

MARVEL ZOMBIES

X-MEN RESISTANCE



MARVEL

**SPIN
MASTER
GAMES**



**CM
ON**



EIN

ZOMBICIDE

SPIEL

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL	3	GEGNERPHASE	18	POWER 	24
EINLEITUNG	5	1. GEGNER AKTIVIEREN	18	NEBENCHARAKTERE	24
HELDENMODUS/ZOMBIEMODUS	5	• Angriff	18	NEBENCHARAKTERE IN GEFAHR	25
SPIELVORBEREITUNG	5	• Ein Nebencharakter wird besiegt ...	18	NEBENCHARAKTER VERSCHLUNGEN	25
SPIELÜBERSICHT	7	• Bewegung	18	NEBENCHARAKTERE AKTIVIEREN	25
GEWINNEN UND VERLIEREN	7	• Fenster einschlagen	20	INTERAKTIVE OBJEKTE	25
SPIELRUNDEN	7	• Läufer und Zombiehelden	20	SENTINEL-HAND	25
• Spielerphase	7	2. GEGNER SPAWNEN	20	MISSIONEN: HELDENMODUS	26
• Gegnerphase	7	• Reguläres Spawnen	21	MISSIONEN: ZOMBIEMODUS	40
• Endphase	7	• Ansturm!	21	INDEX	47
DIE GRUNDLAGEN	8	• Extra-Aktivierung!	21	CREDITS	47
WICHTIGE DEFINITIONEN	8	• Versteckter Nebencharakter	21	ÜBERSICHT EINER RUNDE	48
SICHTLINIE	9	• Spezialaktion	21		
BEWEGUNG	11	• Zombieheld!	21		
• Brunnen	11	• Die Gegner gehen zur Neige	21		
MEHRERE STOCKWERKE	11	• In Gebäuden spawnen	22		
• Treppen	12	KAMPF	23		
• Fahrstuhl	13	ZIELPRIORITÄTEN	23		
CHARAKTERBOGEN IM DETAIL	13				
ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN	14				
GEGNER	15				
SCHLURFER – MULTIPLE MAN	15				
FETTBROCKEN – REAVER	15				
LÄUFER – HELLFIRE-SOLDAT	15				
ZOMBIEHELD	15				
SPIELERPHASE	16				
BEWEGEN	16				
TÜR/FENSTER ÖFFNEN	16				
MERKMAL ERHALTEN	16				
ANGREIFEN	17				
EINEN NEBENCHARAKTER RETTEN	17				
POWER-UP	17				
MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN	17				
DEN ZUG BEENDEN	17				



SPIELMATERIAL

87 FIGUREN

6 SUPERHELDEN



Wolverine



Mystique



Magneto



Storm



Colossus



Rogue

6 ZOMBIEHELDEN



Juggernaut



Psylocke



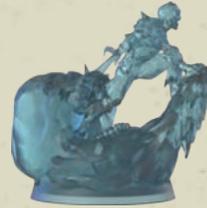
Dark Phoenix



Cyclops



Sabretooth



Iceman

12 NEBENCHARAKTERE



Amanda Sefton



Abigail Brand



Ka-Zar



Bolivar Trask



Shanna



Mariko Yashida



Valerie Cooper



Moirra MacTaggart



William Stryker



Senator Kelly



Trish Tilby

63 ZOMBIES



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Schlurfer (Multiple Man)

14 Fettbrocken (Reaver)

14 Läufer (Hellfire-Soldaten)

9 KARTENTEILE
(DOPPELSEITIG)

REGELN X-MEN RESISTANCE

140 KARTEN



45 HELDENMERKMAL-KARTEN



62 PLÄTTCHEN

• Fahrstuhlplättchen x1

• Sentinel-Hand-Plättchen (aufgeladen/entladen) x1

• Tür (offen/geschlossen) x25
 • Tür (Blau – offen/geschlossen) x1
 • Tür (Grün – offen/geschlossen) x1
 • Offenes Fenster x9

• Ziel Rot/Rot x7
 • Ziel Blau/Rot x1
 • Ziel Grün/Rot x1

• Start-Spawnplättchen x1
 • Spawnplättchen Rot/Rot x5
 • Spawnplättchen Blau/Rot x1
 • Spawnplättchen Grün/Rot x1

• Ausgang x1

• Aktivierungsplättchen x6



6 TABLEAUS



6 FARBIGE MINIATURENBASEN



6 WÜRFEL



12 MARKIERUNGSWÜRFEL

42 SPAWNKARTEN



16 NEBENCHARAKTERKARTEN



6 ZOMBIEHELDENKARTEN



1 SENTINEL-HAND-ÜBERSICHTSKARTE



MATERIAL FÜR DEN ZOMBIEMODUS

Diese Box enthält Material, mit dem die Helden und Nebencharaktere im Zombiemodus verwendet werden können. Für den Zombiemodus wird das Grundspiel *Marvel Zombies* benötigt.

6 ZOMBIEHELD-CHARAKTERBOGEN



12 NEBENCHARAKTERKARTEN



6 SUPERHELDENKARTEN



EINLEITUNG

Als die Zombieinvasion auch die mächtigsten Helden der Welt in Untote verwandelte, haben das die meisten von uns für das Ende gehalten. Denn was sollen normale Menschen gegen die Heißhungerattacken der Zombiehelden tun? Zum Glück weilen einige Helden noch unter uns. In Xaviers Institut für begabte Jugendliche formieren sich nun die X-Men zum letzten Widerstand gegen die Untoten. Selbst erbitterte Feinde werden zu Verbündeten in diesem verzweifelten Kampf zwischen Leben und Tod, der immer weiter eskaliert. Doch wenn die Zombiehelden die letzten Menschen dieser Erde verschlingen wollen, müssen sie erst einmal an ihren einstigen Teammitgliedern vorbei! Also versammelt euer Team aus Superhelden und bündelt eure Kräfte. Ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit ... Solange die X-Men Widerstand leisten, wird diese Welt nicht zur Welt der Marvel Zombies!

Marvel Zombies: X-Men Resistance – Ein Zombicide-Spiel ist ein kooperatives Spiel, in dem 1 bis 6 überlebende Superhelden gegen vom Spiel gesteuerte Zombiehelden und Zombiehorden antreten. Eure Aufgabe ist es, die Missionsziele zu erfüllen, eure Gegner zu besiegen und Nebencharaktere zu retten! Wenn ihr Zombies besiegt, erhaltet ihr Erfahrungspunkte und werdet dadurch stärker. Aber je stärker ihr werdet, desto mehr Zombies haben es auf euch abgesehen und wollen euch verschlingen! Nur wenn ihr zusammenarbeitet und eure Kräfte bis an ihre Grenzen bringt, können die Superhelden diese Zombieapokalypse noch aufhalten!

! ACHTUNG, ZOMBICIDE-VETERANEN!

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

HELDENMODUS / ZOMBIEMODUS

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



SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt eine **Mission**. Jede Mission kann mit 4 Superhelden gespielt werden. Für das Spiel mit 5–6 Superhelden (gesteuert von 1–6 Personen) gibt es in den Missionsbeschreibungen zusätzliche Regeln. Die Missionen können auch mit weniger Superhelden bewältigt werden, jedoch erhöht sich dadurch automatisch der Schwierigkeitsgrad!
2. Legt die **Kartenteile** wie in der Missionsbeschreibung angegeben aus.
3. Legt die **Spawnplättchen**, alle weiteren **Plättchen** und **Figuren** wie in der Missionsbeschreibung angegeben aus.
4. Entfernt beide „**Geheimmission**“-Nebencharakterkarten aus dem Nebencharakterstapel, außer die Missionsbeschreibung gibt etwas anderes an. Legt dann 1 zufällige **Nebencharakterkarte** verdeckt in jede Zone mit einem -Symbol.



Nebencharakter-Symbol

5. Nehmt die folgenden Karten, die ihr an ihren einzigartigen Rückseiten erkennen könnt. Mischt jede einzelne Kartenart zu einem eigenen Stapel und legt sie verdeckt neben den Spielplan:
 - A. **Spawnstapel:** Durch diese Karten erscheinen die Zombiehorden und Zombiehelden, gegen die ihr im Spiel antretet.



Das ist eine Spawnkarte.

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



Das ist eine Zombieheldenkarte.

REGELN X-MEN RESISTANCE



Das ist eine Nebencharakterkarte.



Leerer Nebencharakterkarten-Slot



Markierungswürfel auf Feld „3“ der Gesundheitsanzeige



Leerer Heldenmerkmal-Karten-Slot



Das ist eine Heldenmerkmal-Karte.



Aktives Aktivierungsplättchen

Anzeigeschieber auf Feld „0“ der Gefahrenanzeige

Markierungswürfel auf Feld „0“ der Poweranzeige

Charakterbogen im mittleren Slot



- C. Heldenmerkmal-Stapel:** Ein Stapel mit Fähigkeiten, die die Superhelden einsetzen können, um neue Kräfte zu entfesseln.
- D. Nebencharakterstapel:** Einige bekannte Charaktere können zu Spielbeginn auf dem Spielplan stehen oder während der Partie durch spezielle Ereignisse erscheinen. Ihr müsst sie retten.
- E. Sentinel-Hand-Übersichtskarte:** Diese Karte dient als Erinnerungstütze für dieses interaktive Objekt.



Das ist die Sentinel-Hand-Übersichtskarte

6. Nehmt die **Superhelden**, mit denen ihr spielen wollt (4, 5 oder 6) und verteilt sie nach Belieben unter euch. Setzt euch in der Spielreihenfolge um den Tisch, die ihr für günstig haltet. Ihr tretet gemeinsam als Team gegen das Spiel an.
7. Legt für eure Superhelden jeweils **1 Tableau** vor euch aus und legt darauf den jeweiligen **Superheld-Charakterbogen**. Stellt sicher, dass sich der Anzeigeschieber auf Feld „0“ im blauen Bereich der Gefahrenanzeige befindet.
8. Nehmt für jeden Superhelden **2 Markierungswürfel** und eine **Miniaturenbasis** der gewählten Farbe. Legt jeweils einen Markierungswürfel auf das Feld ganz rechts der Gesundheitsanzeige und einen weiteren auf Feld „0“ der Poweranzeige. Stellt dann die Figuren der Superhelden in die farbigen Miniaturenbasen.
9. Stellt die Figuren der gewählten Superhelden in die Superhelden-Startzone(n), wie in der Missionsbeschreibung angegeben.
10. Nehmt euch jeweils **1 Aktivierungsplättchen** und legt es mit der grünen (aktiven) Seite nach oben neben euer Tableau.

SPIELÜBERSICHT

GEWINNEN UND VERLIEREN

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

SPIELRUNDEN

Marvel Zombies: X-Men Resistance wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die folgendermaßen ablaufen:

SPIELERPHASE

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

GEGNERPHASE

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

ENDPHASE

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

DIE GRUNDLAGEN

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

WICHTIGE DEFINITIONEN

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

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

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

Zone: Ein Raum im Inneren eines Gebäudes besteht entweder aus genau einer Zone (einer Innenzone) oder aus mehreren Zonen, die durch Bodenmarkierungen und Wände abgegrenzt sind. Im Außenbereich wird eine Zone durch Bodenmarkierungen (oder Bodenmarkierungen und den Rand des Spielplans) und die Wände der Gebäude abgegrenzt.



SICHTLINIE

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

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

In Innenzonen (auch als Gebäudezonen bezeichnet) verläuft die Sichtlinie in alle Räume, die einen Durchgang zu dem Raum haben, in dem sich die Figur aktuell befindet. Befindet sich in einer Wand ein Durchgang, unterbricht diese Wand nicht die Sichtlinie zwischen beiden Zonen. **Allerdings ist die Sichtlinie in benachbarte Räume auf die 1. Zone des Raumes begrenzt.**

Große Räume bestehen aus mehreren Zonen. In großen Räumen werden Zonen durch Bodenmarkierungen und durch Wände abgegrenzt. 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 zwischen einer Innenzone und Außenzonen verläuft durch alle Außenzonen in einer geraden Linie, aber maximal 1 Zone weit ins Innere eines Gebäudes hinein.

Geschlossene Türen und **geschlossene Fenster** unterbrechen die Sichtlinie.

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



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



REGELN X-MEN RESISTANCE



Rogue steht auf dem Gang und kann aus dieser Zone in alle benachbarten Räume sehen (ihre Position in der Zone ist egal), bis auf die Zone über ihr, da diese durch eine Tür verschlossen ist.

Die beiden Zonen im Gang bilden einen großen Raum. Mystique kann in den benachbarten Gang sehen, aber nicht in den Raum dahinter.



BEWEGEN

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

In Außenzonen (auch als Straßenzonen bezeichnet) unterliegt die Bewegung zwischen Zonen keinen Beschränkungen. Allerdings muss sich eine Figur durch einen Durchgang (wie eine offene Tür oder ein offenes Fenster) bewegen, um von einer Innenzone in eine Außenzone zu gelangen und umgekehrt.

In Innenzonen (auch als Gebäudezonen bezeichnet) dürfen sich Figuren von einer Zone in die nächste bewegen, solange diese durch einen Durchgang verbunden sind (wie eine offene Tür oder ein offenes Fenster). Die Position der Figur innerhalb der Zone und die Anordnung der Wände sind hierbei ohne Bedeutung, solange die Zonen durch einen Durchgang verbunden sind. In großen Räumen unterliegt die Bewegung von einer leeren Zone in eine andere keinen Einschränkungen.

Die Bewegung von Superhelden wird durch Gegner in ihrer Zone eingeschränkt (siehe S. 16).



BRUNNEN

Die Brunnen-Zone vor der X-Mansion kann nicht betreten werden. Sie unterbricht die Sichtlinie nicht.



MEHRERE STOCKWERKE

Manche Missionen finden auf unterschiedlichen Stockwerken statt. Die einzelnen Stockwerke werden durch getrennte Kartenteil-Gruppen dargestellt. Die X-Mansion ist aufgeteilt in „Untergrund“, „Erdgeschoss“ und „Obergeschoss“.

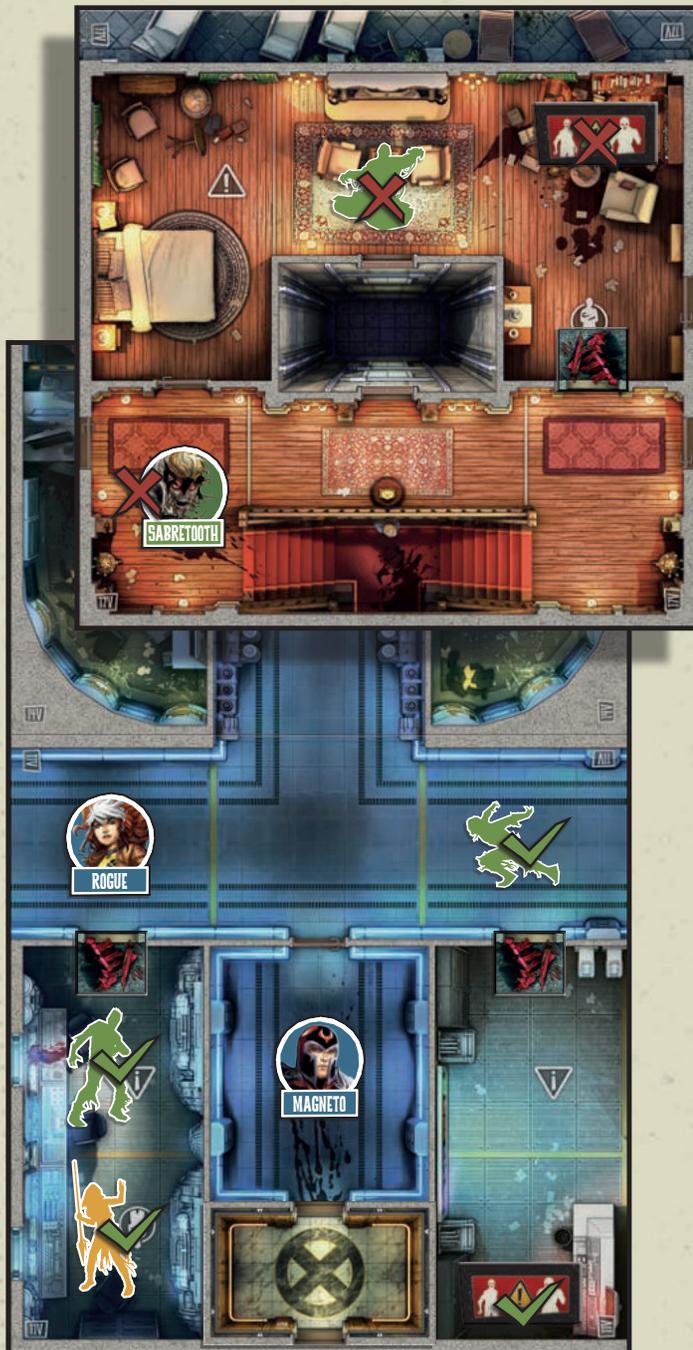


Ein Stockwerk gilt nur als aktiv, solange mindestens ein Superheld auf dem Stockwerk ist. Dies hat zwei Auswirkungen:

- Falls am Ende der Spielerphase keine Superhelden auf dem Stockwerk sind, werden alle aufgedeckten Nebencharaktere auf diesem Stockwerk besiegt (dies löst die „Nebencharakter verschlungen“-Effekte aus, siehe S. 25).

REGELN X-MEN RESISTANCE

- Falls während der Gegnerphase keine Superhelden auf dem Stockwerk sind, werden die Gegner auf diesem Stockwerk nicht aktiviert. Es werden auch keine Spawnkarten für die aktiven Spawnplättchen dieses Stockwerks gezogen.



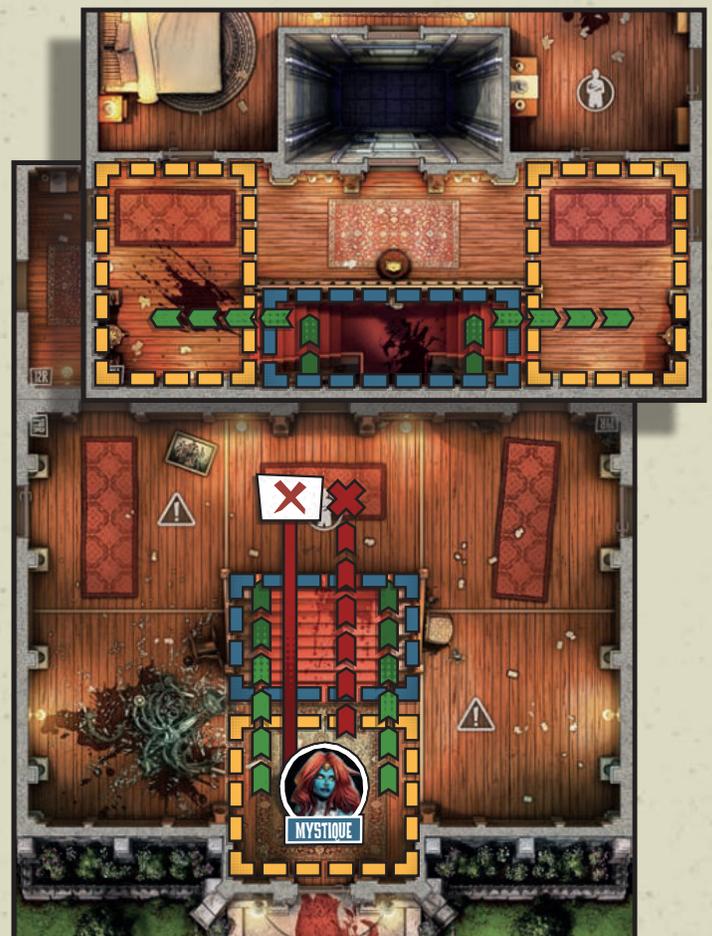
Beispiel: Während der Gegnerphase befinden sich alle Superhelden auf dem Stockwerk „Unterggrund“. Die Gegner, Nebencharaktere und Spawnplättchen auf diesem Stockwerk sind wie üblich aktiv. Da sich auf dem Stockwerk „Obergeschoss“ keine Superhelden befinden, werden Sabretooth und der Fettbrocken nicht aktiviert. Es wird auch keine Karte für das Spawnplättchen gezogen.

TREPPEN

Durch Treppen können sich Figuren zwischen dem Erdgeschoss und dem Obergeschoss 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 zu nutzen. Durch diese Bewegung dürfen sie sich in eine Zone auf einem anderen Stockwerk bewegen, die benachbart zu einer Treppe ist. Auch Gegner können die Treppen nutzen, jedoch nur, wenn sie niemanden auf ihrem Stockwerk sehen können und sich ihr nächstgelegenes Ziel auf einem anderen Stockwerk befindet (siehe *Gegner aktivieren* auf S. 18).

WICHTIG: Zwischen unterschiedlichen Stockwerken besteht keine Sichtlinie.

HINWEIS: Die Treppen auf dem Erdgeschoss verhindern die Sichtlinie und Bewegung zwischen der Eingangszone und der Zone hinter den Treppen.



Beispiel: Durch die Treppen ist es möglich, sich aus der Eingangszone des Erdgeschosses direkt in eine der zwei an die Treppen angrenzenden Zonen auf dem Obergeschoss zu bewegen und umgekehrt (zur Erinnerung: die Treppen selbst sind keine Zone).

FAHRSTUHL

Durch den Fahrstuhl können sich Figuren schnell zwischen Stockwerken bewegen. Das Fahrstuhlplättchen ist ein Raum, der sich zwischen den Fahrstuhlschacht-Feldern der Stockwerke bewegen kann. Ein Superheld darf in seinem Zug, wenn er benachbart zum Fahrstuhlschacht ist, als freie Aktion den Fahrstuhl rufen. Dafür legt er das Fahrstuhlplättchen auf das Fahrstuhlschacht-Feld des Stockwerks, auf dem er sich befindet. Beide Fahrstuhltüren sind geöffnet, solange sich der Fahrstuhl auf einem Stockwerk befindet. Die Türen schließen sich automatisch, wenn der Fahrstuhl sich bewegt. Ein Superheld im Fahrstuhl kann 1 Aktion ausgeben, um den Fahrstuhl zu einem anderen Stockwerk zu bewegen. Der Fahrstuhl nimmt dabei alle Helden, Gegner und Nebencharaktere mit, die sich darin befinden (dies gilt nicht als Bewegungsaktion).

HINWEIS: Die Türen des Fahrstuhlschachts können nur durch das Rufen des Fahrstuhls geöffnet werden.



Beispiel: Rogue ruft als freie Aktion im Erdgeschoss den Fahrstuhl und bewegt sich mit 1 Bewegungsaktion in den Fahrstuhl. Colossus gibt dann 1 Aktion aus, um sich ebenfalls in den Fahrstuhl zu bewegen, und gibt 1 Aktion aus, um den Fahrstuhl in den Untergrund fahren zu lassen.

WICHTIG: Immer wenn ein Stockwerk zum ersten Mal von einem Superhelden betreten wird, werden im betretenen Raum und in mit diesem verbundenen offenen Räumen augenblicklich alle Gegner und Nebencharaktere gespawnt, die dort angegeben sind (siehe In Gebäuden spawnen auf S. 22).

CHARAKTERBOGEN IM DETAIL

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



POWERANZEIGE: Superhelden können mit ihrer unermesslichen Power erstaunliche Heldentaten vollbringen. Die Power jedes Superhelden wird am Anfang jeder Runde erhöht und kann durch „Aufpowern“-Aktionen weiter erhöht werden (siehe S. 17). Superhelden können (Power) ausgeben, um Spezialeffekte zu aktivieren oder um bei Angriffen Bonuswürfel hinzuzufügen (siehe S. 24).



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

WOLVERINE

4
= 3
= 2
= 1
= 0

ADAMANTIUM-KRALLEN

0 3 4+

BERSERKERWUT

Wenn du mit Adamantium-Krallen angreifst, füge deinen Würfelergebnissen für jede Wunde, die du erlitten hast, +1 hinzu. Würf für jede geworfene 6 +1 Würfel. Diese Würfel dürfen weitere zusätzliche Würfel erzeugen.

+1 AKTION AUSTEILEN

Ein Mal in jeder Gegnerphase, wenn Gegner deine Zone betreten, darfst du 1 ausgeben, um sofort 1 freien „Adamantium-Krallen“-Angriff auszuführen.

REGENERIERUNG

Am Anfang jeder Endphase darfst du beliebig viel Gesundheit wiederherstellen.

ANGRIFFE: Jeder Superheld hat einen eigenen, einzigartigen Angriff (siehe S. 23).

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



ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN

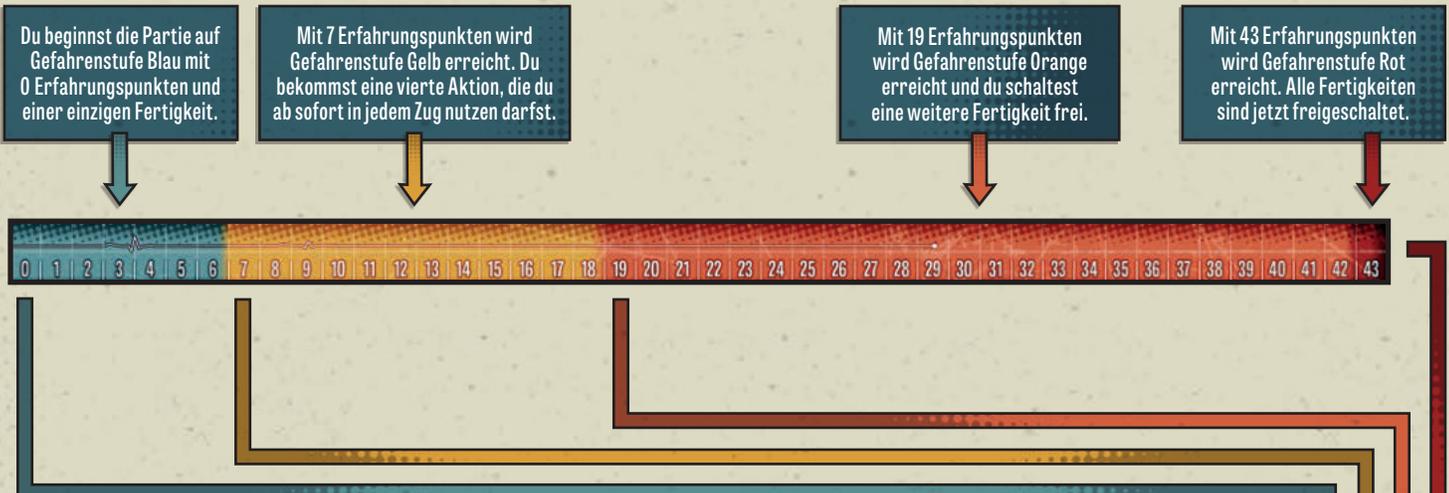
Jedes Mal wenn ein Superheld einen Gegner besiegt, erhält der Superheld 1 Erfahrungspunkt (EP). Für einen besiegten gegnerischen Zombihelden erhält der Superheld stattdessen EP in Höhe des Zähigkeitswerts des besiegten Helden (siehe *Zombiheld* auf der nächsten Seite). Wenn ein Superheld EP erhält, steigt seine Gefahrenanzeige um den entsprechenden Wert. In manchen Missionen gibt es noch andere Möglichkeiten, um EP zu erhalten.

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

Erfahrung zu erhalten, bringt jedoch auch Nachteile mit sich! **Wenn ihr eine Spawnkarte zieht, lest ihr den Effekt, der mit der Gefahrenstufe des Superhelden übereinstimmt, dessen Gefahrenstufe die höchste ist** (siehe *Gegner spawnen* auf S. 20). Je gefährlicher eure Superhelden sind, desto größer wird die Zombiehorde, die euch verschlingen möchte!



-  Stufe Rot: 9 Schlurfer
-  Stufe Orange: 8 Schlurfer
-  Stufe Gelb: 3 Schlurfer
-  Stufe Blau: 2 Schlurfer



Zu Spielbeginn ist der einzigartige Angriff deines Superhelden bereits freigeschaltet.

ROGUE

 1 2 3



= 4
= 3
= 2
= 1
= 0

MÄCHTIGE SCHLÄGE





0 2 3+

K.O.-SCHLAG

Alle Gegner erleiden -1 Zähigkeit (min. 1) gegen deinen „Mächtige Schläge“-Angriff. Ein Mal in deinem Zug darfst du 1 freie „Tür öffnen“-Aktion ausführen.

+1 AKTION

ABSORBIERTE KRÄFTE

Ein Mal in deinem Zug darfst du 1  ausgeben, um einen beliebigen Angriff und/oder eine freigeschaltete Fertigkeit eines anderen Superhelden in Reichweite 1 bis zum Ende der Runde zu kopieren.

VERBESSERTE AUSDAUER

Ein Mal in deinem Zug darfst du 1 freie Angriffs- oder Bewegungsaktion ausführen.

GEGNER

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

SCHLURFER – MULTIPLE MAN

James Madrox mag nicht der stärkste oder schnellste Zombie-Mutant sein, aber er ist fast immer in der Überzahl. Er vervielfacht sich, wenn man es am wenigsten gebrauchen kann und erschafft so Horden von Multiple-Man-Schlurfern.

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



FETTBROCKEN – REAVER

Reaver sind mit ihren kybernetisch verstärkten Körpern wahrhaftige Tanks: langsam und zäh. Wenn sie aus dem Nichts in den Turbomodus schalten, können sie die Superhelden überwältigen und ihnen die Power rauben.

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



LÄUFER – HELLFIRE-SOLDAT

Diese Zombies wurden vom Hellfire Club trainiert und sind erbarmungslose und kalkulierende Meuchelmörder. Sie nutzen ihre Geschwindigkeit, um Superhelden zu überumpeln und Nebencharaktere zu jagen.

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



ZOMBIEHELD

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



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



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

SPIELERPHASE

Jede Spielerphase besteht aus den folgenden Schritten:

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

BEWEGUNG

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

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

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

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

TÜR/FENSTER ÖFFNEN

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



Geschlossene und offene Türplättchen

HINWEIS: Offene Türen und Fenster können nicht wieder geschlossen werden.

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



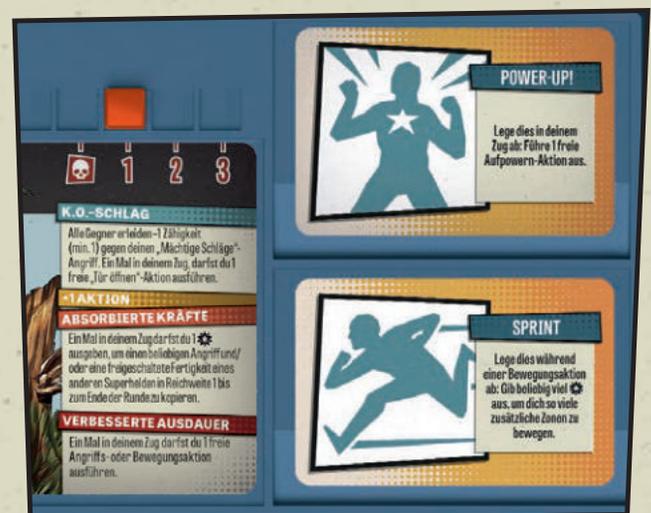
Blaue und grüne Türplättchen

WICHTIG: Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, werden alle Gegner und Nebencharaktere aufgedeckt, die darin warten (siehe In Gebäuden spawnen auf S. 22).

MERKMAL ERHALTEN

Ziehe eine Karte vom Stapel der Heldenmerkmal-Karten und lege sie auf einen der 2 Heldenmerkmal-Karten-Slots auf dem Tableau. **Ein Superheld kann pro Zug nur eine einzige „Merkmal erhalten“-Aktion ausführen**, jedoch kann er durch andere Effekte weitere Heldenmerkmal-Karten erhalten.

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



ANGREIFEN

Der Superheld greift einen Gegner in geeigneter Reichweite und Sichtlinie an (siehe *Kampf* auf S. 23).

EINEN NEBENCHARAKTER RETTEN

Falls der Superheld in derselben Zone wie ein Nebencharakter ist und in der Zone **keine Gegner** sind, kann der Superheld den Nebencharakter retten. Dadurch wird der Nebencharakter vom Spielplan entfernt. Der Superheld erhält die dazugehörige Nebencharakterkarte. Lege sie auf den entsprechenden Slot auf dem Tableau.

- Ein Superheld darf zu jeder Zeit nur 1 Nebencharakterkarte besitzen. Sollte dieser Superheld einen weiteren Nebencharakter retten, muss er die alte Karte durch die neue ersetzen oder die neue ablegen.
- Wenn ein Superheld einen Nebencharakter rettet, füllt er seine Poweranzeige **sofort bis auf den Maximalwert** (unabhängig davon, ob er die Karte behält oder nicht).
- Das Retten eines Nebencharakters verleiht normalerweise keine Erfahrungspunkte, außer die Missionsbeschreibung gibt etwas anderes an.
- Im Gegensatz zu Heldenmerkmalen, wird eine Nebencharakterkarte normalerweise nicht nach der Nutzung abgelegt. Stattdessen verleiht sie dem Superhelden eine dauerhafte Fähigkeit.
- Jedes Mal wenn ein Superheld Wunden erleidet, darf er **seine Nebencharakterkarte ablegen, um 1 Wunde zu verhindern. Dies sollte nicht zu leichtfertig getan werden, da es die „Nebencharakter verschlungen“-Effekte auslöst** (siehe S. 25)!

AUFPOWERN

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

- Ein Superheld kann höchstens 4  haben. Jegliche überschüssige  wird ignoriert.
- Für viele Fertigkeiten und Merkmale muss  ausgegeben werden, um deren jeweiligen Effekt nutzen zu können.
- Wenn ein Superheld einen Angriff ausführt, kann er  ausgeben, um Bonuswürfel zu werfen (siehe *Power* auf S. 24)

MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN

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



Zielplättchen

DEN ZUG BEENDEN

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

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



Aktivierungsplättchen



GEGNERPHASE

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

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

Nachdem jeder Gegner aktiviert wurde, wird jeder **Nebencharakter** auf dem Spielplan ebenfalls aktiviert (siehe *Nebencharaktere aktivieren* auf S. 25).

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

ERINNERUNG: Auf Stockwerken ohne Superhelden werden Gegner nicht aktiviert und gespawned.

1. GEGNER AKTIVIEREN

ANGRIFF

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

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

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



EIN NEBENCHARAKTER WIRD BESIEGT

Nebencharaktere werden besiegt, sobald ihnen 1 Wunde zugeteilt wird. Dies hat schwere Konsequenzen für die Superhelden, da dadurch die „**Nebencharakter verschlungen!**“-Effekte ausgelöst werden (siehe S. 25).

Jedes Mal wenn ein Superheld Wunden erleidet, darf er **seine Nebencharakterkarte ablegen, um 1 Wunde zu verhindern**. Dies sollte nicht zu leichtfertig getan werden, da es ebenfalls die „**Nebencharakter verschlungen!**“-Effekte auslöst (siehe S. 25).

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

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

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

BEWEGUNG

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

- Gegner bewegen sich immer auf die nächstgelegene Zone mit Superhelden oder Nebencharakteren in ihrer Sichtlinie zu.
- Falls der Gegner keine Sichtlinie zu einem Superhelden oder Nebencharakter hat, wählt er seinen Weg, als wären alle Fenster offen (siehe S. 20). Hat der Gegner auch dann keine Sichtlinie zu einem Superhelden oder Nebencharakter, bewegt er sich auf die Zone mit Superhelden oder Nebencharakteren zu, zu der er den kürzesten freien Weg hat. Sollte es keine freien Wege zu den Superhelden oder Nebencharakteren geben, bewegt sich der Gegner nicht.
- Gibt es mehrere nächstgelegene Zonen mit Superhelden oder Nebencharakteren oder mehrere Wege gleicher Länge zur nächstgelegenen Zone, teilen sich die Gegner nach Arten in gleich große Gruppen auf, um allen möglichen Wegen zu folgen. Falls es nicht möglich ist, die Gegner einer Art in gleich große Gruppen zu teilen, entscheidet ihr, welche Gruppe den überzähligen Gegner erhält.
- Gegner können keine Türen öffnen.

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

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

Aus der hinteren Ecke des großen Raumes hat der Läufer zu niemandem Sichtlinie. Es gibt 2 nächstgelegene Zonen mit Superhelden, also entscheidet ihr, welchen Weg er nehmen soll. Ihr entscheidet euch, den Läufer in Richtung Colossus statt in Richtung Mystique zu bewegen. Da der Läufer sich zwei Mal bewegen kann, erreicht er Colossus' Zone.

Sabretooth hat Sichtlinie zu 2 Zonen mit Superhelden, aber da die Zone mit Mystique die nächstgelegene ist, ignoriert er Wolverine und Storm, bewegt sich 1 Zone auf Mystique zu und gibt seine zweite Aktion aus, um sie anzugreifen.



Obwohl für den Schlurfer die Zone mit Colossus die nächstgelegene ist, hat der Schlurfer durch das geschlossene Fenster keine Sichtlinie zu ihm. Daher bewegt er sich 1 Zone auf Magneto zu, den er 2 Zonen entfernt beim Brunnen sehen kann.

Diese Gegnergruppe hat durch den Brunnen Sichtlinie zu Magneto, aber kann sich nicht durch den Brunnen bewegen. Sie hat 2 freie Wege gleicher Länge, um sich auf Magneto um den Brunnen herum zuzubewegen. (Obwohl die Zone mit Rogue nähergelegen ist, wird sie ignoriert, da die Gruppe die Zone noch nicht sehen kann.) Die Schlurfer teilen sich auf, um beide Wege zu nehmen. Ihr entscheidet, welchen Weg der Fettbrocken nimmt.

FENSTER EINSCHLAGEN

Gegner können zwar keine Türen aufbrechen, dafür können sie aber Fenster einschlagen, um sich Zugang zu neuen Orten zu verschaffen. Falls ein Gegner keine Sichtlinie zu einem Superhelden oder Nebencharakter hat, wählt er seinen Weg zum nächstgelegenen Ziel, **als wären alle Fenster offen**. Falls seine Bewegungsaktion ihn durch ein geschlossenes Fenster in seiner Zone führt, nutzt er seine Aktion, um das Fenster stattdessen einzuschlagen. Legt in diesem Fall ein Offenes-Fenster-Plättchen auf das Fenster. Dieses Fenster ist nun ein Durchgang, durch den Bewegung und Sichtlinien möglich sind. Falls sich mehrere Gegner gleichzeitig durch dasselbe geschlossene Fenster bewegen würden, geben sie alle eine Aktion aus, um es einzuschlagen. Falls das Einschlagen eines Fensters dafür sorgt, dass ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, wird in dem Gebäude wie üblich gespawnt (siehe S. 22).



LÄUFER UND ZOMBIEHELDEN

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

2. GEGNER SPAWNEN

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



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

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

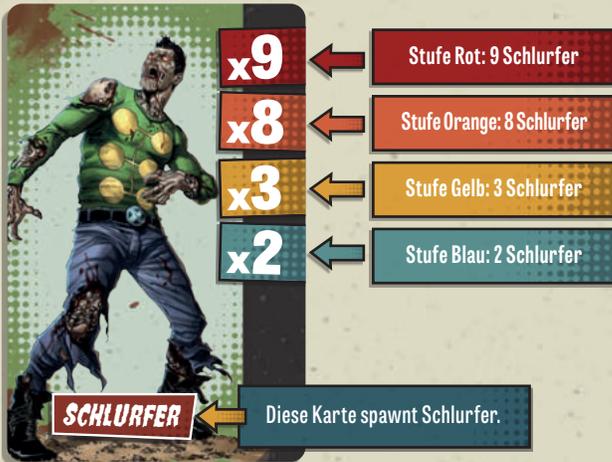
Wenn der Spawnstapel leer ist, mischt alle abgelegten Spawnkarten zu einem neuen Stapel.



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

Im Spawnstapel gibt es unterschiedliche Arten von Spawnkarten:

REGULÄRES SPAWEN



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

ANSTURM!

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

EXTRA-AKTIVIERUNG!

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

VERSTECKTER NEBENCHARAKTER

Wenn ihr eine „Versteckter Nebencharakter“-Karte zieht, zieht die oberste Karte des Nebencharakterstapels und spawnnt den angegebenen Nebencharakter in der Zone (falls eine „Zu spät!“-Karte gezogen wird, ignoriert sie und zieht eine neue Karte). Lasst die Nebencharakterkarte offen neben dem Spielplan liegen und schiebt die „Versteckter Nebencharakter“-Karte darunter. So könnt ihr den Versteckten Nebencharakter besser identifizieren. Zieht dann eine weitere



Spawnnkarte für diese Zone.

- Gegner ignorieren diesen Nebencharakter in allen Fällen, solange die „Versteckter Nebencharakter“-Karte zu ihm gehört.
- Dieser Nebencharakter wird wie üblich aktiviert (siehe S. 25), ignoriert aber bei der Bewegung Gegner und nimmt den kürzesten möglichen Weg zum nächstgelegenen Superhelden.
- Werft am Ende seiner Aktivierung einen Würfel. Bei einer 5+ verliert er die „Versteckter Nebencharakter“-Karte. Gegner nehmen ihn nun wie üblich wahr.

Wenn der Nebencharakterstapel leer ist, mischt alle abgelegten Nebencharakterkarten zu einem neuen Stapel. Sie sind wohl doch nicht so einfach kleinzukriegen!

SPEZIALAKTION

Im Spawnstapel sind einige Spezialaktionen, wie z.B. „Turbo-Modus“ und „Multiplikation der Multiple Man!“. Die Effekte dieser Spezialaktionen werden auf der jeweiligen Karte beschrieben.



ZOMBIEHELD!

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



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

DIE GEGNER GEHEN ZUR NEIGE

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

IN GEBÄUDEN SPAWEN

Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, werden alle Gegner und Nebencharaktere sichtbar, die darin warten. Ein einzelnes Gebäude umfasst alle Räume, die mit Durchgängen verbunden sind. Manchmal erstreckt es sich über mehrere Kartenteile. **Geschlossene Türen trennen Gebäudezonen voneinander ab.** Ein großer Raum, der von anderen Räumen durch geschlossene Türen abgeschottet ist, gilt als einzelnes Gebäude.



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

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



Wolverine hat gerade die Tür zur X-Mansion geöffnet. Da die Tür zur Küche bereits offen war, bedeutet das, dass er das Gebäude geöffnet hat, das aus der großen Eingangshalle und der Küche besteht. Die anderen Räume der Mansion sind noch von geschlossenen Türen abgeschottet.

In allen -Zonen spawnen nacheinander Gegner in der Reihenfolge eurer Wahl. Ihr habt euch für die Reihenfolge 1 bis 3 entschieden.

Ihr zieht eine Spawnkarte für die erste Zone. Da die höchste Gefahrenstufe eines Superhelden derzeit Gelb ist, lest ihr die gelbe Zeile. Ein Fettbrocken wird in dieser Zone gespawnt.

Als zweites zieht ihr für diese Zone eine Spawnkarte. Hier spawnen 4 Schlurfer. Da dies eine Schlurfer-Ansturm!-Karte ist, werden die 4 Schlurfer sofort aktiviert.

Für die letzte Zone habt ihr die Karte Extra-Aktivierung! gezogen. Alle Schlurfer auf dem Spielplan führen sofort eine weitere Aktivierung aus. Das schließt auch die Schlurfer ein, die gerade erst gespawnt wurden, auch wenn sie bereits einen Ansturm ausgeführt haben.

Zuletzt deckt ihr die 2 Nebencharakterkarten auf und ersetzt sie durch ihre entsprechenden Figuren. Zum Glück werden sie erst aufgedeckt, nachdem alle Gegner bereits gespawnt und aktiviert wurden!



KAMPF

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



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



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



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



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

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



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



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

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

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

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



2. Würfel werfen: Wirf die angegebene Anzahl an Würfeln, plus alle zusätzlichen Würfel, die du durch Heldenmerkmale, Nebencharaktere, Fertigkeiten und ausgegebene Power (siehe S. 24) erhältst.



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

ZIELPRIORITÄTEN

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

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

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

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

GEGNER BESIEGEN

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

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

Beispiel: Magneto führt seinen Fernkampfangriff „Schrapnell“ aus (Würfel: 3, Genauigkeit: 4+). In der Zielzone sind 2 Fettbrocken, 1 Läufer und 1 Nebencharakter.

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



POWER

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

- Die Poweranzeige zeigt, wie viel  (Power) ein Superheld derzeit zur Verfügung hat.
- Am Anfang der Spielerphase erhöht sich die Poweranzeige jedes Superhelden automatisch um 1.
- In seinem Zug kann ein Superheld eine „Aufpowern“-Aktion ausführen, um 2  zu erhalten (siehe S. 17).
- Ein Superheld kann höchstens 4  haben. Jegliche überschüssige  wird ignoriert.
- Für viele Fertigkeiten und Merkmale muss  ausgegeben werden, um deren jeweiligen Effekt nutzen zu können.
- 0  zu haben hat keine negativen Auswirkungen, außer, dass dann keine  ausgegeben werden kann, um bestimmte Effekte zu aktivieren.
- Jedes Mal wenn ein Superheld einen Angriff ausführt, darf er **vor dem Würfelwurf** eine beliebige Anzahl der eigenen  ausgeben, um seinem Angriff entsprechend viele zusätzliche Würfel hinzuzufügen.

Beispiel: Am Anfang der Runde hat Storm 0 . Da die Spielerphase beginnt, erhöht sich ihre  automatisch um 1. In ihrem Zug führt sie eine „Aufpowern“-Aktion aus und erhöht ihre Power so um 2 auf insgesamt 3. Sie führt dann den Angriff „Blitzschlag“ aus und entscheidet sich dazu, 2  auszugeben, um insgesamt 4 Würfel werfen zu können (2 Basiswürfel und +2 durch die ausgegebene Power). Danach entscheidet sie sich dazu, ihre letzte  auszugeben, um ihre Fertigkeit „Windstoß“ zu aktivieren und alle verbleibenden Gegner aus ihrer Zone zu bewegen.

NEBENCHARAKTERE



Nebencharaktere sind wichtige lebende Personen, welche von den Superhelden vor den Zombies gerettet werden können (siehe *Einen Nebencharakter retten* auf S. 17). Für die Nebencharaktere gelten mehrere Spezialregeln, die im Folgenden erklärt werden:

NEBENCHARAKTERE IN GEFAHR

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

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

NEBENCHARAKTER VERSCHLUNGEN!

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

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

NEBENCHARAKTERE AKTIVIEREN

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

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

INTERAKTIVE OBJEKTE

In manchen Missionen werden interaktive Objekte auf den Spielplan gelegt. Während ein Superheld in einer Zone mit einem interaktiven Objekt ist, darf er dieses nutzen, um einen besonderen Fernkampfangriff auszuführen. Jedes interaktive Objekt ist anders. Die Eigenschaften werden auf der dazugehörigen Übersichtskarte beschrieben. In *Marvel Zombies: X-Men Resistance* ist 1 interaktives Objekt enthalten: eine abgetrennte Sentinel-Hand. Erweiterungen könnten weitere enthalten.

SENTINEL-HAND

Das Sentinel-Hand-Plättchen liegt bei Spielbeginn auf der aufgeladenen Seite. Ein Superheld in einer Zone mit aufgeladenem Sentinel-Hand-Plättchen darf dieses nutzen, um den Angriff „Sentinel-Hand: Plasmenschuss“ auszuführen. Dieser Angriff darf nur einmal genutzt werden. Dreht das Plättchen nach dem Angriff auf die entladene Seite.



Jedes Würfelergebnis, das normalerweise 1 Treffer verursachen würde, verursacht bei diesem Angriff stattdessen 2 Treffer. Es werden keine Bonuswürfel hinzugenommen, welche beispielsweise durch Fertigkeiten gewährt werden. Die Treffer, die durch jeden einzelnen Würfel erzielt werden, dürfen nicht auf mehrere Gegner aufgeteilt werden. Treffer, die über den Zähigkeitswert des Ziels hinausgehen, verfallen.

Die entladene Sentinel-Hand darf mit dem Angriff „Sentinel-Hand: Wurf“ ein Mal genutzt werden. Entfernt das Plättchen vom Spielbrett, nachdem ihr diesen Angriff genutzt habt.



Wirf pro Gegner in der Zielzone 1 Würfel (Zombiehelden sowie Superhelden werden nicht mitgezählt). Helden (Zombiehelden sowie Superhelden) können durch diesen Angriff keine Treffer zugeteilt werden. Es werden keine Bonuswürfel hinzugenommen, welche beispielsweise durch Fertigkeiten gewährt werden.

MISSIONEN: HELDENMODUS

MHO — TUTORIAL: AUF ZUM X-JET

EINFACH / 30 MINUTEN

Xaviers Institut für begabte Jugendliche wird von Zombies angegriffen! Zum Glück konnten wir die Studierenden evakuieren und sie vor dem Katastrophenfall in den Untergrund bringen. Jetzt müssen wir sie noch zum X-Jet lotsen, dann können wir sie von hier wegschaffen und hoffentlich an einen sicheren Ort bringen. Leider gestaltet sich das nicht als einfach, immerhin haben ein paar zombifizierte X-Men den Hangar abgeriegelt. Vielleicht finden wir im Danger Room einen Überbrückungsschlüssel.

Benötigte Kartenteile: 12V, 15V.

ZIELE

Auf zum X-Jet. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

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

SONDERREGELN

- **Abgeriegelter Hangar.** Die grüne Tür kann erst geöffnet werden, wenn das grüne Ziel aufgenommen wurde.
- **Sie kommen!** Sobald das grüne Ziel aufgenommen wird, wird das grüne Spawnplättchen aktiv.
- **Hab den Schlüssel!** Das grüne Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **5-6 Superhelden.** Zieht während jeder Gegnerphase eine zusätzliche Karte für das Start-Spawnplättchen.

12V 15V



MH1 – EINBRUCH UND DIEBSTAHL

EINFACH / 45 MINUTEN

Die Zombies haben die Stadt übernommen und nahezu jede Fluchtmöglichkeit blockiert. Zum Glück konnten wir entkommen und uns unseren Weg zurück zur X-Mansion bahnen. Wenn wir hineingelangen und die Sicherheitsanlage wieder hochfahren können, haben wir eine Überlebenschance ... oder zumindest eine kurze Verschnaufpause, in der wir unser weiteres Vorgehen planen können.

Benötigte Kartenteile: 13R, 14R, 16R, 17R.

13R	14R
16R	17R



START
Superhelden-Startzone

EXIT
Ausgangszone

 **Spawnplättchen** ×2

 **Inaktives Spawnplättchen**

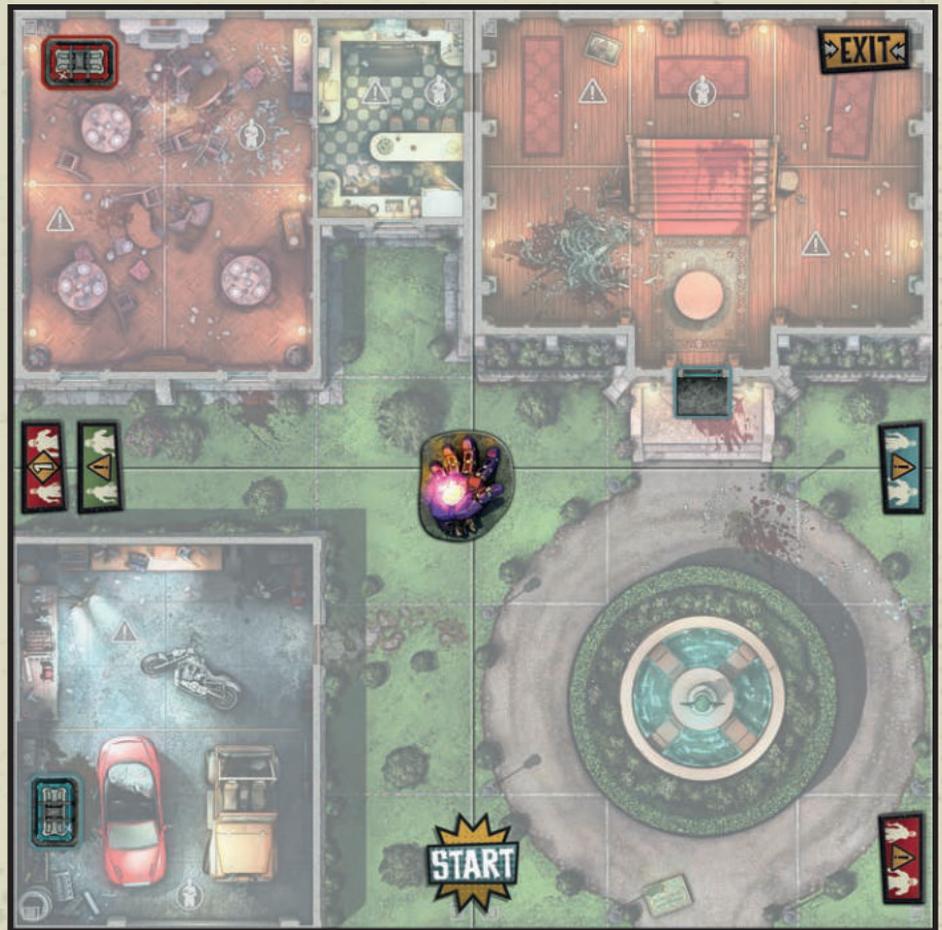
 **Verriegelte Tür**

 **Ziele** ×2

 **Sentinel-Hand**

 **Nebencharakter-karten** ×4

 **5-6**
Spawnplättchen



ZIELE

Energie umleiten. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

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

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

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

SONDERREGELN

- **Ausgesperrt!** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde.
- **Energiequellen.** Jedes Ziel bringt ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Da sind noch mehr!** Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.
- **Panzerglas.** Fenster können nicht eingeschlagen werden.

MH2 – MUTANTEN AUF RÄDERN

MITTEL / 60 MINUTEN

Die Garage scheint seit dem Ausbruch Moos anzusetzen und da drin sind noch immer ein paar Karren, mit denen wir uns aus dem Staub machen könnten. Denn wir schaffen es einfach nicht mehr rechtzeitig in den Untergrund und das Institut scheint überrannt zu sein. Wir müssen die motorisierte Flucht nach vorne wagen! Aber, wie sollte es anders sein: Scott hat sein lackiertes Baby möglichst sicher in der Garage verrammelt. Lasst uns da rein und dann schleunigst von hier abhauen!

Benötigte Kartenteile: 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.

ZIELE

Das Fluchtfahrzeug. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt das blaue Ziel auf.
2. Nehmt das grüne Ziel auf.
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.

16R	13R
17R	14R
18R	15R



Superhelden-Startzone



Nebencharakterkarten ×7



Sentinel-Hand



Ziele ×5



Verriegelte Türen ×2



Ausgangszone



5-6



Spawnplättchen ×3



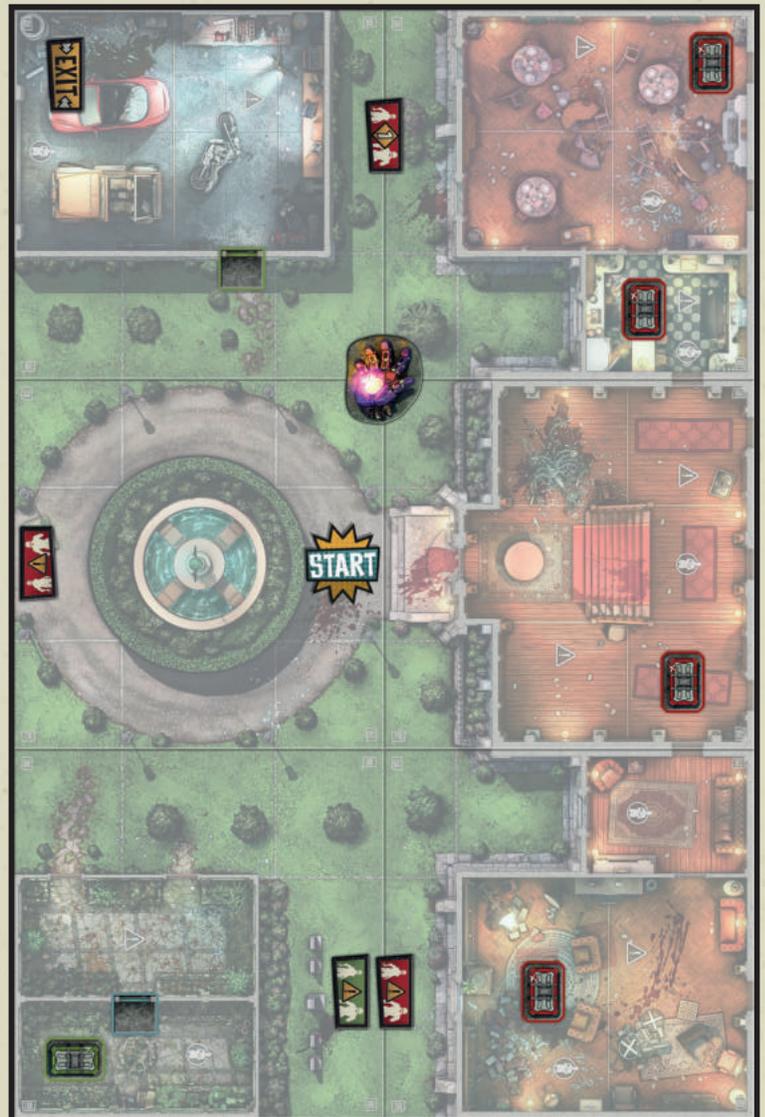
Spawnplättchen

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Schlüssel zum Gewächshaus.** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **5-6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Aufrüsten.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Die Schlüssel zur Rettung.** Das blaue und das grüne Ziel bringt jeweils ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Bombensichere Türen.** 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.



MH3 – SUCHEN UND SICHERN

MITTEL / 75 MINUTEN

Wir dachten, wir hätten die unteren Stockwerke gesichert, aber anscheinend gab es in der Krankenstation einen Ausbruch. Uns bleibt keine andere Möglichkeit – wir müssen die unteren Stockwerke aufgeben und sie vom Rest der Mansion abschotten. Die meisten Zivilisten haben sich versteckt, als der Alarm ausgelöst wurde. Wir müssen sie finden und retten. Dabei wird uns sicherlich die ein oder andere untote Hürde den Weg versperren.

Benötigte Kartenteile: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V, 17V.

ZIELE

Sichern und entkommen. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

1. Rettet alle Nebencharaktere auf dem Spielplan.
2. Besiegt Psylocke und Dark Phoenix.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Durchzählen.** Entfernt beide „Versteckter Nebencharakter“-Karten aus dem Spawnstapel.
- **Befreundete Hürden.** Stellt Psylocke und Dark Phoenix in die angegebenen Zonen und legt ihre Zombieheldenkarten offen neben den Spielplan.

17V		
10V	11V	12V
13V	14V	15V



- **Zu spät!** Legt keine Nebencharakterkarte auf Kartenteil 17V.
- **Überranntes Labor.** Legt keine Nebencharakterkarte in den großen Raum auf Kartenteil 13V, der bereits zu Spielbeginn geöffnet ist, und zieht auch keine Spawnkarte für das darin.
- **Cerebro ist gesichert.** Zieht keine Spawnkarte für das in der Superhelden-Startzone.
- **Die spezialgelagerten Sonderfälle.** Mischt die „Geheimmission #1“- und die „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte mit 4 anderen zufälligen Nebencharakterkarten. Legt dann jeweils 1 Nebencharakterkarte in jede Untergrund-Zone mit einem -Symbol.
- **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.

SONDERREGELN

- **Mach mal Piep!** Nebencharaktere werden nicht aufgedeckt, wenn ihre Räume geöffnet werden. Stattdessen werden sie nur aufgedeckt, wenn ein Superheld ihre Zone betritt.
- **Rettet sie!** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Superhelden, der ihn rettet.
- **Geheime Geheimnisse.** Immer wenn eine „Geheimmission“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, spawnst 1 Zombiehelden in der Zone mit dem Start-Spawnplättchen.
- **Fahrstuhl der lebenden Toten.** Wenn der Fahrstuhl zum ersten Mal gerufen wird, zieht eine Spawnkarte für die Fahrstuhlzone.

Superhelden-Startzone

Spawnplättchen ×3

Nebencharakterkarten ×6

Fahrstuhl

Offene Türen ×2

Psylocke

Dark Phoenix

+ Spawnplättchen ×2

MH4 – FEHLENDE KLEINTEILE

MITTEL / 60 MINUTEN

Als die Mansion überrannt wurde, haben wir sie aufgegeben. Ein paar der Gewitzteren unter uns sind jetzt aber einer ganz großen Sache auf der Spur: einem interdimensionalen Teleporter. Leider fehlen uns dafür noch die nötigen Kleinteile. Und jetzt ratet mal, wo wir die herkriegen? Noch schöner ist, dass sich ein paar Überlebende in der Mansion verschanzt haben, da sie dachten, dort wäre es sicher! Wir müssen die Teile looten, entkommen und dabei retten, wen wir können.

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

ZIELE

Die nötigen Kleinteile. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

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

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Versteckte Kleinteile.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

SONDERREGELN

- **Die verlorenen Teile bergen.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Besonders wichtige Teile.** Das blaue und das grüne Ziel bringt jeweils ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Fallen auslösen.** Sobald das grüne Ziel aufgenommen wird, wird das grüne Spawnplättchen aktiv. Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.
- **Wartung.** Der Fahrstuhl kann nicht betreten werden.
- **5-6 Superhelden.** Zieht im Schritt *Gegner spawnen* der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für die Zone mit dem Start-Spawnplättchen.



10R	11R	12R
13R	14R	15R



MH5 – UNTERIRDISCHE ZUSTÄNDE

MITTEL / 60 MINUTEN

Die X-Mansion sollte eigentlich eine sichere Festung sein, aber auf irgendeine Weise hat sich die Infektion eingeschlichen und sich in den Schlaftälen verteilt. Ein Großteil der Mansion wird jetzt also von Zombies belagert. Das Sicherheitssystem hält sie noch im Zaum, aber bestimmt nicht mehr lange. Wir müssen möglichst viele der Überlebenden versammeln und mit ihnen in die unterirdische Anlage entkommen.

Benötigte Kartenteile: 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.



ZIELE

In den Untergrund! Erledigt zunächst die folgenden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Rettet mit jedem Superhelden 1 Nebencharakter. Falls zu irgendeinem Zeitpunkt nicht genügend Nebencharaktere im Spiel sind, um diese Aufgabe zu erledigen, ist die Mission augenblicklich verloren.
- Findet den Schlüssel und den Geheimgang (das blaue und das grüne Ziel).

DANN

- Erreicht die Ausgangszone mit allen Superhelden. Alle Superhelden müssen dabei jeweils 1 Nebencharakter bei sich haben. Ein Superheld mit Nebencharakter kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Kein Platz zum Verstecken.** Entfernt beide „Versteckter Nebencharakter“-Karten aus dem Spawnstapel und beide „Zu spät!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel.
- **Geheimnisse der Mansion.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Niemand hier.** Legt keine Nebencharakterkarten in Zonen mit Zielplättchen.
- **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.

SONDERREGELN

- **Schönheitsschlaf.** Wenn ein Superheld zum ersten Mal Kartenteil 16V oder 18V betritt, wirft einen Würfel. Bei einer 3+: Spawnt 1 Fettbrocken in jeder Zone dieses Kartenteils, die links hervorgehoben ist.
- **Schulmaterialien.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP und eine Heldenmerkmal-karte für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Hab es!** Das grüne und das blaue Ziel bringt jeweils ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Geheimgang.** Sobald das grüne Ziel aufgenommen wird, legt das Ausgangsplättchen in diese Zone.
- **Wartung.** Der Fahrstuhl kann nicht betreten werden.



16V	17V	18V
13R	14R	15R

MH6 — X-JET-FLUCHT

MITTEL / 90 MINUTEN

Gerade eben waren wir noch mitten in einem Seminar, das jäh von einer schrillen Sirene unterbrochen wurde. Uns wurde gesagt, wir sollen schleunigst zum X-Jet. Aber leider kam uns das Notfallverriegelungsprotokoll in die Quere, weswegen wir jetzt hier eingesperrt sind ... Moment mal, was geht da draußen ab? Wer schreit denn da auf dem Gang?

Benötigte Kartenteile: 11V, 12V, 14V, 15V, 16V, 17V, 18V.

ZIELE

Flucht im Jet. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.
2. Nehmt alle roten Ziele auf.
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

- **Mitbewohner.** Teilt die Superhelden gleichmäßig auf die 2 Startzonen auf.
- **5–6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

16V	17V	18V
-----	-----	-----

14V	11V
-----	-----

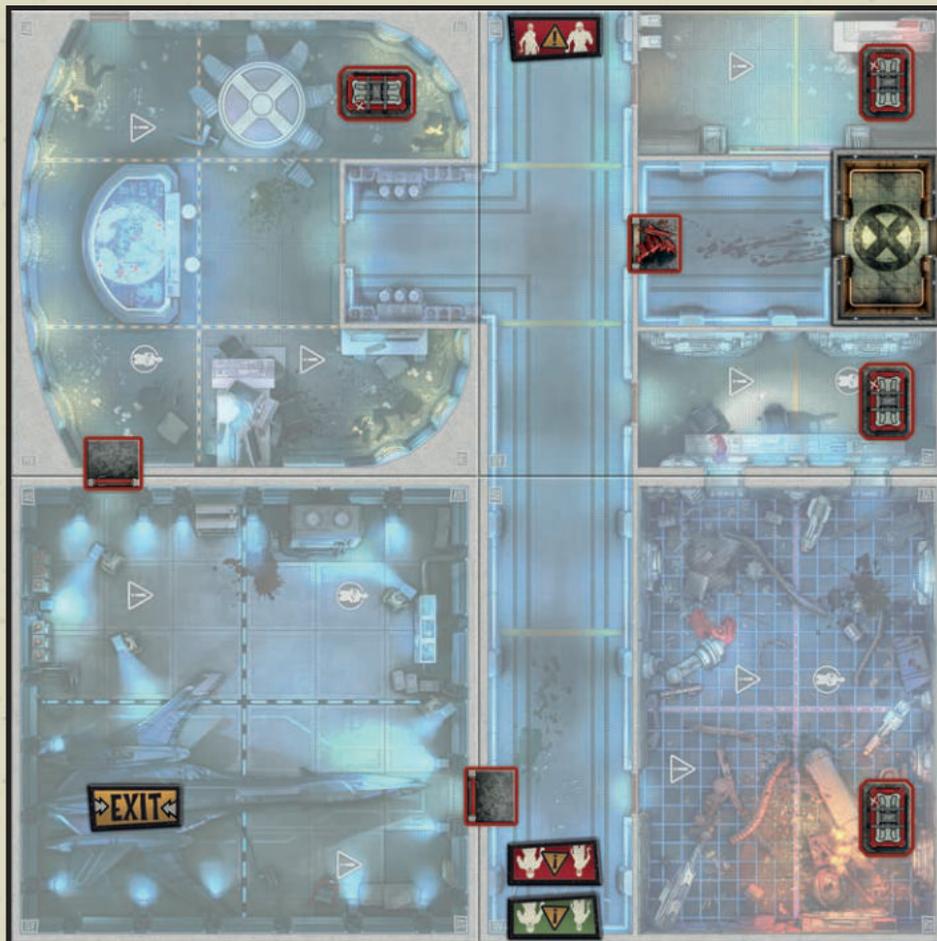
15V	12V
-----	-----

SONDERREGELN

- **Das Passwort finden.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Abgeriegelt.** 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.
- **Zombies im Fahrstuhl.** Wenn der Fahrstuhl zum ersten Mal gerufen wird, zieht eine Spawnkarte für die Fahrstuhlzone.
- **Startsequenz.** Die roten Türen im Untergrund können erst geöffnet werden, wenn alle roten Ziele aufgenommen wurden.



						
Superhelden-Startzonen	Geschlossene Türen ×6	Nebencharakter-karten ×9	Offene Türen ×3	Fahrstuhl	Spawn-plättchen ×6	+ Spawnplättchen
						
	Ziele ×6		Ausgangszone			



MH7 – NOTSIGNAL

MITTEL / 90 MINUTEN

Zum Glück konnten wir eine Quarantänezone im unteren Stockwerk einrichten, wo wir den Ursprung dieser Plage herausfinden möchten. Aber dann ging der Alarm los und das Notstromaggregat wurde aktiviert ... Und irgendwas ist entkommen. Anscheinend haben wir die Notverriegelung ausgelöst und sind deswegen hier unten gefangen. Wir müssen dringend ein Notsignal absetzen, damit die anderen wissen, dass wir hier unten feststecken!

Benötigte Kartenteile: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.

ZIELE

Den Untergrund räumen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Sendet ein Notsignal (siehe *Sonderregeln*).
2. Besiegt alle Gegner auf dem Spielplan und in der Reserve (siehe *Sonderregeln*).

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Erzfeinde.** Der Zombieheldenstapel darf unter keinen Umständen mehr als 6 Karten enthalten.
- **Die Verstecke gehen aus.** Entfernt beide „Versteckter Nebencharakter“-Karten aus dem Spawnstapel und beide „Zu spät!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel.
- **Überranntes Labor.** Legt keine Nebencharakterkarte in den großen Raum auf Kartenteil 13V, der bei Spielbeginn bereits geöffnet ist. Zieht für diesen Raum auch keine Spawnkarte für das .

- **Passwörter.** Mischt die „Geheimmission #1“- und die „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte mit 4 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 6 Karten zufällig auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.

SONDERREGELN

- **Notsignal.** Das rote Ziel bringt ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird. Nachdem das rote Ziel aufgenommen wurde, werden besiegte Gegner NICHT zurück in die Reserve gelegt. Stattdessen werden sie für den Rest dieser Mission ganz aus dem Spiel entfernt. Jedes Mal wenn eine Spawnkarte gezogen wird und keine Gegner der angegebenen Art auf dem Spielplan und in der Reserve sind, ignoriert diese Karte. Zieht solange neue Karten, bis ihr eine findet, die auf Gegner verweist, welche sich in der Reserve oder auf dem Spielplan befinden und handelt sie wie üblich ab (beachtet dabei auch die Regeln von *Die Gegner gehen zur Neige*, siehe S. 21).
- **Rettet sie!** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Superhelden, der ihn rettet. Ein Superheld darf seine Nebencharakterkarte ablegen, um 3 Schlurfer aus der Reserve zu entfernen. Falls dieser Nebencharakter ein Kampf-Nebencharakter ist, darf der Superheld stattdessen 3 Fettbrocken oder Läufer entfernen (in beliebiger Kombination). Dadurch werden keine EP vergeben und es löst auch keine „Nebencharakter verschlungen“-Effekte aus.
- **Xaviers Geheimzugang.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn die „Geheimmission #1“- und die „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte aufgenommen wurden.
- **Kommt der Fahrstuhl?** Sobald die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, wird das grüne Spawnplättchen aktiv.
- **Zombielabor.** Sobald die „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wird, wird das blaue Spawnplättchen aktiv.
- **5-6 Superhelden.** Zieht während jeder Gegnerphase eine zusätzliche Karte für das Start-Spawnplättchen.

	
Superhelden-Startzone	Ziel
	
Offene Türen *2	Verriegelte Tür
	
	
Spawnplättchen *2	Inaktives Spawnplättchen *2
	
Nebencharakterkarten *6	Fahrstuhl

10V	11V	12V
13V	14V	15V



MH9 – TODES-MANSION

SCHWIERIG / 120 MINUTEN

Sie haben die X-Mansion übernommen und es in ein Haus des Todes verwandelt. Jetzt wandeln nicht nur Horden von namenlosen Zombies über das Grundstück; auch unsere früheren Verbündeten haben es sich da drinnen gemütlich gemacht und nutzen es als Basis für ihre Machenschaften. Wir nehmen nicht mehr unsere Füße in die Hand, jetzt lassen wir unsere Fäuste sprechen!

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.

ZIELE

Der letzte Kampf. Erledigt die folgenden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Besiegt alle Zombiehelden.
- Erreicht mit allen Superhelden Gefahrenstufe Rot.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Todesgrube.** Nehmt alle 6 „Zombieheld!“-Karten aus dem Spawnstapel, mischt sie mit 8 zufälligen Spawnkarten und legt die 14 Spawnkarten zufällig auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.
- **Keiner da.** Legt keine Nebencharakterkarten in Zonen, die Zielplättchen enthalten.
- **Leergefegt.** Legt keine Nebencharakterkarte in den großen Raum mit der Superhelden-Startzone. Zieht keine Spawnkarte für das  im großen Raum mit der Superhelden-Startzone.
- **5-6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Zombiewohnheim.** Wenn ein Superheld zum ersten Mal Kartenteil 16V oder 18V betritt, werft einen Würfel. Bei einer 3+: Spawnt 1 Fettbrocken in jeder Zone dieses Kartenteils, die rechts hervorgehoben ist.
- **Zur Rettung.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Superhelden, der ihn rettet.
- **Kräfte sammeln.** Jedes rote Ziel bringt ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Hausbesetzung.** Wenn ein Raum geöffnet wird, zieht keine Spawnkarte für die . Deckt stattdessen die verdeckte(n) Spawnkarte(n) in diesem Raum auf. Wenn dabei eine „Zombieheld!“-Karte aufgedeckt wird, spawnt einen Zombiehelden und entfernt die Karte aus dem Spiel.

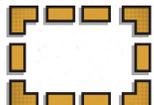
- **Alarmbereit.** Gegner, Nebencharaktere und Spawnplättchen sind aktiv, auch wenn auf dem Stockwerk keine Superhelden sind.



16V	17V	18V
10R	11R	12R
13R	14R	15R



Superhelden-Startzone



Hervorgehobene Räume



Ziele x4



Spawnkarten x14



Nebencharakterkarten x8



Fahrstuhl



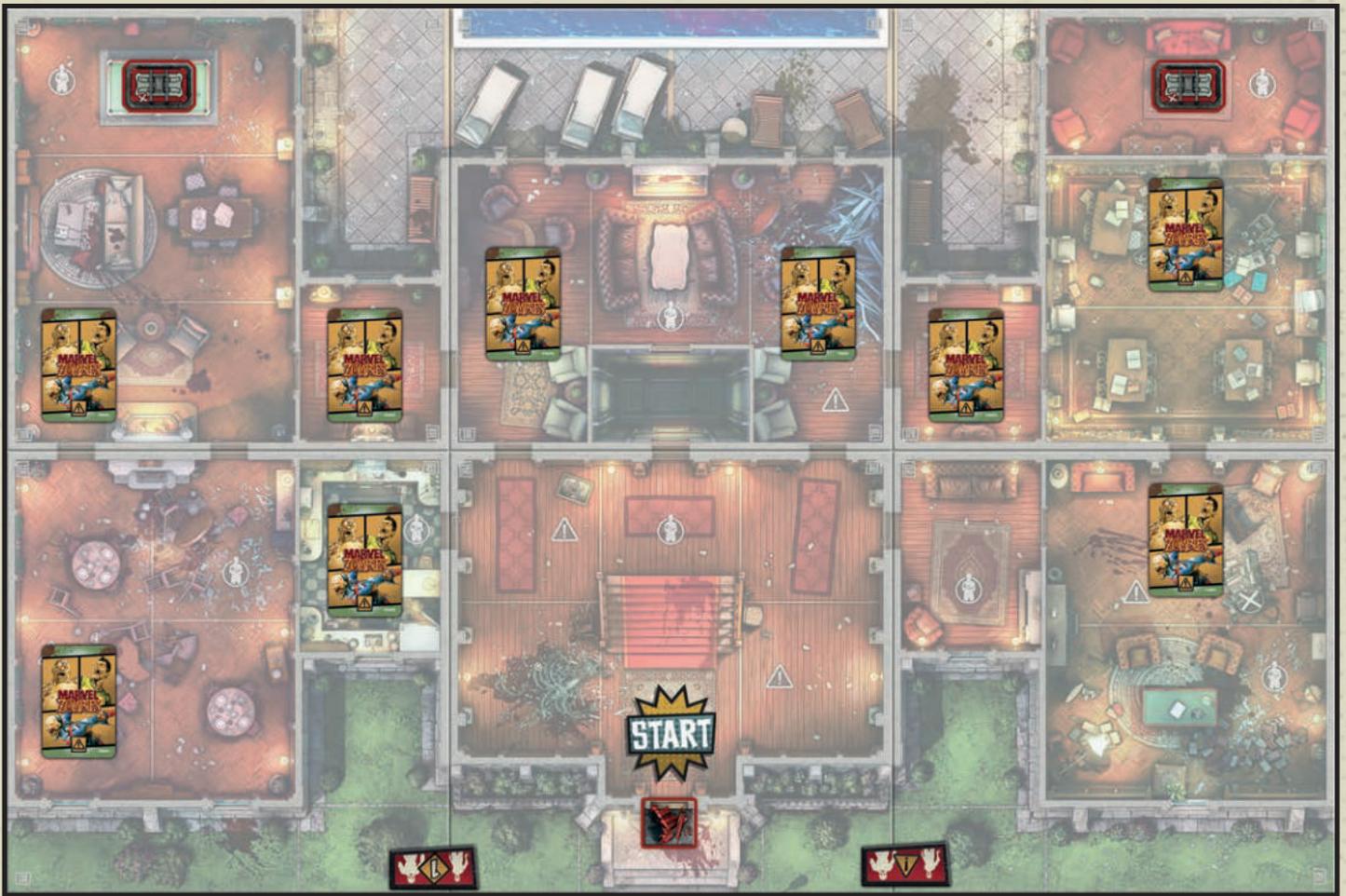
Offene Tür



Spawnplättchen x3



**5-6
+
Spawnplättchen**



MH10 – DER UNAUFHALTBARE JUGGERNAUT

SCHWIERIG / 120 MINUTEN

Was ist schlimmer als ein randalierender Juggernaut? Na ein zombifizierter Juggernaut mit einem unstillbaren Hunger auf Fleisch! Und wir dachten schon, die Sentinels wären schlimm ... Apropos, von denen könnten wir einige Teile benutzen, um diese Gefahr aufzuhalten. Aber dafür müssen wir erst einmal eine Stromquelle und jemanden mit der nötigen technischen Expertise finden!

Benötigte Kartenteile: **10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

ZIELE

Blast ihn weg! Erledigt zunächst die folgenden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.
- Rettet Bolivar Trask.

DANN

- Besiegt Juggernaut endgültig mit der Sentinel-Hand.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Batterie.** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Womit haben wir Trask verdient?** Mischt vor dem Auslegen der Nebencharakterkarten Bolivar Trasks Nebencharakterkarte mit einer anderen zufälligen Nebencharakterkarte und legt die Karten verdeckt in die Zonen mit dem -Symbol auf den Kartenteilen 16R und 18R.
- **Juggernaut.** Stellt Juggernaut in die angegebene Zone und legt seine Zombieheldenkarte 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.

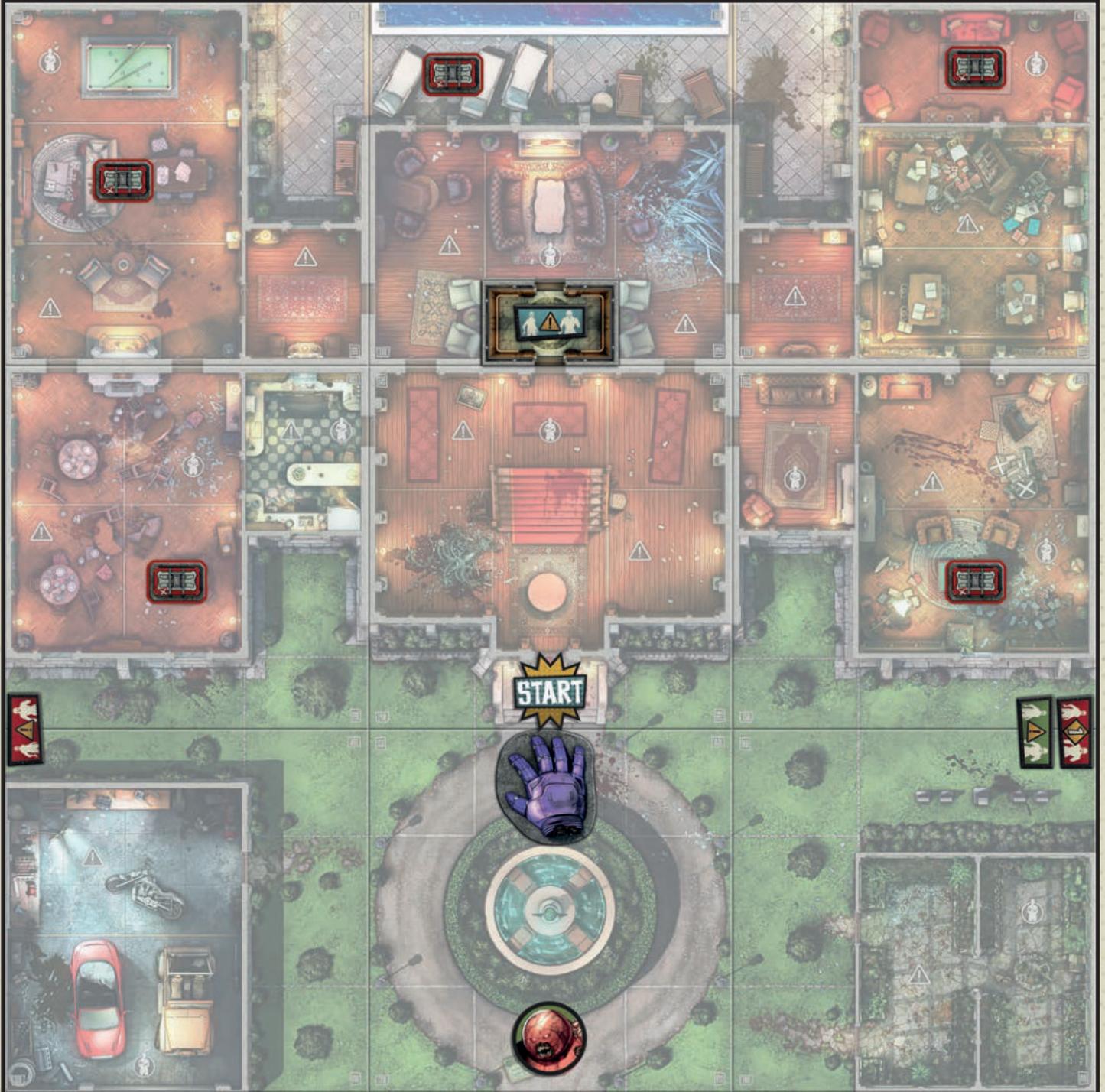
10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R

SONDERREGELN

- **Verstümmelter Sentinel.** Die Sentinel-Hand ist bei Spielbeginn inaktiv und kann nicht verwendet werden, bis sie aufgeladen ist.
- **Unaufhaltbar!** Juggernaut kann nur mit der Sentinel-Hand besiegt werden (siehe nächster Punkt). Jedes Mal wenn Juggernaut besiegt werden würde, kippt seine Figur stattdessen auf die Seite. Stellt ihn in der nächsten Endphase wieder auf.
- **Helfende Hand.** Wenn Superhelden, die das blaue und das grüne Ziel sowie Bolivar Trask besitzen, gemeinsam in der Zone mit der Sentinel-Hand sind, wird die Sentinel-Hand aufgeladen (dreht das Plättchen um). Ab sofort gilt: Ein Superheld, der eine Zone verlässt, in der sich die Sentinel-Hand befindet, darf 1 zusätzliche Aktion ausgeben, um sie mitzubewegen. Ein Superheld in einer Zone, in der sich die Sentinel-Hand befindet und die in Reichweite 0-1 zu Juggernaut ist, darf 1 Aktion ausgeben, um Juggernaut endgültig zu besiegen.
- **Nicht schlauer als vorher.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Kräfte sammeln.** Das blaue und das grüne Ziel bringt jeweils ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird. Legt es neben das Tableau des Superhelden, der es aufgenommen hat.
- **Fahrstuhl-Brut.** Zieht für die Zone mit dem blauen Spawnplättchen niemals Spawnkarten. Spawnt dort stattdessen in jeder Endphase 3 Schlurfer.



 **Superhelden-Startzone**
 **Juggernaut**
 **Ziele x5**
 **Sentinel-Hand**
 **Fahrstuhl**
 **Nebencharakter-karten x10**
 **Spawnplättchen x3**
 **5-6 Spawnplättchen**



MISSIONEN: ZOMBIEMODUS

Für den Zombiemodus wird das Grundspiel **Marvel Zombies** benötigt.

MZI — GEHEIMANGANG

MITTEL / 60 MINUTEN

Über uns tobt der Kampf um die X-Mansion. Während Massen von Zombies und S.H.I.E.L.D.-Agenten kämpfen, haben wir uns in die unteren Stockwerke der Mansion bewegt. Wir wissen, dass es hier irgendwo einen geheimen Ausgang geben muss, den wir zu unserem Vorteil nutzen können. Natürlich kann es auch nicht schaden, den ein oder anderen Happen auf dem Weg zu genießen. Lasst uns Xaviers Sicherheitsprotokoll rausfinden und von hier verschwinden.

Benötigte Kartenteile: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.

ZIELE

Geheimausgang. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Findet den Geheimcode und den Geheimausgang. (Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.)
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombiheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.



BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Code für den Geheimausgang.** 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

- **Suche nach dem Geheimcode.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Zombihelden, der es aufnimmt.
- **Wir haben ihn entschlüsselt!** Das blaue Ziel bringt ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Wir haben ihn gefunden!** Das grüne Ziel bringt ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird. Legt danach das Ausgangsplättchen in dieselbe Zone.
- **Sie kommen!** Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, wird das blaue Zielplättchen aktiv.

10V	11V	12V
13V	14V	15V



Zombiehelden-Startzone



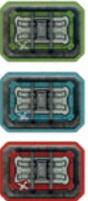
Offene Tür



Nebencharakterkarten *7



Fahrstuhl



Ziele *8



Spawnplättchen *2



Inaktives Spawnplättchen



5-6 + Spawnplättchen



MZ2 — KELLYS SCHLÜSSELKARTE

SCHWIERIG / 90 MINUTEN

In Xaviers Institut einzubrechen war noch der leichte Teil, aber anscheinend konnten die meisten schmackhaften Leckerbissen nach unten entkommen. Es hat allerdings niemand an Senator Kelly gedacht. Er hat sich eine Zugangskarte gekrallt! Leider verkriecht er sich in einem der Schlafsäle ... Aber wir finden ihn sicherlich und können uns dann ganz persönlich bei ihm bedanken ...

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 16V, 17V, 18V.

ZIELE

Dankesbrief. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt das grüne Ziel auf.
2. Verschlingt Senator Kelly.
3. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombihelden und entkommt. Ein Zombiheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

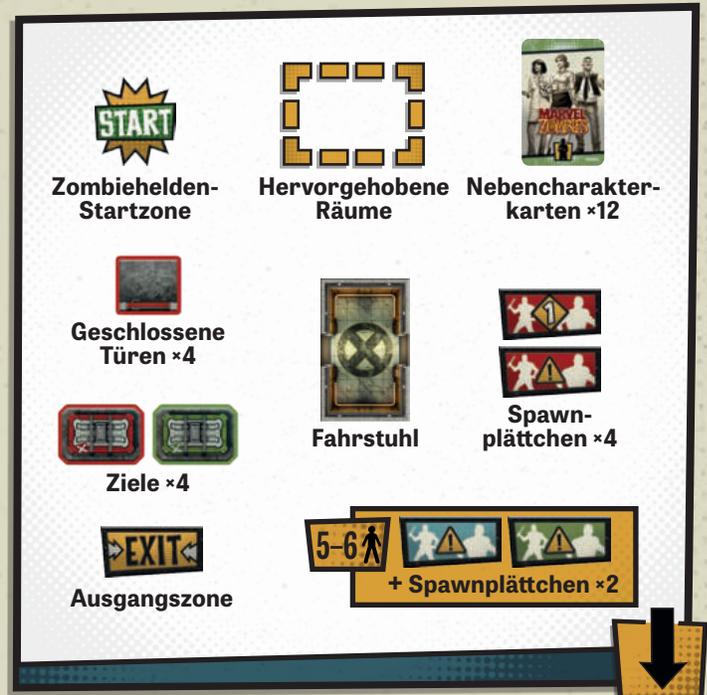
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Fahrstuhl-Schlüsselkarte.** Mischt das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Versteckter Senator.** Mischt vor dem Auslegen der Nebencharakterkarten Senator Kellys Nebencharakterkarte mit 3 anderen Nebencharakterkarten und legt die Karten verdeckt in die Schlafsäle, wie angegeben.
- **5-6 Zombihelden.** Das grüne und das blaue Spawnplättchen werden nur in Partien mit 5 bis 6 Zombihelden verwendet. Sie sind bereits bei Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Fehlender Fahrstuhl-Schlüssel.** Der Fahrstuhl ist erst aktiv, wenn das grüne Ziel aufgenommen wurde.
- **Falscher Schlüssel.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Zombihelden, der es aufnimmt.

- **Fahrstuhl-Schlüssel.** Das grüne Ziel bringt ALLEN Zombihelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Verstärkungstrupp.** Wenn der Fahrstuhl zum ersten Mal gerufen wird, zieht eine Spawnkarte für die Fahrstuhlzone.
- **S.H.I.E.L.D.-Hostel.** Jedes Mal, wenn zum ersten Mal ein Zombiheld Kartenteil 16V oder 18V betritt, wirft einen Würfel. Bei einer 3+: Spawnt 1 Wache in jeder Zone dieses Kartenteils, die unten hervorgehoben sind.
- **Korrumperte Kost.** Senator Kelly bringt ALLEN Zombihelden 5 EP, wenn er verschlungen wird.



16V	17V	18V
10R	11R	12R



MZ3 — DIE KÜMMERLICHEN RESTE

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Um uns besser auszubreiten, haben wir uns aufgeteilt und einige von uns sind nach oben und andere nach unten gelaufen. Aber anscheinend sind einige dieser aufdringlichen Soldaten von S.H.I.E.L.D. hier aufgekreuzt, um den „Tag zu retten“. Lasst uns diese Mahlzeit verputzen und uns dann vom Acker machen (also, sobald wir einen Ausgang gefunden haben).

Benötigte Kartenteile: 10V, 11V, 12V, 16V, 17V, 18V.



ZIELE

Ein Festmahl. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Findet die Zugangskarte für den Fahrstuhl und findet den Ausgang (das blaue und das grüne Ziel).
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

- **Getrennt.** Teilt die Zombiehelden gleichmäßig auf die 2 Startzonen auf.
- **Versteckte Geheimnisse.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.

SONDERREGELN

- **Gestandene Mutanten.** Die roten und das blaue Ziel bringen/ bringt jeweils 5 EP für den Zombiehelden, der sie/es aufnimmt.
- **Geheimgang.** Das grüne Ziel bringt ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird. Legt danach das Ausgangsplättchen in dieselbe Zone.
- **Abgeriegelter Fahrstuhl.** Der Fahrstuhl ist erst aktiv, wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde.
- **Klägliche Verstärkung.** Lest für die Spawnkarten, die ihr für das blaue und das grüne Spawnplättchen zieht, immer die Zeile mit Gefahrenstufe Blau.

- **5-6 Zombiehelden.** Das blaue und das grüne Spawnplättchen funktionieren wie gewohnt. Ignoriert die Sonderregel „Klägliche Verstärkung“.

16V	17V	18V
10V	11V	12V

MZ4 – SPORTUNTERRICHT

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Die X-Mansion wurde bis auf einige wenige Nachzügler geräumt. S.H.I.E.L.D. ist hier, um das Anwesen abzusuchen, aber die sind nicht wirklich eine Gefahr für uns. Anscheinend ist Colossus dageblieben, um all diejenigen zu „retten“, die es bisher nicht geschafft haben. Eine wahre Schande – er würde wirklich für ein festliches Bankett sorgen, wenn er nicht so gut in Metallpelle eingepackt wäre.

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

ZIELE

Von der Schulglocke gerettet. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt beide „Geheimmission“-Nebencharakterkarten auf.
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombiheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Colossus.** Stellt Colossus in die angegebene Zone und legt seine Superheldenkarte offen neben den Spielplan.
- **Kolossale Überraschung.** Mischt die „Geheimmission #1“- und die „Geheimmission #2“-Nebencharakterkarte mit 6 anderen Nebencharakterkarten und legt dann die 8 Karten zufällig auf die angegebenen Stellen auf den Spielplan.
- **5–6 Zombiehelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Mutanten-Mahlzeit.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombihelden, der ihn verschlingt.
- **Dampfwalze.** Am Ende jeder Gegnerphase erhält Colossus für jede aufgedeckte „Geheimmission“-Nebencharakterkarte +1 freie Bewegungsaktion. Falls Colossus nicht auf dem Spielplan steht, spawnnt ihn in der Zone mit dem Start-Spawnplättchen.
- **Kuckuck!** Nebencharaktere werden nicht aufgedeckt, wenn ihre Räume geöffnet werden. Stattdessen werden sie nur aufgedeckt, wenn ein Zombiheld ihre Zone betritt.
- **Noch mehr Ärger!** Das blaue Spawnplättchen wird aktiv, sobald beide „Geheimmission“-Nebencharakterkarten aufgedeckt wurden. Zieht sofort eine Spawnkarte für diese Zone und stellt Colossus in die Ausgangszone.



10R	11R	12R
13R	14R	15R

		
Zombiehelden-Startzone	Colossus	Spawnplättchen x2
		
	Ausgangszone	Inaktives Spawnplättchen
		
Nebencharakterkarten x8	Fahrstuhl	+ Spawnplättchen





MZ5 — HELDEN GEGEN HELDEN

SCHWIERIG / 120 MINUTEN

Nach einer Sache kann man wirklich die Uhr stellen: Superhelden, die sich direkt in jedes noch so großes Schlamassel stürzen. Wir müssen es wissen, denn wir waren schließlich mal genauso! Aber jetzt haben wir in Xaviers Institut für Hochbegabte eine Falle für diejenigen vorbereitet, die uns jetzt noch aufhalten könnten. Und die denken auch noch, sie hätten uns umzingelt und könnten uns übermannen ... Aber für uns sind sie einfach nur ein fixer Liefersdienst!

Benötigte Kartenteile: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.

ZIELE

Mit vereinten Zombiekraften! Erledigt die folgenden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.
- Erreicht mit allen Zombiehelden Gefahrenstufe Rot.



BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

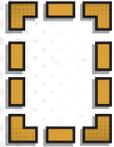
- **X-Maschinen.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Evakuiert.** Legt keine Nebencharakterkarte auf Kartenteil 11R.
- **Der große Auftritt.** Legt keine Nebencharakterkarte in die Zombiehelden-Startzone und zieht auch keine Spawnkarte für das  in der Zombiehelden-Startzone.
- **5-6 Zombiehelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

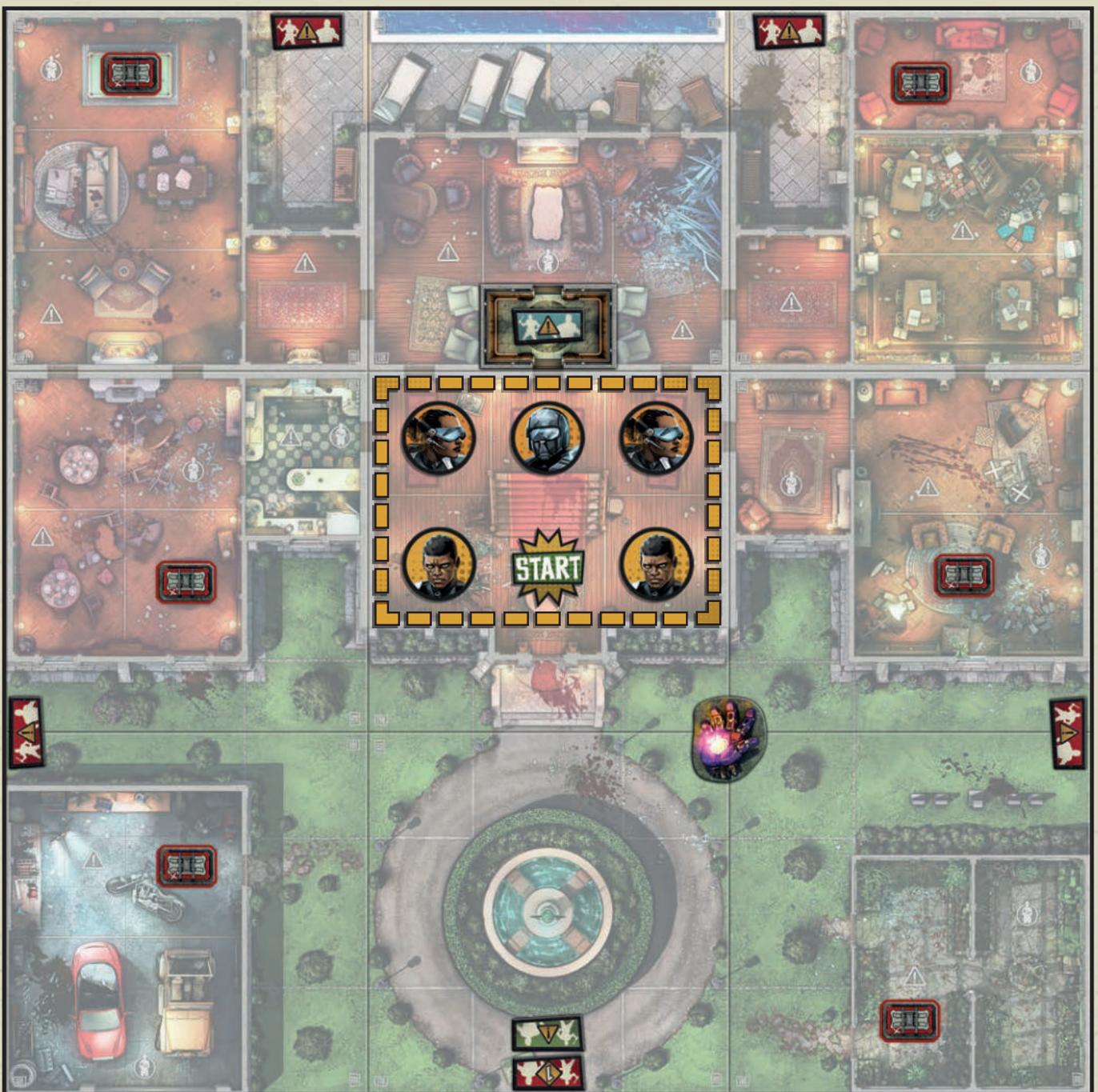
SONDERREGELN

- **Verlassenes Grundstück.** Zieht keine Spawnkarten für die , wenn ihr ein Gebäude öffnet. Deckt jedoch weiterhin die Nebencharakterkarten auf.
- **Versammlung.** Wenn sich Gegner bewegen und falls sie keinen Zombiehelden in Sichtlinie haben, bewegen sie sich auf die nächstgelegene Zone in dem hervorgehobenen Gebäude zu. Sobald sie sich in dem hervorgehobenen Gebäude befinden, handeln sie wie gewohnt, aber bewegen sich nie aus diesen Zonen.
- **Belagert.** Ihr verliert die Mission augenblicklich, falls sich am Ende einer Spielerphase 10 oder mehr Gegner im hervorgehobenen Gebäude befinden.
- **S.H.I.E.L.D! Tür auf! SOFORT!** Gegner können Türen öffnen, als wären es Fenster.
- **Aufrüsten.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.
- **Selbstverteidigungsanlage.** Das blaue und das grüne Ziel gibt jeweils ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird. Entfernt sofort bis zu 2 Gegner (Wachen, Fußsoldaten oder Spezialisten) irgendwo vom Spielplan (dies gewährt keine zusätzlichen EP).
- **Zum Mitnehmen, bitte!** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombiehelden, der ihn verschlingt.
- **Super gefährlich.** Wenn ihr eine Spawnkarte für das Start-Spawnplättchen ziehen sollt und sich keine Superhelden auf dem Spielplan befinden, spawnnt stattdessen dort 1 Superhelden.
- **Faule Fußsoldaten.** Zieht für das blaue Spawnplättchen niemals Spawnkarten. Spawnnt dort stattdessen in jeder Endphase 3 Fußsoldaten.

10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R

MISSIONEN ZOMBIEMODUS

 **Zombiehelden-Startzone**
 **Hervorgehobenes Gebäude**
 **Nebencharakterkarten *8**
 **Sentinel-Hand**
 **Fahrstuhl**
 **Fußsoldaten *2**
 **Wache**
 **Spezialisten *2**
 **5-6 + Spawnplättchen**
 **Spawnplättchen *6**
 **Ziele *6**



INDEX

Aktionen	16
Ansturm!	21
Aufpowern	17
Bewegung	11, 16
Brunnen	11
Charakterbogen	13
Endphase	7
Erfahrungspunkte	14
Fahrstuhl	13
Fenster	16
Fernkampfgriff	23
Fertigkeiten	14
Fettbrocken – Reaver	15
Gebäude	9
Gefahrenstufe	14
Gegner aktivieren	18
Gegnerangriff	18
Gegnerarten	15
Gegner aufteilen	18
Gegnerbewegung	18
Gegner gehen zur Neige	21
Gegnerphase	18
Gegner spawnen	20
Genauigkeit	23
Gewinnen und Verlieren	7
Grundlagen	8
Interaktive Objekte	25
Kampf	23
Kampf-Nebencharaktere	25
Läufer – Hellfire-Soldat	15
Merkmale/Heldenmerkmale	16
Missionen	26
Nahkampfgriff	23
Nebencharaktere	24
Nebencharakter retten	17
Power ✨	24
Reichweite	23
Schlurfer – Multiple Man	15
Sentinel-Hand	25

Sichtlinie	9
Spielerphase	16
Spielmaterial	3
Spielübersicht	7
Spielvorbereitung	5
Stockwerke	11
Superhelden	8
Treffer	23
Treppen	12
Türen	16
Versteckter Nebencharakter	21
Wunden	18
Würfel	23
Zähigkeit	24
Ziel aufnehmen	17
Zielprioritäten	23
Zombiehelden	8, 15
Zombiehorden (Gegner)	15
Zone	8



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

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Marvin PIETSCH

Redaktion & Lektorat: Christian KOX und Franziska WOLF

Layout & Grafische Bearbeitung: Vanessa LÖHR



Inhalt kann von den Bildern abweichen.

HERGESTELLT IN CHINA.

ÜBERSICHT EINER RUNDE HELDENMODUS

1. SPIELERPHASE

1. POWERANZEIGE ERHÖHEN

2. AKTIVIERUNGSPLETTCHEN UMDREHEN

3. SUPERHELDEN AKTIVIEREN

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

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

• DEN ZUG BEENDEN

2. GEGNERPHASE

1. GEGNER AKTIVIEREN

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

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

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

2. GEGNER SPAWNEN

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

NEBENCHARAKTERE: Ihnen kann wie Superhelden Wunden zugeteilt werden. Sie sind nach 1 zugeteilten Wunde besiegt.

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

3. ENDPHASE

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

ÜBERSICHT DER ZIELPRIORITÄTEN

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