgendeinem Grund gepasst hat, wird sein Zug für den Rest des Tages übersprungen.

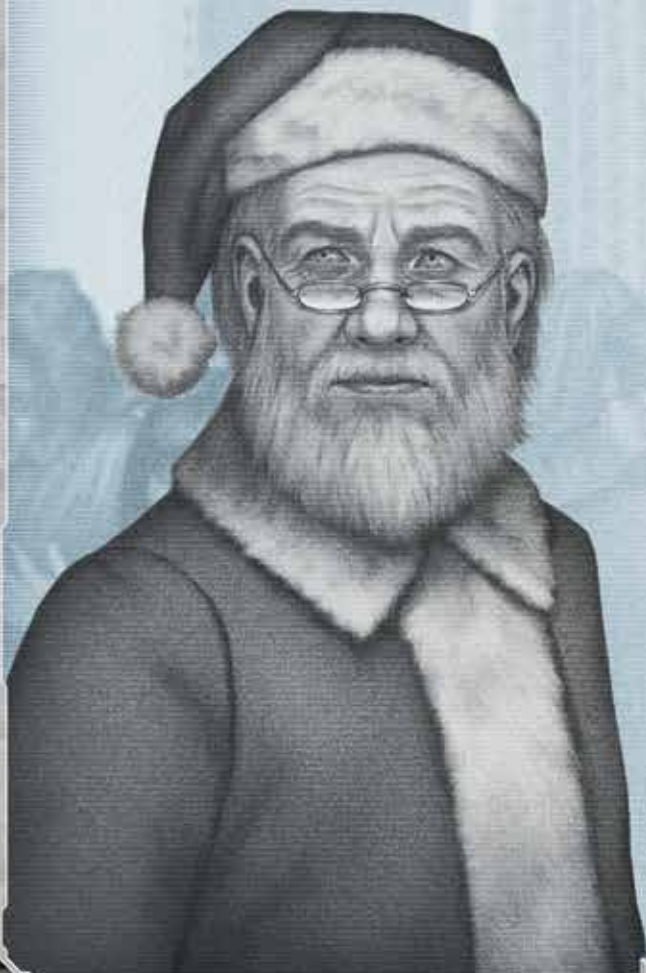
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis alle Spieler gepasst haben oder ein Karteneffekt mit Abendsymbol ausgelöst wird. Zu diesem Zeitpunkt endet die Spieleraktionsphase unverzüglich und die Abendphase beginnt.



ABEND-  
SYMBOL

Wer einen Zug ausführt, muss die folgenden Schritte der Reihe nach abhandeln:

1. Alle Konsequenzen des Charakters auslösen.
2. Eine verfügbare Aktion vom Charakterbogen wählen.
3. Die gewählte Aktion durchführen.



## KONSEQUENZEN AUSLÖSEN

Beim Auslösen von Konsequenzen geht man den Charakterbogen von oben nach unten durch und löst jede Konsequenz über einem Aktionsmarker aus. Befinden sich noch keine Aktionsmarker auf dem Charakterbogen eines Spielers, werden keine Konsequenzen ausgelöst. Liegen mehrere Marker neben einer Aktion, werden sie von links nach rechts abgehandelt.

**Hinweis:** Aktionsmarker werden nach dem Abhandeln ihrer Konsequenzen nicht abgelegt, sondern bleiben bis zur Abendphase liegen, es sei denn, ein Spieleffekt besagt etwas anderes. Nach dem Auslösen einer Konsequenz (oder eines Teils davon), darf der aktive Spieler beschließen seinen Zug zu beenden. Dies zählt als Passen.

## VERFÜGBARE AKTION WÄHLEN

Die oberste Aktion auf dem Charakterbogen (Untersuchung) benötigt keinen Aktionsmarker und kann stets gewählt werden. Jede andere Aktion ist nur dann verfügbar, wenn neben der Aktion mindestens 1 Aktionsmarkerfeld frei ist. Nach der Wahl der Aktion wird ein Aktionsmarker auf das am weitesten links liegende freie Aktionsmarkerfeld neben der Aktion gelegt.



UNTERSUCHUNGS-AKTION AUF DEM CHARAKTERBOGEN

**Hinweis:** Die Spieler lösen die Konsequenz einer Aktion nicht in dem Zug aus, in dem der Marker gelegt wurde, sondern erst zu Beginn des nächsten Zuges dieses Spielers.

## EINE AKTION DURCHFÜHREN

Auf den Charakterbögen ist angegeben wie eine Aktion abgehandelt wird. Es gibt folgende Aktionen:

- // **Untersuchen:** Mit dieser Aktion erhält man Informationen über die Karten in der Menschenmenge.
- // **Evakuieren:** Mit dieser Aktion schickt man gesunde Karten in die Evakuierungszone.
- // **Luftangriff/Offensive:** Mit diesen Aktionen werden Kartengruppen in der Menschenmenge getötet und auf den Bevölkerungs-Ablagestapel gelegt.
- // **Quarantäne:** Mit dieser Aktion kann man offene infizierte Karten in die Quarantänestation von Raxxon schicken.
- // **Einschreiten:** Mit dieser Aktion kann man Karten in der Menschenmenge vertauschen oder auf die verdeckte Seite drehen.
- // **Andere Aktion:** Jeder Charakter verfügt über 1 andere Aktion, die charakteristisch für dessen Fachgebiet ist.

# SYMBOLE UND EFFEKTE

**Karten töten:** Sobald eine Bevölkerungskarte aufgrund eines Spieleffekts getötet wird, legt man sie auf den Bevölkerungs-Ablagestapel. Während der Abendphase wird der Bevölkerungs-Ablagestapel in den Bevölkerungsstapel gemischt, getötete Karten sind also nicht permanent aus dem Spiel.



Immer wenn eine Bevölkerungskarte mit diesem Symbol getötet wird, muss der Effekt hinter dem Symbol sofort abgehandelt werden, egal ob die Karte offen oder verdeckt war.



Immer wenn ein Spieleffekt dieses Symbol auslöst, steigt die Infektionsrate. Die oberste Karte der Infektionsquelle wird gezogen und offen auf den Bevölkerungs-Ablagestapel gelegt. Ist die Infektionsquelle beim Auslösen dieses Symbols leer, haben die Spieler sofort verloren.



Immer wenn ein Spieleffekt dieses Symbol auslöst, zieht der aktive Spieler die oberste Karte des Raxxon-Stapels und liest ihren Auslöser, um zu sehen, ob die Karte abgehandelt wird.

Ist der kursivgeschriebene Auslöser erfüllt, wird die Karte gelesen und ihre Anweisungen werden befolgt. Bietet sie mehrere Möglichkeiten, entscheidet der aktive Spieler sich für eine davon, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes. Basierend auf diesem Ergebnis werden die Text- und Symboleffekte am unteren Kartenrand abgehandelt. Anschließend wird die Karte auf den Stapel für ausgelöste Raxxon-Karten gelegt, es sei denn, sie besagt etwas anderes.

Ist die kursivgedruckte Bedingung NICHT erfüllt, wird die Karte auf den Stapel für nicht ausgelöste Raxxon-Karten gelegt und das Spiel geht weiter. Manche Karteneffekte führen dazu, dass der Stapel für nicht ausgelöste Raxxon-Karten in den Raxxon-Stapel gemischt wird.



RAXXON-KARTE



Dieses Symbol taucht bei manchen Aktionen auf und bietet einem Spieler einen Zusatzeffekt an. Falls der Spieler sich für die Abhandlung dieses Effekts entscheidet, wird nach Abschluss der Aktion eine Raxxon-Karte gezogen. Lehnt der Spieler die Nutzung dieses Zusatzeffekts ab, wird KEINE Raxxon-Karte gezogen.



Immer wenn ein Spieleffekt dieses Symbol auslöst, steigt die Macht von Raxxon um 1. Sobald die Macht von Raxxon 8 erreicht, haben die Spieler sofort verloren.



Sobald ein Spieleffekt dieses Symbol auslöst, endet die Spieleraktionsphase sofort und es geht mit der Abendphase weiter.



Immer wenn ein Spieleffekt dieses Symbol auslöst, wird sofort eine FEINDLICH-Karte aus der Evakuierungszone auf den Bevölkerungs-Ablagestapel geschickt.



Immer wenn ein Spieleffekt dieses Symbol auslöst, zieht man die oberste Karte des Bevölkerungsstapels und legt sie unesehen und verdeckt in die Menschenmenge. Gemäß folgender Regeln darf der Spieler entscheiden, wohin er die Karte legen will:

// Die neue Karte muss zu möglichst vielen anderen Karten benachbart sein.

// Gibt es keine Menschenmenge mehr, wird die Karte allein in die Tischmitte gelegt.

// Die maximale Größe des Rasters ist 6x6. Eine Karte kann nicht so platziert werden, dass die Menschenmenge größer oder breiter als 6 Karten wäre.

// Ist der Bevölkerungsstapel leer, wird der Bevölkerungs-Ablagestapel gemischt und ein neuer Bevölkerungsstapel daraus gebildet. Sind beide Stapel leer, passiert nichts.



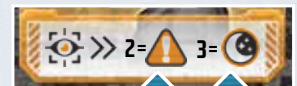
Immer wenn ein Spieleffekt dieses Symbol auslöst, dreht der aktive Spieler eine verdeckte Karte in der Menschenmenge um. Sind alle Karten in der Menschenmenge bereits offen, passiert nichts.



Nachdem eine Karte mit diesem Symbol auf die offene Seite gedreht worden ist, zählt man die offenen Karten jener Bevölkerungsgruppe in der Menschenmenge (einschließlich der gerade umgedrehten). Entspricht diese Anzahl genau der Zahl, die vor einem Effekt auf dieser Karte steht (nicht mehr und nicht weniger), wird der Effekt abgehandelt. (Siehe Beispiel unten.)

## Beispiel: Beim Umdrehen

*Soeben wurde ein Seuchenträger auf die offene Seite gedreht. Es befindet sich ein weiterer offener Seuchenträger in der Menschenmenge, insgesamt sind es also 2. Demzufolge muss der aktive Spieler eine Raxxon-Karte ziehen (1). Sofern keiner der Seuchenträger entfernt oder auf die verdeckte Seite gedreht wird, würde unmittelbar nach dem Umdrehen eines dritten Seuchenträgers die Abendphase ausgelöst werden (2).*



1

2

# ZUGBEISPIEL

**THOMAS HEART**  
LEUTENANT / ARMEE

**SPIELAKTIONEN** (1-2 Spieler)  
Wähle die Aktion der Reihe nach ab:  
1. Eine der offenen Aktionen dieser Charakterkarte aus.  
2. Wähle eine verfügbare Aktion von diesem Charakterbogen.  
3. Führe die gewählte Aktion durch.

**UNTERSUCHUNG:**

**EVAKUIERUNG**  
Wähle eine Reihe oder Spalte der Menschenmenge. In der alle Karten offen und gesund sind. Schicke alle diese Karten in die Evakuierungszone.

**GEZIELTER LUFTANGRIFF**  
Wähle eine Karte in der Menschenmenge. Tote die gewählte Karte und bestimme welche benachbarte Karten deiner Wahl.

**AUSGANGSPERRE**  
Wähle eine Reihe oder Spalte der Menschenmenge. Mische alle Karten in der gewählten Reihe oder Spalte verdeckt und lege sie oben auf den Bevölkerungstapel.

**QUARANTÄNE**  
Schicke bis zu 2 offene infizierte Karten aus der Menschenmenge und/oder der ungeschützten Quarantäne in die geschützte Quarantäne.  
Schicke 1 zusätzliche Karte in die geschützte Quarantäne.

A

B

1. Der Zug von Thomas Heart beginnt. Am heutigen Tag hat er „Gezielter Luftangriff“ bereits zwei Mal (A) und „Quarantäne“ bereits ein Mal (B) verwendet, d. h., auf seinem Charakterbogen liegen 3 Aktionsmarker. Jetzt hat er die Wahl, alle diese Konsequenzen auszulösen oder zu passen. Falls er passt, wird sein Zug für den Rest des Tages übersprungen.

2. Er beschließt, mit seinem Zug fortzufahren. Er fügt eine Karte zur Menschenmenge hinzu (A), fügt eine weitere Karte zur Menschenmenge hinzu (B), dreht eine verdeckte Karte um (C) und zieht eine Raxxon-Karte (D). Die Aktionsmarker werden dadurch nicht abgelegt, sondern bleiben liegen und werden im nächsten Zug von Thomas Heart erneut ausgelöst.

**A**

**GEWALTSAAMES EINSCHREITEN**  
Tausche die Position von 2 beliebigen Karten in der Menschenmenge.  
Außerdem darfst du eine offene Karte in der Menschenmenge umdrehen.



3. Als Aktion legt er einen Aktionsmarker auf das am weitesten links liegende freie Aktionsfeld neben der Aktion „Gewaltsames Einschreiten“ (A) und führt diese Aktion durch, indem er die gesunde Unschuldige-Bevölkerungskarte (B) mit der infizierten Bedrohliche-Karte vertauscht (C).

**THOMAS HEART**  
LEUTENANT / ARMEE

**SPIELAKTIONEN** (1-2 Spieler)  
Wähle die Aktion der Reihe nach ab:  
1. Eine der offenen Aktionen dieser Charakterkarte aus.  
2. Wähle eine verfügbare Aktion von diesem Charakterbogen.  
3. Führe die gewählte Aktion durch.

**UNTERSUCHUNG:**

**EVAKUIERUNG**  
Wähle eine Reihe oder Spalte der Menschenmenge. In der alle Karten offen und gesund sind. Schicke alle diese Karten in die Evakuierungszone.

**GEZIELTER LUFTANGRIFF**  
Wähle eine Karte in der Menschenmenge. Tote die gewählte Karte und bestimme welche benachbarte Karten deiner Wahl.

**AUSGANGSPERRE**  
Wähle eine Reihe oder Spalte der Menschenmenge. Mische alle Karten in der gewählten Reihe oder Spalte verdeckt und lege sie oben auf den Bevölkerungstapel.

**QUARANTÄNE**  
Schicke bis zu 2 offene infizierte Karten aus der Menschenmenge und/oder der ungeschützten Quarantäne in die geschützte Quarantäne.  
Schicke 1 zusätzliche Karte in die geschützte Quarantäne.

**GEWALTSAAMES EINSCHREITEN**  
Tausche die Position von 2 beliebigen Karten in der Menschenmenge.  
Außerdem darfst du eine offene Karte in der Menschenmenge umdrehen.

4. Die Konsequenz der Aktion „Gewaltsames Einschreiten“ löst er nicht aus. Diese Konsequenz wird erst vor Beginn seines nächsten Zuges zusammen mit allen anderen, bereits in diesem Zug abgehandelten Konsequenzen ausgelöst, es sei denn, er passt.



# ABEND

Nachdem alle Spieler gepasst haben oder ausgelöst worden ist, werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt:

**1. Die Menschenmenge:** Alle verbliebenen Karten in der Menschenmenge werden auf ihre offenen Seiten gedreht. -Effekte werden zu diesem Zeitpunkt nicht ausgelöst.)



**2. Die Infektion breitet sich aus:** Alle infizierten Karten in der Menschenmenge und der ungesicherten Quarantäne werden gezählt. Entsprechend oft wird ausgelöst, bis zu einem Maximum von 4 Mal.



Im obigen Beispiel liegen insgesamt 4 infizierte Karten in der Menschenmenge und der ungesicherten Quarantäne. Es würden also 4 Karten aus der Infektionsquelle offen auf den Bevölkerungsablastapel geschickt werden.

**3. Die Bevölkerung:** Alle Karten aus der Menschenmenge und der ungesicherten Quarantäne werden auf den Bevölkerungsablastapel geschickt. Anschließend wird der Bevölkerungsablastapel in den Bevölkerungsstapel gemischt.



**4. Sicherheitslücke:** Alle Karten aus der gesicherten Quarantäne werden in die ungesicherte Quarantäne geschickt.



**5. Charakterbögen freiräumen:** Alle Spieler entfernen sämtliche Aktionsmarker von ihren Charakterbögen.



Im obigen Beispiel hat Thomas Heart 4 Aktionsmarker auf seinem Charakterbogen. Alle diese Marker werden während der Abendphase entfernt.

Nachdem die Abendphase abgehandelt worden ist, bricht der nächste Tag an. Der Spieler zur Linken des letzten aktiven Spielers wird am nächsten Tag der Startspieler.


## ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf 3 Arten enden:

### SIEG

Sobald alle gesunden Karten in der Evakuierungszone sind (20 Karten beim Schwierigkeitsgrad Einsteiger, 30 Karten bei allen anderen), haben die Spieler gewonnen! Man darf die Karten in der Evakuierungszone jederzeit zählen, um zu erfahren, wie viele Karten man noch evakuieren muss, um zu gewinnen.

### VON INFIZIERTEN ÜBERRANNT

Falls  ausgelöst wird und keine Karten mehr in der Infektionsquelle sind, wird die Stadt von Infizierten überrannt, bevor die Bevölkerung entkommen konnte und die Spieler haben sofort verloren.

### MACHTÜBERNAHME DURCH RAXXON

Jedes Mal wenn sich im Verlauf des Spiels die Macht von Raxxon erhöht, wird der Raxxon-Marker auf der Raxxon-Machtleiste um 1 Feld weitergerückt. Falls die Macht von Raxxon auf 8 steigt, übernimmt Raxxon die Kontrolle über die Stadt bevor die Bevölkerung entkommen konnte und die Spieler haben sofort verloren.

## KLARSTELLUNGEN

### EFFEKT-REIHENFOLGE

Immer wenn mehrere Spieleffekte gleichzeitig ausgelöst werden (z. B. wenn mehrere gesunde Karten gleichzeitig getötet werden), entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

### QUARANTÄNE

Sobald Karten in die gesicherte oder ungesicherte Quarantäne geschickt oder von dort weggeschickt werden, darf man sie in beliebiger Reihenfolge schicken; ihre Position innerhalb von ihnen spielt keine Rolle.

### REIHEN/SPALTEN


Eine Reihe oder Spalte beinhaltet alle Karten innerhalb 1 waagerechten oder senkrechten Linie im Raster der Menschenmenge. Sie kann auch nicht benachbarte Karten beinhalten, falls innerhalb der Reihe oder Spalte eine Lücke ist, und sie kann sich auf eine einzelne Karte beziehen, falls diese die einzige Karte in ihrer Reihe oder Spalte ist.

### KARTEN ANSEHEN

Alle Kartenstapel dürfen jederzeit gezählt werden. Der Bevölkerungsstapel, die Infektionsquelle und der Raxxon-Stapel sind verdeckt. Alle anderen Kartenstapel sind offen ausgelegt und dürfen jederzeit durchgesehen werden.

## SOLO-REGELN

Raxxon kann auch solo gespielt werden. Dazu werden folgende Anpassungen vorgenommen:

- // Zu Beginn jedes Tages wählt der Spieler 1 Charakter, den er an diesem Tag spielen wird. Dies kann jeden Tag derselbe oder ein anderer Charakter sein.
- // Der Tag endet erst, nachdem der Spieler zwei Mal gepasst hat. Nach dem ersten Passen werden alle Aktionsmarker von seinem Charakterbogen entfernt.
- // KD James darf bei der Aktion „Finanzspritze von Raxxon“ die -Fähigkeit verwenden, ohne eine Raxxon-Karte zu ziehen.



## ASMODEE NORDAMERIKA

**Autor:** J. Arthur Ellis

**Produzent:** Colby Dauch

**Manager Grafikdesign:** David Richards

**Grafikdesigner:** Kendall Wilkerson

**Künstlerische Leitung:** David Richards, Isaac Vega

**Illustratorin:** Fernanda Suarez

**Testspielleitung:** Gordon Helle

**Testspieler:** Damian Baeslack, Frank Balog, Kamila Bartnik, Will Bentley, Jeffrey "Game Breaker" Berman, Julius Besser, Katie Wharton Boes, Robert Boes, Hanna Brady, Domenico Bruce, Christina Brunelle, Jim Casale, Brodi Chase, Jordan Chase, Joshua Chase, Nathan Chase, Robert Childers, Adam Cirone, John F. Clikeman, Nick Conley, Colleen Cook, Mike Cook, Aidan Cox, Cameron Crawford, Jaron Drake, Michael Drake, Joe C. Ellis, Andy Englund, Derek Fox, Tina Fox, Peter Frantz, Nathan Fritz, Zachary Fry, Carl Gannon, Will Grier, Larry Hachtel, Peter Halferty, Caden Hall, Hannah Helle, Paul Helle, Nafmi Sanichar van Herwijnen, Jonathan Hobson, Michael Hoffmann, Zak Honess, Aaron Hudkins, Darrel Hutchins, Larry Lemley Jr., Jake Jurbank, Matt Kaminsky, Shannon Kelley, Caleb Kester, David Kiker, Daniel Kimberlin, Benjamin Klas, Matias Korman, Mitsuyo Kurosawa, Joseph Soonsin Lee, Alexandre Limoges, Emerson Matsuuchi, David John Meyer, Gabriel Meyer, Keith Miller, Mike Miller, Bob Misenheimer, Jill Mohler, Aaron Morhart, Alicia Morhart, Ellio Mourinho, Anne Muenks, Nathan Muenks, Aaron Nord, Seth E Oakman, Caty Petersilge, Chris Plumlee, Brock Kevin Poulsen, Justin Price, Łukasz Przybylak, Joseph Reissmann, Terry Ross, Marcin Ruta, KL Sanchez, Jake Schwartzfigure, Valerie Schwartzfigure, Deeann Sevits, Dick Sevits, Kaitlyn Sevits, Pat Sevits, Raymond "Playtest Machine" Sevits, Ryan Shirley, Ryan Standlee, Nathan Stephens, Simon 'Nightwing' Stephens, Will Stevens, Michael Street, Ian Swain, Sam Swain, Donovan Thakur, Stephen Christopher Thomas, Alice Tran, Brian Truran, Andrew Turpin, Alexander Wachter, Jay Walker, Joshua Warren, Teage Watson, Nathan Wells, Benjamin Witham, Jeffrey Wolfe, Laura Wolfe, Ron Wood, Michael Woode, Maxwell Wynter

## ASMODEE DEUTSCHLAND

**Redaktion:** Patrice Mundinar

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Thomas Kramer

**Unter Mitarbeit von:** Niklas Bungardt, Janine Fehmer, Felix Knoepke,

Tim Leuftink, Franziska Schuster

**Redaktionelle Leitung:** Marco Reinartz



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)

© 2017 Plaid Hat Games. Raxxon, Dead of Winter, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

## EFFEKTSYMBOLS



Sobald eine Bevölkerungskarte mit diesem Symbol (offen oder verdeckt) getötet wird, wird der dahinter angegebene Effekt ausgelöst.



Sobald eine Bevölkerungskarte mit diesem Symbol in der Menschenmenge auf die offene Seite gedreht wird, wird überprüft, ob die Gesamtzahl der offenen Karten dieser Bevölkerungsgruppe („feindlich“, „chaotisch“ usw.) der Zahl vor einem Effekt dieser Karte entspricht. Bei exakter Übereinstimmung wird der Effekt abgehandelt.



Eine Karte vom Bevölkerungsstapel wird verdeckt zur Menschenmenge hinzugefügt, sodass sie zu möglichst vielen Karten benachbart ist. Das Raster darf maximal 6x6 Karten umfassen. Falls der Bevölkerungsstapel leer ist, wird der Bevölkerungs-Ablagestapel neu gemischt.



Eine verdeckte Karte in der Menschenmenge wird umgedreht.



Die oberste Karte der Infektionsquelle wird dem Bevölkerungs-Ablagestapel hinzugefügt.



Es wird eine Raxxon-Karte gezogen.



Es wird eine Raxxon-Karte gezogen, aber NUR FALLS man sich entschieden hat den Effekt hinter diesem Symbol abzuhandeln. Die Karte wird nach Abschluss des Effekts gezogen.



Die Macht von Raxxon wird erhöht.



Eine FEINDLICH-Karte wird aus der Evakuierungszone in den Bevölkerungs-Ablagestapel geschickt.



Es geht sofort weiter mit der Abendphase.

Mehr zum Thema Symbole und Effekte auf S. 7.

## ABEND (ZUSAMMENFASSUNG)

### 1. DIE MENSCHENMENGE

Alle verdeckten Karten in der Menschenmenge werden umgedreht. Dadurch werden keine -Effekte ausgelöst.

### 2. DIE INFEKTION BREITET SICH AUS

Die infizierten Karten in der Menschenmenge und der ungesicherten Quarantäne werden gezählt. Entsprechend oft wird ausgelöst, bis zu einem Maximum von 4 Mal.

### 3. DIE BEVÖLKERUNG

Die Menschenmenge, die ungesicherte Quarantäne und der Bevölkerungs-Ablagestapel werden in den Bevölkerungsstapel gemischt.

### 4. SICHERHEITSLÜCKE

Alle Karten aus der gesicherten Quarantäne werden in die ungesicherte Quarantäne geschickt.

### 5. CHARAKTERBÖGEN FREIRÄUMEN

Alle Aktionsmarker werden von den Charakterbögen entfernt.

Mehr zur Abendphase auf S. 9.

