

# MARVEL ZOMBIES

HYDRA RESURRECTION

MARVEL

SPIN  
MASTER  
GAMES



CM  
ON



EIN

ZOMBICIDE

SPIEL





## INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL	2
EINLEITUNG	3
DIE GRUNDLAGEN	3
GROSSE RÄUME	4
SICHTLINIE	4
BEWEGUNG	5
MEHRERE STOCKWERKE	5
TREPPEN	6
RED SKULL	6
HYDRA-SOLDATEN	7
BRENNSTOFF-KANISTER	7
MISSIONEN: RED SKULL	8
MISSIONEN: HELDENMODUS	12
MISSIONEN: ZOMBIEMODUS	18
CREDITS	23
ÜBERSICHT EINER RUNDE	24

## SPIELMATERIAL

6 KARTENTEILE (DOPPELSEITIG)

4 SUPERHELDEN

25 FIGUREN

2 NEBENCHARAKTERE



Black Widow



Ant-Man



Vision



She-Hulk



Maria Hill



Nick Fury

4 ZOMBIEHELDEN

15 GEGNER



Quicksilver



Loki



Falcon



Hawkeye



14 Hydra-Soldaten



Red Skull

12 PLÄTTCHEN

3 BRENNSTOFF-KANISTER-PLÄTTCHEN

9 TÜR-PLÄTTCHEN

1 BRENNSTOFF-KANISTER-ÜBERSICHTSKARTE

6 RED-SKULL-AKTIONS-KARTEN

### 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 NEBENCHARAKTERKARTEN

4 SUPERHELDENKARTEN

4 ZOMBIEHELD-CHARAKTERBOGEN

7 HYDRA-SOLDAT-SPAWN-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 NEBENCHARAKTERKARTEN

5 ZOMBIEHELDENKARTEN

4 SUPERHELD-CHARAKTERBOGEN

7 HYDRA-SOLDAT-SPAWN-KARTEN



## EINLEITUNG

*Wenn man einen Kopf abschneidet, wachsen zwei weitere nach. Aber die untoten Hydra-Soldaten, die von Red Skull kommandiert werden, kämpfen selbst ohne Kopf weiter, um Red Skulls großenwahnsinnigen Kreuzzug voranzutreiben. Euch und euren Verbündeten bleibt nichts anderes übrig, als sich den dunklen Machenschaften dieser Organisation entgegenzustellen. Selbst Zombiehelden bleibt in dieser Welt, die von Red Skulls fanatischen Horden übersät ist, kein ruhiges Plätzchen mehr.*

### Heil Hydra!

*Hydra Resurrection* ist eine Erweiterung für *Marvel Zombies*. In dieser Erweiterung erreichen die Auseinandersetzungen zwischen S.H.I.E.L.D. und Hydra noch nie dagewesene Höhen. Während das Chaos zwischen lebenden und zombifizierten Helden weiter seinen Lauf nimmt, versucht Red Skull durch Heerscharen untoter Hydra-Soldaten die Macht zu ergreifen. Diese Horde ist bis an die Zähne bewaffnet und stellt sowohl für die Superhelden, als auch für die Zombiehelden eine echte Bedrohung dar. Euch bleibt nur eins: Verteidigt den S.H.I.E.L.D.-Helicarrier und stürmt Hydras geheime Basis, aber nehmt euch vor Red Skulls unerbittlicher Faust in Acht.

Diese Erweiterung enthält Missionen für den Helden- und den Zombie-Modus. Außerdem gibt es spezielle Red-Skull-Missionen, die mit beiden Modi gespielt werden können.

## DIE GRUNDLAGEN

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:

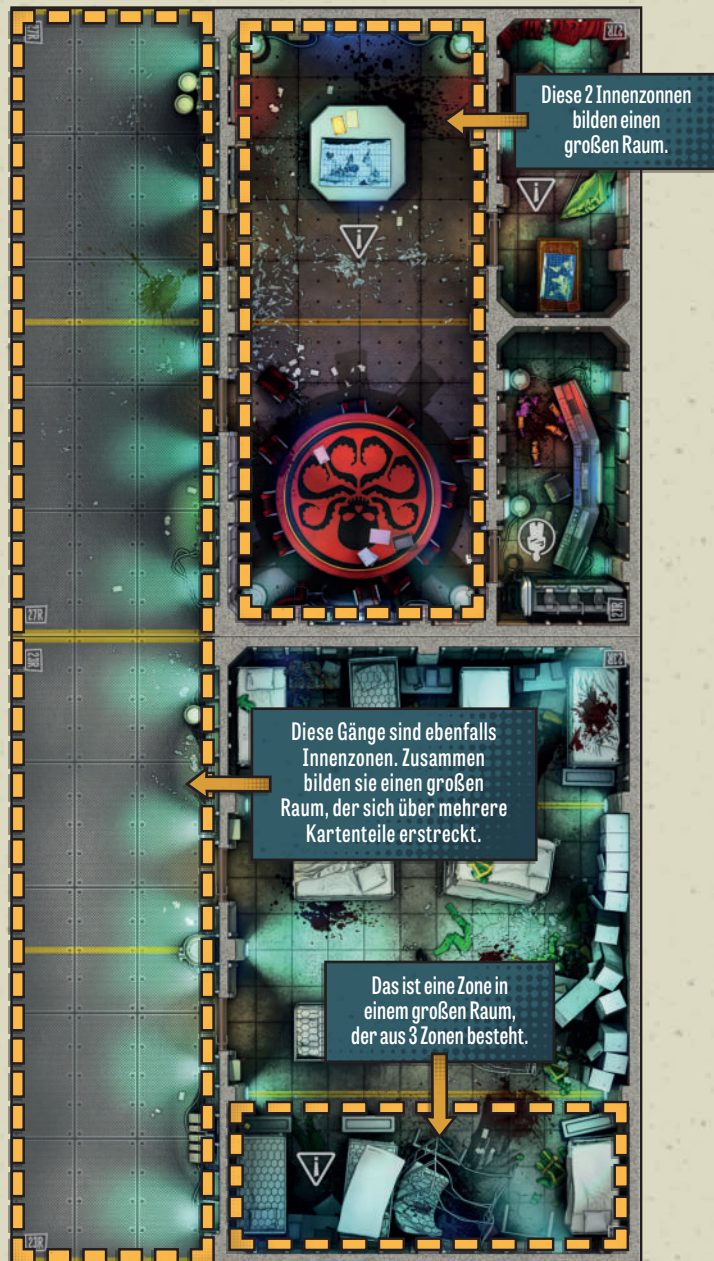
- Die Helden, die von euch gesteuert werden, werden als **Spielerhelden** bezeichnet. Der Begriff **Spielerhelden** steht im Zombiemodus für Zombiehelden und im Heldenmodus für Superhelden.
- Die Helden, die vom Spiel gesteuert werden, werden als **gegnerische Helden** bezeichnet. Der Begriff **gegnerische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





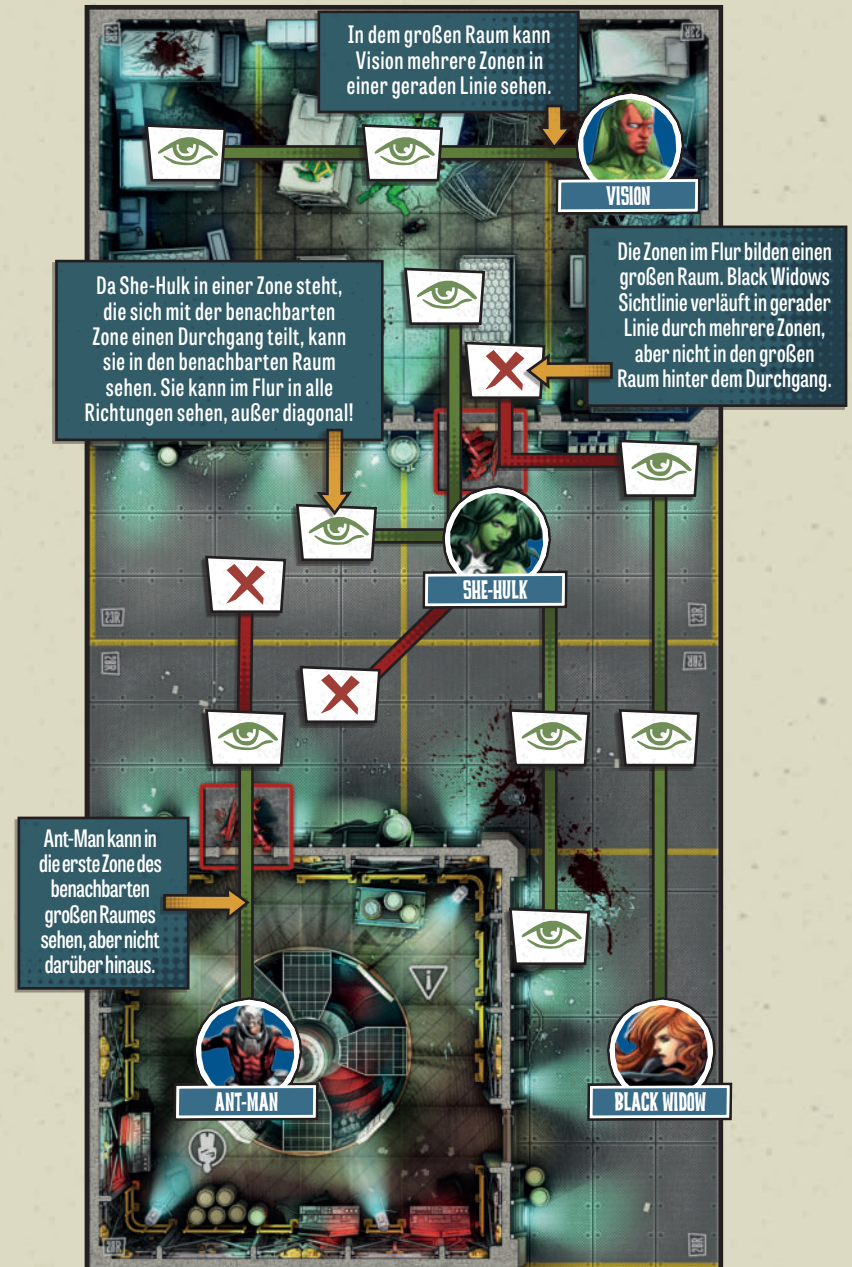
## GROSSE RÄUME

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



## 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.





## MEHRERE STOCKWERKE

Ein Stockwerk gilt nur als aktiv, solange mindestens ein Spielerheld in dem Stockwerk ist. Dies hat zwei Auswirkungen:

- Falls am Ende der Spielerphase keine Spielerhelden in einem Stockwerk sind, werden alle aufgedeckten Nebencharaktere in diesem Stockwerk besiegt (dies löst im Heldenmodus die „Nebencharakter verschlungen“-Effekte aus).
- Falls während der Gegnerphase keine Spielerhelden in dem Stockwerk sind, werden die Gegner in diesem Stockwerk nicht aktiviert. Es werden auch keine Spawnkarten für die aktiven Spawnplättchen dieses Stockwerks gezogen.



## 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.

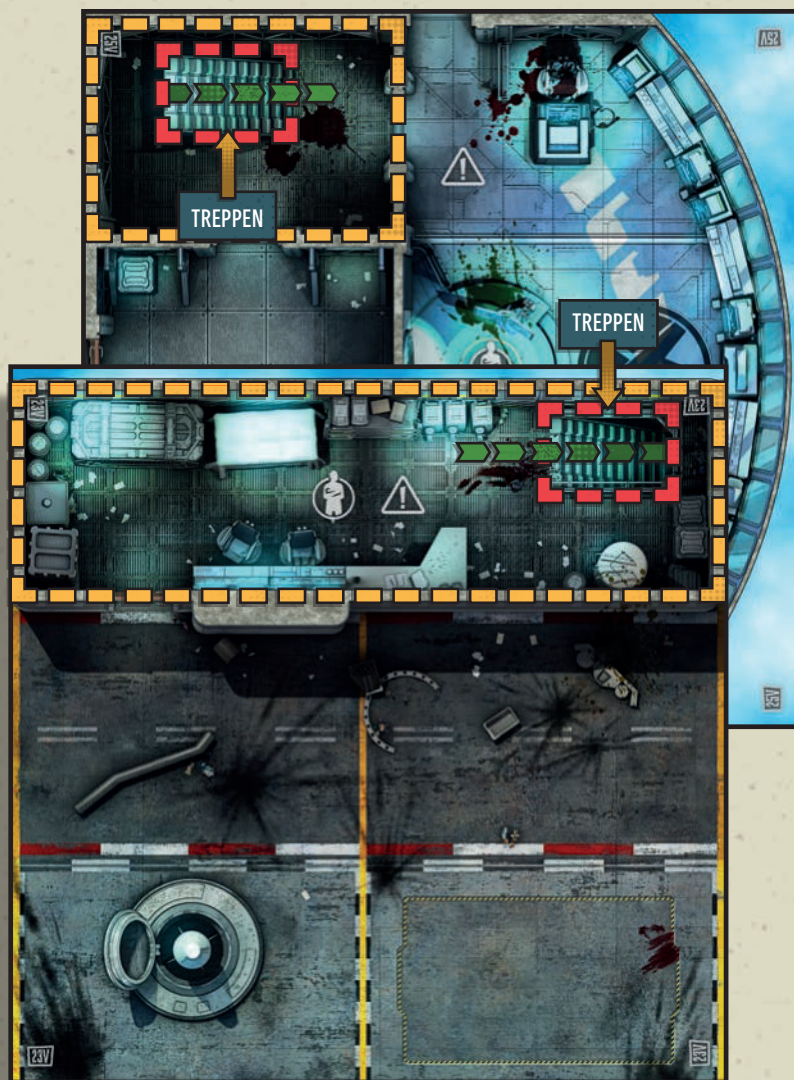


**Beispiel:** Bei einer Partie im Heldenmodus befinden sich während der Gegnerphase alle Superhelden in dem untersten Stockwerk des Helicarrier. Die Gegner, Nebencharaktere und Spawnplättchen in diesem Stockwerk sind wie üblich aktiv. Da sich in dem oberen Stockwerk keine Superhelden befinden, werden Loki und der Hydra-Soldat nicht aktiviert. Es wird auch keine Karte für das Spawnplättchen gezogen.



## TREPPEN

Durch Treppen können sich Figuren zwischen den Stockwerken bewegen. Die Treppen sind keine Zonen, in denen Figuren stehen bleiben können. Sie verbildlichen nur die Verbindung zwischen den Stockwerken. Figuren in einer Zone, die benachbart zu einer Treppe ist, können sich um 1 Zone bewegen, um die Treppe nutzen. Durch diese Bewegung dürfen sie sich in eine Zone in einem anderen Stockwerk bewegen, die benachbart zu einer Treppe ist. Auch Gegner können die Treppen nutzen, jedoch nur, wenn sie niemanden in ihrem Stockwerk sehen können und sich ihr nächstgelegenes Ziel in einem anderen Stockwerk befindet.



**WICHTIG:** Zwischen unterschiedlichen Stockwerken besteht keine Sichtlinie.

**WICHTIG:** Immer wenn ein Stockwerk zum ersten Mal von einem Spielerhelden betreten wird, werden im betretenen Raum und in mit diesem verbundenen offenen Räumen augenblicklich alle Gegner und Nebencharaktere gespawnt, die dort angegeben sind.



## RED SKULL

*„Freiheit gilt nur für denjenigen, der die Massen befehligt! Alle anderen müssen Sklaven sein!“*

Red Skull sieht in der Zombieapokalypse nur einen weiteren Weg, seine Macht auszuweiten. Bisher wurde er vom Virus verschont und dennoch hat er noch immer das Kommando über seine Soldaten, auch wenn diese sich bereits in die Reihen der Untoten begeben haben. In dieser Erweiterung werdet ihr Zeuge von Red Skulls erschreckender Macht. Er wird sich euch in den Red-Skull-Missionen mit besonderen Regeln entgegnen.

Red Skull kann aber auch zu jeder anderen Mission als Gegner hinzugefügt werden. Mischt dafür einfach im Zombiemodus seine Superheldenkarte in den Superheldenstapel und im Heldenmodus seine Zombieheldenkarte in den Zombieheldenstapel. Legt seinen Aktionskartenstapel gemischt neben den Spielplan. Ohne die besonderen Regeln der Red-Skull-Missionen kann Red Skull, nachdem er besiegt wurde, nur wieder spawnen, falls er erneut vom Super- beziehungsweise Zombieheldenstapel gezogen wird.



Behandelt Red Skull wie einen gegnerischen Helden. Red Skull hat wie alle gegnerischen Helden 2 Aktionen pro Aktivierung. Er unterscheidet sich jedoch durch die folgenden Regeln von ihnen:

- Red Skull gilt in der Reihenfolge der Zielpriorität als LETZTER.
- Red Skull kann von 1 Zone aus entfernt angreifen. Das bedeutet, wenn er sich bewegen würde, aber Sichtlinie zu einem beliebigen Ziel in einer Zone in Reichweite 1 hat, greift er diese Zone an, statt sich zu bewegen. Falls er zu mehreren solchen Zonen Sichtlinie hat, entscheidet ihr, welche er angreift.
- Immer wenn Red Skull im Spiel ist, mischt seinen Aktionskartenstapel und legt ihn verdeckt neben den Spielplan. Am Anfang der Gegnerphase zieht ihr die oberste Karte vom Aktionskartenstapel und handelt sie ab. Falls der Aktionskartenstapel leer ist, mischt alle abgelegten Karten zu einem neuen Stapel.

## HYDRA-SOLDATEN

*„Heil Hydra! Immerwährende Hydra! Uns soll niemand zerstören!  
Und schneidet man einen Teil von uns ab, werden zwei weitere nachwachsen!  
Wir dienen niemandem, außer dem Meister!  
Bald wird die ganze Welt uns dienen! Heil Hydra!“*

Wie bei allen anderen zombifizierten Menschen auch sind die geistigen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Hydra-Soldaten intakt geblieben. Sie sind mit Gewehren ausgerüstet und agieren unter der Herrschaft von Red Skull. Für die Superhelden und Zombiehelden stellen diese Zombies gleichermaßen ein Problem dar. Dafür haben die Hydra-Soldaten ganz besonders fiese Tricks auf Lager.

Hydra-Soldaten können aber auch zu jeder anderen Mission als Gegner hinzugefügt werden. Mischt dafür einfach ihre Spawnkarten in den Spawnstapel. Immer wenn ihr mit den Hydra-Soldaten spielt, solltet ihr auch Red Skull der Mission hinzufügen (siehe *Red Skull* links).

Behandelt Hydra-Soldaten wie Gegner.

- **Aktionen:** 1
- **Zähigkeit:** 1
- **EP-Belohnung:** 1
- Hydra-Soldaten gelten in der Reihenfolge der Zielpriorität als LETZTE. Wenn sie sich jedoch in einer Zone mit Red Skull befinden, werden sie **vor ihm** angegriffen.
- Hydra-Soldaten können von 1 Zone aus entfernt angreifen. Das bedeutet, wenn sie sich bewegen würden, aber Sichtlinie zu einem beliebigen Ziel in einer Zone in Reichweite 1 haben, greifen sie diese Zone an, statt sich zu bewegen. Falls sie zu mehreren solchen Zonen Sichtlinie haben, entscheidet ihr, welche sie angreifen.

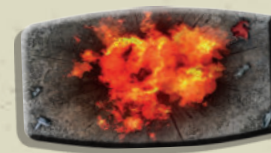
**Hinweis zum Zombiemodus:** Die Hydra-Soldaten verfolgen die Ziele von Red Skull. Deswegen kämpfen sie gegen die Zombiehelden, obwohl sie selbst Zombies sind. Außerdem hat Hydra S.H.I.E.L.D. infiltriert, weswegen beide jetzt Seite an Seite kämpfen. Aus diesem Grund agieren die Hydra-Soldaten wie die Fußsoldaten, Wachen und Spezialisten. Im Zombiemodus ignorieren Hydra-Soldaten also Nebencharaktere und greifen auch keine S.H.I.E.L.D.-Agenten an (und umgekehrt).

## BRENNSTOFF-KANISTER

Brennstoff-Kanister sind interaktive Objekte, die ihr nutzen könnt, um ganze Gegnerwellen zu besiegen.



Ein Spielerheld in einer Zone mit einem Brennstoff-Kanister darf 1 Aktion ausgeben, um den Kanister in eine Zone in Reichweite 1-2 zu werfen. Legt den Kanister in die Zielzone und wirft einen Würfel.



1-2: Nichts passiert.

3+: Der Kanister explodiert. Alle Figuren in der Zone werden besiegt. Dreht das Plättchen auf die Feuer-Seite.

Greift ein Spielerheld eine Zone mit Kanister an, darf er auch den Kanister als Ziel wählen (ignoriert dabei die Zielpriorität). Falls dem Kanister ein Treffer zugeteilt wird, explodiert er und alle Figuren in der Zone werden besiegt. Dreht dann das Plättchen auf die Feuer-Seite.

- Immer wenn ein Spielerheld eine Aktion in einer Zone mit einem Feuer beendet, erleidet er 1 Wunde.
- Gegnerische Helden erleiden keinen Effekt durch das Feuer.
- Andere Gegner (Zombiehorden, S.H.I.E.L.D.-Agenten etc.) und Nebencharaktere werden besiegt, wenn sie eine Zone mit einem Feuer betreten (im Heldenmodus löst dies „Nebencharakter verschlungen“-Effekte aus).

Wirft in jeder Endphase einen Würfel für jedes Feuer-Plättchen. Entfernt das Plättchen bei einer 5+.



## MISSIONEN: RED SKULL

Die folgenden Missionen können im Zombiemodus oder im Heldenmodus gespielt werden. Zur Vereinfachung werden die folgenden Missionen mit dem Spielmaterial des Heldenmodus dargestellt. Falls ihr jedoch im Zombiemodus spielt, verwendet die entsprechenden Materialien des Zombiemodus. Um diese Missionen im Zombiemodus spielen zu können, benötigt ihr die Regeln und Komponenten aus dem Grundspiel *Marvel Zombies*. Um diese Missionen im Heldenmodus spielen zu können, benötigt ihr die Regeln und Komponenten aus dem Grundspiel *Marvel Zombies: X-Men Resistance*.

### MRS1 – VIELE KÖPFE, VIELE PROBLEME

**SCHWIERIG / 60 MINUTEN**

*Selbst in einer Zombieapokalypse hört Hydra nicht auf, Ränke zu schmieden ... Anscheinend hat Red Skull die Gelegenheit ergriffen und nutzt jetzt die Macht des Cosmic Cube, um die Kontrolle über die Lebenden und die lebenden Toten zu erlangen ... Wenn wir ihn jetzt nicht aufhalten, könnte uns dieser Verrückte zum Verhängnis werden ... Und wie wir Hydra kennen, haben die sicher auch noch einen Plan B in der Hinterhand ...*

Benötigte Kartenteile: 23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R.

### ZIELE

**Besiegt Red Skull.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt alle Ziele auf.
2. Besiegt Red Skull (siehe Sonderregeln).



**Spielerhelden-Startzone**



Offene Türen \*2



Geschlossene Türen \*8



Nebencharakterkarten \*10



Ziele \*7



Kanister \*2



Spawnplättchen \*3



+ Spawnplättchen \*1



24R	26R	28R
23R	27R	25R

### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Red Skulls Eingeweihte.** Legt die Heldenkarte von Red Skull und die 7 „Hydra-Soldaten“-Spawnkarten beiseite.
- **Auf der Lauer.** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **5-6 Spielerhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Spielerhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

### SONDERREGELN

- **Hydras Geheimnisse.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Spielerhelden, der es aufnimmt.
- **Hydras geheime Geheimnisse.** Das blaue und das grüne Ziel bringt jeweils ALLEN Spielerhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Red Skull ist da!** Wenn das blaue Ziel aufgenommen wird, stellt Red Skull in die Zone mit dem Start-Spawnplättchen.
- **Alarm!** Immer wenn ein rotes Ziel aufgenommen wird, zieht 1 „Hydra-Soldaten“-Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.
- **Kosmische Kraft.** Red Skull kann erst besiegt werden, wenn alle Ziele aufgenommen wurden. Wenn noch nicht alle Ziele aufgenommen wurden und Red Skull besiegt wird, stellt ihn am Ende der nächsten Gegnerphase in die Zone mit dem Start-Spawnplättchen.
- **Zellenverriegelung.** Die roten Türen können nicht geöffnet werden. Sobald das grüne Ziel aufgenommen wird, öffnet augenblicklich alle roten Türen.





## MRS2 — KEINE KÖPFE, KEINE PROBLEME

### SCHWIERIG / 90 MINUTEN

*Ich kann's einfach nicht fassen ... sie haben uns gefangen! Aber zum Glück konnten wir aus unseren Zellen entkommen. Und Hydras Arroganz war unser Zellschlüssel. Aber nur, weil wir aus unseren Zellen entkommen sind, sind wir noch lange nicht frei. Wir müssen immer noch von diesem Ort fliehen. Und dafür müssen wir erst einmal Red Skull finden und ihm den Sicherheitsschlüssel abnehmen!*


Benötigte Kartenteile: **23R, 25R, 26R, 27R, 28R.**

### ZIELE

**Die Köpfe abtrennen.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Findet und besiegt die 4 Bodyguards (siehe *Sonderregeln*).
2. Besiegt Red Skull.
3. Erreicht die Ausgangszone mit allen Spielerhelden und entkommt. Ein Spielerheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Versteckte Bodyguards.** Mischt die beiden „Geheimmission“-Nebencharakterkarten mit 5 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 7 Karten zufällig und verdeckt auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.
- **Aktive Bodyguards.** Stellt 2 zufällige gegnerische Helden in die angegebenen Zonen auf Kartenteil 27R und legt ihre Heldenkarten offen neben den Spielplan. Zieht keine Spawnkarte für das  in diesem Raum.
- **Auf Red Skulls Befehl.** Legt Red Skulls Heldenkarte in die angegebene Zone. Entfernt die Karten „Teleportieren“ und „Verstärkung“ aus seinem Aktionskartenstapel.
- **5-6 Spielerhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Spielerhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.



### SONDERREGELN

- **Bodyguards:** Red Skull hat 4 Bodyguards: 2 auf Kartenteil 27R und 2, die auf dem Spielplan versteckt sind. Wenn eine „Geheimmission“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, spawnt einen gegnerischen Helden in derselben Zone.
- **Red Skulls Befehle.** Immer wenn ein Bodyguard besiegt wird, zieht eine Karte von Red-Skulls-Aktionskartenstapel und handelt sie ab.
- **Versteckt.** Nebencharaktere werden nur aufgedeckt, wenn ein Spielerheld ihre Zone betritt und nicht, wenn ihre Räume geöffnet werden.
- **Heldenpflicht.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Spielerhelden, der ihn rettet/verschlingt.
- **Sicherer Bunker.** Die blaue Tür kann nicht geöffnet werden. Sobald alle 4 Bodyguards besiegt wurden, spawnt augenblicklich Red Skull in der Zone, in der seine Heldenkarte liegt. Dann öffnet sich die blaue Tür automatisch.

	27R
26R	25R
28R	23R





## MRS3 – RÜCKERBERUNG DES HELICARRIER

**SCHWIERIG / 90 MINUTEN**

*Irgendwie ist es Hydra im Durcheinander der Zombieapokalypse gelungen, den S.H.I.E.L.D. Helicarrier nicht nur zu infiltrieren, sondern ihn ganz zu übernehmen! Auf diesem Flugzeugträger hat Red Skull sein Zombiegefolge stationiert. Damit ist jetzt Schluss! Wir stehen kurz davor, ihn zurückzuerobern, aber dafür müssen wir zunächst jeden letzten Hydra-Soldaten über Bord schmeißen!*


Benötigte Kartenteile: **23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.**

### ZIELE

**Bis zum bitteren Ende.** Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Besiegt alle Hydra-Soldaten.
- Besiegt Red Skull.

### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Besetzung durch Hydra.** Mischt die 6 „Hydra-Soldaten“-Spawnkarten nicht in den Stapel, sondern legt sie zufällig und verdeckt auf die angegebenen Stellen auf dem Spielplan. (Mischt dann nur die „Extra-Aktivierung!“-Karte der Hydra-Soldaten in den Spawnstapel.)
- **Versteckter Skull.** Legt die Heldenkarte von Red Skull beiseite. Mischt die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte mit 5 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 6 Karten zufällig und verdeckt auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.
- **Die Luft ist rein.** Legt keine Nebencharakterkarte in die Räume, die durch Durchgänge und offene Türen mit der Helden-Startzone verbunden sind. Zieht für diese Räume auch keine Spawnkarten für die .
- **5-6 Spielerhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Spielerhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

### SONDERREGELN

- **Postierte Wachen.** Wenn ein Raum mit einer „Hydra-Soldaten“-Spawnkarte zum ersten Mal geöffnet oder betreten wird, deckt diese Karte auf und handelt die Gefahrenstufe Rot ab. Entfernt die Karte dann aus dem Spiel. Dies gilt zusätzlich zu den üblichen Spawns, die ihr in diesem Raum ausführt.
- **Höchste Alarmbereitschaft.** Immer wenn Hydra-Soldaten eine Extra-Aktivierung erhalten, führen sie 2 statt wie üblich 1 Aktion aus.
- **Heldspflicht.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Spielerhelden, der ihn rettet/verschlingt.
- **Findet Red Skull.** Wenn die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, stellt Red Skull in dieselbe Zone.
- **Strike-Team.** Red Skull bringt statt der üblichen EP ALLEN Spielerhelden 5 EP, wenn er besiegt wird. Red Skull kann nicht erneut spawnen.



24V  
23V

25V  
27V  
26V  
28V



## MRS4 — HYDRA. HIER UND DORT UND ÜBERALL

SEHR SCHWIERIG / 60 MINUTEN

*Red Skull hat mit der Macht des Cosmic Cube überall auf dem Helicarrier Dimensionsrisse geöffnet. Jetzt wird der Helicarrier von loyalen und hirngewaschenen Hydra-Massen geflutet und überrannt. Aber wir wissen zum Glück schon, wie wir diese Risse destabilisieren können. Und vielleicht können wir dann ihre Kräfte zu unserem Vorteil nutzen.*

Benötigte Kartenteile: 25V, 26V, 27V, 28V.

### ZIELE

**Konzentrierter die Risse.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Konzentriert die Risse (bewegt alle Spawnplättchen in die hervorgehobene Zone).
2. Sprengt die Risse und Red Skull in die Luft (mit einem Brennstoff-Kanister).

### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

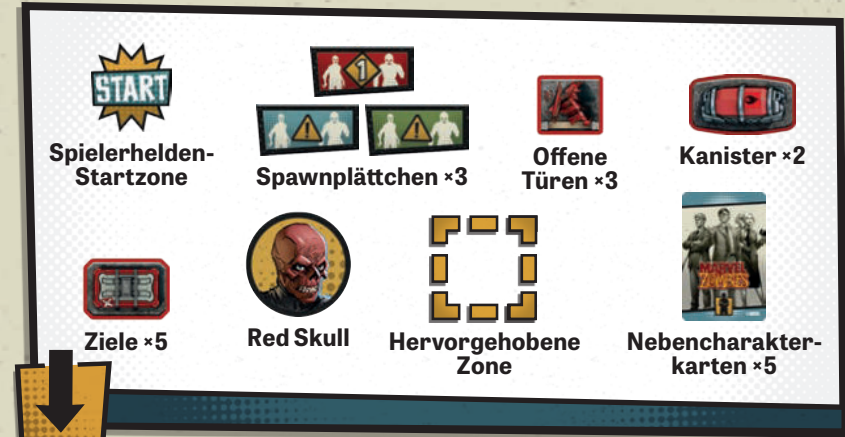
- **Unruhestifter.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Kosmischer Meister.** Stellt Red Skull in die hervorgehobene Zone und legt seine Heldenkarte offen neben den Spielplan.
- **Die Luft ist rein.** Legt keine Nebencharakterkarte in die Räume, die durch Durchgänge und offene Türen mit der Helden-Startzone verbunden sind. Zieht für diese Räume auch keine Spawnkarten für die ⚠.
- **5-6 Spielerhelden.** Zieht während jeder Gegnerphase eine zusätzliche Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.

### SONDERREGELN

- **Interdimensionale Schlachtpläne.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Spielerhelden, der es aufnimmt.
- **Die Risse eindämmen.** Sobald 2 rote Ziele aufgenommen wurden, bewegt das Start-Spawnplättchen in die hervorgehobene Zone. Wenn das blaue Ziel aufgenommen wird, bewegt das blaue Spawnplättchen in die hervorgehobene Zone. Wenn das grüne Ziel aufgenommen wird, bewegt das grüne Spawnplättchen in die hervorgehobene Zone.
- **Herbeigerufene Elite.** Wenn ihr eine Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen ziehen sollt und sich keine gegnerischen Helden (außer Red

Skull) auf dem Spielplan befinden, spawnt stattdessen dort 1 gegnerischen Helden.

- **Red Skull ist zurück!** Falls sich Red Skull am Ende der Gegnerphase nicht auf dem Spielplan befindet, spawnt Red Skull in der Zone mit dem Start-Spawnplättchen.
- **Kosmische Sprengung.** Sobald sich in der hervorgehobenen Zone alle Spawnplättchen befinden, lockt Red Skull in die Zone und bringt dort einen Kanister zum Explodieren, um die Mission zu gewinnen.





## MISSIONEN: HELDENMODUS

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

### MH1 — AUSBRUCH AUS DEM ALBTRAUM-GEFÄNGNIS

MITTEL / 60 MINUTEN

*Als wir von der Zombieapokalypse überrascht wurden, hat Hydra einige Superhelden gefangen genommen. Hydras Basis wurde überrannt und jetzt sind unsere Verbündeten immer noch darin gefangen. Vor der Apokalypse war das bereits ein gefährlicher Ort, jetzt ist er wahrlich tödlich. Und trotzdem können wir sie nicht hängen lassen. Wir müssen da rein, die Verriegelungsanlage der Zellen ausschalten und unsere Freunde retten!*

Benötigte Kartenteile: **23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R.**

### ZIELE

**Rettungsmission.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Öffnet die Zellen (siehe *Sonderregeln*).
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden und mit allen geretteten Superhelden und entkommt. Ein Superheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Versteckte Codes.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Gefangene Helden.** Legt keine Nebencharakterkarten in die 2 Zellen-Räume, die sich auf Kartenteil 24R hinter der grünen und blauen Tür befinden. Stellt stattdessen in die Zonen je 1 zufälligen nicht genutzten Superhelden. Legt ihre Superheldenkarten offen neben den Spielplan.
- **5-6 Superhelden:** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.





**SHE-HULK**

23R	25R	28R
27R	24R	26R





## SONDERREGELN

- **Zugangscodes.** Das blaue und das grüne Ziel bringt jeweils ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Falscher Code.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Verschlossene Zellen.** 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.
- **Hinterhalt!** Die roten Türen können nicht geöffnet werden. Alle roten Türen öffnen sich automatisch, wenn das zweite rote Ziel aufgenommen wurde. Wenn ihr für die  in diesen Räumen Spawnkarten zieht, handelt nicht wie üblich eure derzeitige Gefahrenstufe ab, sondern die nächsthöhere.
- **Heldenrettung:** Die 2 Superhelden auf Kartenteil 24R sind gefangene Superhelden. Behandelt sie wie Kampf-Nebencharaktere. Wenn sie gerettet werden, nutzt ihre Superheldenkarte wie eine Nebencharakterkarte, die nur die folgende Fähigkeit hat: **Du erhältst am Anfang jeder Spielerphase +1 .** Die Mission ist augenblicklich verloren, falls ein gefangener Superheld abgelegt oder besiegt wird.
- **Alarm ausgelöst!** Wenn der zweite gefangene Superheld gerettet wird, zieht sofort eine Karte für das blaue Spawnplättchen. Das blaue Spawnplättchen wird sofort aktiv.

←



**START**



**Superhelden-Startzone**



**Verriegelte Türen ×6**



**Offene Türen**



**Kanister ×3**



**Ausgangszone**



**Ziele ×5**



**Spawnplättchen ×3**



**Inaktives Spawnplättchen**



**Gefangene Superhelden ×2**



**Nebencharakterkarten ×8**



**Spawnplättchen ×1**



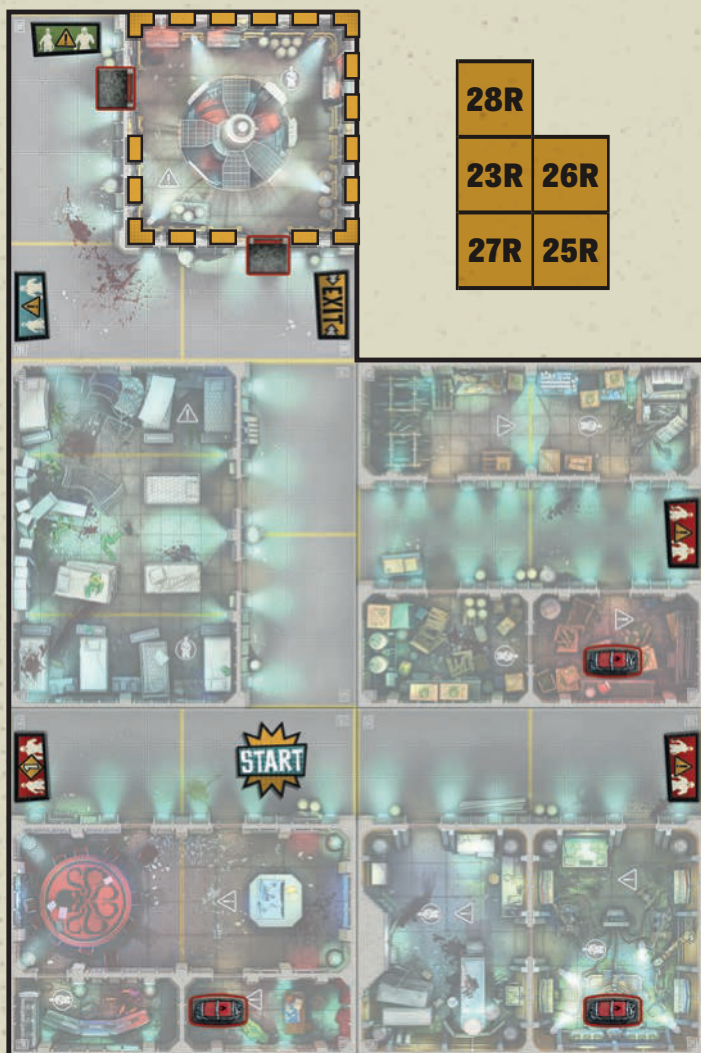


## MH2 — EXPLOSIVE ZWANGSRÄUMUNG

MITTEL / 60 MINUTEN

*Hydra hat diesen Ort in eine behelfsmäßige „Operationsbasis“ umgewandelt. Wer hätte gedacht, dass dieser Höllenort noch schlimmer werden könnte? Wir haben ein paar Zahlen hin und her geschoben und jetzt wissen wir, dass wir nur das Raketensilo in die Luft jagen müssen, damit diese Basis wie ein Kartenhaus zusammenfällt. Es gibt nur ein kleines Problem: Wir brauchen noch die richtigen Zugangscodes und dann ist da noch die Sache mit dem Sprengstoff ...*

Benötigte Kartenteile: 23R, 25R, 26R, 27R, 28R.



28R	
23R	26R
27R	25R

### ZIELE

**10 Minuten bis zur Sprengung.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Sammelt den Schlüsselcode (siehe *Sonderregeln*).
2. Legt 2 Kanister in der Raketensilo-Zone ab (siehe *Sonderregeln*).
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

- **Versteckter Schlüsselcode.** Legt keine Nebencharakterkarte in die Raketensilo-Zone auf Kartenteil 28R. Mischt die „Geheimmission #1“- und die „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte mit 4 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 6 Karten zufällig und verdeckt auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.
- **5-6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

### SONDERREGELN

- **Zugangscodes für das Silo.** Die roten Türen können erst geöffnet werden, wenn beide „Geheimmission“-Nebencharakterkarten aufgedeckt wurden.
- **Countdown zur Zerstörung.** Während jeder Endphase erhalten alle Superhelden 5 EP.
- **Unerwartete Ankunft.** Das blaue Spawnplättchen wird aktiv, sobald eine „Geheimmission“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wurde.
- **Den Sprengstoff vorbereiten.** Ein Superheld in einer Zone mit einem Kanister darf 1 Aktion ausgeben, um diesen aufzuheben oder ihn abzustellen.
- **5-6 Superhelden.** Alle 3 Kanister müssen in der Raketensilo-Zone abgestellt sein, um das zweite Ziel erfüllen zu können.





## MH3 — DURCH DIE DIMENSIONEN

SCHWIERIG / 90 MINUTEN

*Eigentlich sollten die Shuttles doch infektionsfrei sein ... Aber da haben wir uns geirrt. Nick Fury hat den Helicarrier für verloren erklärt und eine Evakuierung durch den (hoffentlich funktionstüchtigen) Dimensionsteleporter befohlen. Das Abriegelungsprotokoll wurde aktiviert und nur Fury kann es aufheben. Wir müssen ihn zum Terminal bringen und diese Blockade aufheben!*


Benötigte Kartenteile: 23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.

### ZIELE

**Den Teleporter einschalten.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

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

### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **The Fury.** Stellt Nick Fury in die angegebene Zone und legt seine Nebencharakterkarte offen neben den Spielplan. Legt keine Nebencharakterkarte in diesen Raum und zieht auch keine Spawnkarte für das .
- **5-6 Superhelden.** Zieht in jeder Gegnerphase für jedes aktive Spawnplättchen immer 2 Spawnkarten statt 1.

### SONDERREGELN

- **Überschreiben.** Jedes Ziel bringt ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Erstes Schloss (grün).** Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn das grüne Ziel aufgenommen wurde. Nachdem die grüne Tür geöffnet wurde, wird das grüne Spawnplättchen aktiv. Zieht sofort eine Spawnkarte für diese Zone.
- **Zweites Schloss (blau).** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde. Nachdem die blaue Tür geöffnet wurde, wird das blaue Spawnplättchen aktiv. Zieht sofort eine Spawnkarte für diese Zone.
- **Drittes Schloss (rot).** Die rote Tür kann erst geöffnet werden, wenn das rote Ziel aufgenommen wurde.
- **Das letzte Schloss.** Die geschlossene Tür, die zur Ausgangszone führt, kann erst geöffnet werden, wenn beide Ziele auf Kartenteil 26V aufgenommen wurden.

25V

28V

24V

27V

23V

26V







## MH4 – AUFRÄUMAKTION

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

*Die Geschwindigkeit der Infektionsrate ist erschreckend. Der Helicarrier war schneller überrannt, als wir „Oh, oh“ sagen konnten. Noch schlimmer ist, dass es einige unserer wichtigsten Verbündeten erwischt hat. Aber wir können jetzt nicht einfach aufgeben und verschwinden! Auf keinen Fall – wir müssen kämpfen und uns den Helicarrier zurückholen. Wir brauchen ihn für den bevorstehenden Krieg.*

Benötigte Kartenteile: 25V, 26V, 27V, 28V.

### ZIELE

**Der Bedrohung ein Ende setzen.** Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Besiegt Hawkeye endgültig (siehe Sonderregeln).
- Jeder Superheld muss Gefahrenstufe Rot erreichen.

### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Zerbrochener Pfeil.** Stellt Hawkeye in die angegebene Zone und legt seine Zombiheldenkarte offen neben den Spielplan.



**Superhelden-Startzone**



**Kanister ×3**



**Spawnplättchen**



**Hawkeye**



**Nebencharakterkarten ×6**



**Inaktive Spawnplättchen ×3**



**Geschlossene Türen ×3**



**Offene Türen ×3**







## BLACK WIDOW



### SONDERREGELN

- **Unaufhaltsame Legionen.** Zieht in der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.
- **Den Vogel abschießen.** Hawkeye kann nur durch einen Kanister besiegt werden. Wenn er das 3. Mal durch einen Kanister besiegt wurde, ist er endgültig besiegt. Jedes Mal wenn er vor dem 3. Mal besiegt wird, kippt seine Figur um und legt einen beliebigen Marker auf seine Zombieheldenkarte, um anzuzeigen, wie oft ihr ihn schon besiegt habt. Stellt ihn in der nächsten Endphase wieder auf.
- **Kanister-Transport.** Wenn ein Superheld in einer Zone mit einem Kanister eine Bewegungsaktion ausführt, darf er den Kanister mit sich mitbewegen.
- **Eskalation.** Während jeder Endphase erhalten alle Superhelden 5 EP.
- **Die grüne Tür.** Nachdem die grüne Tür geöffnet wurde, wird das grüne Spawnplättchen aktiv. Zieht sofort eine Spawnkarte für diese Zone.
- **Die blaue Tür.** Nachdem die blaue Tür geöffnet wurde, wird das blaue Spawnplättchen aktiv. Zieht sofort eine Spawnkarte für diese Zone.
- **Die rote Tür.** Das rote Nicht-Start-Spawnplättchen ist inaktiv. Nachdem die rote Tür geöffnet wurde, wird das rote Spawnplättchen aktiv. Zieht sofort eine Spawnkarte für diese Zone.
- **5-6 Superhelden.** Zieht in der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.

28V

26V 25V

27V



## MISSIONEN: ZOMBIEMODUS

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

### MZ1 – FREILAUFENDE LABORRATTEN

**SCHWIERIG / 90 MINUTEN**

*Hydra möchte die Auswirkungen der Zombieinfektion genauestens untersuchen und hat uns deswegen aufgespürt und eingesperrt, um uns als Laborratten ans Messer zu liefern. Für wie unfähig halten die uns eigentlich? Wir konnten ohne große Schwierigkeiten aus unseren Zellen ausbrechen! Aber dadurch haben wir die Notverriegelung ausgelöst und zwischen uns und dem Ausgang flimmern jetzt mehrere Lasergitter. Die denken ernsthaft, sie hätten uns jetzt eingepfercht, aber nix da! Wir sind die hungrigen Laborratten und die da oben stehen unter uns in der Nahrungskette.*

Benötigte Kartenteile: **23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R.**

### ZIELE

**Flucht.** Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Besiegt die beiden Superhelden, die in der Ausgangszone spawnen (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

- **Grüne Zugangskarte.** Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die 3 roten Ziele, die ihr verdeckt auf die Kartenteile 24R und 26R legt.
- **Blaue Zugangskarte.** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die 3 roten Ziele, die ihr verdeckt auf die Kartenteile 23R und 27R legt.

### SONDERREGELN

- **Fluchtplan.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.
- **Das Lasergitter abschalten.** 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 beide Ziele auf Kartenteil 25R aufgenommen wurden.
- **Sicherheitsalarm!** Nachdem das grüne Ziel aufgenommen wurde, wird das grüne Spawnplättchen aktiv. Nachdem das blaue Ziel aufgenommen wurde, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.
- **Letzte Bastion.** Wenn die erste rote Tür geöffnet wird, spawnen 2 Superhelden in der Ausgangszone.
- **5–6: Zombiehelden:** Zieht in der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.

<b>28R</b>	<b>25R</b>	<b>27R</b>
<b>26R</b>	<b>24R</b>	<b>23R</b>





## MZ2 — STÜRMUNG DER HYDRA-BASIS

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

*Als Hydra von dem Angriff auf ihre Basis Wind bekommen hat, dachten die bestimmt, es sei ein Überfall von S.H.I.E.L.D. oder den Avengers. Aber die haben ganz sicherlich nicht mit uns gerechnet und schon gar nicht mit unserem Bärenhunger. Obwohl das verrottende Fußvolk wohl als guter Gaumenkitzler dienen wird, ist und bleiben die Superhelden unser Hauptgang. Aber nicht zum Verschlengen! (Also ... zumindest versuchen wir, dem Dran zu widerstehen.) Wir versuchen, sie zu verwandeln. Klar, dann müssen wir zwar am Ende mehr Mäuler stopfen, aber ihr Wissen und ihre Erfahrung wird uns noch schneller zu unserem nächsten Festmahl führen.*

Benötigte Kartenteile: 23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R.

### ZIELE

**Das große Fressen.** Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Jeder Zombieheld muss 1 Nebencharakter verschlingen. Die Mission ist augenblicklich verloren, falls zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr genügend Nebencharaktere vorhanden sind, um dieses Ziel zu erfüllen.
- Jeder Zombieheld muss 1 Superheld in einen Zombie verwandeln, indem er ihn verschlingt (siehe *Sonderregeln*).
- Besiegt die beiden Superhelden, die in den Zellen eingesperrt sind (Kartenteil 24R).

23R	27R	26R
25R	28R	24R


### BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Agenten oder Gefangene?** Entfernt alle 6 „Superheld!“-Karten aus dem Spawnstapel. Legt 7 zufällige Superheldenkarten verdeckt in die angegebenen Zonen.
- **5-6 Zombiehelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.


### SONDERREGELN

- **Nervennahrung.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombiehelden, der ihn verschlingt.
- **Alte Freunde.** Wenn die Tür zu einer Zone geöffnet wird, die einen Superhelden enthält, deckt die Karte auf und spawnnt dort den entsprechenden Superhelden.







**Zombiehelden-Startzone**




**Nebencharakter-karten ×10**




**Superhelden-karten ×7**




**Spawnplättchen ×3**




**Kanister ×3**



**Ziel**



**Verriegelte Türen ×8**



**+ Spawnplättchen ×1**

- **Zellenblock.** Die roten Türen können nicht geöffnet werden.
- **Kontrollstation des Zellenblocks.** Das rote Ziel bringt ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird. Sobald das rote Ziel aufgenommen wird, öffnet augenblicklich alle roten Türen.
- **Verwandelt!** Wenn ein Zombieheld einen Superhelden mit einem Verschlingen-Angriff besiegt, legt er dessen Superheldenkarte neben sein Tableau, um anzuzeigen, dass er ihn in einen Zombie verwandelt hat.



## MZ3 — FURY IM SCHLACHTHAUS

SCHWIERIG / 90 MINUTEN

*Wir waren so nah dran! Der Dimensionsteleporter und damit ein ganzes Multiversum voller Mahlzeiten war zum Greifen nah! Und dann kam uns Fury dazwischen. Er hat einen Omega-Lockdown ausgelöst und verschantzt sich jetzt feige in der Kommandozentrale des Bunkers. Aber zum Glück hat Maria Hill den Hauptschlüssel. Wenn wir sie finden können, gelangen wir auch zu Fury und können den Teleporter wieder zum Laufen bringen!*

Benötigte Kartenteile: 23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.

### ZIELE

**Den Teleporter anschmeißen.** Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

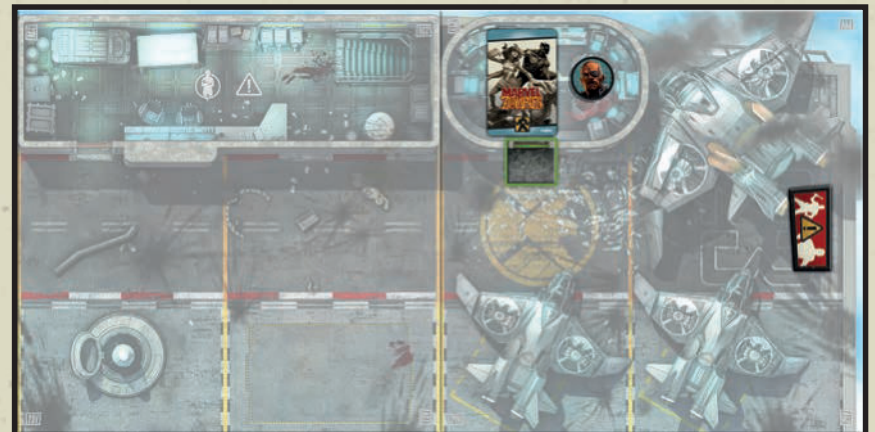
- Verschlingt Maria Hill und Nick Fury.
- Jeder Zombieheld muss 1 Nebencharakter verschlingen. Die Mission ist augenblicklich verloren, falls zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr genügend Nebencharaktere vorhanden sind, um dieses Ziel zu erfüllen.

### 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.

23V 24V

26V 27V 28V 25V







## BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Fury!** Stellt Nick Fury in die angegebene Zone und legt seine Nebencharakterkarte offen neben den Spielplan. Legt keine Nebencharakterkarte in diese Zone. Legt stattdessen eine zufällige Superheldenkarte verdeckt in diese Zone.
- **Findet Maria Hill.** Mischt die „Maria Hill“-Nebencharakterkarte mit 6 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 7 Karten zufällig auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.
- **Auf der Lauer.** Entfernt beide „Gerettet!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel.

## SONDERREGELN

- **Die Luft ist rein.** Zieht keine Spawnkarten für den Raum mit dem , der mit der Zombiehelden-Startzone durch eine offene Tür verbunden ist.
- **Gaumenkitzler.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP, für den Zombiehelden, der ihn verschlungen hat.
- **Kein Entkommen.** Nebencharaktere können den Spielplan nicht durch Zonen mit Spawnplättchen verlassen. Sie bleiben in diesen Zonen, wenn sie diese erreichen.
- **Hauptmahlzeit.** Maria Hill und Nick Fury geben jeweils ALLEN Überlebenden 5 EP, wenn sie verschlungen werden.
- **Notfallprotokoll.** Wenn Nick Fury verschlungen wird, werden das grüne und das blaue Spawnplättchen aktiv und es öffnen sich augenblicklich ALLE Türen auf dem Spielplan.
- **Furys Bunker.** Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn Maria Hill verschlungen wurde. Wenn die grüne Tür geöffnet wird, zieht 1 Spawnkarte für das  in dem dahinterliegenden Raum. Deckt dann die dort liegende Superheldenkarte auf und spawn den entsprechenden Superhelden.
- **5-6 Zombiehelden.** Zieht in der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.





## MZ4 — FOODSHARING FÜR UNTOTE

SCHWIERIG / 90 MINUTEN

*Wir sind nun mal infiziert. Damit haben wir uns abgefunden. Jetzt müssen wir ständig fressen, um zu überleben. Zu unserem Pech gibt es hier auf dem Helicarrier kaum noch was zu futtern. Aber für die Nahrungssuche in der großen weiten Welt brauchen wir definitiv Unterstützung ... Lasst uns was to go nehmen und auf dem Weg ein paar neue Verbündete rekrutieren.*

Benötigte Kartenteile: 23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.



23V 24V

28V 26V 27V


25V

## ZIELE

**Rekrutieren und Runterschlingen.** Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Jeder Zombieheld muss 1 Nebencharakter verschlingen. Die Mission ist augenblicklich verloren, falls zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr genügend Nebencharaktere vorhanden sind, um dieses Ziel zu erfüllen.
- Jeder Zombieheld muss 1 Superheld verschlingen (siehe *Sonderregeln*).

## BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Getrennt.** Teilt die Zombiehelden möglichst gleichmäßig auf die 2 Startzonen auf.
- **Auf der Lauer.** Entfernt beide „Gerettet!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel. Mischt die „Geheimmission #1“- und „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte mit 5 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 7 Karten zufällig auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.
- **Die Luft ist rein.** Zieht keine Nebencharakterkarte und auch keine Spawnkarte für das  in der Zombiehelden-Startzone und in den Räumen, die mit der Startzone durch offene Türen verbunden sind.

## SONDERREGELN

- **Kuckuck!** Nebencharaktere werden nicht aufgedeckt, wenn ihre Räume geöffnet werden. Stattdessen werden sie nur aufgedeckt, wenn ein Zombieheld ihre Zone betritt. Wenn eine „Geheimmission“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, spawnnt 1 Nebencharakter in dieser Zone und zieht 1 Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.
- **Superstarke Verstärkung.** Wenn ihr eine Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen ziehen sollt und sich keine Superhelden auf dem Spielplan befinden, spawnnt stattdessen dort 1 Superhelden.
- **Steuerpult.** Das blaue und das grüne Ziel bringt jeweils ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Gaumenkitzler.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP, für den Zombiehelden, der ihn verschlungen hat.
- **Die Infektion ausbreiten.** Wenn ein Zombieheld einen Superhelden mit einem Verschlingen-Angriff besiegt, legt

 **Zombiehelden-Startzonen** ×2  
 **Offene Türen** ×3  
 **Inaktive Spawnplättchen** ×2  
 **Verriegelte Türen** ×2  
 **Spawnplättchen** ×2  
 **Kanister** ×2  
 **Ziele** ×2  
 **Nebencharakterkarten** ×7



er dessen Superheldenkarte neben sein Tableau. Dieser Superheld kann nicht erneut spawnen.

- **Lockdown.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde. Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn das grüne Ziel aufgenommen wurde.
- **Lasst sie kommen!** Nachdem das grüne Ziel aufgenommen wurde, wird das grüne Spawnplättchen aktiv. Nachdem das blaue Ziel aufgenommen wurde, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.
- **5–6 Zombiehelden.** Zieht in der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen.



## 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

Hervé DAUBET und Jason KOEPP

### 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 nichtmöglich 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 and 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:** Christian KOX und Franziska WOLF

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Vanessa LÖHR



Inhalt kann von den Bildern abweichen.

HERGESTELLT IN CHINA.





# ÜBERSICHT EINER RUNDE — HYDRA RESURRECTION



## GROSSE RÄUME

Die Flure der Hydra-Basen und viele der Räume gelten als große Räume, die aus mehreren Zonen bestehen.

### ■ SICHTLINIE

- Die Sichtlinie kann durch unbegrenzt viele Zonen weit verlaufen, aber niemals 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

- Ein Stockwerk gilt nur als aktiv, solange mindestens ein Spielerheld in dem Stockwerk ist.
- In inaktiven Stockwerken spawnen keine Gegner und sie werden nicht aktiviert. Am Ende der Spielerphase werden alle aufgedeckten Nebencharaktere in inaktiven Stockwerken besiegt.
- Immer wenn ein Stockwerk zum ersten Mal von einem Spielerhelden betreten wird, werden im betretenen Raum und in mit diesem verbundenen offenen Räumen augenblicklich alle Gegner und Nebencharaktere gespawnt, die dort angegeben sind.

### ■ TREPPEN

- Figuren, die in einer Zone stehen, die benachbart zu einer Treppe ist, können sich um 1 Zone bewegen, um eine Treppe zu nutzen. Durch diese Bewegung dürfen sie sich in eine Zone in einem anderen Stockwerk bewegen, die benachbart zu einer Treppe ist.
- Zwischen unterschiedlichen Stockwerken besteht keine Sichtlinie.

### ■ RED SKULL & HYDRA-SOLDATEN

- Zieht am Anfang jeder Gegnerphase eine Karte von Red-Skulls-Aktionskartenstapel und handelt sie ab.
- Wenn sich Hydra-Soldaten bewegen würden, aber Sichtlinie zu einem beliebigen Ziel in Reichweite 1 haben, greifen sie diese Zone von 1 Zone entfernt aus an, statt sich zu bewegen.

## 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
LETZTE	HYDRA-SOLDAT	1	1	1
LETZTER	RED SKULL	2	5	5