

MARVEL ZOMBIES

CLASH OF THE SINISTER SIX



EIN **ZOMBICIDE** SPIEL

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|------------------------------|----|
| SPIELMATERIAL | 2 |
| EINLEITUNG | 3 |
| CREDITS | 3 |
| NEUE KARTENTEILE | 3 |
| U-BAHN-STATION | 3 |
| CENTRAL PARK | 4 |
| TEAMMODUS | 5 |
| SPIELVORBEREITUNG | 5 |
| RUNDENÜBERSICHT | 6 |
| DIE GRUNDLAGEN | 7 |
| MISSIONEN: TEAMMODUS | 9 |
| MISSIONEN: HELDENMODUS | 12 |
| MISSIONEN: ZOMBIEMODUS | 14 |
| ÜBERSICHT EINER RUNDE | 16 |

SPIELMATERIAL

14 FIGUREN

6 SUPERHELDEN



Venom



Mysterio



Black Cat



Kraven



Scorpion



Sandman

6 ZOMBIEHELDEN



Green Goblin



Lizard



Vulture



Electro



Doctor Octopus



Rhino

2 NEBENCHARAKTERE



Gwen Stacy



Flash Thompson

6 PLÄTTCHEN

3 ZOMBIETEAM-BASIS-PLÄTTCHEN



3 ÜBERLEBENDENTEAM-BASIS-PLÄTTCHEN



52 KARTEN



12 ZOMBIETEAM-KARTEN



12 ÜBERLEBENDENTEAM-KARTEN



MATERIAL FÜR DEN HELDENMODUS

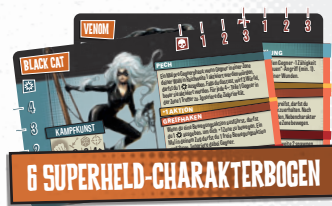
Dieses Material wird genutzt, wenn ihr das Spiel im Heldenmodus spielt. Für den Heldenmodus wird das Grundspiel *Marvel Zombies: X-Men Resistance* benötigt.



2 NEBENCHARAKTER-KARTEN



6 ZOMBIEHELD-KARTEN



6 SUPERHELD-CHARAKTERBOGEN



MATERIAL FÜR DEN ZOMBIEMODUS

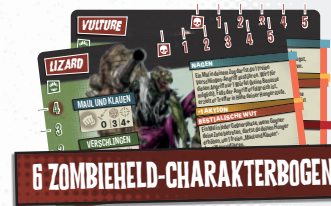
Dieses Material wird genutzt, wenn ihr das Spiel im Zombiemodus spielt. Für den Zombiemodus wird das Grundspiel *Marvel Zombies* benötigt.



2 NEBENCHARAKTER-KARTEN



6 SUPERHELD-KARTEN



6 ZOMBIEHELD-CHARAKTERBOGEN

EINLEITUNG

Die Mitglieder der berüchtigten Superschurkengruppe *Sinister Six* haben über die Jahre häufig gewechselt, aber eins vereint sie alle: Diese Außenseiter halten nicht viel von Gesetz und Ordnung und ihr gemeinsamer Erzfeind ist *Spider-Man*. Da die Hälfte von ihnen aber nun zombifiziert ist, hat sich ihre Gruppendynamik stark verändert. Der Kampf zwischen Lebenden und Untoten eskaliert weiter.

Clash of the Sinister Six ist eine Erweiterung für *Marvel Zombies*, die eine altbekannte Schurkengruppe ins Spiel bringt. Vom Central Park bis in die U-Bahn-Stationen New Yorks bekämpfen sich die ehemaligen Superschurken in zwei unterschiedlichen Teams. In dieser Erweiterung könnt ihr die Zombie- und Superhelden im Teammodus gegeneinander antreten lassen. Welche Seite wird sich am Ende durchsetzen?

Diese Erweiterung enthält Missionen für den Helden- und den Zombiemodus, aber auch Missionen für den neuen Teammodus.

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 BARRÓS, 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

Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Louise COMBAL, Max DUARTE und Júlia FERRARI

SCULPTING

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS und Edgar RAMOS

RENDERING

Edgar RAMOS

PROOFREADING

Hervé DAUBET und Jason KOEPP

PUBLISHER

David PRETI

PLAYTESTERS

Leandro „Zombie“ AGUIAR, Leo ALMEIDA, Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Patrick FERNANDES, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Chase du PONT, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO, Simon SWAN und Guilherme VASCONCELOS

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

DEUTSCHE AUSGABE — ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Marvin PIETSCH

Redaktion & Lektorat: Christian KOX und Franziska WOLF

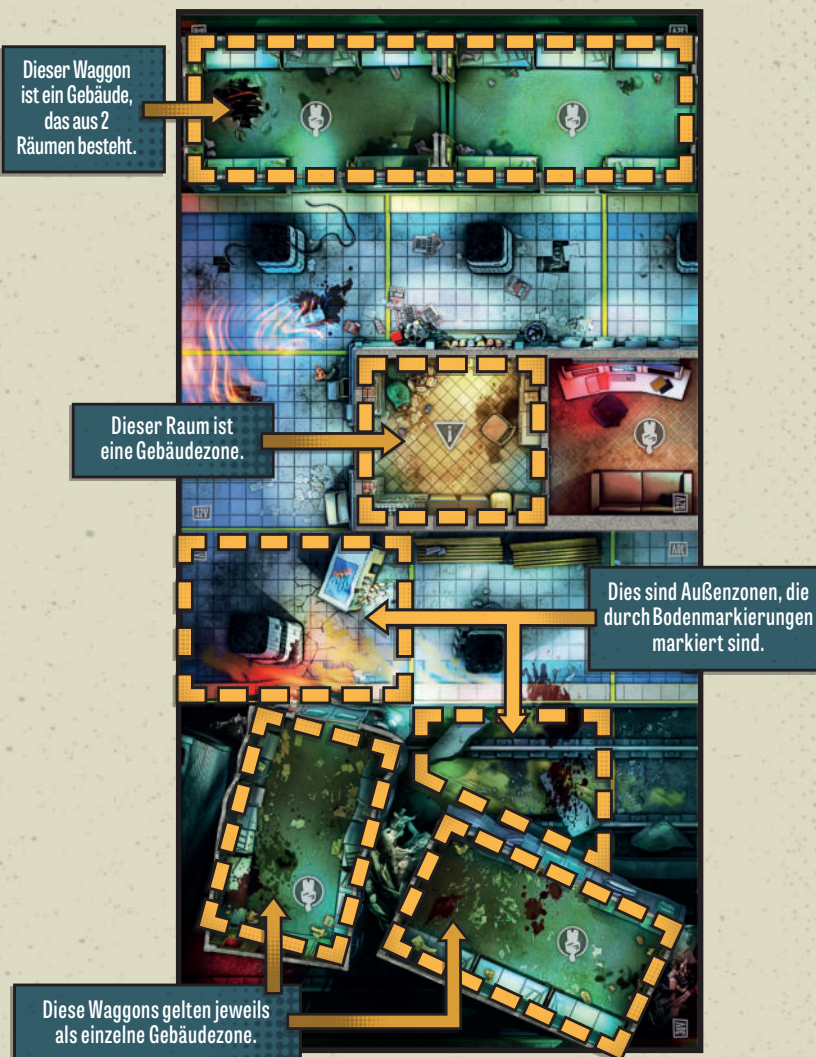
Layout & Grafische Bearbeitung: Vanessa LÖHR

NEUE KARTENTEILE

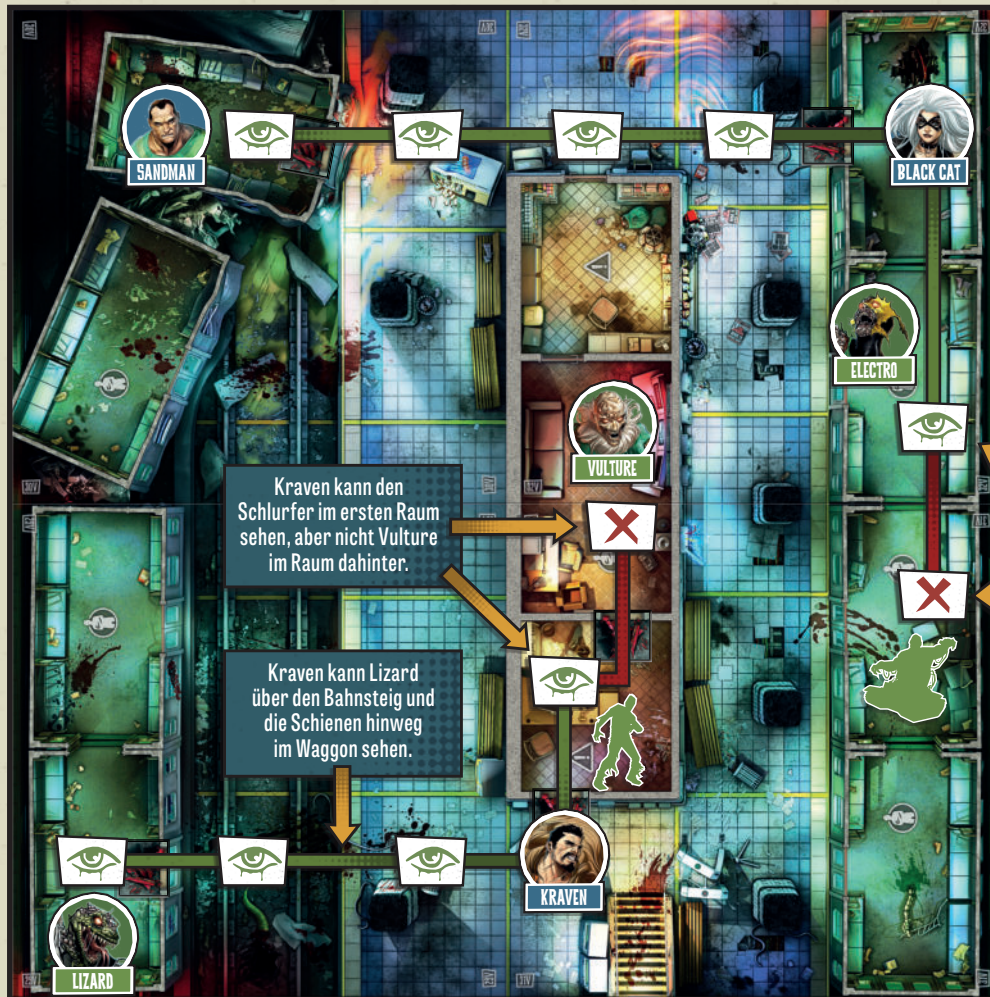
U-BAHN-STATION

Eine Seite der Kartenteile aus dieser Erweiterung zeigt eine New Yorker U-Bahn-Station. Zu sehen sind dort Bahnsteige, Büros, Läden, Schienen und Waggons.

- Die Büros, Läden, und Waggons sind Gebäudezonen. Jede Zone gilt als ein Raum.
- Die Bahnsteige und die Schienen gelten als Außenzonen, mit denselben Regeln wie Straßenzonen. Die Zonen sind durch Bodenmarkierungen voneinander abgegrenzt.



REGELN CLASH OF THE SINISTER SIX



Black Cat kann aus diesem Waggon Sandman auf der gegenüberliegenden Seite des Bahnsteigs sehen.

Kraven kann den Schlurfer im ersten Raum sehen, aber nicht Vulture im Raum dahinter.

Black Cat kann Electro im benachbarten Waggon sehen. Sie sieht aber nicht den Fettbrocken in der Zone dahinter.

Kraven kann Lizard über den Bahnsteig und die Schienen hinweg im Waggon sehen.

Venom kann in alle Zonen um sich herum sehen und bewegen, außer in die Brunnen-Zone. Und wie immer gilt: keine diagonalen Bewegungen und Sichtlinien!

CENTRAL PARK

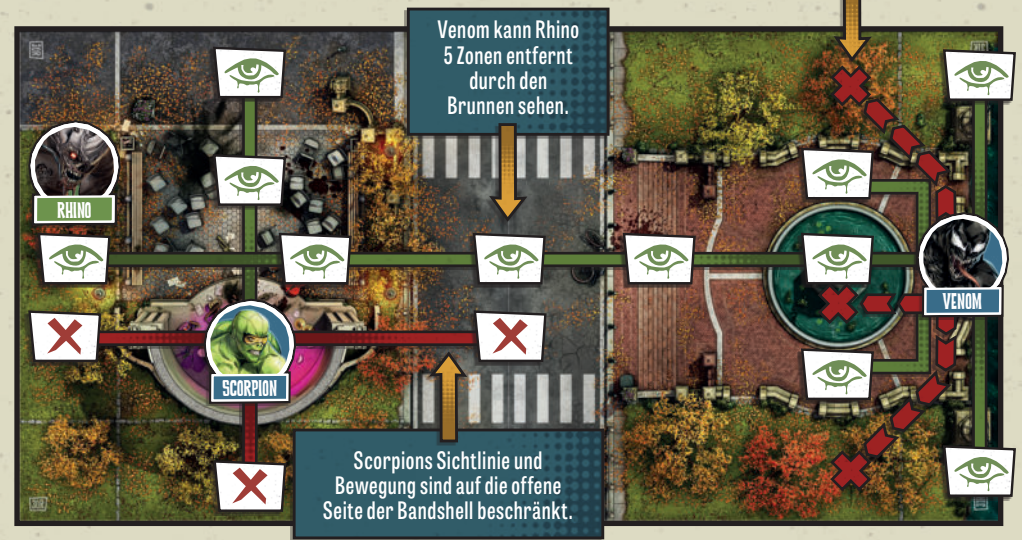
Auf der anderen Seite der Kartenteile ist der Central Park abgebildet. Jede Zone im Central Park gilt als Straßenzone.



Bandshell: Die Bandshell-Zone ist nach hinten und zu beiden Seiten geschlossen. Das bedeutet, dass Bewegung und Sichtlinie auf die Vorderseite der Bandshell beschränkt sind.



Brunnen: Die Brunnen-Zone kann nicht betreten werden. Sie unterbricht jedoch nicht die Sichtlinie.



Venom kann Rhino 5 Zonen entfernt durch den Brunnen sehen.

Scorpions Sichtlinie und Bewegung sind auf die offene Seite der Bandshell beschränkt.

TEAMMODUS

Im Teammodus kämpfen 2 bis 8 Personen in 2 Teams gegeneinander: Ein Überlebendenteam mit 3 oder 4 Superhelden gegen ein Zombioteam mit 3 oder 4 Zombiehelden. Die Teams können Siegpunkte sammeln, indem sie gegeneinander kämpfen und Ziele kontrollieren, und sich so den Sieg sichern.


Für den Teammodus werden die Grundspiele *Marvel Zombies* und *X-Men Resistance* benötigt. Jedes Team nutzt das Spielmaterial und die Regeln ihres jeweiligen Grundspiels, mit folgenden Ausnahmen:

- Das Zombioteam nutzt die Zombiemodus-Regeln und das Spielmaterial des Grundspiels *Marvel Zombies*.
- Das Überlebendenteam nutzt die Heldenmodus-Regeln und das Spielmaterial des Grundspiels *X-Men Resistance*.

Jedes Team verfügt außerdem über ein Team an **Unterstützern**, die vom Spiel gesteuert werden:

- **Zombioteam-Unterstützer:** Schlurfer, Läufer und Fettbrocken.
- **Überlebendenteam-Unterstützer:** Fußsoldaten, Spezialisten und Wachen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt eine der drei Teammodus-Missionen (siehe S. 9–11). In jeder Missionsbeschreibung ist angegeben, ob die Mission mit 3 oder mit 4 Helden pro Team gespielt werden sollte (unabhängig von der Anzahl der mitspielenden Personen).
2. Legt die Kartenteile und Plättchen wie in der Missionsbeschreibung angegeben aus. Jedes Team ist im Besitz von Teambasis-Plättchen, Spawnplättchen und **Basiszielen** seiner jeweiligen Teamfarbe (farbige Plättchen, die während der Spielvorbereitung auf den Spielplan gelegt werden): Blau für das Überlebendenteam und Grün für das Zombioteam.
3. Stellt die Unterstützer jedes Teams in die angegebenen Zonen auf den Spielplan.
4. Stellt auf jedes -Symbol der Kartenteile die Figur eines beliebigen Nebencharakters. Nehmt dann jeweils die zu eurem Team gehörenden Nebencharakterkarten (für den Zombiemodus oder den Heldenmodus) und legt sie offen neben den Spielplan, in die Nähe eures Teams. Die übrigen Nebencharakterkarten werden nicht verwendet.

5. Nehmt die folgenden Karten und mischt sie zu separaten Stapeln. Legt die Stapel verdeckt neben den Spielplan in die Nähe des jeweiligen Teams (blaue Karten zum Überlebendenteam und grüne Karten zum Zombioteam). Entfernt aus jedem Stapel die unten stehenden Karten, bevor ihr sie mischt:

- **Teamstapel:** Jedes Team zieht 2 Karten und legt sie verdeckt neben sich.
- **Merkmal-Stapel:** Entfernt die „Hinterhalt!“-Karten aus beiden Stapeln.
- **Spawnstapel:** Das Zombioteam nutzt den Spawnstapel der Zombiehorden aus dem Heldenmodus. Das Überlebendenteam nutzt den Spawnstapel der S.H.I.E.L.D.-Agenten aus dem Zombiemodus.



Entfernt diese Karten aus dem Zombiemodus-Stapel:

- 6× *Superheld!*
- 4× *Extra-Aktivierung!*
- 2× *Eskortierter Nebencharakter!*
- 2× *Fußsoldaten eröffnen das Feuer!*
- 2× *Spezialisten-Fallschirmabwurf!*



Entfernt diese Karten aus dem Heldenmodus-Stapel:

- 6× *Zombieheld!*
- 4× *Extra-Aktivierung!*
- 2× *Versteckter Nebencharakter!*
- 2× *Multiplikation der Multiple Man!*
- 2× *Turbomodus!*

6. Jedes Team wählt seine eigenen Zombie-/Superhelden und teilt sie unter sich auf. Legt für eure Helden jeweils 1 Tableau vor euch aus und legt darauf den jeweiligen Charakterbogen. Nehmt euch außerdem jeweils die Markierungswürfel, Miniaturenbasen und Aktivierungsplättchen.
7. Alle Zombie-/Superhelden starten mit 3 Gesundheit (ignoriert alle Fertigkeiten, die etwas anderes angeben). Stellt die Anzeigeschieber entsprechend ein.
8. Stellt alle Zombie-/Superhelden, wie in der Missionsbeschreibung angegeben, in ihre jeweilige Teambasis-Zone. Ihr dürft frei wählen, wie ihr die Helden in eurer Teambasis verteilt.
9. Jedes Team legt ein leeres zusätzliches Tableau neben sich. Die Gefahrenanzeige dieser Tableaus wird während der Partie als Siegpunkteleiste des jeweiligen Teams genutzt.
10. Werft das Avengers-Zeichen-Plättchen wie eine Münze:
 - **Unbeschädigte Seite:** Das Überlebendenteam erhält das Plättchen.
 - **Beschädigte Seite:** Das Zombioteam erhält das Plättchen.

Das Team mit dem Plättchen beginnt die Partie. Das Plättchen darf während der Partie nicht als Interaktives Objekt verwendet werden.

REGELN CLASH OF THE SINISTER SIX

1. Basislinie des Überlebendenteams
2. Basis des Überlebendenteams
3. Basisziel des Überlebendenteams
4. Spawnplättchen des Überlebendenteams
5. Basislinie des Zombioteams
6. Spawnplättchen des Zombioteams
7. Basisziel des Zombioteams
8. Basis des Zombioteams



RUNDENÜBERSICHT

Der Ablauf einer Runde im Teammodus unterscheidet sich vom normalen Spiel und enthält die folgenden Phasen:

1. SPIELERPHASE

Das Team mit dem Avengers-Zeichen-Plättchen beginnt und aktiviert 1 seiner Helden. Dann wählt das andere Team 1 Helden und aktiviert ihn. Beide Teams wechseln sich ab, bis alle Helden ein Mal aktiviert wurden. Dann beginnt die Unterstützerphase.

2. UNTERSTÜTZERPHASE

Die Teams aktivieren ihre Unterstützer (S.H.I.E.L.D.-Agenten und Zombiehorden) und bewegen sie auf die gegnerische Basislinie zu. Die Unterstützer greifen während ihrer Aktivierung nicht an.

HINWEIS: Der Begriff „Gegnerphase“ gilt bei Fertigkeiten und Fähigkeiten in all jenen Momenten, in denen das gegnerische Team agiert (also Helden oder Unterstützer aktiviert oder spawn).

3. WERTUNGSPHASE

Die Teams ermitteln, wie viele rote Ziele sie jeweils kontrollieren und werten die Siegpunkte nach den Auswertungsregeln (siehe S. 8).

4. SPAWNPHASE

Führt in der Spawnphase folgende Schritte aus:

- Jedes Team spawn 1 Schlurfer/Fußsoldaten auf jedem eigenen Teambasis-Plättchen.
- Dann zieht jedes Team für jedes seiner Spawnplättchen 1 seiner Spawnkarten, beginnend mit den farbigen Spawnplättchen (Blau für das Überlebendenteam und Grün für das Zombioteam) und dann im Uhrzeigersinn für jedes rote Spawnplättchen.

5. ENDPHASE

Führt in der Endphase folgende Schritte aus:

- Jedes Team zieht 2 Teamkarten.
- Das Avengers-Zeichen-Plättchen wird an das andere Team übergeben.
- Eine neue Spielrunde beginnt.

DIE GRUNDLAGEN

Jedes Team nutzt die Regeln ihres jeweiligen Grundspiels, mit folgenden Änderungen:

GEWINNEN UND VERLIEREN

Die beiden Teams kämpfen gegeneinander und sammeln Siegpunkte, indem sie gegnerische Helden und Unterstützer besiegen und mit ihren Figuren die Ziele kontrollieren. Die Partie endet, sobald ein Team das letzte Feld seiner Siegpunktleiste erreicht hat (43 SP).

- **3 SP** – Wenn das Team die Kontrolle über ein rotes Ziel hat (siehe *Wertungsphase*).
- **1 SP** – Wenn das Team einen eigenen Unterstützer auf die gegnerische Basislinie bewegt (siehe *Unterstützerphase*).
- **3 SP** – Wenn das Team einen gegnerischen Helden besiegt (siehe *Kampf*).

TEAMKARTEN

Jedes Team hat einen Teamstapel. Die Teamkarten sind ein taktisches Element, mit dem das gegnerische Team überrascht werden kann.

- Beide Teams starten mit 2 Teamkarten.
- In jeder Endphase zieht jedes Team 2 Teamkarten.
- Die Teamkarten liegen als verdeckter Stapel beim jeweiligen Team.
- Alle in einem Team können sich jederzeit über die Nutzung der Teamkarten beraten.
- Die Teamkarten können von einem beliebigen Helden aus dem dazugehörigen Team genutzt werden.
- Ein Held kann in seinem Zug nur 1 Teamkarte nutzen.
- Eine Teamkarte bringt 3 EP für den Helden, der sie nutzt.
- Zombiehelden dürfen Teamkarten auch nutzen, während sie heißhungrig sind.
- Teamkarten werden nach der Nutzung abgelegt.

BASISZIELE

- Basisziele verleihen **keine Siegpunkte** und können **niemals aufgenommen** werden.
- Ein Mal in seinem Zug darf ein Held in einer Zone mit gegnerischem Basisziel (blaues oder grünes Zielplättchen) 1 Aktion ausgeben, um 1 Unterstützer-Art seines Teams zu wählen: Alle Unterstützer dieser Art führen eine Extra-Aktivierung aus und bewegen sich auf die gegnerische Basislinie zu.

HELDEN

- **Jede Heldenfertigkeit** kann **nur ein Mal pro Runde** genutzt werden, unabhängig davon, ob sie während oder außerhalb des Zuges des Helden,

oder als Folge einer Aktion eines Unterstützers oder Helden genutzt wird.

- **Ein Held kann niemals mehr als 3 Gesundheit haben** (ignoriert alle Fertigkeiten, die etwas anderes angeben).

NEBENCHARAKTERE

- Alle Nebencharaktere sind zu Spielbeginn bereits aufgedeckt.
- Nebencharaktere können sich niemals bewegen.
- Behandelt Kampf-Nebencharaktere wie Zivile Nebencharaktere. Sie greifen also niemals an und verteidigen sich auch nicht.
- Ein Zombieheld darf als Aktion einen Nebencharakter in seiner Zone verschlingen, auch wenn in der Zone Gegner sind. Die Zielpriorität wird dabei ignoriert. **Dies gilt nicht als Angriff und es werden auch keine Würfel geworfen.**
- Ein Superheld darf als Aktion einen Nebencharakter in seiner Zone retten, auch wenn in der Zone Gegner sind.
- Ein Held darf seine Nebencharakterkarte ablegen, um 1 Wunde zu vermeiden, die er erleiden würde.
- Superhelden sind nie von „Nebencharakter verschlungen“-Effekten betroffen, selbst wenn sie ihren Nebencharakter ablegen, um 1 Wunde zu ignorieren.

KAMPF

Mit der Angriffsaktion der Helden dürfen nur gegnerische Helden und gegnerische Unterstützer angegriffen werden. Wenn ein Held angreift, werden die Unterstützer des eigenen Teams immer ignoriert. Nur Helden greifen an. Unterstützer greifen niemals an.

Jeder Gesundheitspunkt eines Helden hat Zähigkeit 2. Das bedeutet, **2 Treffer werden benötigt, um einem Helden 1 Wunde zuzufügen.**

Wenn ein Held eine Zone angreift, muss sich das angreifende Team vor dem Würfelwurf entscheiden, ob der Angriff auf die Unterstützer oder auf die Helden in der Zone zielt. Ein einzelner Angriff kann niemals gleichzeitig Unterstützer und Helden betreffen. Falls das Team sich dazu entscheidet, die Unterstützer anzugreifen, gilt die übliche Zielpriorität, jedoch werden Helden ignoriert (Fettbrocken > Schlurfer > Läufer) / (Wache > Fußsoldat > Spezialist). Falls das Team sich dazu entscheidet, die Helden anzugreifen, kann es die Treffer nach Belieben unter den gegnerischen Helden verteilen.

Ein gegnerischer Unterstützer bringt 1 EP für den Helden, der ihn besiegt. Ein gegnerischer Held bringt **5 EP** für den Helden, der ihn besiegt und seinem Team zusätzlich **3 Siegpunkte**. Nutzt die Siegpunktleiste auf dem ungenutzten Tableau, um für euer Team die Siegpunkte nachzuhalten.

Wenn ein Held besiegt wird, handelt folgende Schritte ab:

- Legt alle Merkmale und Nebencharaktere von seinem Tableau ab.
- Setzt seine Power-/Hungerleiste auf 0.
- Der besiegte Held wählt ein beliebiges Teambasis-Plättchen des eigenen Teams und wird darauf augenblicklich neu gespawnt.
- Der besiegte Held erhält 3 Gesundheit und lässt das Aktivierungsplättchen auf derselben Seite wie zuvor.

OPTIONALE REGEL: ENDGÜLTIG BESIEGT

Wenn ihr mit den unterschiedlichen Helden und dem Teammodus vertraut seid, könnt ihr durch die „Endgültig besiegt“-Regel mehr Varianz einbringen. Immer wenn ein Held besiegt wird, entfernt ihn aus dem Spiel, statt ihn erneut zu spawnen. Wählt einen anderen Helden und stellt seine Figur wie üblich auf ein Teambasis-Plättchen des dazugehörigen Teams. Der neue Held **behält die EP** des besiegteten Helden und das Aktivierungsplättchen bleibt auf derselben Seite wie zuvor.

UNTERSTÜTZERPHASE

- Unterstützer greifen gegnerische Unterstützer, Helden und Nebencharaktere nicht an, wenn sie aktiviert werden.
- Die einzige Aktion, die Unterstützer ausführen können, ist eine Bewegungsaktion. Mit dieser bewegen sie sich auf dem kürzesten offenen Weg auf die gegnerische Basislinie zu.
- Wenn Unterstützer sich bewegen, ignorieren sie Nebencharaktere und gegnerische Helden.
- Die Bewegung von Unterstützern wird nicht durch gegnerische Unterstützer oder Helden in ihrer Zone verhindert.
- Immer wenn ein Unterstützer eine Zone in der gegnerischen Basislinie erreicht, wird er augenblicklich vom Spielplan entfernt und das Team des Unterstützers erhält 1 Siegpunkt.

WERTUNGSPHASE

In der Wertungsphase vergleicht ihr in jeder Zone mit rotem Zielplättchen die Anzahl der Unterstützer und Helden jedes Teams:

- Das Team mit den meisten Figuren in einer Zone mit rotem Zielplättchen hat die Kontrolle über dieses Ziel und erhält 3 Siegpunkte.
- Falls es einen Gleichstand gibt, kontrollieren beide Teams das Ziel und erhalten 3 Siegpunkte.



- Falls in einer Zone mit rotem Zielplättchen keine Figuren stehen, erhält keines der Teams Siegpunkte für dieses Ziel.

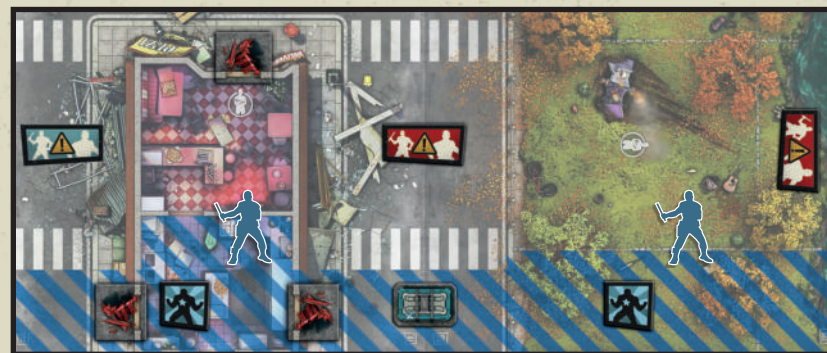
Beispiel 1: In der Wertungsphase befinden sich in der Zone mit rotem Zielplättchen 4 Figuren des Überlebendenteams und 2 Figuren des Zombieteams. Da die Figuren des Überlebendenteams in der Überzahl sind, hat dieses Team die Kontrolle über das Ziel und erhält 3 Siegpunkte.



Beispiel 2: In der Wertungsphase haben beide Teams 2 Figuren in der Zone mit dem roten Zielplättchen. Durch den Gleichstand erhalten beide Teams 3 Siegpunkte.

SPAWNPHASE

1. Das Überlebendenteam spawnet 1 Fußsoldaten auf seinen Teambasis-Plättchen. Das Zombioteam spawnet 1 Schlurfer auf seinen Teambasis-Plättchen. Beides passiert gleichzeitig.
2. Beide Teams ziehen für jedes eigene Spawnplättchen 1 Spawnkarte vom eigenen Stapel. Ein Spawnplättchen gehört zu einem Team, wenn es näher an seiner Teambasislinie liegt als an der des anderen Teams. Jedes Team beginnt mit dem Ziehen beim farbigen Plättchen und wiederholt das im Uhrzeigersinn für jedes eigene rote Spawnplättchen.



Je mehr Erfahrungspunkte ein Team gesammelt hat, desto mehr Verstärkung kann es gegen das gegnerische Team einsetzen. Aus diesem Grund liest jedes Team beim Spawnen die Zeile mit der höchsten Gefahrenstufe **im eigenen Team**, und nicht die höchste Gefahrenstufe der gegnerischen Helden.



Beispiel: Sandman hat im Überlebendenteam am meisten Erfahrungspunkte gesammelt und befindet sich auf Gefahrenstufe Orange. Wenn das Überlebendenteam also die links abgebildete Karte zieht, spawnet es 8 Fußsoldaten auf dem eigenen Spawnplättchen.

HINWEIS: Spawnsymbole () auf Kartenteilen werden im Teammodus nicht genutzt.

MISSIONEN: TEAMMODUS

MTVT1 – SCHLACHT IM PARK

HELDEN-ANZAHL: 3 GEGEN 3

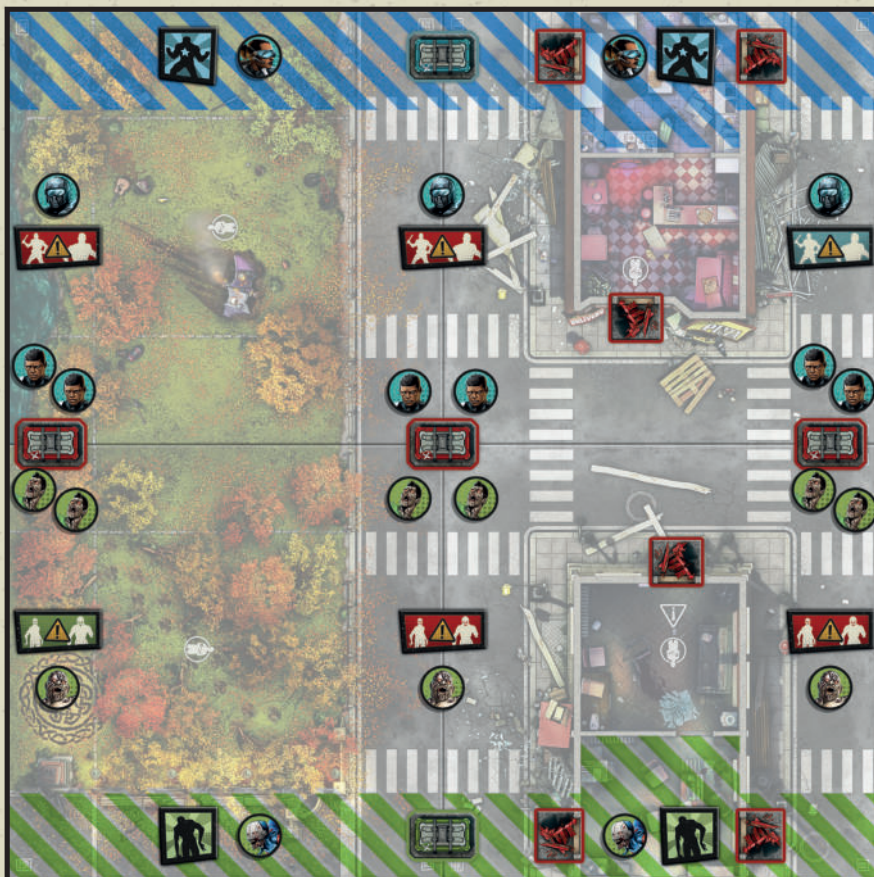
Gerüchten zufolge soll im Anfangschaos der Zombieapokalypse irgendwo im Central Park ein Infinity-Stein verloren gegangen sein. Dieses Artefakt ist sowohl für die Superhelden als auch für die Zombiehelden extrem wertvoll. Die Superhelden könnten mit dem Stein die Zombies aufhalten und die Zombiehelden könnten weiter ihre Mägen füllen. Das Team, das die Kontrolle über den Central Park erlangt, wird genügend Zeit haben, um ungehindert an den Stein zu gelangen.

Benötigte Kartenteile: 6R, 7R, 29R, 32R.



MYSTERIO

| | |
|-----|----|
| 32R | 7R |
| 29R | 6R |



←

| | | |
|------------------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| Überlebendenteam-Spawnplättchen ×3 | Zombieteam-Spawnplättchen ×3 | Offene Türen ×6 |
| Nebencharaktere ×4 | Zombieteam-Basisziel | Überlebendenteam-Basisziel |
| Ziele ×3 | Fußsoldaten ×6 | Spezialisten ×2 |
| | Wachen ×3 | |
| Überlebendenteam-Basen ×2 | Zombieteam-Basen ×2 | Überlebendenteam-Basislinie |
| Schlurfer ×6 | Läufer ×2 | Fettbrocken ×3 |
| | | Zombieteam-Basislinie |

MTVT2 — SCHIENEN-SCHARMÜTZEL



HELDEN-ANZAHL: 3 GEGEN 3

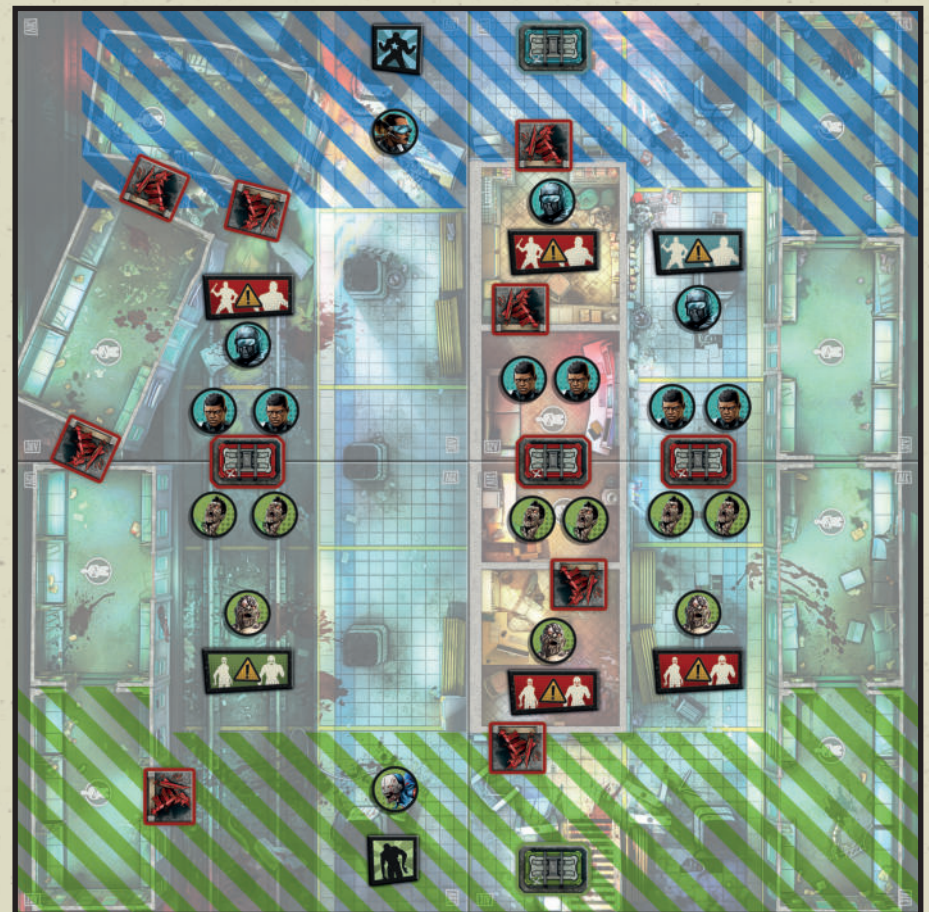
Für die übrig gebliebenen Zivilisten New Yorks sind einige der U-Bahn-Stationen zum Zufluchtsort Nr. 1 geworden. Wiederum sind andere Stationen zu Zombiestern mutiert. Beide Seiten haben sich verschanzt und kämpfen jetzt Station für Station um die langfristige Kontrolle des New Yorker Untergrunds.

Benötigte Kartenteile: 29V, 30V, 31V, 32V.

| | |
|-----|-----|
| 30V | 32V |
| 29V | 31V |



| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Überlebendenteam-Spawnplättchen ×3 | Zombieteam-Spawnplättchen ×3 | Offene Türen ×8 |
|  |  |  |
| Nebencharaktere ×10 | Ziele ×3 | Überlebendenteam-Basisziel |
|  |  |  |
| Überlebendenteam-Basis | Zombieteam-Basis | Zombieteam-Basisziel |
|  |  |  |
| Fußsoldaten ×6 | Spezialist | Wachen ×3 |
|  | Überlebendenteam-Basislinie | |
|  |  |  |
| Schlurfer ×6 | Läufer | Fettbrocken ×3 |
|  | Zombieteam-Basislinie | |



MTVT3 — IM HEXENKESSEL

HELDEN-ANZAHL: 4 GEGEN 4

Manhattan ist riesig und daher perfekt geeignet für all jene, die sich dort vor den Zombies verstecken. Kontrolle über die Straßen zu erlangen, würde dem Gewinner-Team genügend Zeit verschaffen, die versteckten Leute ausfindig zu machen (entweder, um sie zu beschützen, oder sie zu verschlingen). Aber diese Insel ist gewaltig! Dies ist die alles entscheidende Schlacht um die Kontrolle der Stadt!

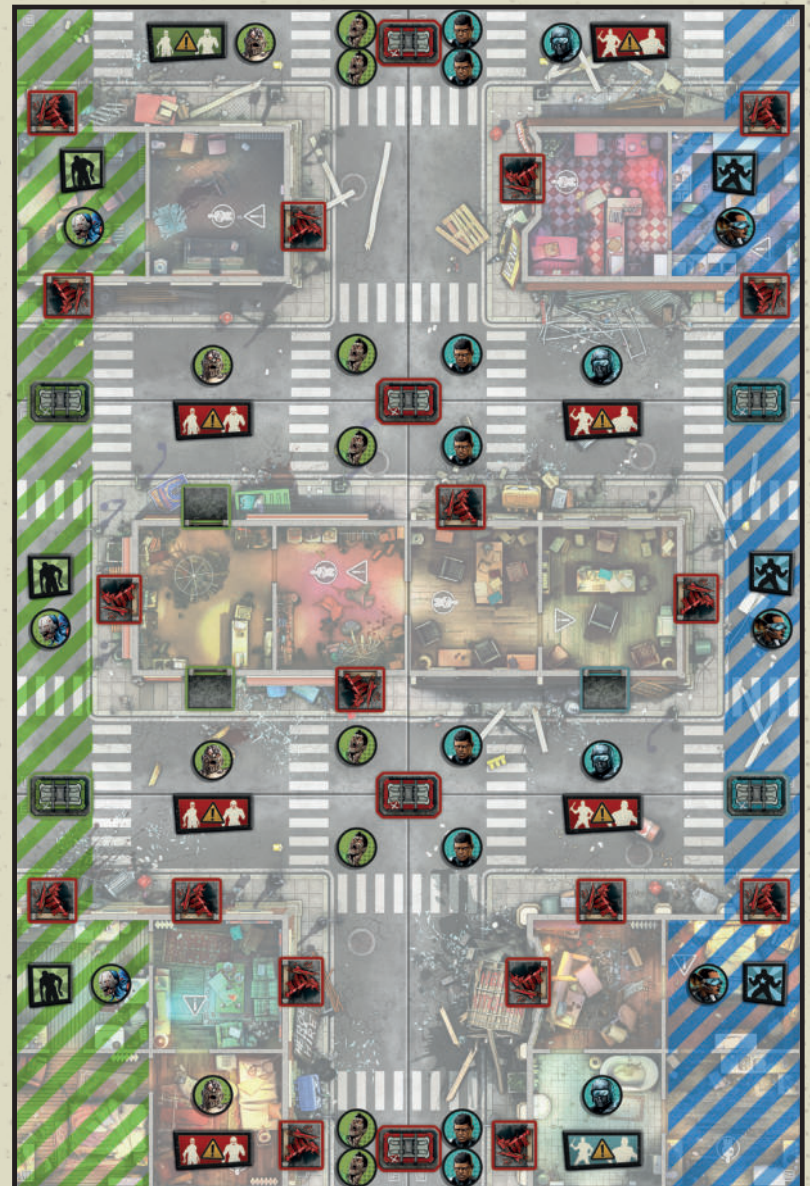
Benötigte Kartenteile: 1R, 4V, 5R, 6R, 7R, 9V.



SONDERREGELN

- **Blockiert.** Blaue und grüne Türen können nicht geöffnet werden.
- **Kontrollpunkte.** Jedes kontrollierte rote Ziel gibt in der Wertungsphase nur **2 SP** statt 3 SP.

| | |
|----|----|
| 6R | 7R |
| 1R | 5R |
| 4V | 9V |



MISSIONEN: HELDENMODUS

Um diese Missionen spielen zu können, benötigt ihr die Regeln und Komponenten aus dem Grundspiel *Marvel Zombies: X-Men Resistance*.

MH1 — PANIK IM PARK

SCHWIERIG / 120 MINUTEN

Der Central Park sieht zu dieser Jahreszeit einfach herrlich aus. Zu schade, dass die meisten Parkbesucher derzeit Zombies sind! Tatsächlich sind die U-Bahn-Stationen aktuell im Vergleich wahre Wohlfühlloasen. Hätte auch nie gedacht, dass ich das mal sage ... Lasst uns diesen Park soweit wie möglich säubern, damit wir ihn in Zukunft wieder benutzen können. Und dann ab nach unten!

Benötigte Kartenteile: **2V, 3R, 29R, 30R, 31R, 32R.**

ZIELE

Den Park säubern. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.
2. Erreicht mit allen Superhelden Gefahrenstufe Rot.
3. 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

- **Schwarm.** Stellt 8 Schlurfer, 2 Fettbrocken und 2 Läufer wie angegeben auf den Spielplan.
- **5-6 Superhelden.** Das grüne und das blaue Spawnplättchen werden nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Sie sind bereits bei Spielbeginn aktiv.

| | | |
|-----------|------------|------------|
| 3R | 30R | 31R |
| 2V | 29R | 32R |

SONDERREGELN

- **Ist da jemand?** Nebencharaktere werden erst aufgedeckt, wenn ein Superheld ihre Zone betritt.
- **Vorräte to go.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Erfahrene Helden.** Das grüne Ziel kann erst aufgenommen werden, wenn ein beliebiger Superheld Gefahrenstufe Orange erreicht hat.
- **Veteranenhelden.** Das blaue Ziel kann erst aufgenommen werden, wenn ein beliebiger Superheld Gefahrenstufe Rot erreicht hat.



MH2 – NÄCHSTER HALT: ZOMBIESCHLACHT

SCHWIERIG / 30 MINUTEN

Wir haben es bis nach ganz unten geschafft, aber die Zombies haben unsere Fährte gewittert und sind uns gefolgt. Im Untergrund haben wir viele Menschen gefunden, die dringend unsere Hilfe benötigen. Wir müssen unser Bestes geben, damit die wenigen Überlebenden nicht auch noch zu Zombiefutter werden.

Benötigte Kartenteile: **29V, 30V, 31V, 32V.**

ZIELE

Haltet sie versteckt. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Rettet 8 Nebencharaktere (9 mit 5–6 Superhelden).
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.


| | |
|------------|------------|
| 29V | 30V |
| 31V | 32V |



BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Überfüllte Station.** Alle 10 Nebencharaktere auf dem Spielplan sind bei Spielbeginn bereits aufgedeckt.
- **Heißhungrige Schurken.** Stellt Vulture und Green Goblin in die angegebenen Zonen und legt ihre Zombiheldenkarten offen neben den Spielplan.
- **Ihr könnt nicht entkommen!** Entfernt beide „Versteckter Nebencharakter!“-Karten aus dem Spawnstapel.
- **5–6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Blockierte Türen.** Die 4 versiegelten roten Türen können nicht geöffnet werden. Die blaue und grüne Tür werden erst geöffnet, wenn die Sonderregel „Überraschung“ ausgelöst wurde (siehe unten).
- **Spezial-Diät.** Vulture und Green Goblin wählen immer Nebencharaktere als ihr Hauptziel und ignorieren Superhelden (sie greifen niemals Superhelden an). Immer wenn Vulture oder Green Goblin eine Zone mit Superhelden betreten, verliert jeder Superheld dort 1 .
- **Hartnäckige Schurken.** Wenn Vulture besiegt wird, spawnt ihn in der nächsten Endphase in der gelb hervorgehobenen Zone. Wenn Green Goblin besiegt wird, spawnt ihn in der nächsten Endphase in der rot hervorgehobenen Zone.
- **Überraschung!** Wenn ein Nebencharakter gerettet wird, werft einen Würfel. Bei einer 1: Öffnet augenblicklich die blaue und die grüne Tür. Sollten zu irgendeinem Zeitpunkt die 2 Nebencharaktere im Mittleren verschlossenen Raum die einzigen überlebenden Nebencharaktere sein und die blaue und die grüne Tür noch nicht geöffnet worden sein, werden die Türen sofort geöffnet.
- **Gesund und munter.** Die Nebencharaktere bewegen sich nie. Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Superhelden, der ihn gerettet hat.
- **Es werden immer mehr!** Spawnt in jeder Endphase 1 Schlurfer in jeder angegebenen Zone.
- **5–6 Superhelden.** Rettet 9 statt 8 Nebencharaktere.



| | | | | |
|--|--|--|--|---|
|  Superhelden-Startzone |  Green Goblin |  Vulture |  Nebencharaktere ×10 |  Spawnplättchen ×2 |
|  Offene Türen ×10 |  Schlurfer ×4 |  Läufer ×2 |  Ausgangszone | |
|  Verriegelte Türen ×2 |  Versiegelte Türen ×4 |  Neuspawn-Zonen |  5–6 + Spawnplättchen | |

MISSIONEN: ZOMBIEMODUS

Um diese Missionen spielen zu können, benötigt ihr die Regeln und Komponenten aus dem Grundspiel *Marvel Zombies*.

MZ1 — GEFUNDENES FRESSEN

MITTEL / 90 MINUTEN

Der Park ist der perfekte Ort für ein kleines Picknick! Und für unseren Picknickkorb suchen wir noch nach der ein oder anderen Portion Hirn. Aber diese verdammten Lebewesen nutzen ihres noch zu gut und haben sich daher hier irgendwo verschanzi, um auf ihre Rettung zu warten. Wir müssen ihr geheimes Passwort herausfinden und ihr Vertrauen gewinnen, um sie herauszulocken.

Benötigte Kartenteile: 6V, 8V, 9V, 30R, 31R, 32R.

ZIELE

Picknick im Park. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Findet das grüne Ziel und nehmt es auf.
2. Jeder Zombieheld muss mindestens 1 Nebencharakter verschlingen.
3. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombieheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Geheimes Passwort.** Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Super-Falle!** Mischt die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte mit 5 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 6 Karten zufällig auf die gekennzeichneten Stellen auf den Spielplan.
- **Versteckt.** Entfernt beide „Gerettet“-Karten aus dem Nebencharakterstapel.
- **5-6 Zombiehelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Die geheimen Worte.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.
- **Wie lautet das Passwort?** Die Nebencharaktere können erst aufgedeckt werden, wenn das grüne Ziel aufgenommen wurde. Dann gilt: Nebencharaktere werden erst aufgedeckt, wenn ein Zombieheld ihre Zone betritt.
- **Verstärkung rufen!** Spawnt augenblicklich 1 Superhelden in der Zone mit dem Start-Spawnplättchen, wenn die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wurde.
- **Belebt.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombiehelden, der ihn verschlingt.

| | | |
|-----|-----|-----|
| 31R | 32R | 30R |
| 6V | 8V | 9V |



MZ2 — ENDSTATION: ZOMBIEMAGEN

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Die meisten Überlebenden haben wir in der U-Bahn eingekesselt. Für die gibt es kein Entkommen! Aber sie werden wie Tiere kämpfen, die sich in die Enge gedrängt fühlen! Wir müssen aufpassen, dass wir uns nicht die Blöße geben. Der Jäger könnte sonst zum Gejagten werden.

Benötigte Kartenteile: 29V, 30V, 31V, 32V.

ZIELE

Die Jagd. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

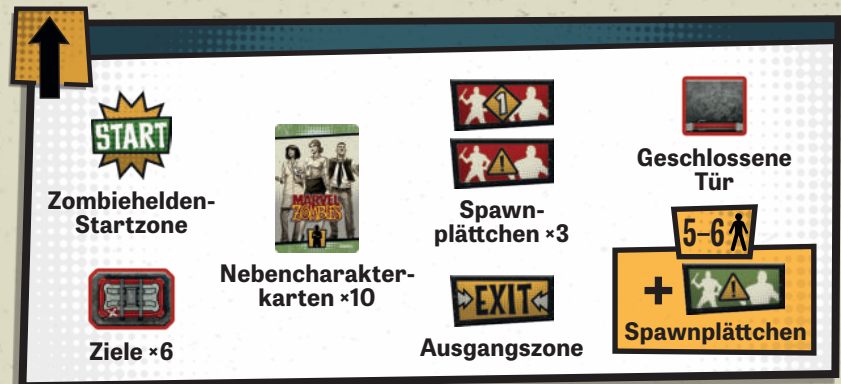
1. Nehmt alle 6 Ziele auf.
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombieheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **5-6 Zombiehelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.



| | |
|-----|-----|
| 31V | 29V |
| 32V | 30V |



SONDERREGELN

- **Appetitanreger.** Wenn ein Zombieheld ein Ziel aufnimmt, erhält er 5 EP und senkt seinen Hunger um 1. Wenn ein Ziel aufgenommen wird, werft einen Würfel. Bei einer 1 oder 2: Spawnt in der Zone 3 Fußsoldaten.
- **Falsche Person.** Wenn ein Nebencharakter aufgedeckt wird, werft einen Würfel. Bei einer 1 oder 2: Stellt diesen Nebencharakter nicht auf den Spielplan. Zieht stattdessen für diese Zone eine Spawnkarte.

TEAMMODUS – ÜBERSICHT EINER RUNDE

WERTUNG: Das Team, welches als erstes 43 SP erreicht, gewinnt.

- **3 SP** für die Kontrolle über ein rotes Ziel.
- **1 SP** für das Bewegen eines Unterstützers auf die gegnerische Basislinie.
- **3 SP** für das Besiegen eines gegnerischen Helden.

RUNDENÜBERSICHT

1. SPIELERPHASE

- Das Team mit dem Avengers-Zeichen-Plättchen beginnt und aktiviert 1 Helden.
- Die Teams wechseln sich ab, bis alle Helden ein Mal aktiviert wurden.

2. UNTERSTÜTZERPHASE

- Aktiviert alle Unterstützer und bewegt sie auf die gegnerische Basislinie zu.
- Unterstützer greifen nicht an. Sie bewegen sich nur.
- Wenn ein Unterstützer die gegnerische Basislinie erreicht, entfernt ihn vom Spielplan und das Team des Unterstützers erhält 1 SP.

3. WERTUNGSPHASE

- Das Team mit den meisten Figuren in einer Zone mit rotem Zielplättchen hat die Kontrolle über dieses Ziel und erhält 3 SP.
- Bei einem Gleichstand erhalten beide Teams 3 SP.

4. SPAWNPHASE

- Die Teams spawnen 1 Schlurfer/Fußsoldaten auf jedem ihrer Teambasis-Plättchen.
- Beide Teams ziehen für jedes ihrer Spawnplättchen 1 Spawnkarte (sie nutzen dabei ihre höchste eigene Gefahrenstufe).

5. ENDPHASE

- Jedes Team zieht 2 Teamkarten.
- Das Avengers-Zeichen-Plättchen wird an das andere Team übergeben.

DIE GRUNDLAGEN

TEAMKARTEN

- Jedes Team startet mit 2 Teamkarten.
- Jeder Held kann 1 Teamkarte pro Zug nutzen. Sie bringt ihm 3 EP, wenn er sie nutzt.
- Zombiehelden dürfen Teamkarten auch nutzen, wenn sie heißhungrig sind.

HELDEN

- Ein Mal in seinem Zug darf ein Held in einer Zone mit gegnerischem Basisziel 1 Aktion ausgeben, um 1 Unterstützer-Art seines Teams zu aktivieren.
- Jede Heldenfertigkeit kann nur ein Mal pro Runde genutzt werden.
- Ein Held kann niemals mehr als 3 Gesundheit haben.

NEBENCHARAKTERE

- Nebencharaktere bewegen sich nie und greifen nie an.
- Nebencharaktere können durch das Ausgeben 1 Aktion gerettet/verschlungen werden, selbst wenn Gegner in der Zone sind.
- Alle Helden dürfen ihren Nebencharakter ablegen, um 1 Wunde ohne Konsequenzen zu ignorieren.

KAMPF

- Es braucht 2 Treffer, um einem Helden 1 Wunde zuzufügen.
- Ein Angriff kann entweder auf alle Helden oder auf alle Unterstützer in einer Zone zielen, niemals auf beide. Bei einem Angriff auf die Unterstützer gilt die Zielpriorität.
- Ein gegnerischer Held bringt 5 EP für den Helden, der ihn besiegt und seinem Team zusätzlich 3 Siegpunkte.
- Besiegte Helden werden augenblicklich bei ihrer Teambasis neu gespawnt, ohne Merkmale, Nebencharaktere oder Power/Hunger.

©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.



Inhalt kann von den Bildern abweichen.

HERGESTELLT IN CHINA.