

MARVEL ZOMBIES

HEROES' RESISTANCE



MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES



CM
ON



EIN

ZOMBICIDE

SPIEL

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| SPIELMATERIAL | 2 |
| EINLEITUNG | 4 |
| HELDENMODUS/ZOMBIEMODUS | 4 |
| SPIELVORBEREITUNG | 5 |
| SPIELÜBERSICHT | 6 |
| GEWINNEN UND VERLIEREN | 6 |
| SPIELRUNDEN | 6 |
| • Spielerphase | 6 |
| • Gegnerphase | 6 |
| • Endphase | 6 |
| DIE GRUNDLAGEN | 7 |
| WICHTIGE DEFINITIONEN | 7 |
| SICHTLINIE | 8 |
| BEWEGUNG | 9 |
| CHARAKTERBOGEN IM DETAIL | 9 |
| ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN | 10 |
| GEGNER | 11 |
| SCHLURFER | 11 |
| FETTBROCKEN | 11 |
| LÄUFER | 11 |
| ZOMBIEHELD | 11 |
| SPIELERPHASE | 12 |
| BEWEGEN | 12 |
| TÜR ÖFFNEN | 12 |
| MERKMAL ERHALTEN | 12 |
| ANGREIFEN | 13 |
| EINEN NEBENCHARAKTER RETTEN | 13 |
| AUFPOWERN | 13 |
| MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN | 13 |
| DEN ZUG BEENDEN | 13 |

| | |
|--|----|
| GEGNERPHASE | 14 |
| 1. GEGNER AKTIVIEREN | 14 |
| • Angriff | 14 |
| • Ein Nebencharakter wird besiegt ... | 14 |
| • Bewegung | 14 |
| • Läufer und Zombiehelden | 15 |
| 2. GEGNER SPAWNNEN | 15 |
| • Reguläres Spawnen | 16 |
| • Ansturm! | 16 |
| • Extra-Aktivierung! | 16 |
| • Nebencharakter in Gefahr! | 16 |
| • Zombieheld! | 16 |
| • Die Gegner gehen zur Neige | 16 |
| • In Gebäuden spawnen | 17 |
| KAMPF | 18 |
| ZIELPRIORITÄTEN | 18 |
| GEGNER BESIEGEN | 19 |
| POWER  | 19 |
| NEBENCHARAKTERE | 20 |
| NEBENCHARAKTERE IN GEFAHR | 20 |
| • Nebencharakter verschlungen | 20 |
| NEBENCHARAKTERE AKTIVIEREN | 20 |
| INTERAKTIVE OBJEKTE | 20 |
| AVENGERS-ZEICHEN | 20 |
| MISSIONEN  | 21 |
| INDEX | 31 |
| CREDITS | 31 |
| ÜBERSICHT EINER RUNDE | 32 |

SPIELMATERIAL

66 FIGUREN

6 SUPERHELDEN



Spider-Man



Hulk



Vision



Black Panther



Wasp



Winter Soldier

4 ZOMBIEHELDEN



Captain America



Doctor Strange



Scarlet Witch



Iron Man

50 ZOMBIE-AUFSTELLER



10 Zombie-Fettbrocken



30 Zombie-Schlurfer



10 Zombie-Läufer

6 NEBENCHARAKTER-AUFSTELLER



Happy Hogan



Pepper Potts



J. Jonah Jameson



Okoye



Wong



Sharon Carter

77 KARTEN



6 SUPERHELD-CHARAKTERBOGEN



30 SPAWNKARTEN



30 HELDENMERKMAL-KARTEN



4 ZOMBIEHELDENKARTEN



6 NEBENCHARAKTERKARTEN



1 AVENGERS-ZEICHEN-ÜBERSICHTSKARTE



4 FARBIGE MINIATURENBASEN



8 MARKIERUNGSClips

27 PLÄTTCHEN

- Avengers-Zeichen-Plättchen (unbeschädigt/beschädigt) x1
- Tür (offen/geschlossen) x10
- Tür (Blau – offen/geschlossen) x1
- Tür (Grün – offen/geschlossen) x1
- Ziel Rot/Rot x2
- Ziel Blau/Rot x1
- Ziel Grün/Rot x1
- Start-Spawnplättchen x1
- Spawnplättchen Rot/Rot x2
- Spawnplättchen Blau/Rot x1
- Spawnplättchen Grün/Rot x1
- Ausgang x1
- Aktivierungsplättchen x4



4 ERFAHRUNGSPUNKTE-ZÄHLSCHEIBEN



6 WÜRFEL

EINLEITUNG

Als die Zombieinvasion auch die mächtigsten Helden der Welt in Untote verwandelte, haben das die meisten von uns für das Ende gehalten. Denn was sollen normale Menschen gegen die Heißhungerattacken der Zombiehelden tun? Zum Glück weilen einige Helden noch unter uns. Die wenigen übrigen Avengers werden sich im Kampf zwischen den Lebenden und Untoten nicht einfach geschlagen geben. An ihren alten Verbündeten müssen die Zombiehelden erst einmal vorbei, bevor sie die letzten Menschen dieser Erde verschlingen können. Versammelt euer Team aus Superhelden und bündelt eure Kräfte. Ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit ... Solange die Helden Widerstand leisten, wird diese Welt nicht zur Welt der Marvel Zombies!

Marvel Zombies: Heroes' Resistance – Ein Zombicide-Spiel ist ein kooperatives Spiel, in dem 1 bis 4 überlebende Superhelden gegen vom Spiel gesteuerte Zombiehelden und Zombiehorden antreten. Euer Ziel ist es, die Missionsziele zu erfüllen, eure Gegner zu besiegen und Nebencharaktere zu retten! Wenn ihr Zombies besiegt, erhaltet ihr Erfahrungspunkte und werdet dadurch stärker. Aber je stärker ihr werdet, desto mehr Zombies haben euch zum Fressen gern und wollen euch verschlingen! Nur wenn ihr zusammenarbeitet und eure Kräfte bis an ihre Grenzen bringt, können die Superhelden diese Zombieapokalypse noch aufhalten!

! ACHTUNG, ZOMBICIDE-VETERANEN!

Wir empfehlen euch, ALLE Regeln genau durchzulesen, da sich die Regeln von diesem Spiel und dem klassischen **Zombicide** mal stark, mal weniger stark unterscheiden.

AUFBAU DER AUFSTELLER UND ZÄHLSCHEIBEN

Baut die Zählscheiben und Aufsteller vor eurer ersten Partie wie folgt zusammen:



4 Zählscheiben



56 Aufsteller



HELDENMODUS




ZOMBIEMODUS

Die Regeln, die in dieser Box enthalten sind, gelten für den **Heldenmodus**, in welchem ihr mächtige Helden steuert, die zombifizierte Superhelden und Zombiehorden stoppen wollen. **Marvel Zombies** kann aber auch im **Zombiemodus** gespielt werden, in dem die Rollen vertauscht sind. Für den Zombiemodus wird das Grundspiel **Marvel Zombies** benötigt.



SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt eine **Mission**.
2. Legt die **Kartenteile** wie in der Missionsbeschreibung angegeben aus.
3. Legt die **Spawnplättchen**, alle weiteren **Plättchen** und **Figuren** wie in der Missionsbeschreibung angegeben aus.
4. Legt 1 zufällige **Nebencharakterkarte** verdeckt in jede Zone mit einem -Symbol.

5. Nehmt die folgenden Karten, die ihr an ihren einzigartigen Rückseiten erkennen könnt. Mischt jede einzelne Kartenart zu einem eigenen Stapel und legt sie verdeckt neben den Spielplan:

A. Spawnstapel: Durch diese Karten erscheinen die Zombiehorden und Zombiehelden, gegen die ihr im Spiel antretet.

B. Zombieheldenstapel: Jedes Mal wenn eine Zombieheldenkarte vom Spawnstapel gezogen wird, wird ein zufälliger Zombieheld gespawnt. Jeder Zombieheld ist eine einzigartige Herausforderung!

C. Heldenmerkmal-Stapel: Ein Stapel mit Fähigkeiten, die die Superhelden einsetzen können, um neue Kräfte zu entfesseln.

D. Nebencharakterstapel: Einige bekannte Charaktere können zu Spielbeginn auf dem Spielplan stehen oder während der Partie durch spezielle Ereignisse erscheinen. Ihr müsst sie retten.

E. Avengers-Zeichen-Übersichtskarte: Diese Karte dient als Erinnerungstütze für dieses interaktive Objekt.



6. Nehmt die Figuren der **4 Superhelden**, mit denen ihr spielen wollt und verteilt sie und die passenden Charakterbogen nach Belieben unter euch. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.
7. Nehmt für jeden Superhelden jeweils 1 **Erfahrungspunkte-Zählscheibe**, 2 **Markierungsclips** und eine **Miniaturenbasis** der gewählten Farbe. Klemmt auf den gewählten Charakterbogen jeweils einen Markierungsclip auf das Feld der **Gesundheitsanzeige**, das ganz rechts liegt und einen weiteren auf Feld „0“ der **Poweranzeige**. Stellt die Figuren der Superhelden in die farbigen Miniaturenbasen. Stellt dann die Erfahrungspunkte-Zählscheiben auf „0“.
8. Stellt die Figuren der gewählten Superhelden in die Superhelden-Startzone(n), wie in der Missionsbeschreibung angegeben.
9. Nehmt euch jeweils 1 **Aktivierungsplättchen** und legt es mit der grünen (aktiven) Seite nach oben neben euren Charakterbogen.

SPIELÜBERSICHT

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr gewinnt die Mission in dem Moment, in dem ihr alle eure Ziele erfüllt habt. Ihr verliert die Mission am Ende einer Spielrunde, in der ein Superheld besiegt wurde oder wenn eine missionspezifische Niederlagebedingung ausgelöst wird. Da dies ein kooperatives Spiel ist, gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam!

SPIELRUNDEN

Marvel Zombies: Heroes' Resistance wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die folgendermaßen ablaufen:

SPIELERPHASE

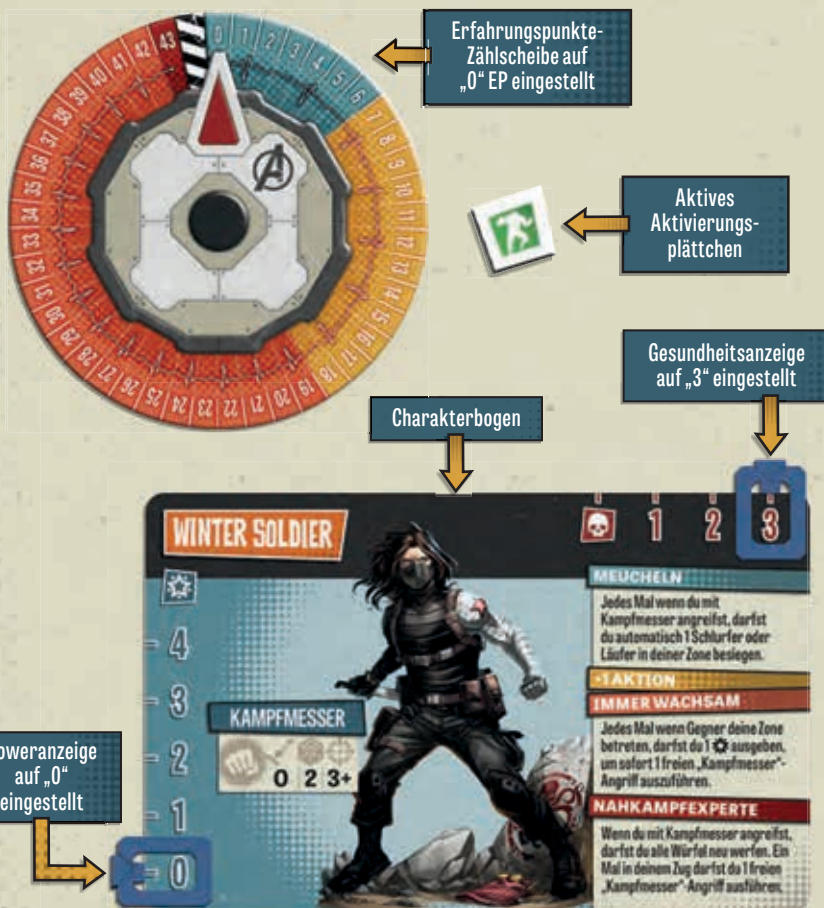
In dieser Phase führen die Superhelden ihre Aktionen aus und können so z. B. Angriffe ausführen, sich über den Spielplan bewegen und Nebencharaktere retten. Sobald alle Superhelden aktiviert wurden, endet die Spielerphase.

GEGNERPHASE

In dieser Phase versuchen die Gegner, die sich auf dem Spielfeld befinden, die Superhelden zu besiegen. Außerdem werden neue Gegner gespawnt.

ENDPHASE

In dieser Phase werden Effekte ausgeführt, die von manchen Missionen oder von Fertigkeiten vorgegeben werden. Das Wichtigste: Falls ein Superheld besiegt wurde, verliert ihr die Mission augenblicklich, sobald die Endphase beginnt! Nachdem die Endphase abgeschlossen ist, beginnt eine neue Spielrunde.



DIE GRUNDLAGEN

Bevor wir ins Detail gehen, sind hier ein paar Grundlagen, die euch helfen werden, das Spiel zu verstehen:

WICHTIGE DEFINITIONEN

Gegner: Dieser Begriff bezieht sich auf die Zombiehelden und Zombiehorden. Zu den Zombiehorden gehören alle Schlurfer, Fettbrocken und Läufer. Nebencharaktere sind keine Gegner!

Zombiehelden: Ein Zombieheld, der vom Spiel gespawnt und gesteuert wird, um die Superhelden zu bekämpfen.

Superhelden: Die lebenden Superhelden, die von euch gesteuert werden.

Zone: Ein Raum im Inneren eines Gebäudes entspricht genau einer Zone (eine Gebäudezone). Auf einer Straße wird eine Zone durch Zebrastreifen (oder Zebrastreifen und den Rand des Spielplans) und die Wände der Gebäude abgegrenzt (eine Straßenzone).



SCARLET WITCH

SICHTLINIE

Sichtlinien legen fest, ob sich zwei Figuren auf dem Spielplan sehen können (Superhelden, Gegner, Nebencharaktere etc.).

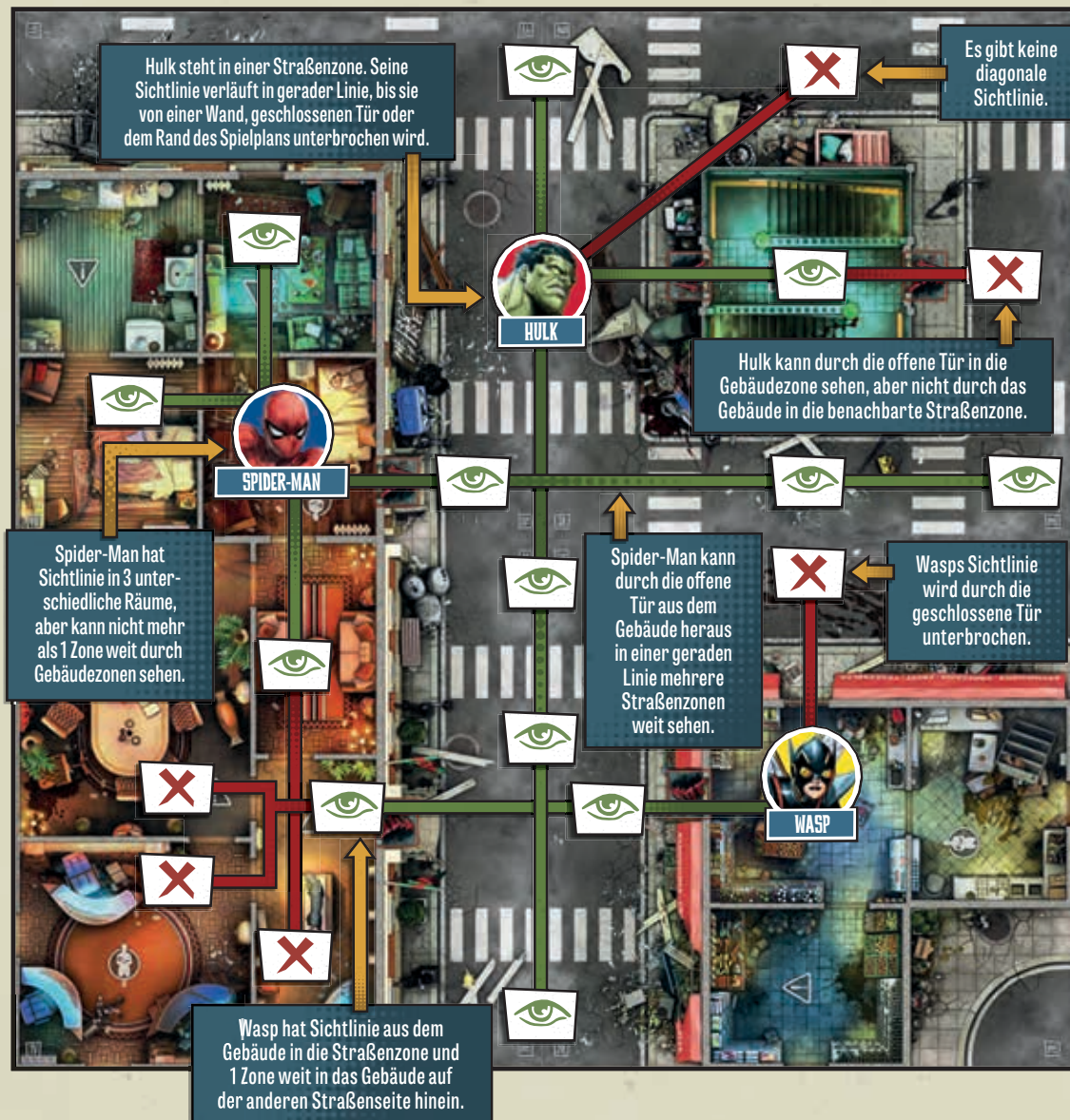
In Straßenzonen verläuft die Sichtlinie in geraden Linien, die parallel zum Rand des Spielplans verlaufen. Die Sichtlinie kann nicht diagonal verlaufen. Figuren haben Sichtlinie durch unbegrenzt viele Zonen weit, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.

In Gebäudezonen verläuft die Sichtlinie durch alle Räume, die einen Durchgang zu dem Raum haben, in dem sich die Figur aktuell befindet. Befindet sich in einer Wand ein Durchgang, unterbricht diese Wand nicht die Sichtlinie zwischen beiden Zonen. **Allerdings ist die Sichtlinie innerhalb von Gebäuden auf 1 Zone begrenzt.**

Die Sichtlinie von einer Gebäudezone hinaus auf Straßenzonen verläuft durch alle Straßenzonen in einer geraden Linie. Die Sichtlinie von einer Straßenzone in ein Gebäude hinein, verläuft nur 1 Zone weit ins Innere des Gebäudes hinein.

Geschlossene Türen unterbrechen die Sichtlinien.

Gegner, Nebencharaktere und **Superhelden** unterbrechen die Sichtlinie nicht.



Wichtig: Alle Fertigkeiten, Merkmale und Fähigkeiten der Superhelden benötigen Sichtlinie, außer es ist etwas anderes angegeben.





BEWEGUNG

Figuren wie Superhelden, Gegner und Nebencharaktere können sich aus ihrer Zone in eine benachbarte Zone bewegen. Eine benachbarte Zone teilt sich mindestens eine Kante mit der aktuellen Zone. Ecken zählen nicht! Dementsprechend können sich Figuren nicht diagonal bewegen.

In Straßenzonen unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch eine offene Tür (oder einen Durchgang) bewegen, um von einer Gebäudezone in eine Straßenszone zu gelangen und umgekehrt.

In Gebäudezonen dürfen sich Figuren von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind (wie eine offene Tür). Die Position der Figur innerhalb der Zone und die Anordnung der Wände sind hierbei ohne Bedeutung, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind.

Die Bewegung von Superhelden wird durch Gegner in ihrer Zone eingeschränkt (siehe S. 12).

CHARAKTERBOGEN IM DETAIL

Jeder Superheld hat einen einzigartigen Charakterbogen, der die folgenden Informationen enthält:

GESUNDHEIT: Jedes Mal wenn ein Superheld verwundet wird, wird diese Anzeige um 1 verringert. Sollte sie je das Feld erreichen, ist dieser Superheld besiegt.



BLACK PANTHER

4
3
2
1
0

VIBRANIUM-KRALLEN

0 2 3+

KRALLENHIEB
Bevor du mit Vibranium-Krallen angreiffst, darfst du 1 ausgeben, um alle Gegner in der Zielzone -1 Zähigkeit erleiden zu lassen (min. 1). Du darfst alle Würfel neu werfen.

+1 AKTION

SPRUNGANGRIF
Ein Mal in deinem Zug darfst du 1 ausgeben, um dich bis zu 2 Zonen in eine Zone zu bewegen, die Gegner enthält. Ignoriere dabei Gegner auf dem Weg. Führe dann 1 freien „Vibranium-Krallen“-Angriff aus.

KINETISCHER RÜCKSTOSS
Jedes Mal wenn du Wunden erleiden würdest, darfst du 1 ausgeben. Wirf 1 Würfel pro Wunde. Bei einer 3+ verhinderst du diese Wunde und besiegst 1 Schlurfer, Läufer oder Fettbrocken in deiner Zone.

FERTIGKEITEN: Jeder Superheld hat eigene einzigartige Fertigkeiten. Diese können durch Erfahrung freigeschaltet werden (siehe nächste Seite).

POWERANZEIGE: Superhelden können mit ihrer unermesslichen Power erstaunliche Heldentaten entfesseln. Die Power jedes Superhelden wird am Anfang jeder Runde erhöht und kann durch „Aufpowern“-Aktionen weiter erhöht werden (siehe S. 13). Superhelden können (Power) ausgeben, um Spezialeffekte zu aktivieren oder um bei Angriffen Bonuswürfel hinzuzufügen (siehe S. 19).

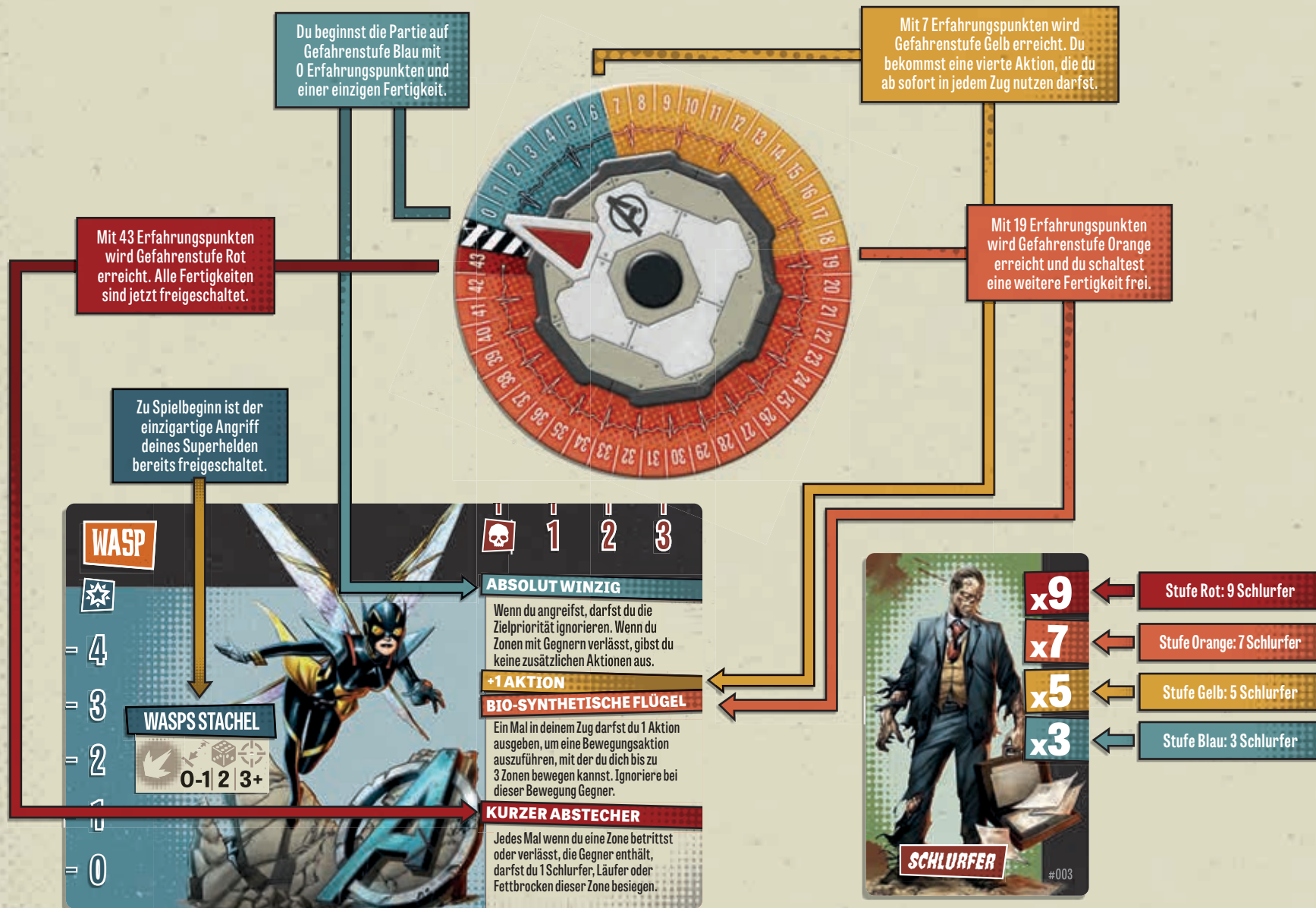
ANGRIFFE: Jeder Superheld hat einen eigenen, einzigartigen Angriff (siehe S. 18).

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN

Jedes Mal wenn ein Superheld einen Gegner besiegt, erhält der Superheld 1 Erfahrungspunkt (EP). Für einen besiegten gegnerischen Zombiehelden erhält der Superheld stattdessen EP in Höhe des Zähigkeitswerts des besiegten Helden (siehe *Zombieheld* auf S. 11). Wenn ein Superheld EP erhält, erhöhe die Erfahrungspunkte auf seiner Zählerleiste um den entsprechenden Wert. In manchen Missionen gibt es noch andere Möglichkeiten, um EP zu erhalten.

Es gibt 4 Gefahrenstufen auf der Zählerleiste: Blau, Gelb, Orange und Rot. Auf jeder neuen Gefahrenstufe, schaltet dein Superheld eine neue Fertigkeit frei.

Erfahrung zu erhalten, bringt jedoch auch Nachteile mit sich! **Wenn ihr eine Spawnkarte zieht, lest ihr den Effekt, der mit der Gefahrenstufe des Superhelden übereinstimmt, dessen Gefahrenstufe die höchste ist** (siehe *Gegner spawnen* auf S. 15). Je gefährlicher eure Superhelden sind, desto größer wird die Zombiehorde, die euch verschlingen möchte!



GEGNER

In *Marvel Zombies: Heroes' Resistance* gibt es 4 Gegnerarten. Die meisten Gegner haben nur 1 Aktion, die sie ausführen, wenn sie aktiviert werden. Ausgenommen sind Läufer und Zombiehelden, welche 2 Aktionen pro Aktivierung haben. Ein Gegner ist besiegt, sobald in einer einzelnen Angriffsaktion gegen ihn Treffer in Höhe seines Zähigkeitswerts zugeteilt werden. **Der Superheld, der den Gegner besiegt hat, erhält 1 EP. Bei einem besiegten Zombiehelden erhält er stattdessen EP in Höhe des Zähigkeitswerts des besiegten Helden.**



DOCTOR STRANGE

SCHLURFER

Langsam und schwach. Aber wenn du sie unterschätzt, überrennt dich eine Horde von ihnen.

- **Aktionen:** 1
- **Zähigkeit:** 1
- **EP-Belohnung:** 1

ZOMBIEHELD

Jeder Zombieheld hat einzigartige sowie mächtige Fähigkeiten und sein unstillbarer Hunger treibt ihn dazu an, die Superhelden und Nebencharaktere zu verschlingen.

FETTBROCKEN

Stark und zäh. Diese Oschis sind nur schwer zu besiegen.


- **Aktionen:** 1
- **Zähigkeit:** 2
- **EP-Belohnung:** 1

LÄUFER

Flink und tödlich! Läufer sind eine große Bedrohung, daher solltet ihr euch schleunigst um sie kümmern.

- **Aktionen:** 2
- **Zähigkeit:** 1
- **EP-Belohnung:** 1



- **Aktionen:** 2
- **Zähigkeit:**  Jeder Zombieheld hat einen eigenen Zähigkeitswert, der auf seiner Zombieheldenkarte angegeben ist.



- **EP-Belohnung:** Entspricht dem Zähigkeitswert des Zombiehelden.
- Jeder Zombieheld hat außerdem eine einzigartige Fähigkeit, die auf seiner Zombieheldenkarte angegeben ist. Diese Fähigkeit gilt, solange der Zombieheld auf dem Spielplan ist.

SPIELERPHASE

Jede Spielerphase besteht aus den folgenden Schritten:

- 1. Power erhalten:** Erhöht die Poweranzeige von allen Superhelden um 1.
- 2. Aktivierungsplättchen umdrehen:** Dreht jedes Aktivierungsplättchen auf die grüne (aktive) Seite.
- 3. Superhelden aktivieren:** Aktiviert nacheinander jeden Superhelden. Ihr entscheidet in jeder Runde, in welcher Reihenfolge ihr die Superhelden aktivieren wollt. In seinem Zug kann ein Superheld **auf der Gefahrenstufe Blau bis zu 3 Aktionen** ausführen (ohne Berücksichtigung freier Aktionen durch die Fertigkeit auf der Gefahrenstufe Blau des Superhelden). Die möglichen Aktionen sind:

BEWEGEN

Der Superheld bewegt sich von seiner Zone in eine benachbarte, jedoch nicht diagonal, durch Wände oder durch geschlossene Türen.

- Sind Gegner in der Zone, die der Superheld verlassen möchte, muss er für jeden Gegner dort 1 zusätzliche Aktion ausgeben.

Beispiel: Vision befindet sich in einer Zone mit 2 Schlurfen. Um diese Zone zu verlassen, muss er 3 Aktionen ausgeben: 1 Bewegungsaktion + 2 zusätzliche Aktionen (1 pro Schlurfer). Wären 3 Gegner in der Zone gewesen, hätte Vision 4 Aktionen (1+3) benötigt, um sich zu bewegen.

- Betritt der Superheld eine Zone mit Gegnern, endet diese Bewegungsaktion (dies ist wichtig für Fertigkeiten und Effekte, durch die sich die Superhelden mit einer Bewegungsaktion durch mehrere Zonen bewegen können).

TÜR ÖFFNEN

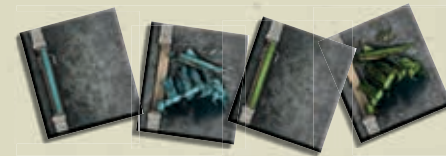
Der Superheld bricht in seiner Zone eine Tür auf. Lege ein Türplättchen mit seiner offenen Seite nach oben an die Stelle, an der die geschlossene Tür war (oder falls dort bereits ein geschlossenes Türplättchen liegt, drehe dieses auf die offene Seite).



Geschlossene und offene Türplättchen

HINWEIS: Offene Türen können nicht wieder geschlossen werden.

- In einigen Missionen gibt es farbige Türen. Normalerweise können sie nicht geöffnet werden, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind, wie zum Beispiel das farbige passende Ziel zu finden. In den jeweiligen Missionsbeschreibungen wird das genauer erläutert.



Blau und grüne Türplättchen

WICHTIG: Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, werden alle Gegner und Nebencharaktere aufgedeckt, die darin warten (siehe In Gebäuden spawnen auf S. 17).

MERKMAL ERHALTEN

Ziehe eine Karte vom Stapel der Heldenmerkmal-Karten und lege sie neben den Charakterbogen deines Superhelden. **Ein Superheld kann pro Zug nur eine einzige „Merkmal erhalten“-Aktion ausführen**, jedoch kann er durch andere Effekte weitere Heldenmerkmal-Karten erhalten.

- **Ein Superheld darf bis zu 2 Heldenmerkmale besitzen.** Falls er bereits 2 Merkmale besitzt, wenn du ein neues ziehst, musst du das neu gezogene ablegen oder es ersetzt eines deiner beiden bisherigen Merkmale.
- Heldenmerkmale verleihen mächtige Effekte, **aber sie können nur ein Mal genutzt werden. Danach werden sie abgelegt.** Lies jede Merkmalkarte gründlich durch, bevor du ihren Effekt nutzt, da jedes Heldenmerkmal spezifische Anweisungen hat. Wenn die Voraussetzungen stimmen, kannst du zwei Merkmale gleichzeitig nutzen.
- Falls der Merkmal-Kartenstapel leer ist, mischt alle abgelegten Karten zu einem neuen Stapel.





ANGREIFEN


Der Superheld greift einen Gegner in geeigneter Reichweite und Sichtlinie an (siehe *Kampf* auf S. 18).





EINEN NEBENCHARAKTER RETTEN

Falls der Superheld in derselben Zone wie ein Nebencharakter ist und in der Zone **keine Gegner** sind, kann der Superheld den Nebencharakter retten. Dadurch wird der Nebencharakter vom Spielplan entfernt. Der Superheld erhält die dazugehörige Nebencharakterkarte und legt sie neben seinen Charakterbogen.

- Ein Superheld darf zu jeder Zeit nur 1 Nebencharakterkarte besitzen. Sollte dieser Superheld einen weiteren Nebencharakter retten, muss er die alte Karte durch die neue ersetzen oder die neue ablegen.
- Wenn ein Superheld einen Nebencharakter rettet, füllt er seine Poweranzeige **sofort bis auf den Maximalwert** (unabhängig davon, ob er die Karte behält oder nicht).
- Das Retten eines Nebencharakters verleiht normalerweise keine Erfahrungspunkte, außer die Missionsbeschreibung gibt etwas anderes an.
- Im Gegensatz zu Heldenmerkmalen, wird eine Nebencharakterkarte normalerweise nicht nach der Nutzung abgelegt. Stattdessen verleiht sie dem Superhelden eine dauerhafte Fähigkeit.
- Jedes Mal wenn ein Superheld Wunden erleidet, darf er **seine Nebencharakterkarte ablegen, um 1 Wunde zu verhindern. Dies sollte nicht zu leichtfertig getan werden, da es die „Nebencharakter verschlungen“-Effekte auslöst** (siehe S. 20)!

AUFPOWERN

Jeder Superheld erhält automatisch 1  (Power) am Anfang jeder Runde. Ein Superheld kann aber auch in seinem Zug aufpowern, um seine Poweranzeige um 2 zu erhöhen. Das ist mehrmals pro Zug möglich.

- Ein Superheld kann höchstens 4  haben. Jegliche überschüssige  wird ignoriert.
- Für viele Fertigkeiten und Merkmale muss  ausgegeben werden, um deren jeweiligen Effekt nutzen zu können.
- Wenn ein Superheld einen Angriff ausführt, kann er  ausgeben, um Bonuswürfel zu werfen (siehe *Power* auf S. 19).

MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN

Der Superheld nimmt in seiner Zone ein Zielplättchen auf oder aktiviert es. Die daraus resultierenden Effekte werden in der jeweiligen Missionsbeschreibung erläutert.



Zielplättchen

DEN ZUG BEENDEN

Der Superheld muss nicht alle seine Aktionen ausführen und kann daher seine restlichen Aktionen verfallen lassen und den eigenen Zug vorzeitig beenden.

Sobald ein Superheld alle seine Aktionen vollständig ausgeführt hat (oder seine restlichen Aktionen verfallen lässt), endet sein Zug. **Drehe sein Aktivierungsplättchen auf die rote (inaktive) Seite, um das anzuzeigen.**



Aktivierungsplättchen

GEGNERPHASE

Nachdem alle Superhelden aktiviert wurden, endet die Spielerphase und die Gegnerphase beginnt. Niemand übernimmt die Rolle der Gegner, denn sie handeln selbstständig und führen die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Gegner aktivieren: Jeder Gegner auf dem Spielplan wird aktiviert und gibt seine Aktion(en) aus. Entweder greift er einen Superhelden bzw. Nebencharakter in seiner Zone an oder, falls keiner in seiner Zone ist, er bewegt sich auf den nächstgelegenen Superhelden bzw. Nebencharakter zu.

Nachdem jeder Gegner aktiviert wurde, wird jeder **Nebencharakter** auf dem Spielplan ebenfalls aktiviert (siehe *Nebencharaktere aktivieren* auf S. 20).

2. Gegner spawnen: Nachdem alle Gegner und Nebencharaktere aktiviert worden sind, spawnen neue Gegner in den Zonen mit aktiven Spawnplättchen auf dem Spielplan.

1. GEGNER AKTIVIEREN

ANGRIFF

Jeder Gegner, der sich in derselben Zone wie ein Superheld oder Nebencharakter befindet, gibt eine Aktion aus, um einen Angriff auszuführen. Ein gegnerischer Angriff ist immer erfolgreich (ohne irgendwelche Würfelwürfe) und verursacht 1 Wunde.

Sind mehrere Superhelden in derselben Zone, könnt ihr die Wunden beliebig unter den anwesenden Superhelden zuteilen. Ihr könnt sogar einem einzigen Superhelden alle Wunden zuteilen. Nebencharakteren in derselben Zone könnt ihr nur eine einzelne Wunde zuteilen, da sie nach 1 zugeordneten Wunde besiegt werden.

Wenn ein Superheld verwundet wird, wird der Markierungsclip auf der Gesundheitsanzeige für jede Wunde 1 Feld nach links verschoben. Sobald der Markierungsclip das Totenkopf-Feld der Gesundheitsanzeige erreicht, wird dieser Superheld besiegt. Falls dies passiert, verliert ihr die Mission in der nächsten Endphase!



EIN NEBENCHARAKTER WIRD BESIEGT

Nebencharaktere werden besiegt, sobald ihnen 1 Wunde zuteilt wird. Dies hat schwere Konsequenzen für die Superhelden, da dadurch die „**Nebencharakter verschlungen**“-Effekte ausgelöst werden (siehe S. 20).

Jedes Mal wenn ein Superheld Wunden erleidet, darf er **seine Nebencharakterkarte ablegen, um 1 Wunde zu verhindern**. Dies sollte nicht zu leichtfertig getan werden, da es ebenfalls die „**Nebencharakter verschlungen**“-Effekte auslöst (siehe S. 20).

Gegner kämpfen gemeinsam. Alle Gegner, die in einer Zone mit Superhelden oder Nebencharakteren aktiviert werden, stürzen sich auf diese, auch wenn sie den Superhelden und Nebencharakteren mehr Wunden zufügen können, als diese insgesamt aushalten.

Beispiel 1: Ein Schlurfer steht mit 2 Superhelden in einer Zone. Er verursacht 1 Wunde während seiner Aktivierung. Ihr entscheidet, welcher der Superhelden die Wunde erhält.

Beispiel 2: Eine Gruppe von 5 Schlurfern steht mit 2 Superhelden und 1 Nebencharakter in einer Zone. Da beide Superhelden 3 Gesundheit haben, entscheidet ihr euch dafür, an jeden Superhelden 2 Wunden und 1 an den Nebencharakter zuzuteilen (der Nebencharakter wird dadurch besiegt und die „Nebencharakter verschlungen“-Effekte werden ausgelöst).

BEWEGUNG

Die Gegner, die nicht angegriffen haben (da sich keine Superhelden und/oder Nebencharaktere in ihrer Zone befanden), geben ihre Aktion aus, um sich 1 Zone auf die Superhelden oder Nebencharaktere zuzubewegen:

- Gegner bewegen sich immer auf die nächstgelegene Zone mit Superhelden oder Nebencharakteren in ihrer Sichtlinie zu.
- Falls der Gegner keine Sichtlinie zu einem Superhelden oder Nebencharakter hat, bewegt er sich auf die Zone mit Superhelden oder Nebencharakteren zu, zu der er den kürzesten freien Weg hat. Sollte es keine freien Wege zu den Superhelden oder Nebencharakteren geben, bewegt sich der Gegner nicht.
- Gibt es mehrere nächstgelegene Zonen mit Superhelden oder Nebencharakteren oder mehrere Wege gleicher Länge zur nächstgelegenen Zone, teilen sich die Gegner nach Arten in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Falls es nicht möglich ist, die Gegner einer Art in gleich große Gruppen zu teilen, entscheidet ihr, welche Gruppe den überzähligen Gegner erhält.
- Gegner können keine Türen öffnen.

Beispiel: Eine Gruppe von 4 Schlurfern, 3 Fettbrocken und 1 Zombiehelden wird aktiviert. Es gibt 2 nächstgelegene Zonen mit Superhelden, daher teilen sich die Gegner in 2 Gruppen auf.

- 2 Schlurfer nehmen den einen Weg. Die anderen 2 nehmen den anderen Weg.
- 2 Fettbrocken nehmen den einen Weg und der verbliebene nimmt den anderen Weg (ihr entscheidet).
- Ihr entscheidet, welchen Weg der Zombieheld nimmt.

Obwohl für den Schlurfer die Zone mit Wasp die nächstgelegene ist, hat der Schlurfer keine Sichtlinie zu ihr. Daher bewegt er sich 1 Zone auf Spider-Man zu, den er am Ende der Straße sehen kann.



WASP

Der Zombieheld Captain America kann 2 nächstgelegene Zonen mit Superhelden sehen, also entscheidet ihr, welchen Weg er nehmen soll. Ihr entscheidet euch, Captain America zu Hulk zu bewegen. Er gibt seine zweite Aktion aus, um ihn anzugreifen.



CAPTAIN AMERICA



HULK

Der Läufer hat Sichtlinie zu 2 Zonen mit Superhelden, aber da die Zone mit Vision die nächstgelegene ist, ignoriert der Läufer Spider-Man, bewegt sich 1 Zone auf Vision zu und gibt seine zweite Aktion aus, um ihn anzugreifen.



VISION

Diese Gegnergruppe hat zu keinem Superhelden Sichtlinie und es gibt 2 freie Wege gleicher Länge zur nächstgelegenen Zone mit Hulk. Die Schlurfer teilen sich auf, um beide Wege zu nehmen. Ihr entscheidet, welchen Weg der Fettbrocken nimmt.



SPIDER-MAN

LÄUFER UND ZOMBIEHELDEN

Läufer und Zombiehelden haben jeweils 2 Aktionen pro Aktivierung. Jedes Mal wenn sie aktiviert werden, führen sie 1 Aktion aus, um entweder anzugreifen oder sich mit dem Rest der Gegner zu bewegen. Dann führen sie ihre zweite Aktion aus, um entweder anzugreifen, falls sie sich in einer Zone mit einem Superhelden oder Nebencharakter befinden, oder um sich noch einmal zu bewegen, falls sie sich noch nicht in einer Zone mit einem Superhelden oder Nebencharakter befinden.

2. GEGNER SPAWNNEN

Bei jeder Mission ist angegeben, in welche Zonen Spawnplättchen gelegt werden, in denen am Ende der Gegnerphase Gegner spawnen.



Spawnplättchen kennzeichnen die Spawnzonen auf dem Spielplan. Die Zone mit dem Start-Spawnplättchen ist die, in der als Erstes neue Gegner spawnen.

Zieht für das **Start-Spawnplättchen** 1 Spawnkarte. Lest die Zeile der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigen Superhelden entspricht (Blau, Gelb, Orange oder Rot). Stellt die angegebene Anzahl und Art der Gegner in die Zone des Start-Spawnplättchens.

Wiederholt das nacheinander im Uhrzeigersinn für jedes **aktive** Spawnplättchen.

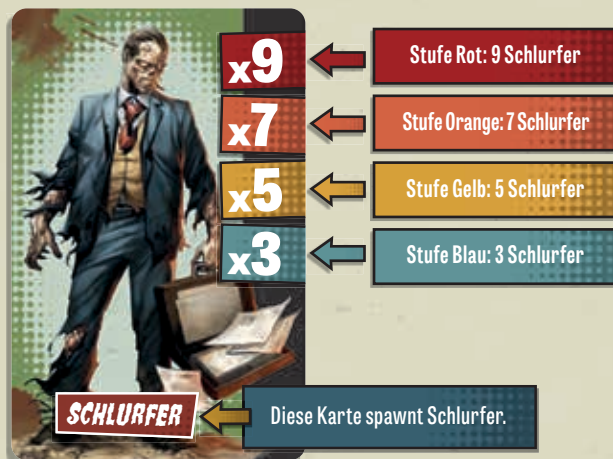
Wenn der Spawnstapel leer ist, mischt alle abgelegten Spawnkarten zu einem neuen Stapel.



Farbige Spawnplättchen: In einigen Missionen gibt es blaue und/oder grüne Spawnplättchen. Wenn nicht anders angegeben, spawnen in dieser Zone keine Gegner, bis ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist, das von der Mission vorgegeben ist. In der Zone **spawnen erst dann** Gegner, wenn die Vorgaben der Mission erfüllt sind.

Im Spawnstapel gibt es unterschiedliche Arten von Spawnkarten:

REGULÄRES SPAWEN



Beispiel: Wasp hat 5 EP und befindet sich somit auf Gefahrenstufe Blau. Hulk befindet sich mit 12 EP auf Gefahrenstufe Gelb. Um zu bestimmen, wie viele Gegner spawnen, liest die gelbe Zeile, da Hulk die meisten EP hat und sich auf Gefahrenstufe Gelb befindet.



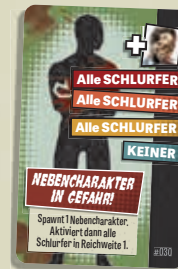
ANSTURM!

Wenn ihr eine „Ansturm!“-Karte einer bestimmten Gegnerart zieht, erhalten alle Gegner, die aufgrund dieser Karte auf den Spielplan gestellt werden, direkt danach eine Aktivierung.



EXTRA-AKTIVIERUNG!

Wenn ihr eine „Extra-Aktivierung!“-Karte zieht, erscheinen keine neuen Gegner. Stattdessen führen augenblicklich alle Gegner der angegebenen Art eine zusätzliche Aktivierung aus.



NEBENCHARAKTER IN GEFAHR!

Wenn ihr eine „Nebencharakter in Gefahr!“-Karte zieht, zieht die oberste Karte vom Nebencharakterstapel und spawnnt den angegebenen Nebencharakter in der Zone. Lasst die Nebencharakterkarte offen neben dem Spielplan liegen. Aktiviert dann, falls ein Superheld auf Gefahrenstufe Gelb oder höher ist, alle Schlurfer in Reichweite 1 des Nebencharakters in Gefahr.

Wenn der Nebencharakterkartenstapel leer ist, mischt alle abgelegten Nebencharakterkarten zu einem neuen Stapel. Scheinbar sind die wohl doch noch nicht (un)tot.



ZOMBIEHELD!

Wenn ihr eine „Zombieheld!“-Karte zieht, zieht danach die oberste Karte vom Zombieheldenstapel und spawnnt den darauf angegebenen Zombiehelden in dieser Zone. Jeder Zombieheld hat einen Zähigkeitswert und eine einzigartige Fähigkeit, die so lange aktiv ist, wie sich der Zombieheld im Spiel befindet, also lasst die Zombieheldenkarte für alle offen sichtbar liegen.


Wenn der Zombieheldenstapel leer ist, mischt alle abgelegten Zombieheldenkarten zu einem neuen Stapel. Sie haben wohl immer noch nicht ganz ins Gras gebissen.

DIE GEGNER GEHEN ZUR NEIGE

Es kann vorkommen, dass ihr nicht mehr genug Figuren der geforderten Art habt, wenn ihr Gegner auf den Spielplan stellen sollt. Tritt dieser Fall ein, stellt ihr zunächst alle noch verfügbaren Gegner dieser Art auf den Spielplan. Dann erhalten alle Zombies der angegebenen Art sofort eine Extra-Aktivierung. Es können mehrere Extra-Aktivierungen nacheinander folgen. Habt immer ein wachsames Auge auf die Anzahl der Gegner auf dem Spielplan!


IN GEBÄUDEN SPAWEN

Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, werden alle Gegner und Nebencharaktere sichtbar, die darin warten. Ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die mit Durchgängen verbunden sind. Manchmal erstreckt es sich über mehrere Kartenteile. **Geschlossene Türen trennen Gebäudezonen voneinander ab.**

Gegner, die in einem Gebäude warten, spawnen nur in Zonen, die mit einem  markiert sind. Legt eine Reihenfolge fest, in der in den jeweiligen Zonen Gegner spawnen. Wir empfehlen, mit der am weitesten entfernten anzufangen und euch zu der nächstgelegenen vorzuarbeiten. Zieht für jede dieser Zonen 1 Spawnkarte und handelt diese ab.



Sobald alle Gegner gespawnt wurden, deckt ihr alle Nebencharakterkarten in diesem Gebäude auf und ersetzt diese durch die dazugehörigen Nebencharakterfiguren. Legt die ersetzten Nebencharakterkarten neben den Spielplan.

Wasp hat gerade dieses Gebäude geöffnet. Es spawnen in allen -Zonen nacheinander Gegner in der Reihenfolge eurer Wahl. Ihr habt euch dafür entschieden, die Gegner in der angegebenen Reihenfolge spawnen zu lassen, von 1 bis 4.



Ihr zieht eine Spawnkarte für die erste Zone. Der höchststufige Superheld befindet sich auf Gefahrenstufe Gelb, also müsst ihr die gelbe Zeile lesen. Hier spawnen 2 Fettbrocken. Da dies eine „Fettbrocken-Ansturm“-Karte ist, erhalten diese sofort eine Aktivierung.



In dieser Zone spawnet 1 Fettbrocken. Nun müsst ihr eine letzte Spawnkarte ziehen.



Hier spawnen 3 Schlurfer.



Für die letzte Zone habt ihr eine „Extra-Aktivierung!“ gezogen. Alle Fettbrocken auf dem Spielplan erhalten sofort eine zusätzliche Aktivierung. Das schließt diejenigen mit ein, die gerade erst gespawnt wurden, auch wenn schon ein Fettbrocken-Ansturm stattgefunden hat.



Zum Schluss deckt ihr noch die 2 Nebencharakterkarten auf und ersetzt sie durch ihre dazugehörigen Figuren. Zum Glück wurden sie erst aufgedeckt, nachdem alle Gegner gespawnt wurden.



Dieser Fettbrocken hat 2 kürzeste Wege, um zu Wasp zu gelangen. Ihr entscheidet, dass der Fettbrocken nach oben geht.



KAMPF

Wenn ein Superheld eine Kampfaction ausführt, führt er den einzigartigen Angriff auf seinem Charakterbogen aus. Alle Angriffe haben die folgenden Informationen aufgelistet:



ART: Angriffe sind in zwei Arten unterteilt: Nahkampf und Fernkampf. Sie werden durch entsprechende Symbole unterschieden. Manche Fertigkeiten und Effekte beziehen sich speziell auf diese Arten.



Nahkampf: Nahkampfangriffe sind mit dem Nahkampf-Symbol gekennzeichnet und können nur gegen Ziele innerhalb der Zone des Superhelden genutzt werden.



Fernkampf: Fernkampfangriffe sind mit dem Fernkampf-Symbol gekennzeichnet und können auf Gegner in entfernten Zonen zielen, die in Sichtlinie und Reichweite liegen.



REICHWEITE: Dies gibt die Distanz an, wie viele Zonen weit der Angriff zielen kann.

- Bei einem Reichweitenwert von 0 kann mit dem Nahkampfangriff nur die eigene Zone angegriffen werden.
- Fernkampfangriffe geben üblicherweise zwei Werte an: Der erste der beiden Werte gibt die Minimalreichweite an. Der Angriff kann nicht auf Zonen zielen, die näher sind als die Minimalreichweite. Dieser Wert ist üblicherweise 0, was bedeutet, dass auf Gegner derselben Zone gezielt werden kann (das zählt trotzdem als Fernkampfangriff). Der zweite Wert gibt die Maximalreichweite an. Ein Angriff kann nicht auf Zonen zielen, die jenseits seiner Maximalreichweite liegen.



WÜRFEL: Dies gibt den Grundwert an Würfeln an, die bei diesem Angriff geworfen werden. Durch andere Spieleffekte können weitere Würfel hinzukommen (beispielsweise durch das Ausgeben von Power, siehe S. 19).



GENAUIGKEIT: Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch wie oder höher als der angegebene Genauigkeitswert des Angriffs ist, verursacht 1 Treffer.

Um einen Angriff abzuhandeln, führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Bestimme eine Zielzone: Wähle 1 Zone innerhalb der Reichweite deines Angriffs, zu der du Sichtlinie hast.

- Du kannst einen **Fernkampfangriff** nutzen, um auf eine Zone zu zielen, auch wenn in deiner Zone Gegner sind. Alle Gegner in Zonen zwischen dir und deiner Zielzone werden ignoriert.
- Die Sichtlinie für **Fernkampfangriffe** in **Gebäudezonen** ist auf maximal 1 Zone begrenzt und gilt nur für Zonen, die sich einen Durchgang teilen. In **Straßenzonen** verläuft die Sichtlinie in geraden Linien parallel zum Rand des Spielplans, bis sie von einer Wand oder dem Rand des Spielplans unterbrochen wird.



2. Würfel werfen: Wirf die angegebene Anzahl an Würfeln, plus alle zusätzlichen Würfel, die du durch Heldenmerkmale, Nebencharaktere, Fertigkeiten und ausgegebene Power (siehe S. 19) erhältst.



3. Treffer zuteilen: Teile den Zielen in der angegriffenen Zone alle Treffer zu. Beachte dabei **immer** die Zielprioritäten (siehe unten).

ZIELPRIORITÄTEN

Beim Angreifen, egal ob mit einem **Nahkampf- oder Fernkampfangriff**, müssen die Treffer nach folgender Zielpriorität zugeteilt werden:

1. **Zombieheld**
2. **Fettbrocken**
3. **Schlurfer**
4. **Läufer**

Die Treffer werden so lange den Zielen mit der höchsten Priorität (1) zugeteilt, bis diese alle besiegt sind. Danach denen mit der nächstniedrigeren Priorität (2), bis diese alle besiegt sind und so weiter (d.h. Zombiehelden zuerst, Läufer zuletzt). Wenn mehrere Ziele die gleiche Zielpriorität haben, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst getroffen werden.

HINWEIS: Andere Superhelden und Nebencharaktere in der Zielzone bleiben von deinen Angriffen verschont, auch wenn dein Würfelwurf keinen Erfolg hat. Ihr seid immerhin Superhelden!

GEGNER BESIEGEN

Gegner sind besiegt, wenn ihnen Treffer in Höhe ihres **Zähigkeitswerts** zugeteilt werden. Entfernt besiegte Gegner vom Spielplan und legt sie zurück in die Reserve. Vergesst nicht, dass Schlurfer und Läufer einen Zähigkeitswert von 1 haben, Fettbrocken haben einen Wert von 2 und die Zähigkeit der Zombiehelden wird auf ihrer Karte angegeben.

Gegner werden **nur besiegt**, wenn ihnen während **einer einzigen Angreifen-Aktion** Treffer in Höhe ihres Zähigkeitswerts zugeteilt werden. Falls nicht genügend Treffer zugeteilt werden können, um den Gegner zu besiegen, verfallen die zugeteilten Treffer. Für jeden Angriff gilt: Alles oder nichts!

Beispiel: Spider-Man führt seinen Nahkampfangriff „Akrobatik“ aus (Würfel: 3, Genauigkeit: 4+). In seiner Zone sind 2 Fettbrocken, 1 Läufer und 1 Nebencharakter.

| ZIEL-PRIORITÄT | NAME | AKTIONEN | ZÄHIGKEIT | EP-BELOHUNG |
|----------------|-------------|----------|-------------|-------------------------------|
| 1 | Zombieheld | 2 | siehe Karte | entspricht dem Zähigkeitswert |
| 2 | Fettbrocken | 1 | 2 | 1 |
| 3 | Schlurfer | 1 | 1 | 1 |
| 4 | Läufer | 2 | 1 | 1 |

- Spider-Man wirft mit seiner ersten Aktion und und erzielt damit 3 Treffer. Nach der Reihenfolge der Zielpriorität werden als Erstes einem der Fettbrocken 2 Treffer zugeteilt, wodurch er besiegt wird. Der letzte Treffer prallt einfach an dem zweiten Fettbrocken ab.
- Spider-Man wirft mit seiner zweiten Aktion und und erzielt damit 2 Treffer. Da der verbleibende Fettbrocken noch die 2 Treffer benötigt hat, um besiegt zu werden, bleibt der Läufer unberührt.
- Spider-Man wirft mit seiner dritten Aktion und und erzielt damit 2 Treffer. 1 dieser Treffer reicht aus, um den Läufer zu besiegen. Der verbleibende Treffer verfällt, da der Nebencharakter nicht durch Angriffe von Superhelden verwundet werden kann.

POWER

Superhelden nutzen ihre Power, um fantastische Dinge zu bewerkstelligen. Aber ihre Power ist keine unerschöpfliche Ressource. Die Helden müssen ihre ganze Willenskraft aufbringen, um die Power aus sich selbst zu schöpfen.

- Die Poweranzeige zeigt, wie viel (Power) ein Superheld derzeit zur Verfügung hat.
- Am Anfang der Spielerphase erhöht sich die Poweranzeige jedes Superhelden automatisch um 1.
- In seinem Zug kann ein Superheld eine „Aufpowern“-Aktion ausführen, um 2 zu erhalten (siehe S. 13).
- Ein Superheld kann höchstens 4 haben. Jegliche überschüssige wird ignoriert.
- Für viele Fertigkeiten und Merkmale muss ausgegeben werden, um deren jeweiligen Effekt nutzen zu können.
- 0 zu haben hat keine negativen Auswirkungen, außer, dass dann keine ausgegeben werden kann, um bestimmte Effekte zu aktivieren.
- Jedes Mal wenn ein Superheld einen Angriff ausführt, darf er **vor dem Würfelwurf** eine beliebige Anzahl der eigenen ausgeben, um seinem Angriff entsprechend viele zusätzliche Würfel hinzuzufügen.

Beispiel: Am Anfang der Runde hat Black Panther 0 . Da die Spielerphase beginnt, erhöht sich seine automatisch um 1. In seinem Zug führt er eine „Aufpowern“-Aktion aus und erhöht seine Power so um 2 auf insgesamt 3. Er führt dann den Angriff „Vibranium-Krallen“ aus und entscheidet sich dazu 2 auszugeben, um insgesamt 4 Würfel werfen zu können (2 Basiswürfel und +2 durch die ausgegebene Power). Danach entscheidet er sich dazu, seine letzte auszugeben, um seine Fertigkeit „Kampfreflexe“ zu aktivieren und sich so um 2 Zonen zu bewegen und weitere Gegner anzugreifen.




NEBENCHARAKTERE

Nebencharaktere sind wichtige lebende Personen, welche von den Superhelden vor den Zombies gerettet werden können (siehe *Einen Nebencharakter retten* auf S. 13). Für die Nebencharaktere gelten mehrere Spezialregeln, die im Folgenden erklärt werden:




NEBENCHARAKTERE IN GEFAHR

Wenn Gegner aktiviert werden, betrachten sie Nebencharaktere genau wie Superhelden als potenzielle Ziele. Ein Gegner wird sich auf einen Nebencharakter zubewegen, falls dieser sein nächstgelegenes Ziel ist. Ein Gegner wird einen Nebencharakter angreifen, falls dieser in seiner Zone ist. Falls für einen Gegner unterschiedliche Nebencharaktere und Superhelden als Ziel in Frage kommen, entscheidet ihr, wen der Gegner angreift.

- Manche Nebencharaktere sind auf ihrer Karte mit dem -Symbol gekennzeichnet. Dies sind **Kampf-Nebencharaktere**, die sich gegen die Zombiehorden wehren. Jedes Mal wenn ein Kampf-Nebencharakter eine Wunde erleiden würde, werft 1 Würfel. Bei einer 5+ verhindert der Nebencharakter die Wunde.
- Nebencharaktere werden besiegt, wenn sie 1 Wunde erleiden. Dies löst die „Nebencharakter verschlungen“-Effekte aus (siehe unten).
- Jedes Mal wenn ein Superheld Wunden erleidet, darf er **seine Nebencharakterkarte ablegen, um 1 Wunde zu verhindern**. Dies sollte nicht zu leichtfertig getan werden, da es die „Nebencharakter verschlungen“-Effekte auslöst (siehe unten). Für Kampf-Nebencharaktere dürfen keine Würfel geworfen werden, wenn sie auf diese Weise abgelegt werden.
- Nebencharaktere sind keine Gegner und können niemals durch Superhelden verwundet werden.

NEBENCHARAKTER VERSCHLUNGEN

Wenn ein Nebencharakter besiegt wird, wird er vom Spielplan entfernt und seine Karte wird abgelegt. Dies ist ein schwerer Rückschlag für die Superhelden, da sie ihre wichtige Aufgabe – die Rettung aller Zivilisten – nicht erfüllt haben. Jeder Nebencharakter, der besiegt wird, löst sofort folgende Effekte aus:

- ALLE Superhelden verlieren 1  (falls vorhanden).
- ALLE Superhelden müssen 1 Heldenmerkmal ablegen (falls vorhanden).

NEBENCHARAKTERE AKTIVIEREN

Während der Gegnerphase versuchen Nebencharaktere vor den Zombiehorden zu fliehen und die Superhelden zu erreichen, um gerettet zu werden. Am Ende des Schritts Gegner aktivieren, aber noch vor dem Schritt Gegner spawnen wird jeder Nebencharakter auf dem Spielplan aktiviert. Sie bewegen sich um 1 Zone auf die nächstgelegene Zone mit einem Superhelden zu.


- Falls es für einen Nebencharakter mehrere nächstgelegene Zonen mit Superhelden oder Wege gleicher Länge zur nächstgelegenen Zone gibt, entscheidet ihr, welchen Weg der Nebencharakter geht.
- Falls in der Zone eines Nebencharakters oder in der angrenzenden Zone, in die er sich hineinbewegen würde, ein Gegner ist, bewegt sich der Nebencharakter nicht.

INTERAKTIVE OBJEKTE

In manchen Missionen werden interaktive Objekte auf den Spielplan gelegt. Während ein Superheld in einer Zone mit einem interaktiven Objekt ist, darf er dieses nutzen, um einen besonderen Fernkampfangriff auszuführen. Jedes interaktive Objekt ist anders. Die Eigenschaften werden auf der dazugehörigen Übersichtskarte beschrieben. In *Marvel Zombies: Heroes' Resistance* ist 1 interaktives Objekt enthalten: das gefallene Zeichen der Avengers. Erweiterungen könnten weitere enthalten.



AVENGERS-ZEICHEN

Wirf pro Gegner in der Zielzone 1 Würfel (Zombiehelden sowie Superhelden werden nicht mitgezählt). Es werden keine Bonuswürfel hinzugenommen, welche beispielsweise durch  gewährt werden. Helden (Zombiehelden sowie Superhelden) können durch diesen Angriff keine Treffer zugeteilt werden. Das Avengers-Zeichen darf nur zwei Mal genutzt werden. Lege das Plättchen nach der ersten Nutzung in die Zielzone und drehe es auf die Beschädigt-Seite. Entferne es nach der zweiten Nutzung vom Spielplan.

MISSIONEN

MO – TUTORIAL: DER ANFANG

EINFACH / 30 MINUTEN

In New York soll irgendeine Krankheit ausgebrochen sein. Die Leute fallen übereinander her. Sie essen sich gegenseitig! Angeblich sollen sogar Superhelden Opfer dieser Plage sein. All das klingt selbst in einer Welt voller Superkräfte und Magie wie ein Ding der Unmöglichkeit, oder?

Benötigte Kartenteile: 2V, 4V.

4V

2V



ZIELE

Suchen und sichern. Erledigt zunächst die folgenden beiden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Nehmt alle Ziele auf.
- Rettet mindestens 1 Nebencharakter.

DANN

- Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Die Gerüchte waren wahr.** Spawnt 1 zufälligen Zombiehelden in der Ausgangszone.

SONDERREGELN

- **Ressourcen sichern.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.

M1 – AUSBRUCH DER KRANKHEIT

EINFACH / 45 MINUTEN

Es ist so viel schlimmer als befürchtet. Wer mit dem Virus Kontakt hatte, hat sich damit angesteckt, egal ob Zivilist oder Superheld. Selbst Tony Stark weilt jetzt unter den Untoten! Die Zeit drängt. Wir müssen handeln und sicherstellen, dass so viele Zivilisten wie möglich aus der Infektionszone entkommen können. Gleichzeitig müssen wir genügend Vorräte sammeln. Und vielleicht weiß Ms. Potts, warum das alles passiert. Hoffentlich finden wir eine Möglichkeit, diesen Ausbruch einzudämmen ...

Benötigte Kartenteile: **1R, 2R, 3R, 4V.**

ZIELE

Rettungsmission. Erledigt zunächst die folgenden beiden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Nehmt alle Ziele auf.
- Findet und rettet Pepper Potts.

DANN

- Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden und Pepper Potts und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

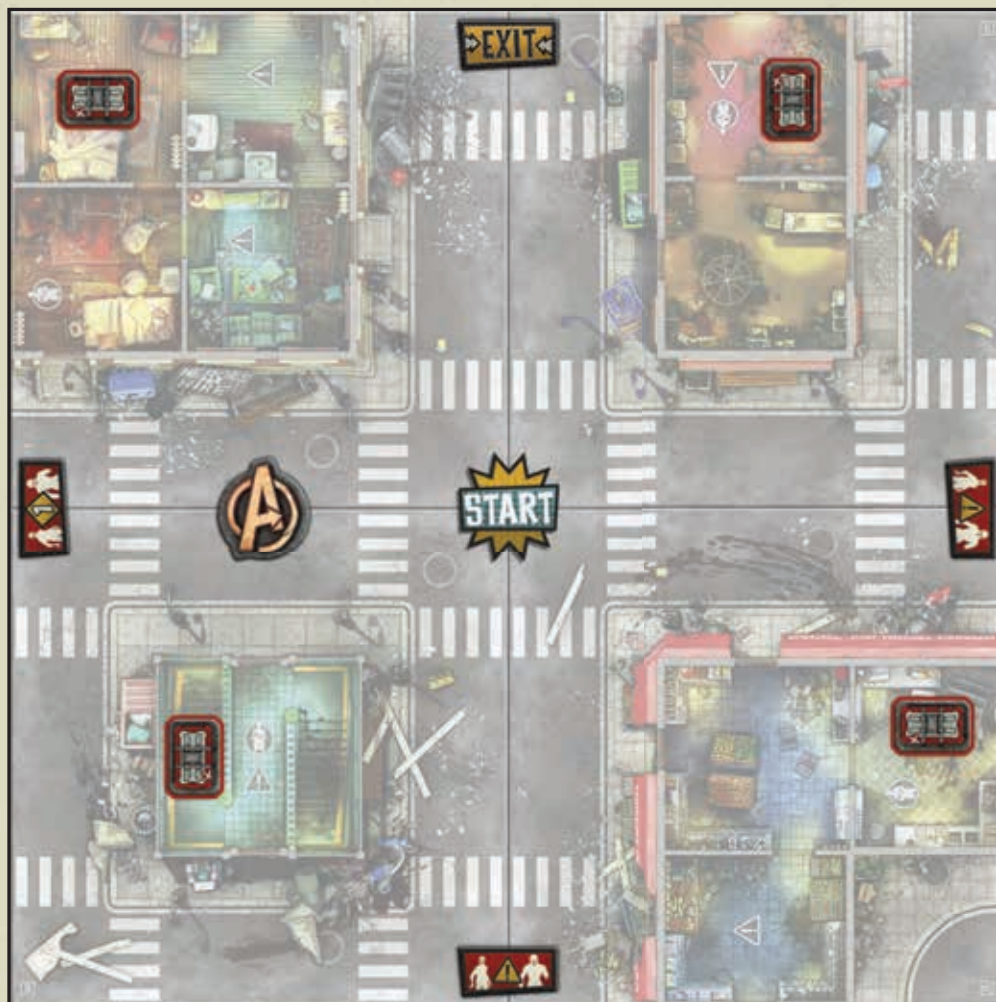
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Zivilisten in Gefahr.** Mischt Pepper Potts Nebencharakterkarte zufällig unter 3 andere Nebencharakterkarten und legt dann die 4 Karten zufällig und verdeckt auf die gekennzeichneten Stellen auf dem Spielplan.

SONDERREGELN

- **Aufrüsten.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.

| | |
|----|----|
| 4V | 1R |
| 3R | 2R |



M2 — FLUCHT DURCH OSCORP

EINFACH / 45 MINUTEN

Wir werden überrannt! Wenn wir hierbleiben, ist es egal, wie mächtig wir sind. Irgendwann werden uns die infizierten Horden überwältigen. Es scheint jedoch einen einigermaßen sicheren Fluchtweg durch das Oscorp-Gebäude zu geben. Das einzige Problem ist, dass das ganze Gebäude notverriegelt ist. Black Panther meint, wir könnten durch die nahegelegene Botschaft von Wakanda einen Weg hineinflinden. Aber dafür müssen wir erst einmal die Schlüssel finden ...

Benötigte Kartenteile: 1V, 2V, 3V, 4V.

| | |
|----|----|
| 3V | 2V |
| 1V | 4V |



ZIELE

Flucht. Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

SONDERREGELN

- **Versiegelt.** Die roten Türen können nicht geöffnet werden.
- **Der richtige Schlüssel für die richtige Tür.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, nachdem das blaue Ziel aufgenommen wurde. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, nachdem das grüne Ziel aufgenommen wurde.
- **Detektivarbeit.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.





M3 — SICHERHEITZONE

MITTEL / 60 MINUTEN

Wir haben die Hoffnung, dass sich dieser Bereich sichern lässt. Wir brauchen einen Ort, an dem wir uns niederlassen, ausruhen und sammeln können. Es bringt nichts, die ganze Zeit davonzulaufen. Wenn wir den Umkreis der U-Bahn-Station sichern, könnte das unsere Sicherheitszone für gerettete Zivilisten sein. Das ist zwar eine gefährliche Angelegenheit, aber die Leute zählen auf uns!

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R, 4R.

ZIELE

Auslöschung. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Nehmt alle Ziele auf.
- Besiegt alle Gegner auf dem Spielplan und in der Reserve (siehe nächste Seite).

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Überraschung!** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Erzfeinde.** Der Zombiheldenstapel darf unter keinen Umständen mehr als 4 Karten enthalten.



SONDERREGELN

- **Aufrüsten.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Kurze Verschnaufpause.** Nachdem das zweite rote Ziel aufgenommen wurde, werden besiegte Gegner NICHT zurück in die Reserve gelegt. Stattdessen werden sie für den Rest dieser Mission ganz aus dem Spiel entfernt. Jedes Mal wenn eine Spawnkarte gezogen wird oder keine Gegner der angegebenen Art auf dem Spielplan und in der Reserve sind, ignoriert diese Karte. Zieht solange neue Karten, bis ihr eine findet, die auf Gegner verweist, welche sich in der Reserve oder auf dem Spielplan befinden und handelt sie wie üblich ab (beachtet dabei auch die Regeln von *Die Gegner gehen zur Neige*, siehe S. 16).
- **Souvenirs von Stark.** Das grüne und das blaue Ziel ist Sprengstoff von Stark Industries. Diese Ziele bringen jeweils 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt und neben seinen Charakterbogen legt. Ein Superheld mit Sprengstoff darf eine Aktion ausgeben, um den Sprengstoff in seine Zone zu legen und ihn scharf zu stellen. In der Endphase werden scharf gestellte Sprengstoffe abgelegt und alle Figuren in der Zone werden besiegt. Dadurch erhält niemand EP.
- **Los gehts!** Nachdem das grüne Ziel aufgenommen wurde, wird das grüne Spawnplättchen aktiv. Nachdem das blaue Ziel aufgenommen wurde, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.



| | |
|----|----|
| 2R | 4R |
| 3R | 1R |



M4 – ESKORTE

SCHWIERIG / 45 MINUTEN

Wir konnten einige Überlebende ausmachen, die im Daily Bugle verbarrikadiert waren. Jetzt, da wir zu ihnen vorgedrungen sind, müssen wir sie nur noch schleunigst hier rausschaffen. Denn auf den Straßen sammeln sich bereits die Horden ... das sieht gar nicht gut aus, Leute ... denn der einzige verlässliche Weg hier raus führt genau durch sie hindurch ... Aber wartet mal, wer steht denn da so mutterseelenallein mitten auf der Straße?!

Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 3V, 4R.

ZIELE

Rendezvous. Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden, Pepper Potts und J. Jonah Jameson und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Auf offener Straße umzingelt.** Ein zufälliger Superheld beginnt das Spiel in der gelb gestrichelten Zone.
- **Geleitschutz.** Zwei andere Superhelden erhalten zu Spielbeginn die Nebencharakterkarten von Pepper Potts und J. Jonah Jameson. Beide Poweranzeigen stehen trotzdem zu Spielbeginn auf 0.

SONDERREGELN

- **Wir müssen sie beschützen!** Die Mission ist augenblicklich verloren, sobald entweder Pepper Potts oder J. Jonah Jameson besiegt oder abgelegt werden.
- **Zugemauert.** Die blaue Tür kann nicht geöffnet werden.

| | |
|----|----|
| 2R | 1V |
| 4R | 3V |



M5 — HAPPY HOUR

MITTEL / 60 MINUTEN

Wir haben einen Funkspruch von Happy erhalten. Er ist in Downtown in einem Schutzraum, aber kommt anscheinend nicht mehr raus. Draußen würde er inmitten der herumstreunenden Horden ohnehin nicht lange überleben. Wir können ihn da drin nicht versauern lassen! Alle lieben Happy. Und er hat Zugang zu ein paar ausgefuchsten Erfindungen von Stark.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2V, 3R, 4V.


| | |
|----|----|
| 3R | 4V |
| 1R | 2V |

ZIELE

Happy End. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Rettet Happy Hogan.
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden und Happy Hogan und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Funkschlüssel.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Geplündert.** Beide Türen des Gebäudes mit dem blauen Spawnplättchen sind zu Spielbeginn offen. Zieht bei der Spielvorbereitung für dieses Gebäude keine Spawnkarte und legt keine zufällige Nebencharakterkarte in die Zone mit dem -Symbol.
- **SOS-Signal.** Der Nebencharakter Happy Hogan beginnt wie angegeben im oberen linken Gebäude. Seine Karte ist zu Spielbeginn bereits aufgedeckt. Er bewegt sich nicht, bis das Gebäude, in dem er sich befindet, geöffnet wird.

SONDERREGELN

- **Der Schlüssel!** Wenn ein Superheld das blaue Ziel aufnimmt, öffnet die blaue und die grüne Tür. Spawnt keine Gegner in dem Gebäude, in dem sich Happy Hogan befindet.
- **Überraschung!** Wenn ein Superheld das grüne Ziel aufnimmt, erhält er einen Nebencharakter vom Nebencharakterstapel, als hätte er ihn gerettet.
- **Das war eben noch nicht da.** Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.
- **Was ist das?** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Jedermanns Liebling.** Die Mission ist augenblicklich verloren, sobald Happy Hogan besiegt oder abgelegt wird.



M6 — EINDÄMMUNGSPLAN

MITTEL / 60 MINUTEN

Die Situation läuft aus dem Ruder. Jegliche Bemühungen diese Infektion einzudämmen, waren für nichts und wieder nichts. Sobald sich die Infizierten verwandeln, sind sie nicht mehr zu retten, also müssen wir uns auf die Lebenden konzentrieren. Diese Gegend ist verloren. Wenn wir den Zivilisten irgendwie zur Flucht verhelfen wollen, ist unsere beste Chance so viele Zombies wie möglich in das Oscorp-Gebäude zu locken, und sie unter Schutt zu begraben. Hab schon immer gewusst, dass dieser Ort ein Pulverfass ist.

Benötigte Kartenteile: 1V, 2V, 3V, 4V.

ZIELE

Die Nemesis besiegen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Bewegt beide roten Spawnplättchen in die Zone mit dem grünen Spawnplättchen (siehe Sonderregeln).
2. Sprengt die Spawnplättchen (siehe Sonderregeln).

| | |
|----|----|
| 4V | 3V |
| 1V | 2V |

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Nebencharaktere auf den Straßen.** Entfernt die 2 „Nebencharakter in Gefahr!“-Karten aus dem Spawnstapel. Stellt 2 zufällige Nebencharaktere wie rechts angegeben auf den Spielplan.
- **Oscorp-Technologien.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Hier war schon jemand.** Spawnt am Ende der Spielvorbereitung Gegner in allen Gebäuden, als wären deren Türen gerade geöffnet worden (siehe S. 17). Zieht dabei keine Nebencharakterkarten für die Gebäude.

SONDERREGELN

- **Zivilisten in Gefahr.** Nebencharaktere können nicht bewegt, gerettet oder angegriffen werden. Wenn sich Gegner bewegen und sich keine Superhelden in Sichtlinie befinden, werden sie immer versuchen sich auf den nächstgelegenen Nebencharakter zuzubewegen.
- **Beschützt die Zivilisten.** Ihr verliert augenblicklich die Mission, sobald ein Gegner die Zone eines Nebencharakters betritt.
- **Normans Labor.** Das grüne Spawnplättchen ist bereits zu Spielbeginn aktiv.



- **Besser als nichts.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Oscorps Geheimnisse.** Das blaue Ziel bringt ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Oscorps Master-Steuerungseinheit.** Das grüne Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt. Er besitzt das Plättchen und muss es neben seinen Charakterbogen legen.
- **Pfercht sie ein.** Ein Superheld darf in einer roten Spawnzone, in der sich keine Gegner befinden, 1 Aktion ausgeben, um das Spawnplättchen in die grüne Spawnzone zu bewegen (das Plättchen spawnt weiterhin Gegner).
- **Überladen!** Der Superheld, der das grüne Zielplättchen besitzt, darf in einer Zone, die alle 3 Spawnplättchen enthält, 1 Aktion ausgeben, um die Plättchen zu sprengen und die Mission erfolgreich zu beenden.

M7 — DIE FALLE

SCHWIERIG / 45 MINUTEN

Das ergibt einfach keinen Sinn. Wir haben von einer großen Gruppe Überlebender einen Notruf erhalten, die hier in der Nähe eingesperrt sein muss. Aber hier ist weit und breit nur Chaos und Gemetzel. Und trotzdem sind die Zivilisten hier irgendwo in Gefahr und wir müssen sie retten! Allerdings habe ich ein richtig schlechtes Gefühl dabei ...

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R, 4R.

ZIELE

Vorräte sammeln. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt alle Ziele auf.
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

| | |
|----|----|
| 4R | 2R |
| 1R | 3R |

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Kein gutes Gefühl.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

SONDERREGELN

- **Aufrüsten.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Sie bewegt sich keinen Millimeter.** Die grünen und blauen Türen können nicht von Superhelden geöffnet werden.
- **Es war eine Falle!** Wenn das grüne Ziel aufgenommen wird, öffnet sofort die grüne Tür und spawnt 1 Zombieheld in der grünen Spawnzone. Das grüne Spawnplättchen wird aktiv.
- **Wir wurden ausgetrickst!** Wenn das blaue Ziel aufgenommen wird, öffnet sofort die blaue Tür und spawnt 1 Zombieheld in der blauen Spawnzone. Das blaue Spawnplättchen wird aktiv.



M8 — TECH-SUPPORT

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Wir haben eine Nachricht von Nick Fury von S.H.I.E.L.D. erhalten. Sie arbeiten wohl an einer Art interdimensionalem Teleporter, der uns endgültig retten könnte. Leider ist das Team, das die letzten wichtigen Teile besorgen sollte, im Einsatz verschwunden. Dieser Plan ist wahrscheinlich unsere letzte Hoffnung. Deswegen müssen wir die fehlenden Teile finden und zum Helicarrier bringen!

Benötigte Kartenteile: **1R, 2R, 3R, 4R.**

ZIELE

Teleporter, sammeln! Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt alle Ziele auf.
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

| | |
|----|----|
| 4R | 3R |
| 2R | 1R |

SONDERREGELN

- **Experimentelle Technologien.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Wohl doch zu laut.** Sobald das grüne Ziel aufgenommen wird, wird das grüne Spawnplättchen aktiv. Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.





START

Superhelden-Startzone



Nebencharakterkarten *4



Ziele *3



Spawnplättchen *4



Ausgangszone

INDEX

| | |
|------------------------------|----|
| Aktionen | 12 |
| Ansturm | 16 |
| Aufpowern | 13 |
| Aufteilen | 14 |
| Avengers-Zeichen | 20 |
| Bewegen | 12 |
| Bewegung | 9 |
| Charakterbogen | 9 |
| Endphase | 6 |
| Erfahrungspunkte | 10 |
| Fernkampfangriff | 18 |
| Fertigkeiten | 10 |
| Fettbrocken | 11 |
| Gefahrenstufe | 10 |
| Gegner aktivieren | 14 |
| Gegnerangriff | 14 |
| Gegnerarten | 11 |
| Gegnerbewegung | 14 |
| Gegner gehen zur Neige | 16 |
| Gegnerphase | 14 |
| Gegner spawnen | 15 |
| Genauigkeit | 18 |
| Gewinnen und Verlieren | 6 |
| Grundlagen | 7 |
| Interaktive Objekte | 20 |
| Kampf | 18 |

| | |
|-----------------------------|----|
| Kampf-Nebencharaktere | 20 |
| Läufer | 11 |
| Merkmale | 12 |
| Missionen | 21 |
| Nahkampfangriff | 18 |
| Nebencharaktere | 20 |
| Nebencharakter retten | 13 |
| Power | 19 |
| Reichweite | 18 |
| Schlurfer | 11 |
| Sichtlinie | 8 |
| Spielerphase | 12 |
| Spielmaterial | 2 |
| Spielübersicht | 6 |
| Spielvorbereitung | 5 |
| Superhelden | 7 |
| Treffer | 18 |
| Türen | 12 |
| Würfel | 18 |
| Zähigkeit | 11 |
| Ziel aufnehmen | 13 |
| Zielprioritäten | 18 |
| Zombiehelden | 11 |
| Zombiehorden (Gegner) | 7 |
| Zone | 7 |

CREDITS

GAME DESIGN

Michael Shinall und Fábio Cury

BASED ON ORIGINAL DESIGN BY

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult und David Preti

DEVELOPMENT

Fel Barros, Fabio Tola, Rodrigo Sonnesso und Toi Von Glehn

LEAD PRODUCER

Thiago Aranha

EXECUTIVE PRODUCER AND LICENSE COORDINATOR

Mike Bisogno

PRODUCTION

Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan und Gregory Varghese

ART DIRECTOR

Mathieu Harlaut

LEAD ARTIST

Marco Checchetto

ART

Giorgia Lanza, Henning Ludvigsen, Tarek Moutran und Simon Tessuto

LEAD GRAPHIC DESIGN

Marc Brouillon

GRAPHIC DESIGN

Max Duarte, Matteo Ceresa, Louise Combal und Júlia Ferrari

SCULPTING

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier Bouchet, Emanuele Giovagnoni, Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks und Edgar Ramos

RENDERING

Edgar Ramos

PROOFREADING

Jason Koepp und Hervé Daubet

PUBLISHER

David Preti

PLAYTESTERS

Brett Lanpher, Chase du Pont, Davi Augusto, Elton Soares, Euclides Ribeiro, Felipe Galeno, Rafael Assaf, Roberto Toledo und Simon Swan

Unser besonderer Dank gilt Brian Ng bei Marvel, ohne den dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre.

©2023. TM & ©SPIN MASTER LTD. All Rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten.
 Licensed by Spin Master Ltd.: / Lizenziert durch Spin Master Ltd.: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA · SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221, USA · SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL · SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065, AUSTRALIEN · SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK
 Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. / Guillotine Games und das Guillotine Games Logo sind Warenzeichen der Guillotine Press Ltd.
 Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. / Zombicide, CMON und das CMON-Logo sind Warenzeichen der CMON Global Limited. All rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. No part of this product may be reproduced without specific permission. / Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. / Charakterfiguren und Kunststoffteile sind vormontiert und unbemalt. **Hergestellt von:** CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, SINGAPORE 159545, SINGAPUR.
Import und Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN, www.asmodee.de.

DEUTSCHE AUSGABE — ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Marvin Pietsch

Redaktion & Lektorat: Benjamin Fischer und Franziska Wolf

Layout & Grafische Bearbeitung: Vanessa Lohr



Inhalt kann von den Bildern abweichen.





HERGESTELLT IN CHINA.

ÜBERSICHT EINER RUNDE HELDENMODUS

1. SPIELERPHASE

1. **POWERANZEIGE ERHÖHEN**
2. **AKTIVIERUNGSPLÄTTCHEN UMDREHEN**
3. **SUPERHELDEN AKTIVIEREN**

Superhelden werden in beliebiger Reihenfolge aktiviert. Ein Superheld hat in seinem Zug (anfänglich) 3 Aktionen.

- **BEWEGEN:** Kostet 1 zusätzliche Aktion für jeden Gegner in der Zone des Superhelden.
- **TÜR ÖFFNEN:** Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, spawnen Gegner in den -Zonen und deckt alle Nebencharakterkarten dort auf.
- **MERKMAL ERHALTEN:** Nur ein Mal pro Zug. Ein Superheld darf nicht mehr als 2 haben.
- **AUFPOWERN:** Erhalte 2 .
- **NEBENCHARAKTER RETTEN:** Es dürfen keine Gegner in der Zone sein. Fülle die -Anzeige des Superhelden. Ein Superheld darf nicht mehr als 1 Nebencharakter haben.
- **MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN**
- **ANGREIFEN:** Führe den einzigartigen Angriff aus.
 - Gib  für Bonuswürfel aus.
 - Besiege Gegner, indem du ihnen mit einer einzigen Angreifen-Aktion Treffer in Höhe ihres Zähigkeitswerts zuteilst. Befolge beim Angreifen **immer** die Reihenfolge der Zielpriorität.
- **DEN ZUG BEENDEN**

2. GEGNERPHASE

1. GEGNER AKTIVIEREN

Jeder Gegner wird aktiviert und hat mindestens 1 Aktion, mit der er je nach Situation entweder angreift oder sich bewegt. Läufer und Zombiehelden führen 2 Aktionen aus.



- **ANGRIFF:** Jeder Gegner, der sich in derselben Zone wie ein Superheld oder Nebencharakter befindet, führt einen Angriff aus, der 1 Wunde zufügt.
- **BEWEGEN:** Gegner, die nicht angegriffen haben, nutzen ihre Aktion, um sich 1 Zone weit zum nächstgelegenen Superhelden oder Nebencharakter zu bewegen.

NEBENCHARAKTERE AKTIVIEREN: Nachdem die Gegner aktiviert wurden, bewegt sich jeder Nebencharakter um 1 Zone auf die nächstgelegene Zone mit einem Superhelden zu (außer es befinden sich Gegner in ihrer Zone oder in der Zone, in die sie sich bewegen würden).

2. GEGNER SPAWNEIN

Beginnend mit dem Start-Spawnplättchen und dann im Uhrzeigersinn, zieht ihr für jedes Spawnplättchen 1 Spawnkarte und handelt diese ab. Lest die Zeile der Karte, die der Gefahrenstufe des höchststufigen Superhelden entspricht.

NEBENCHARAKTERE: Ihnen kann wie Superhelden Wunden zuteilt werden. Sie sind nach 1 zuteilten Wunde besiegt.

- **ABLEGEN:** Superhelden dürfen ihre Nebencharakterkarte ablegen, um 1 Wunde zu verhindern.
-  **KAMPF-NEBENCHARAKTER:** Verhindert 1 Wunde bei einer geworfenen 5+.
- **VERSCHLUNGEN:** Wenn ein Nebencharakter besiegt wird, verlieren alle Superhelden 1  und 1 Heldenmerkmal.

3. ENDPHASE

Falls ein Superheld besiegt wurde, verliert ihr jetzt die Mission. Andernfalls führt ihr alle Effekte aus, die durch die Mission oder Fertigkeiten für die Endphase vorgegeben sind. Nachdem die Endphase abgeschlossen ist, beginnt eine neue Spielrunde.

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

| ZIELPRIORITÄT | NAME | AKTIONEN | ZÄHIGKEIT | EP-BELOHNING |
|---------------|-------------|----------|-------------|-------------------------------|
| 1 | ZOMBIEHELD | 2 | siehe Karte | entspricht dem Zähigkeitswert |
| 2 | FETTBROCKEN | 1 | 2 | 1 |
| 3 | SCHLURFER | 1 | 1 | 1 |
| 4 | LÄUFER | 2 | 1 | 1 |