

MARVEL ZOMBIES

FANTASTIC 4:
UNDER SIEGE

MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES



CM
ON



EIN

ZOMBICIDE

SPIEL

INHALTSVERZEICHNIS

- SPIELMATERIAL 2
- EINLEITUNG 3
- WICHTIGE DEFINITIONEN 3
- GROSSE RÄUME 4
- SICHTLINIE 4
- BEWEGUNG 5
- MEHRERE STOCKWERKE –
WOLKENKRATZER 5
- FAHRSTUHL 6
- MISSIONEN: HELDENMODUS 6
- MISSIONEN: ZOMBIEMODUS 12
- CREDITS 19
- REGELÜBERSICHT 20

SPIELMATERIAL

10 FIGUREN

9 KARTENTEILE
(DOPPELSEITIG)

4 SUPERHELDEN



Mister Fantastic



Invisible Woman



Human Torch



The Thing

2 NEBENCHARAKTERE



Agatha Harkness



Alicia Masters

4 ZOMBIEHELDEN



Doctor Doom



Namor



Black Bolt



Super-Skrull

1 BAXTER-
FAHRSTUHLPLÄTTCHEN



MATERIAL FÜR DEN ZOMBIEMODUS

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



4 ZOMBIEHELD-CHARAKTERBOGEN

2 NEBENCHARAKTERKARTEN



4 SUPERHELDKARTEN

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.



4 SUPERHELD-CHARAKTERBOGEN

2 NEBENCHARAKTERKARTEN



4 ZOMBIEHELDKARTEN

EINLEITUNG

Während die Zombieinvasion durch die Straßen New Yorks wütet, verleiht Mister Fantastic in den obersten Stockwerken des Baxter Building einem ganz besonderen Gerät den letzten Feinschliff. Dieses Gerät - ein dimensionaler Teleporter - könnte die Menschheit retten und für die verbliebenen Superhelden einen Neuanfang bedeuten. Aber die Zombiehelden haben davon erfahren und wollen das Gerät für ihre eigenen Zwecke nutzen. Wenn sie weiterhin wüten, wird schon bald nichts mehr zum Verschlucken übrig sein und der Hunger wird sie verzehren. Aber ein dimensionaler Teleporter könnte ihnen ein ewiges Büffet ermöglichen. Die Belagerung des Baxter Building hat begonnen. Können die von Doctor Doom angeführten Zombies die Verteidigung durchbrechen oder werden die Fantastic 4 standhalten?

Fantastic 4: Under Siege ist eine Erweiterung für **Marvel Zombies**, in der sich die Fantastic 4 ihrer zombifizierten Nemesis stellen. Diese Erweiterung kann sowohl im Zombiemodus als auch im Heldenmodus gespielt werden. Kämpft euch mit Superhelden, Zombiehelden und Nebencharakteren rund um Marvels „First Family“ durch die großen Räume des Baxter Building, dessen Stockwerke ihr durch Fahrstühle erreichen könnt. Stellt euch den Gefahren, um Reed Richards fantastische Erfindung zu sichern!

WICHTIGE DEFINITIONEN

Diese Erweiterung kann entweder im Zombiemodus oder im Heldenmodus gespielt werden. Einige Spezialregeln und enthaltene Komponenten können für beide Modi genutzt werden. Daher gelten die folgenden Regeln für beide Modi:

- Die Helden, die von euch gesteuert werden, werden als **Spielerhelden** bezeichnet. Der Begriff **Spielerhelden** steht im Zombiemodus für Zombiehelden und im Heldenmodus für Superhelden.
- Die Helden, die vom Spiel gesteuert werden, werden als **gegnerische Helden** bezeichnet. Der Begriff **gegnerische Helden** steht im Zombiemodus für Superhelden und im Heldenmodus für Zombiehelden.
- Straßenzonen werden auch als **Außenzonen** bezeichnet.
- Gebäudezonen werden auch als **Innenzonen** bezeichnet.

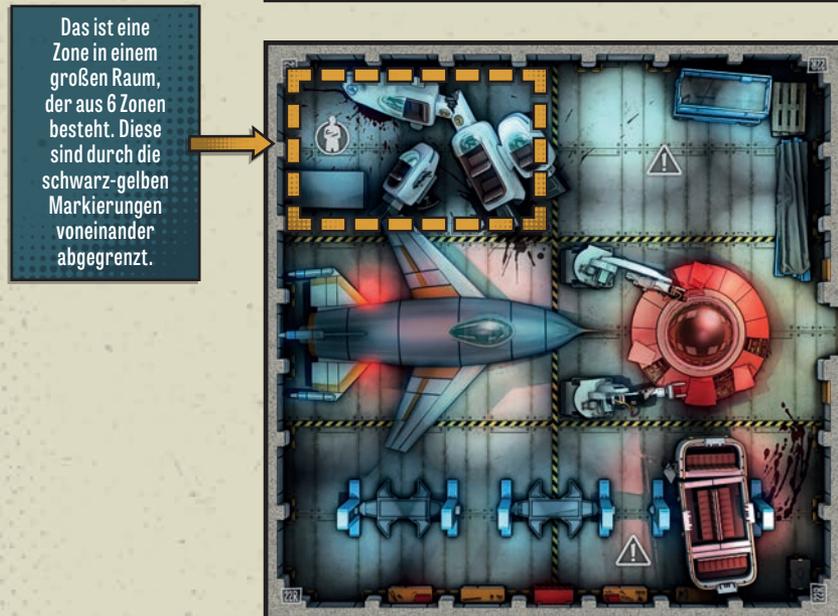


GROSSE RÄUME

Große Räume bestehen aus mehreren Zonen. In großen Räumen werden Zonen durch Bodenmarkierungen und durch Wände abgegrenzt.



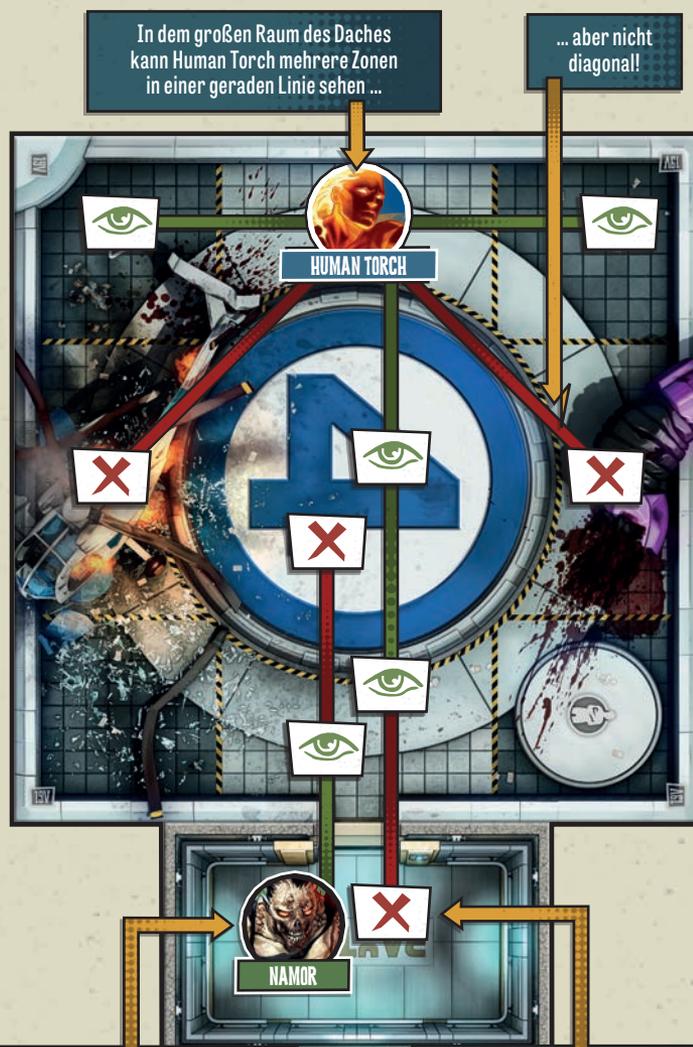
Diese 3 Innenzonen bilden einen großen Raum.



Das ist eine Zone in einem großen Raum, der aus 6 Zonen besteht. Diese sind durch die schwarz-gelben Markierungen voneinander abgegrenzt.

SICHTLINIE

In einem großen Raum verläuft die Sichtlinie in einer geraden Linie durch unbegrenzt viele Zonen. Die Sichtlinie kann nicht diagonal verlaufen. Die Sichtlinie verläuft nicht in einen benachbarten Raum, außer die Figur befindet sich in einer Zone, die sich einen Durchgang mit dem benachbarten Raum teilt. Die Sichtlinie von benachbarten Zonen in einen großen Raum hinein verläuft immer nur 1 Zone weit in den Raum.



In dem großen Raum des Daches kann Human Torch mehrere Zonen in einer geraden Linie sehen ...

... aber nicht diagonal!

HUMAN TORCH

NAMOR

Namor steht im Fahrstuhl. Da der Fahrstuhl einen Durchgang mit dem großen Raum teilt, kann Namor in den großen Raum hineinsehen, aber nur in die erste Zone.

Human Torch kann nicht in den Fahrstuhl hineinsehen, da sie nicht in einer Zone steht, die mit dem Fahrstuhl einen Durchgang teilt.

BEWEGUNG

In großen Räumen unterliegt die Bewegung von einer leeren Zone in eine andere keinen Einschränkungen. Jedoch können Figuren sich auch in großen Räumen nicht diagonal bewegen.



MEHRERE STOCKWERKE – WOLKENKRATZER

Die Missionen dieser Erweiterung finden in verschiedenen Stockwerken des Baxter Building statt. Jedes Stockwerk wird durch ein einzelnes Kartenteil dargestellt, das von den anderen getrennt ist.

Jedes Kartenteil hat am Rand einen Durchgang, der zum Fahrstuhlschacht führt. Der Fahrstuhlschacht wird in der Missionsbeschreibung angezeigt. Die Zone, die zum Fahrstuhlschacht benachbart ist, ist die Fahrstuhl-Eingangszone.

Wenn Gegner in der Gegnerphase ihre Bewegungsaktion ausgeben und kein aktives Ziel haben, da sich kein Spielerheld in ihrem Stockwerk befindet, tun sie Folgendes:

- Falls sie sich nicht in der Fahrstuhl-Eingangszone befinden, bewegen sie sich auf die Fahrstuhl-Eingangszone des Kartenteils zu, auf dem sie sich befinden.
- Falls sie sich bereits in der Fahrstuhl-Eingangszone befinden, klettern sie den Fahrstuhlschacht hoch und bewegen sich direkt in den Fahrstuhl, unabhängig davon, wo dieser sich befindet. Sobald sie sich im Fahrstuhl befinden, bewegen sie sich wieder wie gewohnt, da sich Spielerhelden in ihrem Stockwerk befinden.

Diese Regeln gelten auch für Kampf-Nebencharaktere im Zombiemodus.

Beispiel: Im Zombiemodus-Beispiel rechts, befinden sich während der Gegnerphase keine Zombiehelden auf Kartenteil 21V.

WICHTIG: Diese Regeln zu Wolkenkratzern unterscheiden sich von den Regeln zu „Mehrere Stockwerke“, die auf S. 11 der Anleitung im Grundspiel *Marvel Zombies: X-Men Resistance* erklärt werden. Die Wolkenkratzer-Regeln sind speziell für Missionen gedacht, in denen einzelne Kartenteile ausliegen. Zwei wichtige Unterschiede sind, dass alle Stockwerke jederzeit aktiv sind und dass Gegner den Fahrstuhlschacht hochklettern können.



FAHRSTUHL

Der Fahrstuhl ist normalerweise das einzige Mittel, um sich in einem Wolkenkratzer in ein anderes Stockwerk zu bewegen. Das Fahrstuhlplättchen ist ein Raum, der sich zwischen Fahrstuhlschacht-Feldern bewegen kann. Die Positionen dieser Felder sind in der Missionsbeschreibung angegeben.

In seinem Zug darf ein Spielerheld in der Fahrstuhl-Eingangszone als freie Aktion den Fahrstuhl rufen. Dafür legt er das Fahrstuhlplättchen auf das Fahrstuhlschachtfeld des Stockwerks, in dem er sich befindet. Die Tür des Fahrstuhls gilt für die Fahrstuhl-Eingangszone in dem Stockwerk, in dem sich der Fahrstuhl befindet, immer als offen. Ein Spielerheld im Fahrstuhl kann 1 Aktion ausgeben, um den Fahrstuhl zu einem anderen Stockwerk zu bewegen. Der Fahrstuhl nimmt dabei alle Spielerhelden, Gegner und Nebencharaktere mit, die sich in ihm befinden (dies gilt nicht als Bewegungsaktion).

Beispiel: The Thing ruft als freie Aktion im Erdgeschoss den Fahrstuhl und bewegt sich mit 1 Bewegungsaktion in den Fahrstuhl. The Thing gibt dann 1 Aktion aus, um mit dem Fahrstuhl zur Wohnebene zu fahren.



WICHTIG: Immer wenn ein Stockwerk zum ersten Mal von einem Spielerhelden betreten wird, werden in dem betretenen Raum / den betretenen Räumen augenblicklich alle Gegner und Nebencharaktere gespawnt, die dort angegeben sind.

MISSIONEN: HELDENMODUS

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

MH1 — EVAKUIERUNG

MITTEL / 60 MINUTEN

Wir dachten, das Baxter Building sei sicher. Doch dann wurde unser Gefühl der Sicherheit durch eine schrille Alarmglocke unterbrochen und das Gebäude wurde abgeriegelt. Zunächst nahmen wir an, dass die Zombies irgendwie ins Gebäude gelangt sein mussten. Aber es stellte sich heraus, dass es im Gebäude selbst einen Ausbruch gegeben hat. Was auch immer der Auslöser dafür war, spielt jetzt auch keine Rolle mehr. Wir müssen die Überlebenden suchen und sie in Sicherheit bringen.

Benötigte Kartenteile: 19R, 20R, 21R, 22V.

ZIELE

Räumt das Baxter Building. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Rettet alle 6 Nebencharaktere.
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.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

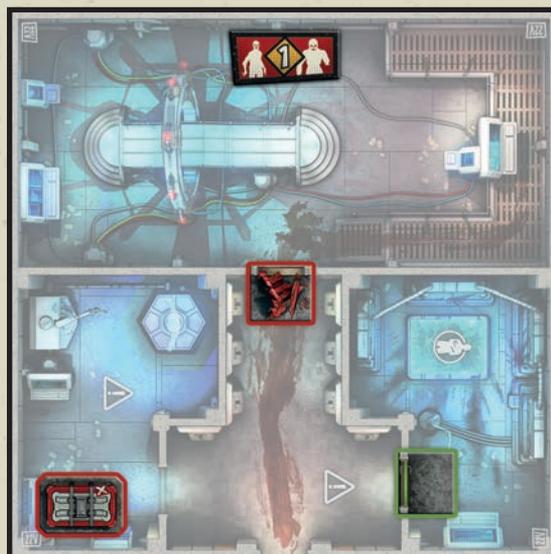
- **Sicherheitszugang.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Eingepferchte Nebencharaktere.** Entfernt beide „Zu spät!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel und beide „Versteckter Nebencharakter“-Karten aus dem Spawnstapel.
- **Getrennt.** Teilt die Superhelden gleichmäßig auf die 2 Startzonen auf.

SONDERREGELN

- **Die Luft ist rein.** Zieht keine Spawnkarte für den Raum mit dem , der auf Kartenteil 21R durch Durchgänge mit der Superhelden-Startzone verbunden ist.
- **Lockdown.** Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn das grüne Ziel aufgenommen wurde. Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde. Die roten Türen können erst geöffnet werden,

wenn rote Ziele aufgenommen werden: Mit jedem aufgenommenen roten Ziel kann 1 beliebige rote Tür in einem beliebigen Stockwerk geöffnet werden.

- **Zugangscodes.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Zivilisten in Gefahr.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Superhelden, der ihn rettet.
- **Die letzte Herausforderung.** In einer Partie mit 4 Superhelden wird das grüne Spawnplättchen aktiv, wenn alle 6 Nebencharaktere gerettet wurden. Zieht dann sofort eine Spawnkarte für diese Zone.
- **5-6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen ist bereits zu Spielbeginn aktiv.



Superhelden-Startzonen ×2	Ausgangszone
Ziele ×4	Spawnplättchen ×3
Offene Türen ×2	Besonderes Spawnplättchen
Verriegelte Türen ×4	Nebencharakterkarten ×6
Fahrstuhl	Fahrstuhlschacht

MH2 — NANOBOTS

MITTEL / 60 MINUTEN

Das Baxter Building ... Vor wenigen Stunden haben wir ein Signal erhalten, dass das ganze Gebäude abgeriegelt wurde. In dem Gebäude befinden sich noch wertvolle Technologien von Reed, die wir nicht einfach aufgeben können. Denn die Forschungsergebnisse von Mister Fantastic könnten der Schlüssel zur Rettung der Menschheit vor der Zombieinvasion sein. Uns bleibt also nichts anderes übrig, als die Zähne zusammenzubeißen, hineinzustürmen und das Gebäude auf die harte Tour zu räumen ...

Benötigte Kartenteile: 19R, 20V, 21R, 22V.

ZIELE

Räumt das Baxter Building. Entfernt alle Spawnplättchen (siehe Sonderregeln).

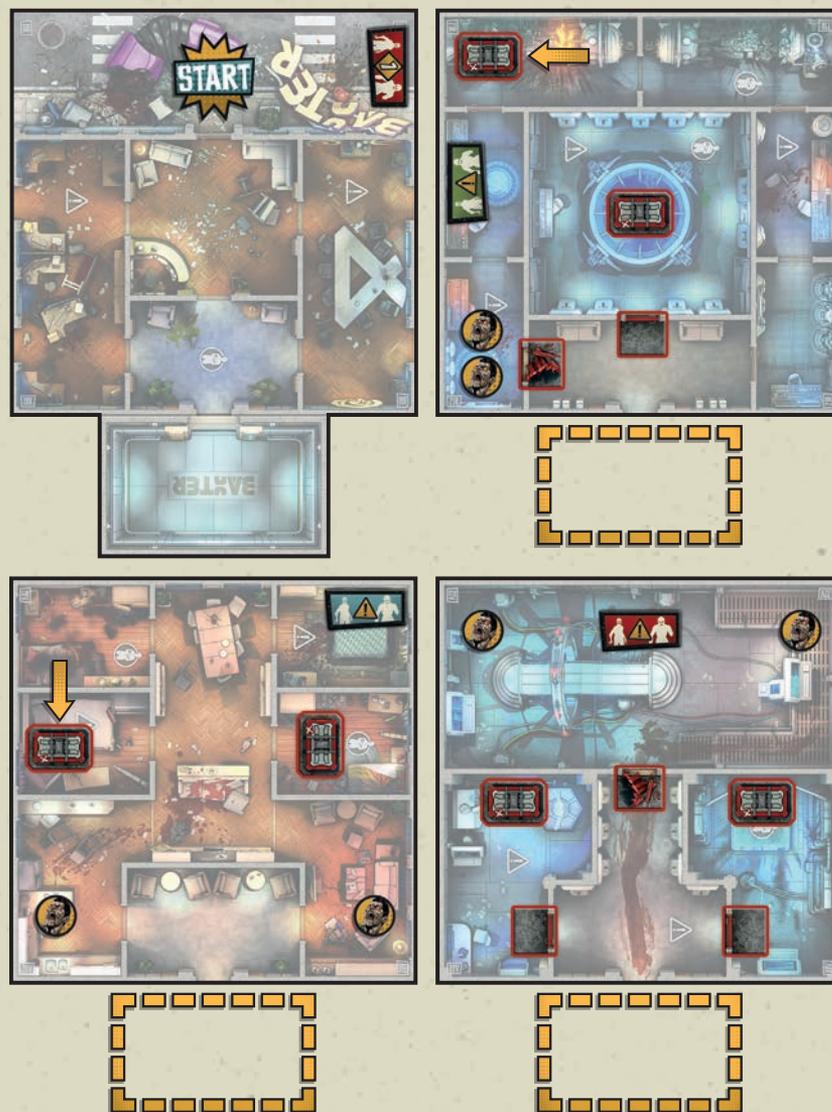
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Nanobot-Tech.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Beeilt euch!** Stellt 6 Schlurfer in die angegebenen Zonen.
- **5-6 Superhelden.** Die 2 vom Pfeil markierten Ziele werden nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet.



SONDERREGELN

- **Endlose Horden.** Das grüne und das blaue Spawnplättchen sind bereits bei Spielbeginn aktiv.
- **Nanobots.** Jedes Ziel ist eine Kiste mit Nanobots, mit denen die Untoten ausgeschaltet werden können. Jedes Ziel bringt jeweils 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt und wird neben das Tableau des Superhelden gelegt. Ein Superheld mit einem Ziel darf in einer Zone mit einem Spawnplättchen derselben Farbe eine Aktion ausgeben und das Ziel ablegen, um das Spawnplättchen aus dem Spiel zu entfernen und 5 EP zu erhalten.
- **In den Schacht.** Gegner und Nebencharaktere können sich nicht durch den Fahrstuhlschacht in andere Stockwerke des Baxter Building bewegen. Falls sie in der Fahrstuhl-Eingangszone sind, wenn sie sich bewegen würden, und sich keine Superhelden in ihrem Stockwerk befinden, werden sie stattdessen vom Spielplan entfernt und dem Überlaufpool hinzugefügt (siehe unten).
- **Überlaufpool.** Die Mission ist augenblicklich verloren, sobald sich 16 oder mehr Figuren im Überlaufpool befinden. Jeder Zombieheld im Überlaufpool zählt als 5 Figuren.
- **5-6 Superhelden.** Um ein rotes Spawnplättchen zu entfernen, muss ein Superheld 2 rote Ziele ablegen. Die Niederlagebedingung des Überlaufpools ändert sich mit der Anzahl der mitspielenden Superhelden:
5 Superhelden: 14+ Figuren
6 Superhelden: 12+ Figuren



MH3 — DOOM

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Vor wenigen Augenblicken dachten wir noch, es könnte nicht schlimmer werden. Aber dann landete ein zombifizierter Doctor Doom auf dem Dach des Baxter Building und fing an Portale zu öffnen, aus denen von ihm kontrollierte Zombiehorden herausströmten. Doom war ohnehin schon nahezu unbesiegtbar, als er noch lebte. Doch ohne diese Schwachstelle, braucht es einen ganz besonderen Kniff, um ihn zur Strecke zu bringen. Vielleicht können wir seine Portale gegen ihn verwenden ...

Benötigte Kartenteile: 19V, 20R, 21V, 22R.

ZIELE

Verbannt Doom und seine Handlanger. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt alle Ziele auf.
2. Lockt Doctor Doom in seine Startzone und besiegt ihn.

21V

22R

20R

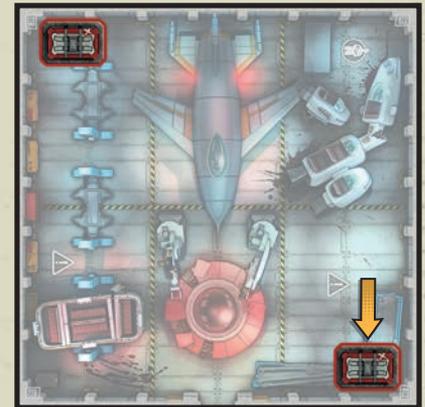
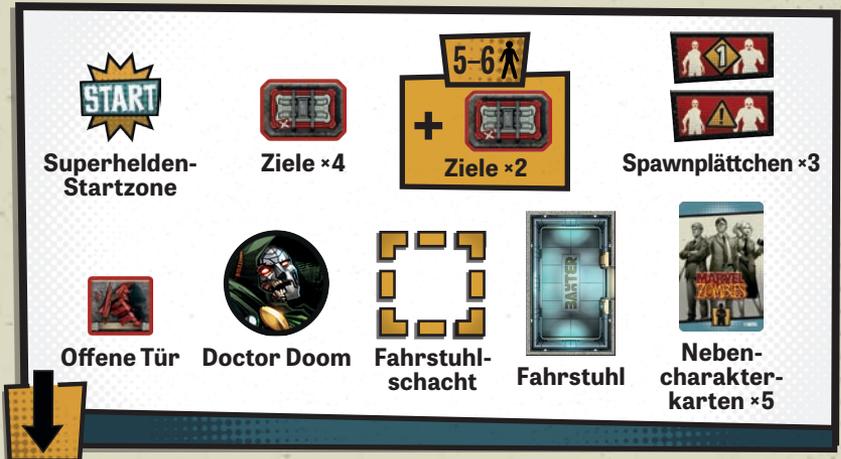
19V

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Doomsday!** Stellt Doctor Doom in die angegebene Zone und legt seine Zombieheldenkarte offen neben den Spielplan.
- **Sie belagern das Dach.** Legt keine Nebencharakterkarte auf Kartenteil 19V und zieht auch keine Spawnkarte für das  auf Kartenteil 19V.
- **Baxter-Tech.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **5-6 Superhelden.** Die 2 vom Pfeil markierten Ziele werden nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet.

SONDERREGELN

- **Wissenschaft statt Magie.** Jedes Ziel ist eine Baxter-Technologie. Sie müssen aufgesammelt werden, um die Portale von Doom zu stören. Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Doom weiß alles!** Sobald das blaue oder das grüne Ziel aufgenommen wird, wird Doctor Doom augenblicklich aktiviert und führt 1 Aktion aus.
- **Doom kann nicht besiegt werden!** Falls Doctor Doom besiegt wird, spawnt Doctor Doom während der nächsten Endphase wieder in seiner Startzone auf Kartenteil 19V.
- **Doom ein Ende setzen!** Sobald die Superhelden alle Ziele aufgenommen haben, können sie Doctor Doom in seiner Startzone besiegen, um die Mission augenblicklich zu gewinnen.



MH4 – EINDÄMMUNG

MITTEL / 60 MINUTEN

Wenn wir diese Infektion stoppen wollen, sollten wir sie erst einmal analysieren. Für eine Analyse brauchen wir frische Proben ... Zumindest so frisch, wie Untote eben sein können. Dafür haben wir im Baxter Building Eindämmungszonen eingerichtet. Jetzt müssen wir nur noch einige unserer ehemaligen Verbündeten anlocken und die Falle zuschnappen lassen ... Klingt easy, oder?

Benötigte Kartenteile: 19R, 20R, 21R, 22V.



ZIELE

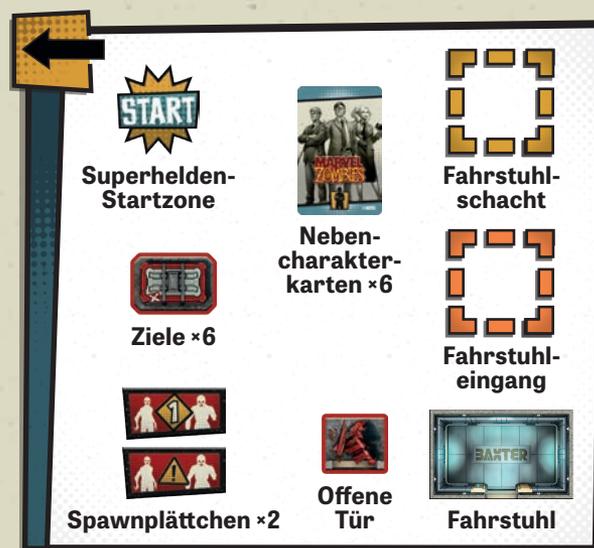
Testobjekt „Zombie“ eindämmen. Dämmt pro Superheld im Spiel 1 Zombiehelden ein (siehe Sonderregeln).

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Zombie-Köder.** Mischt die beiden „Geheimmission“-Nebencharakterkarten mit 4 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 6 Karten zufällig und verdeckt auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.

SONDERREGELN

- **Die Luft ist rein.** Zieht keine Spawnkarten für den Raum mit dem , der durch Durchgänge mit der Superhelden-Startzone verbunden ist.
- **Dämmt sie ein.** Jedes Ziel ist eine Untotenfalle. Wenn ein Zombieheld besiegt wird, während er in einer Zone mit einer Untotenfalle ist, legt diesen Zombiehelden und das Zielplättchen beiseite. So zeigt ihr an, dass dieser Zombieheld eingedämmt wurde (entfernt die Karte des Zombiehelden aus dem Spiel, damit er nicht erneut spawnnt). Wenn ein Zombieheld eingedämmt wird, bringt das ALLEN Superhelden 5 EP.
- **Frischer Köder.** Sobald eine „Geheimmission“- oder eine „Zu spät!“-Karte aus dem Nebencharakterstapel aufgedeckt wird, spawnnt statt ihrem üblichen Spawneffekt 1 Zombiehelden in dieser Zone.
- **Zombiechaos.** Werft am Ende jeder Gegnerphase einen Würfel. 1-4: Zieht eine Spawnkarte für die Fahrstuhl-Eingangszone des Stockwerks mit der übereinstimmenden Ziffer (siehe links). 5-6: Werft noch einmal.



MHS — REEDS PLAN

MITTEL / 60 MINUTEN

Der dimensionale Teleporter ... In den Händen der Zombies könnte er dem ganzen Multiversum zum Verhängnis werden. In den richtigen Händen jedoch wäre es unsere Fahrkarte aus der Zombiehölle ... Leider kann nur Reed Richards den Teleporter vollenden. Mister Fantastic sollte irgendwo in diesem Gebäude nach den letzten Teilen suchen, die den Teleporter zum Laufen bringen. Wir müssen ihn finden und den Weg für ihn freiräumen, damit er sein Werk vervollständigen kann!

Benötigte Kartenteile: 19V, 20V, 21V, 22V.

ZIELE

Richard retten. Erledigt zunächst die folgenden beiden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Findet und rettet Mister Fantastic (siehe *Sonderregeln*).
- Sammelt alle 3 Sicherheitcodes: Nehmt alle Ziele auf.

DANN

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

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Sicherheitscodes.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Irgendwo muss hier Reed Richards sein.** Mister Fantastic kann für diese Mission nicht als Spielerheld verwendet werden. Mischt die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte mit 4 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 5 Karten zufällig auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan. Legt keine Nebencharakterkarte auf Kartenteil 22V.
- **5-6 Superhelden.** Zieht während jeder Gegnerphase eine zusätzliche Karte für das Start-Spawnplättchen. Wenn ein Raum mit einem Spawnplättchen zum ersten Mal geöffnet wird, zieht augenblicklich für dieses Plättchen 1 Spawnkarte.



SONDERREGELN

- **Wir haben die Codes gefunden.** Jedes Ziel bringt ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Reed Richards retten.** Wenn die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, stellt Mister Fantastic in diese Zone und legt seine Superheldenkarte offen neben den Spielplan. Er gilt in **allen** Situationen als Kampf-Nebencharakter. Wenn er gerettet wird, behandelt seine Superheldenkarte wie eine Nebencharakterkarte, die ausschließlich die folgende Fähigkeit hat: **Wirf für deine Angriffe +1 Würfel.** Die Mission ist augenblicklich verloren, sobald Mister Fantastic abgelegt oder besiegt wird.
- **Maximale Sicherheit ... und Verwahrung.** Auf Kartenteil 22V können keine Türen geöffnet werden und alle Spawnplättchen auf diesem Kartenteil sind inaktiv. Wenn ein Ziel aufgenommen wird, öffnet augenblicklich die Tür derselben Farbe und spawnst in diesem Raum 1 zufälligen Zombiehelden. Das Spawnplättchen derselben Farbe wird aktiv.



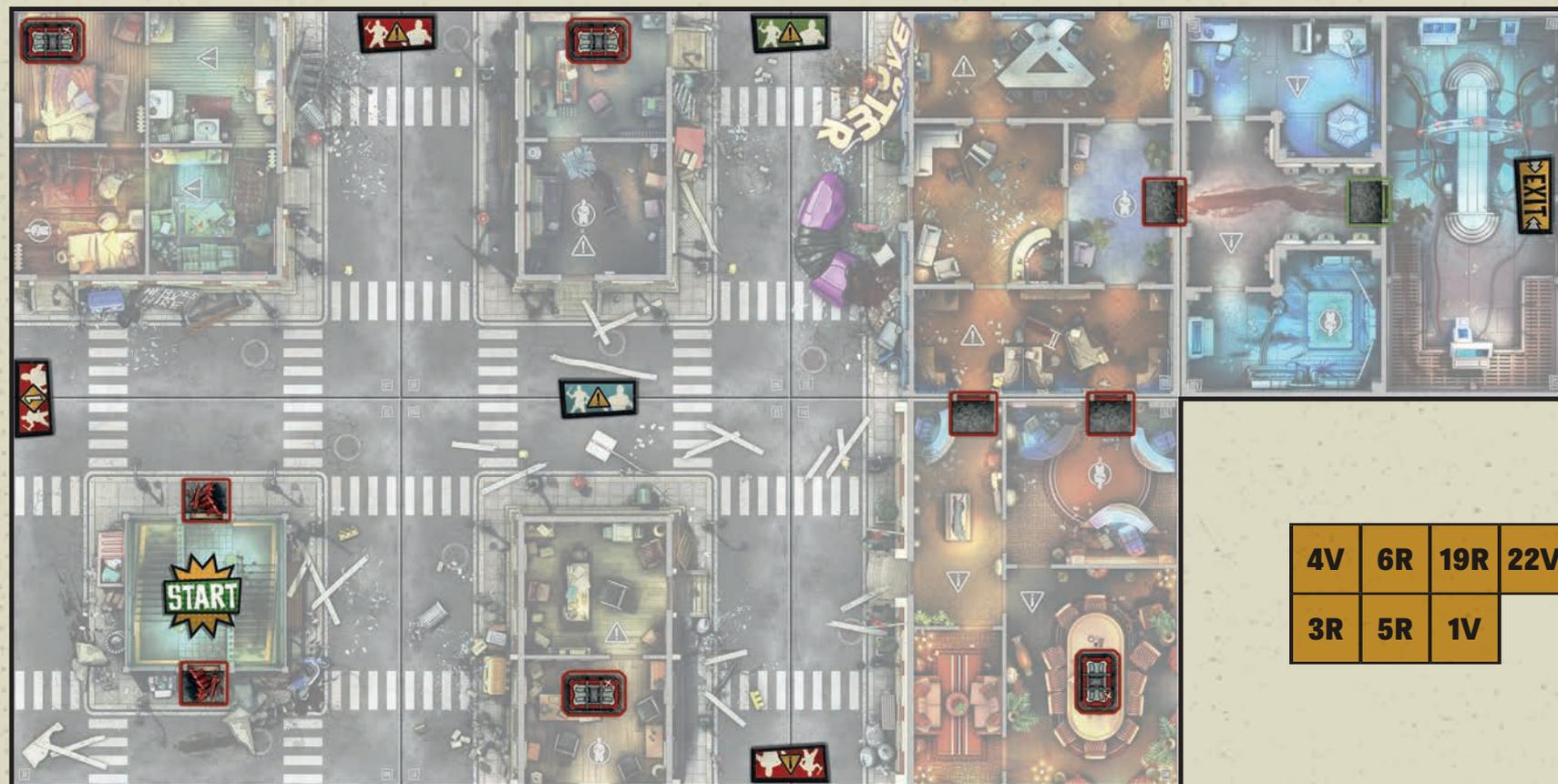
MISSIONEN: ZOMBIEMODUS

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

MZ1 — NEUE NAHRUNGSQUELLEN ERSCHLIESSEN

MITTEL / 75 MINUTEN

Wir haben die Welt leergeputzt ... Diese Info müssen wir erst mal verdauen. Zum Glück haben wir von einer wunderbaren Erfindung Wind bekommen, die sich im Baxter Building befinden soll: einen dimensionalen Teleporter. Ob Reed Richard aus diesem Universum flüchten konnte, oder ob es ihn erwischt hat, bevor er ihn aktivieren konnte, ist uns egal. Aber scheinbar hat eine Gruppe lebender Superhelden auch was davon mitbekommen und will sich den Teleporter krallen. Die haben auch die Zugangscodes für den Teleporter, also müssen wir sie herauslocken.



4V	6R	19R	22V
3R	5R	1V	



NAMOR

Benötigte Kartenteile: **1V, 3R, 4V, 5R, 6R, 19R, 22V.**

ZIELE

Flucht ins Multiversum. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Sammelt die 4 Zugangscodes und öffnet so die grüne Tür (siehe *Sonderregeln*).
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

- **Eine kleine Überraschung!** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **5–6 Zombiehelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Leergefegte U-Bahn-Station.** Legt keine Nebencharakterkarte in die Startzone und zieht auch keine Spawnkarte für das  der Startzone.
- **Maximale Sicherheitsstufe.** Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn alle 4 Zugangscode aufgenommen wurden.
- **Auflauern.** Wenn ein Zombieheld eine Zone mit einem Ziel betritt, deckt dieses automatisch auf. Der Zombieheld erhält 5 EP. Falls es ein rotes Ziel ist, spawnnt 1 Superhelden in dieser Zone. Falls es ein grünes oder ein blaues Ziel ist, spawnnt 1 Superhelden in der Zone mit dem **blauen** Spawnplättchen. Legt das aufgedeckte Zielplättchen auf die Superheldenkarte des gespawnten Superhelden. Dieses Ziel ist ein Zugangscode, der von dem Superhelden bewacht wird.
- **Landezone.** Das blaue Spawnplättchen ist immer inaktiv. Es wird nur genutzt um anzuzeigen, wo die zwei Superhelden spawnen, die die Zugangscode bewachen.
- **Zugangscode.** Wenn ein Zombieheld einen Superhelden besiegt, der einen Zugangscode bewacht, nimmt der Zombieheld das Zielplättchen automatisch von der Superheldenkarte auf und legt es neben sein Tableau.



MZ2 — RÄUMUNG DES BAXTER BUILDING

SCHWIERIG / 90 MINUTEN

Was wäre das Baxter Building nicht für eine wunderbare Basis, um weitere Futterquellen ausfindig zu machen. Aber scheinbar hat S.H.I.E.L.D. ähnliche Pläne. Denn in dem Gebäude haben sie überall Kurzdistanzteleporter platziert. Wenn wir diesen Ort einnehmen wollen, müssen wir die erst vernichten. Und vielleicht finden wir nebenbei noch eine kleine Stärkung.

Benötigte Kartenteile: 19V, 20R, 21V, 22V.

ZIELE

Sichert das Gebäude. Zerstört alle Teleporter (siehe Sonderregeln).

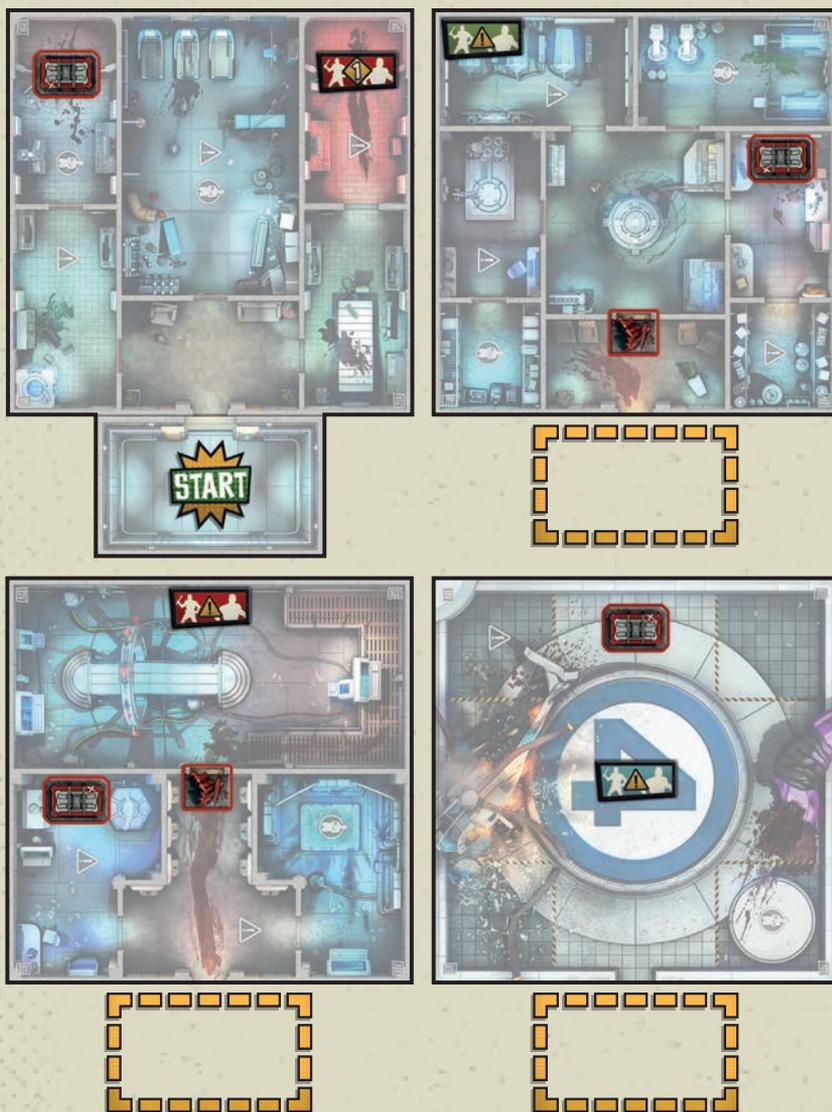
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Störer.** Mischt die „Geheimmission #1“- und „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte mit 4 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 6 Karten zufällig auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan. Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.



SONDERREGELN

- **Die Luft ist rein.** Zieht keine Spawnkarten für den Raum mit dem , der durch Durchgänge mit der Zombiehelden-Startzone verbunden ist.
- **Sichert den Fahrstuhl!** Gegner und Kampf-Nebencharaktere können sich nicht durch den Fahrstuhlschacht in andere Stockwerke des Baxter Building bewegen. Falls sie in der Fahrstuhl-Eingangszone sind, wenn sie sich bewegen würden und sich keine Superhelden in ihrem Stockwerk befinden, tun sie nichts.
- **Gebäude gesichert!** Ihr verliert augenblicklich die Mission, falls ihr einen Gegner auf den Spielplan stellen müsst, aber keine Figuren in der Reserve sind.



- **Aus allen Rohren schießen.** Das grüne und das blaue Spawnplättchen sind bereits bei Spielbeginn aktiv.
- **Störer.** Die Ziele und „Geheimmission“-Nebencharakterkarten sind Störer. Sie bringen jeweils 5 EP für den Zombiehelden, der sie aufnimmt/aufdeckt.
- **Teleporter.** Die Spawnplättchen sind Teleporter. Sobald der Störer derselben Farbe eines Teleporters aufgenommen wurde, darf ein Zombieheld in der Zone des Teleporters 1 Aktion ausgeben, um das Spawnplättchen zu zerstören und aus dem Spiel zu entfernen. Jedes Ziel und jede „Geheimmission“-Nebencharakterkarte ist mit einem bestimmten Spawnplättchen verbunden:
 - Grünes Ziel – Grünes Spawnplättchen
 - Blaues Ziel – Blaues Spawnplättchen
 - „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte – Start-Spawnplättchen
 - „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte – Rotes Spawnplättchen
- **Versteckt.** Nebencharaktere werden nur aufgedeckt, wenn ein Zombieheld ihre Zone betritt und nicht, wenn ihre Räume geöffnet werden. Wenn eine „Geheimmission“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, spawnet 1 Superhelden in der Zone des Spawnplättchens auf diesem Kartenteil (falls dieses noch nicht zerstört wurde).
- **5–6 Zombiehelden.** Wenn ein Gebäude geöffnet wird, zieht für jedes  auf dem Kartenteil 2 Spawnkarten statt 1.



20R 21V
22V 19V

MZ3 — REEDS VIRUS

SCHWIERIG / 90 MINUTEN

Reed Richards alias Mister Fantastic ist einer der größten Denker des Universums. Leider weilt er noch unter den Lebenden und möchte ein Nano-Virus erschaffen, der alle besiegt, die mit dem Virus infiziert sind. Als frisch Verstorbene können wir das einfach nicht zulassen ...

Benötigte Kartenteile: 19R, 20V, 21V, 22V.

ZIELE

Gegen die Zeit. Besiegt Mister Fantastic und seine 2 Bodyguards, bevor der Countdown zu Ende ist (siehe Sonderregeln).

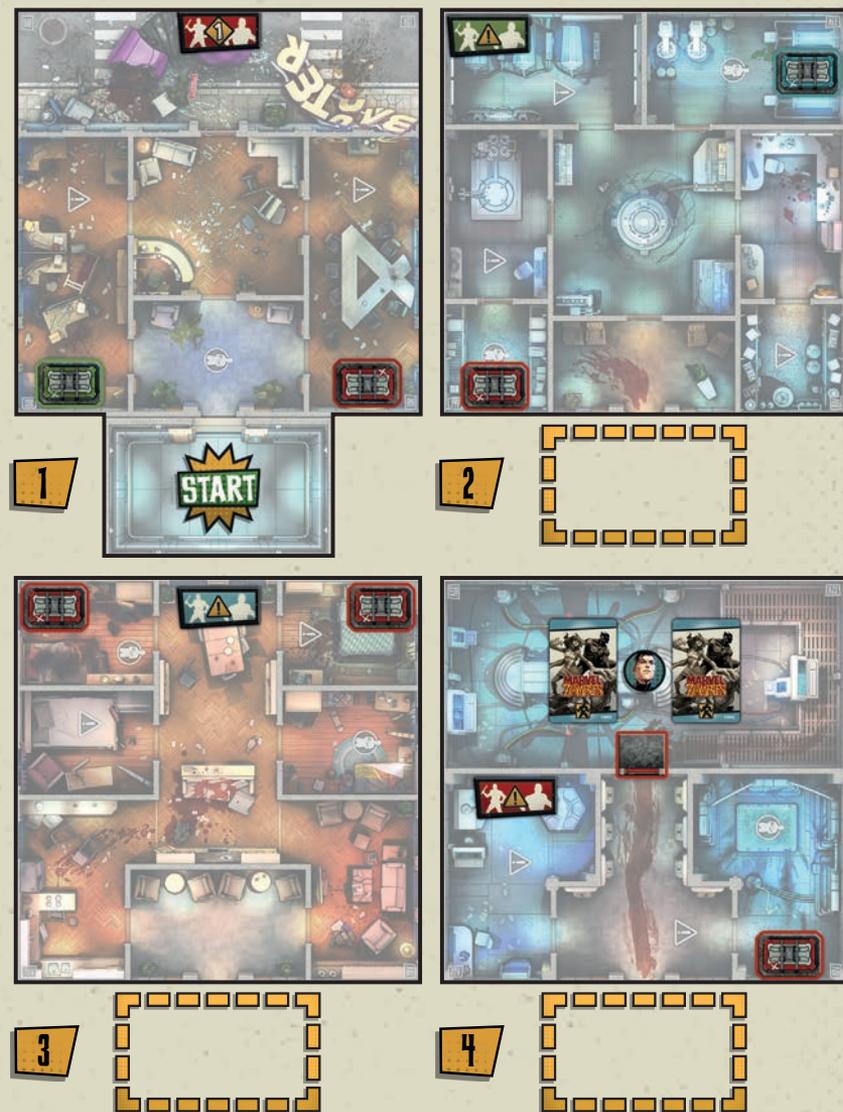
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG



- **Bodyguards.** Stellt Mister Fantastic in die angegebene Zone und legt seine Superheldenkarte offen neben den Spielplan. Legt 2 zufällige Superheldenkarten verdeckt in seine Zone.

SONDERREGELN

- **Sicherheitszugang.** Bis auf den ersten Stock ist jedes Stockwerk des Baxter Building verriegelt. Um die verriegelten Stockwerke betreten zu können, benötigt ihr einen Sicherheitszugang. Die Stockwerke sind mit den Ziffern 1 bis 4 durchnummeriert (siehe rechts). Der Fahrstuhl kann erst zu einem neuen Stockwerk bewegt werden, sobald alle Ziele in dem Stockwerk darunter aufgenommen wurden (z.B. müssen alle Ziele von Stockwerk 1 aufgenommen werden, damit der Fahrstuhl zu Stockwerk 2 bewegt werden kann usw.). Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.
- **Maximale Sicherheitsvorkehrungen.** Die rote Tür kann erst geöffnet werden, wenn alle Ziele aufgenommen wurden.
- **Verstärkung.** Sobald das blaue oder das grüne Ziel aufgenommen wird, wird das dazugehörige Spawnplättchen aktiv. Sobald ein Ziel in Stockwerk 3 aufgenommen wird, wird das normale rote Spawnplättchen aktiv.
- **Countdown zum Nano-Virus.** Legt die Spawnkarten beiseite, die ihr in jeder Gegnerphase für das Start-Spawnplättchen zieht und abhandelt. Dies ist der Countdown. Falls in einer Endphase 12 beiseitegelegte Spawnkarten ausliegen, hat Reed Richards das Nano-Virus vollständig entwickelt und ihr verliert augenblicklich die Mission.
- **5-6 Zombiehelden.** Ihr verliert stattdessen, wenn in der Endphase 10 beiseitegelegte Spawnkarten ausliegen.



MZ4 — EINE NEUE WELT

SCHWIERIG / 75 MINUTEN

Unsere Welt war schon lange nicht mehr von Lebenden bevölkert, an denen wir uns hätten satt essen können. Unsere einzige Hoffnung lag hoch oben im Baxter Building verborgen: Mister Fantastic's dimensionaler Teleporter! Mit ein wenig Überredungskunst konnten wir einen Reed Richards aus einer anderen Dimension dazu überreden, eine Verbindung herzustellen, die uns in seine Welt hineinließ. Als wir dort ankamen, haben wir selbstverständlich die Verbindung zerstört. Diese Welt ist nun die unsere und wir brauchen keine gierigen Verbündeten, die uns bei unserem Festmahl stören!

Benötigte Kartenteile: 19R, 20R, 21R, 22V.

ZIELE

Entkommt aus dem Baxter Building. Erledigt zunächst die folgenden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Besiegt alle Superhelden der Fantastic 4.
- Jeder Zombieheld muss mindestens 1 Nebencharakter verschlingen.

DANN

- 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

- **Fantastische Security.** Mischt die Superheldenkarten der Fantastic 4: Mister Fantastic, Invisible Woman, Human Torch und The Thing. Legt jeweils eine der 4 Superheldenkarten zufällig und verdeckt in die angegebenen Zonen.
- **Geteilte Jagd.** Teilt die Zombiehelden gleichmäßig auf die 2 Startzonen auf.

			
Zombiehelden-Startzonen ×2	Geschlossene Tür	Ziele ×4	Ausgangszone
			
Spawnplättchen ×2	Inaktive Spawnplättchen ×2	Superheldenkarten ×4	Nebencharakterkarten ×6

SONDERREGELN

- **Lahmgelegter Fahrstuhl.** Der Fahrstuhl kann nicht genutzt werden, um zu einem anderen Stockwerk zu fahren. Stattdessen könnt ihr Kurzdistanzteleporter nutzen (siehe unten).
- **Kurzdistanzteleporter.** Ziele können nicht aufgenommen werden. Sie sind Kurzdistanzteleporter. Zonen mit einem Ziel gelten als benachbart zu jeder anderen Zone mit einem Ziel. Gegner und Nebencharaktere können sich wie üblich zwischen diesen Zonen bewegen. Zwischen Teleportern besteht keine Sichtlinie.
- **Alarmstufe Rot!** Das blaue und das grüne Spawnplättchen werden jeweils aktiv, sobald ein Zombieheld das dazugehörige Kartenteil betritt.
- **Familienduell.** Immer wenn ein Zombieheld zum ersten Mal ein Stockwerk betritt, in dem eine Superheldenkarte liegt, deckt diese Karte auf und spawnnt den dazugehörigen Superhelden in seiner Zone.
- **Fantastische Schlägerei.** Wenn einer der Superhelden der Fantastic 4 besiegt wird, bringt das jeweils ALLEN Zombiehelden 5 EP statt der üblichen EP-Belohnung.
- **5-6 Zombiehelden.** Zieht im Schritt Gegner spawnen der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für die Zone mit dem Start-Spawnplättchen.

21R

22V

20R

19R



MZ5 — AUFS GLATTEIS GEFÜHRT

SCHWIERIG / 120 MINUTEN

Wir wissen zwar nicht genau wie, aber Reed hat es geschafft, uns in eine Falle zu locken und auf Eis zu legen. Aber aus purem Zufall hat ein Stromausfall unsere Kühlkammern lahmgelegt und jetzt sind wir nicht nur wieder aufgetaut, sondern verdammt hungrig! Das Baxter Building wurde abgeriegelt und die Zivilisten haben sich verkrochen. Aber das macht es nur leichter, sie zu jagen. Wir werden uns Stockwerk für Stockwerk vorarbeiten, diesen Wolkenkratzer leerfegen und von hier entkommen!

Benötigte Kartenteile: 19R, 20R, 21R, 22R, 19V, 20V, 21V, 22V.

ZIELE

Verschlingen und entkommen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Verschlingt alle Nebencharaktere sowohl von der **V**- als auch von der **R**-Seite der Kartenteile (siehe *Sonderregeln*).
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

- **Untere Stockwerke.** Die Kartenteile liegen zu Spielbeginn mit der **V**-Seite nach oben aufgedeckt aus.
- **Nur wenige übrig.** Entfernt beide „Eskortierter Nebencharakter!“-Karten aus dem Spawnstapel und beide „Gerettet!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel.

SONDERREGELN

- **Die Luft ist rein.** Zieht keine Spawnkarten für den Raum mit dem , der durch Durchgänge mit der Zombiehelden-Startzone verbunden ist.
- **Die Ruhe bewahren.** Nebencharaktere bewegen sich nicht.
- **Hirn-Nahrung.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombiehelden, der ihn verschlingt.
- **Hilfe ist auf dem Weg.** Werft am Ende jeder Gegnerphase einen Würfel. 1-4: Zieht eine Spawnkarte für die Fahrstuhl-Eingangszone des Stockwerks mit der übereinstimmenden Ziffer (siehe nächste Seite). 5-6: Nichts passiert.
- **Alle Stockwerke leerputzen.** Dreht am Anfang jeder Gegnerphase die Kartenteile der Stockwerke auf die **R**-Seite, auf denen sich keine Nebencharaktere und Zombiehelden mehr befinden. Legt alle Plättchen, die sich auf dem Kartenteil befinden auf die neue Seite, wie in der Missionsbeschreibung angegeben und legt neue Nebencharakterkarten auf die Nebencharaktersisteme. Stellt dann alle Gegner, die sich auf diesem Kartenteil befunden haben auf der neuen Seite in die Zone mit dem Spawnplättchen.



- **Zwischenzeitige Spawns.** Das grüne und das blaue Spawnplättchen sind nur aktiv, während sich mindestens ein Zombieheld in ihrem Stockwerk befindet.
- **5-6 Zombiehelden.** Das blaue und das grüne Spawnplättchen sind immer und bereits bei Spielbeginn aktiv.

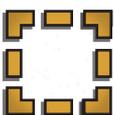
MISSIONEN ZOMBIEMODUS

START
Zombiehelden-Startzone


Spawnplättchen *4

EXIT
Ausgangszone


Offene Türen *2


Fahrstuhlschacht


Fahrstuhl-Eingangszone


Fahrstuhl


Nebencharakterkarten *12

19V	22V	20V	21V
-----	-----	-----	-----

19R	22R	20R	21R
-----	-----	-----	-----

V-SEITEN



R-SEITEN



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

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

Jason KOEPP und Hervé DAUBET

PUBLISHER

David PRETI

PLAYTESTERS

Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe
GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton
SOARES, Roberto TOLEDO und Simon SWAN

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

©2023. TM & ©SPINMASTER LTD. All Rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert durch: SPINMASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. 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.

REGELÜBERSICHT – FANTASTIC 4: UNDER SIEGE



GROSSE RÄUME

Im Baxter Building gibt es mehrere große Räume. Diese bestehen aus mehreren Zonen.

■ SICHTLINIE

- Die Sichtlinie kann durch unbegrenzt viele Zone weit verlaufen, aber nicht diagonal.
- Die Sichtlinie verläuft nicht in einen benachbarten Raum, außer die Figur befindet sich in einer Zone, die einen Durchgang mit dem benachbarten Raum teilt.
- Die Sichtlinie von benachbarten Zonen in einen großen Raum hinein verläuft immer nur 1 Zone weit in den Raum.

MEHRERE STOCKWERKE – WOLKENKRATZER

- Alle Stockwerke sind aktiv, auch wenn sich keine Spielerhelden darauf befinden.
- Immer wenn ein Stockwerk zum ersten Mal von einem Spielerhelden betreten wird, werden in dem betretenen Raum / den betretenen Räumen augenblicklich alle Gegner und Nebencharaktere gespawnt, die dort angegeben sind.

■ BEWEGUNG VON GEGNERN UND NEBENCHARAKTEREN

Wenn sich Gegner und Nebencharaktere bewegen würden und sich auf ihrem Stockwerk keine mögliche Zielzone befindet:

- Sie bewegen sich auf die Fahrstuhl-Eingangszone ihres Kartenteils zu.
- Falls sie sich bereits in der Fahrstuhl-Eingangszone befinden, bewegen sie sich direkt in den Fahrstuhl, egal in welchem Stockwerk dieser sich befindet.

■ FAHRSTUHL

- In seinem Zug darf ein Spielerheld in der Fahrstuhl-Eingangszone als **freie Aktion** den Fahrstuhl rufen und ihn auf das Fahrstuhlschacht-Feld seines Stockwerks legen.
- Ein Spielerheld im Fahrstuhl kann 1 Aktion ausgeben, um den Fahrstuhl zu einem anderen Stockwerk zu bewegen (dies gilt nicht als Bewegungsaktion).

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

ZIELPRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	ZÄHIGKEIT	EP-BELOHUNG
1	GEGNERISCHER HELD	2	siehe Karte	entspricht dem Zähigkeitswert
2	FETTBROCKEN/WACHE	1	2	1
3	SCHLURFER/FUSSSOLDAT	1	1	1
4	LÄUFER/SPEZIALIST	2	1	1