



MARVEL ZOMBIES



MARVEL



**CM
ON**

EIN

ZOMBICIDE

SPIEL

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL	3	2. GEGNER SPAWEN	16	NEBENCHARAKTERE	21
EINLEITUNG	5	• Regulärer Spawn	16	EINEN NEBENCHARAKTER VERSCHLINGEN	21
ZOMBIEMODUS/HELDENMODUS	5	• Ansturm!	17	NEBENCHARAKTERE AKTIVIEREN	21
SPIELVORBEREITUNG	5	• Extra-Aktivierung!	17	• Kampf-Nebencharaktere	21
SPIELÜBERSICHT	7	• Eskortierter Nebencharakter!	17	• Zivile Nebencharaktere	22
GEWINNEN UND VERLIEREN	7	• Spezialaktion	17	• Eskortierte Nebencharaktere	22
EINE RUNDE	7	• Superheld!	17	INTERAKTIVE OBJEKTE	22
• Spielerphase	7	• Die Gegner gehen zur Neige	17	AVENGERS-ZEICHEN	22
• Gegnerphase	7	• In Gebäuden spawnen	18	MISSIONEN: ZOMBIEMODUS	23
• Endphase	7	KAMPF	19	MISSIONEN: HELDENMODUS	36
DIE GRUNDLAGEN	8	ZIELPRIORITÄTEN	19	INDEX	43
WICHTIGE DEFINITIONEN	8	GEGNER BESIEGEN	20	CREDITS	43
SICHTLINIE	9	VERSCHLINGEN	20	ÜBERSICHT EINER RUNDE	44
BEWEGUNG	10	HUNGER	21		
CHARAKTERKARTEN IM DETAIL	10	HEISSHUNGRIG	21		
ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN	11				
GEGNER	12				
FUSSSOLDAT	12				
WACHE	12				
SPEZIALIST	12				
SUPERHELD	12				
SPIELERPHASE	13				
BEWEGEN	13				
TÜR ÖFFNEN	13				
MERKMAL ERHALTEN	13				
ANGREIFEN	14				
MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN	14				
DEN ZUG BEENDEN	14				
GEGNERPHASE	14				
1. GEGNER AKTIVIEREN	14				
• Angriff	14				
• Bewegung	15				
• Spezialisten und Superhelden	16				



SPIELMATERIAL

87 FIGUREN

6 ZOMBIEHELDEN



Captain America



Iron Man



Wasp



Hulk



Captain Marvel



Deadpool

6 SUPERHELDEN



Black Panther



Doctor Strange



Ms. Marvel



Thor



Scarlet Witch



Spider-Man

12 NEBENCHARAKTERE



J. Jonah Jameson



Mary Jane



Agent Coulson



Blind Al



Tante May



Thunderbolt Ross



Pepper Potts



Bob, Agent von Hydra



Sharon Carter



Okoye



Betty Ross



Wong

63 S.H.I.E.L.D.-AGENTEN



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Fußsoldaten

14 Wachen

14 Spezialisten

9 KARTENTEILE
(DOPPELSEITIG)

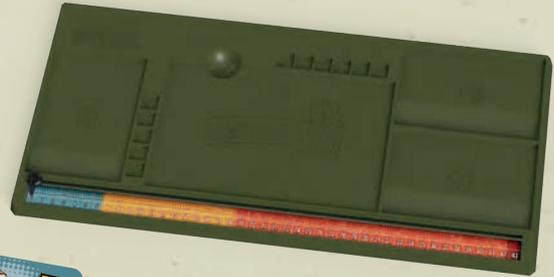
REGELN MARVEL ZOMBIES

140 KARTEN

41 PLÄTTCHEN



- Avengers-Zeichen-Plättchen (unbeschädigt/beschädigt)..... ×1
- Tür (offen/geschlossen) ×14
- Tür (Blau – offen/geschlossen) ×1
- Tür (Grün – offen/geschlossen)..... ×1
- Ziel Rot/Rot..... ×7
- Ziel Blau/Rot..... ×1
- Ziel Grün/Rot ×1
- Start-Spawnplättchen ×1
- Spawnplättchen Rot/Rot ×5
- Spawnplättchen Blau/Rot ×1
- Spawnplättchen Grün/Rot..... ×1
- Ausgang..... ×1
- Aktivierungsplättchen ×6



6 TABLEAUS



6 FARBIGE MINIATURENBASEN



6 WÜRFEL



12 MARKIERUNGSWÜRFEL

MATERIAL FÜR DEN HELDENMODUS

Diese Box enthält Karten, mit denen die Helden und Nebencharaktere im Heldenmodus verwendet werden können. Für den Heldenmodus wird das Grundspiel *Marvel Zombies: X-Men Resistance* benötigt.



EINLEITUNG

Eine Welt, die von Superhelden beschützt wird, müsste vor einer Zombieinvasion keine Angst haben, möchte man meinen. Aber als die ersten Avengers sich in Untote verwandelten, wurde der Menschheit erst klar, wie groß das Ausmaß der Katastrophe eigentlich war. Ihre verrottenden Körper, nahezu unempfindlich für Schaden, sorgen auf der ganzen Welt für Verwüstung. Die zombifizierten Helden verfügen noch immer über ihre vollen geistigen Fähigkeiten ... wenn sie doch nur ihren Hunger unter Kontrolle hätten. Der Hunger verstärkt ihre Superkräfte, aber verleitet sie auch dazu, Fleisch zu verschlingen, damit sie nicht zu vollkommen gedankenlosen Monstern werden. Also versammelt euer untotes Team, lasst dem Hunger freien Lauf und ändert die Welt! Diese Welt ist nicht die der Marvel-Helden. Dies ist die Welt der ... Marvel Zombies!

Marvel Zombies – Ein Zombicide-Spiel ist ein kooperatives Spiel, in dem 1 bis 6 zombifizierte Superhelden gegen vom Spiel gesteuerte S.H.I.E.L.D.-Agenten und lebende Superhelden antreten. Euer Ziel ist es, die Missionsziele zu erfüllen, eure Gegner zu besiegen und euren Heißhunger zu stillen! Ihr werdet stärker, wenn ihr Gegner besiegt und Nebencharaktere verschlingt. Aber je gefährlicher ihr werdet, desto mehr Streitkräfte stellen sich euch entgegen. Auch euer unstillbarer Hunger stärkt euch, aber wenn ihr nichts zum Fressen bekommt, wird er euren Körper und Geist übernehmen. Nur wenn ihr zusammenarbeitet, können die Zombiehelden den Weg zu ihrer Rettung finden!

! 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.

ZOMBIEMODUS / HELDENMODUS

Die Regeln, die in dieser Box enthalten sind, gelten für den **Zombiemodus**, in welchem ihr heißhungrige Zombiehelden steuert, die sich auf die letzten lebenden Superhelden stürzen. *Marvel Zombies* kann aber auch im **Heldenmodus** gespielt werden, in dem die Rollen vertauscht sind. Für den Heldenmodus wird das Grundspiel *Marvel Zombies: X-Men Resistance* benötigt.



SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt eine **Mission**. Jede Mission kann mit 4 Zombiehelden oder mit zusätzlichen Regeln mit 5–6 Zombiehelden gespielt werden (gesteuert von 1–6 Personen). Ihr könnt auch weniger Zombiehelden einsetzen, aber das erhöht den 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.
4. Entfernt beide **Geheimmissionskarten** 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 S.H.I.E.L.D.-Agenten und Superhelden, gegen die ihr im Spiel antretet.



Das ist eine Spawnkarte.

REGELN MARVEL ZOMBIES



Das ist eine Nebencharakterkarte.

Leerer Nebencharakterkarten-Slot

Charakterbogen im mittleren Slot

Markierungswürfel auf Feld „5“ der Gesundheitsanzeige

Anzeigeschieber auf Feld „0“ der Gefahrenanzeige

Markierungswürfel auf Feld „0“ der Hungeranzeige

Leerer Zombiemarkal-Karten-Slot

Aktives Aktivierungsplättchen



Das ist eine Zombiemarkal-Karte.



- B. Superheldenstapel:** Jedes Mal wenn eine Superheldenkarte vom Spawnstapel gezogen wird, wird ein zufälliger Superheld gespawnt. Jeder Superheld ist eine einzigartige Herausforderung!



Das ist eine Superheldenkarte.

- C. Zombiemerkmalsstapel:** Ein Stapel mit Fähigkeiten, die die Zombiehelden einsetzen können, um neue Kräfte zu entfesseln.
- D. Nebencharakterstapel:** Ihr könnt die Nebencharaktere jagen. Sie können bereits zu Spielbeginn auf dem Spielplan stehen oder während der Partie durch spezielle Ereignisse erscheinen!
- E. Avengers-Zeichen-Übersichtskarte:** Diese Karte dient als Erinnerungstütze für dieses interaktive Objekt.



Das ist die Avengers-Zeichen-Übersichtskarte.

6. Nehmt die **Zombiehelden**, 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 Zombiehelden jeweils 1 **Tableau** vor euch aus und legt darauf den jeweiligen **Zombiheld-Charakterbogen**. Stellt sicher, dass sich der Anzeigeschieber auf Feld „0“ im blauen Bereich der Gefahrenanzeige befindet.
8. Nehmt für jeden Zombihelden 2 **Markierungswürfel** und eine **Miniaturenbasis** der gewählten Farbe. Legt jeweils einen Markierungswürfel auf Feld „5“ der Gesundheitsanzeige und einen weiteren auf Feld „0“ der Hungeranzeige. Stellt dann die Figuren der Zombiehelden in die farbigen Miniaturenbasen.
9. Stellt die Figuren der gewählten Zombiehelden in die Zombihelden-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 Zombiheld besiegt wurde oder wenn eine missionspezifische Niederlagebedingung ausgelöst wird. Da dies ein kooperatives Spiel ist, gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam!

SPIELRUNDEN

Marvel Zombies – Ein Zombicide-Spiel wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die folgendermaßen ablaufen:

SPIELERPHASE

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

GEGNERPHASE

In dieser Phase versuchen die Gegner, die sich auf dem Spielfeld befinden, die Zombiehelden 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 Zombiheld besiegt wurde, verliert ihr die Mission augenblicklich, sobald die Endphase beginnt! Nachdem die Endphase abgeschlossen ist, beginnt eine neue Spielrunde.



DEADPOOL

DIE GRUNDLAGEN

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

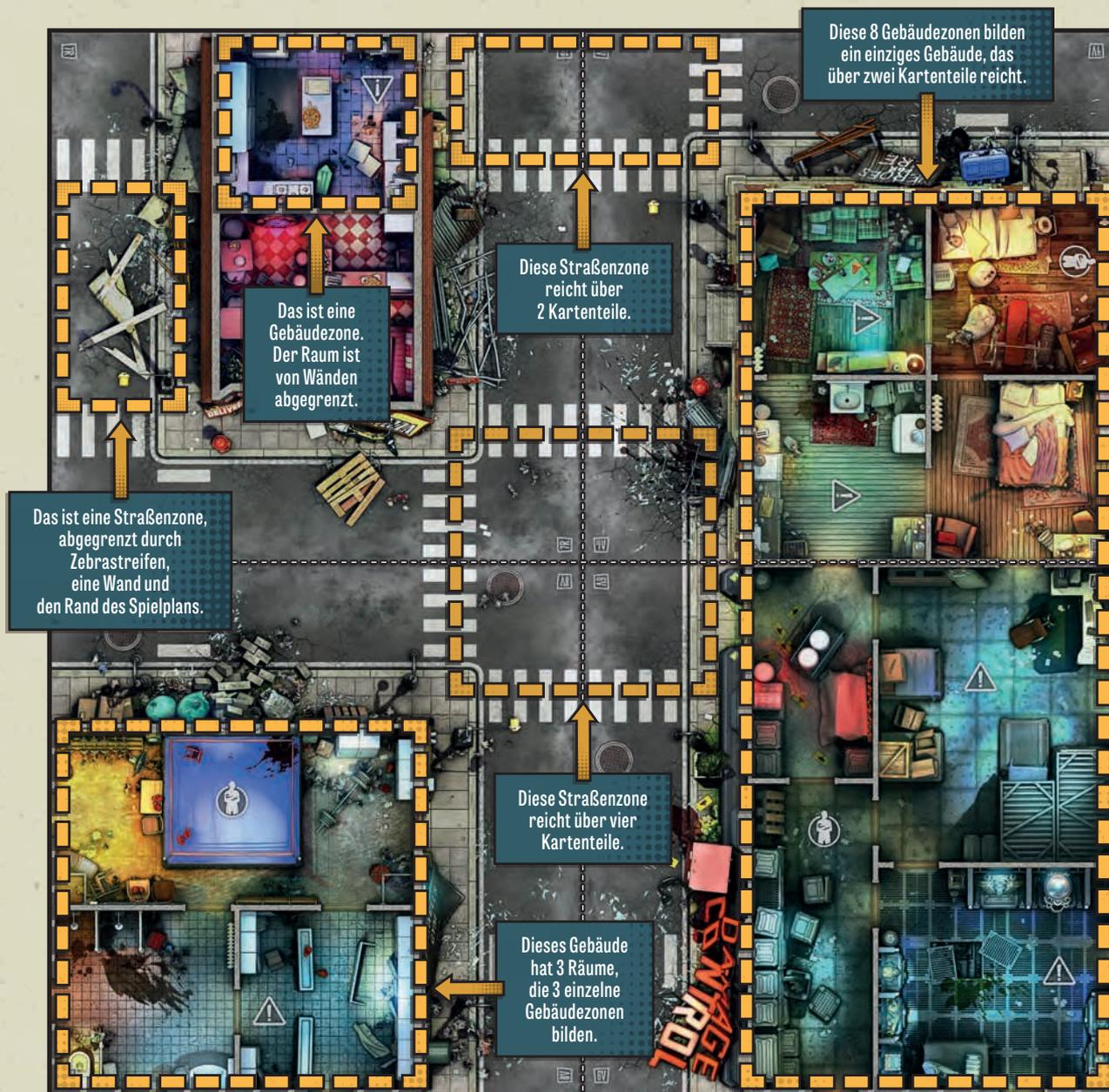
WICHTIGE DEFINITIONEN

Gegner: Dieser Begriff bezieht sich auf die S.H.I.E.L.D.-Agenten und Superhelden. Dazu gehören alle Fußsoldaten, Wachen und Spezialisten. Nebencharaktere sind keine Gegner!

Superhelden: Lebende Superhelden, die vom Spiel gespawnt und gesteuert werden, um die Zombiehelden zu bekämpfen.

Zombiehelden: Die Superhelden, die von euch gesteuert werden.

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



SICHTLINIE

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

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

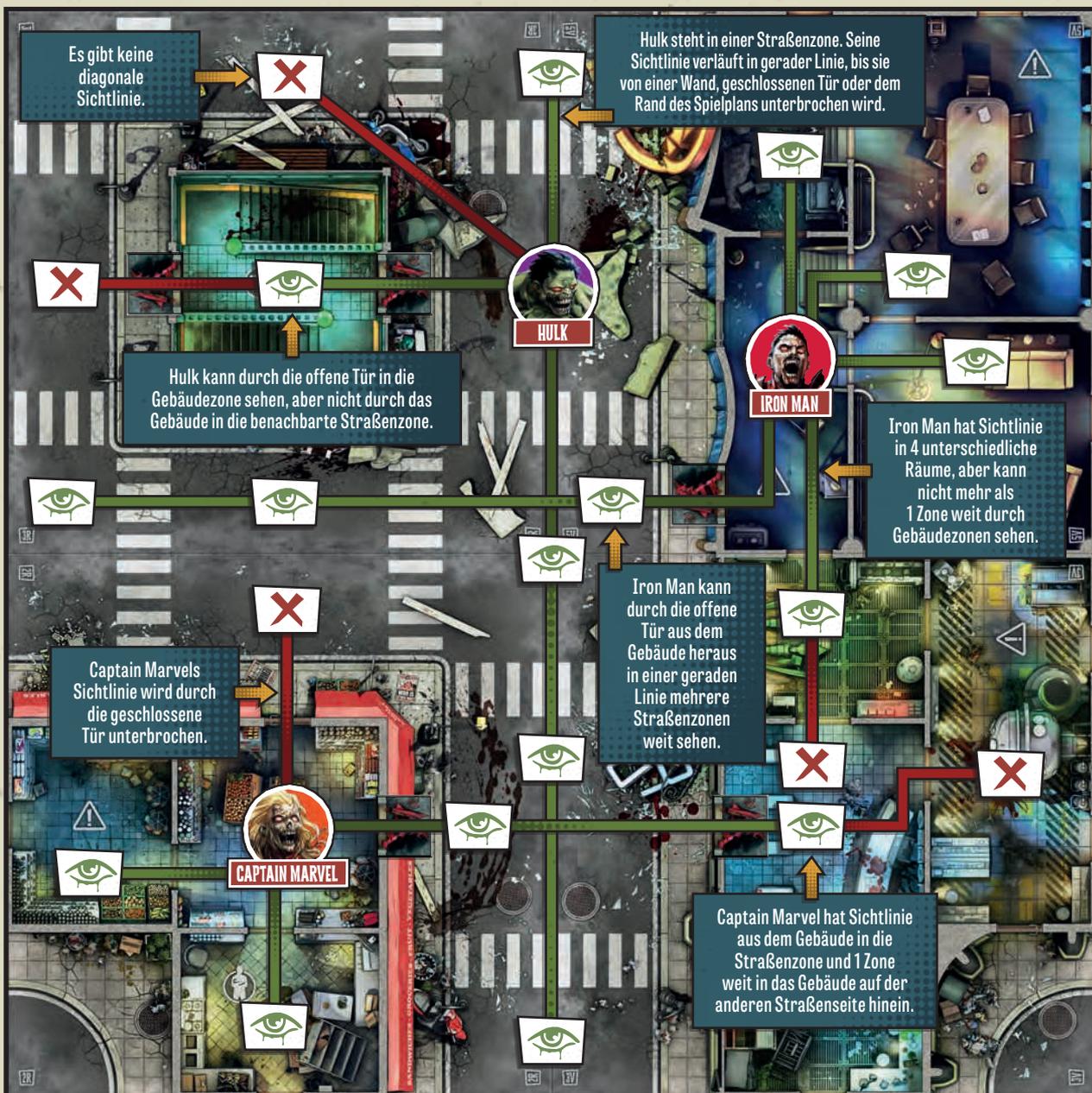
Wichtig: Alle Fertigkeiten, Merkmale und Fähigkeiten der Zombiehelden benötigen Sichtlinie, außer es ist etwas anderes angegeben.

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

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

Geschlossene Türen unterbrechen die Sichtlinien.

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





BEWEGUNG

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

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

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

Die Bewegung von Zombiehelden wird durch Gegner in ihrer Zone eingeschränkt (siehe S. 13).

CHARAKTERBOGEN IM DETAIL

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

GESUNDHEIT: Jedes Mal wenn ein Zombieheld verwundet wird, wird diese Anzeige um 1 verringert. Sollte sie je das Feld „0“ erreichen, ist dieser Zombieheld besiegt.

HUNGERANZEIGE: Je höher die Hungeranzeige eines Zombiehelden steigt, desto mächtiger wird er. Steigt sein Hunger jedoch zu sehr, dann wird er heißhungrig, wodurch er die Kontrolle über sich selbst verliert (siehe S. 21). Die Hungeranzeige beeinflusst die Angriffsaktionen deines Zombiehelden (siehe S. 21).

ANGRIFFE: Jeder Zombieheld hat einen eigenen, einzigartigen Angriff und einen Verschlingen-Angriff (siehe S. 19).

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

ENERGIESTRAHL: Jedes Mal wenn du mit Mächtige Schläge angreift, darfst du zusätzlich 1 Fußsoldaten oder Spezialisten in deiner Zone besiegen.

+1 AKTION NACH DANVERS' ART DES HAUSES: Ein Mal in deinem Zug darfst du 1 Aktion ausgeben, um dich bis zu 2 Zonen in eine Zone mit Gegner zu bewegen. Ignoriere dabei Gegner. Führe dann 1 freien „Mächtige Schläge“-Angriff aus.

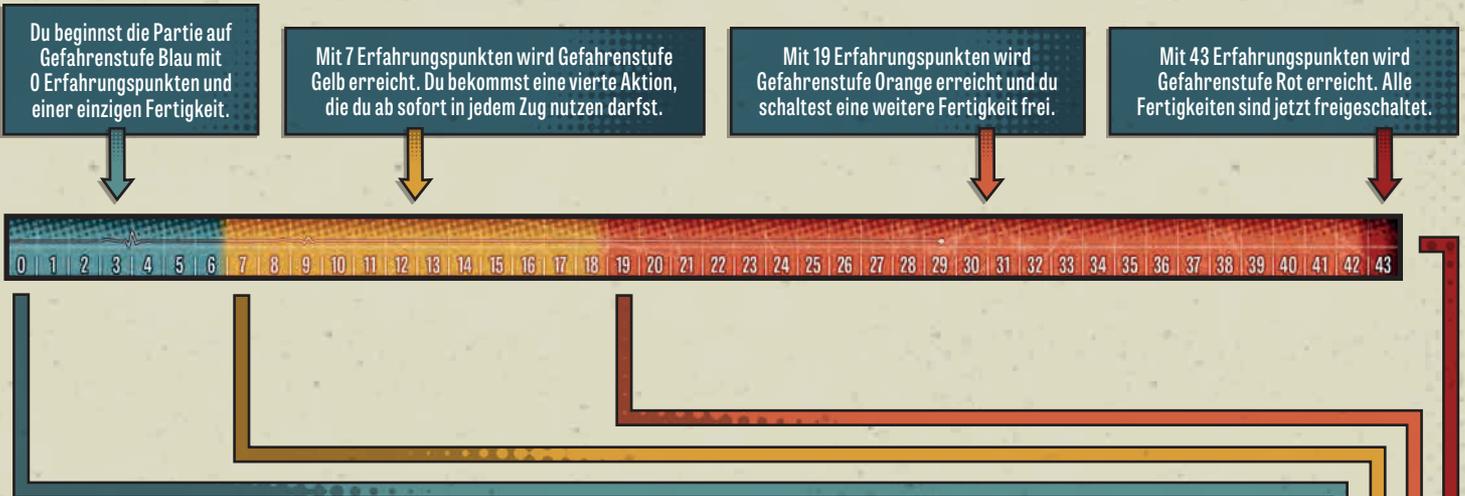
ENERGIEABSORPTION: Jedes Mal wenn du durch Gegner 1 Wunde erleidest, darfst du stattdessen deinen Hunger erhöhen, um diese Wunde zu verhindern.

ERFAHRUNG, GEFAHRENSTUFE UND FERTIGKEITEN

Jedes Mal wenn ein Zombieheld einen Gegner besiegt, erhält der Zombieheld 1 Erfahrungspunkt (EP). Für einen besiegten gegnerischen Superhelden erhält der Zombieheld stattdessen EP in Höhe des Zähigkeitswerts des besiegten Helden (siehe *Superhelden* auf S. 12). Wenn ein Zombieheld 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 Zombieheld 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 Zombiehelden übereinstimmt, dessen Gefahrenstufe die höchste ist (siehe *Gegner spawnen* auf S. 16). Je gefährlicher eure Zombiehelden sind, desto stärkere Mächte stellen sich euch in den Weg, um euch aufzuhalten!



CAPTAIN AMERICA

1 2 3 4 5

VIBRANIUM-SCHILD
3
0 2 3+

VERSCHLINGEN
4
0 1 4+

Falls dies ein Ziel besiegt, senke die Hungeranzeige auf 0.

SCHILDBLOCK
Jedes Mal wenn Gegner deine Zone angreifen, wirf vor dem Zuteilen der Wunden 1 Würfel pro Wunde. Bei einer 5+ verhinderst du diese Wunde.

+1 AKTION
ABPRALLER
Ein Mal in deinem Zug, nachdem du mit Vibranium-Schild angegriffen hast, führe 1 freien „Vibranium-Schild“-Angriff mit Reichweite 0-1 aus.

UNTOTER ANFÜHRER
Ein Mal in deinem Zug darfst du 1 anderen Zombiehelden in Reichweite 2 1 freie Aktion ausführen lassen. Führe dann deinen Zug fort.

Zu Spielbeginn ist der einzigartige Angriff und der Verschlingen-Angriff deines Zombiehelden bereits freigeschaltet.

GEGNER

In *Marvel Zombies* gibt es 4 Gegnerarten. Die meisten Gegner haben nur 1 Aktion, die sie ausführen, wenn sie aktiviert werden. Ausgenommen sind Spezialisten und Superhelden, 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 Zombieheld, der den Gegner besiegt hat, erhält 1 EP. Bei einem besiegt Superhelden erhält er stattdessen EP in Höhe des Zähigkeitswerts des besiegt Helden.**

FUSSSOLDAT



Die wahre Stärke dieser mit Elektro-Schlagstöcken bewaffneten S.H.I.E.L.D.-Fußsoldaten ist ihre schiere Überzahl. Haltet sie ja auf Distanz, denn sie könnten jederzeit das Feuer eröffnen!

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

WACHE



An diesen S.H.I.E.L.D.-Wachen mit ihren gepanzerten Rüstungen und Elektro-Handschuhen kommt man nur schwer vorbei. Das macht es besonders schwierig, wenn ihr die Nebencharaktere mampfen wollt, welche häufig von den Wachen eskortiert werden.

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

SPEZIALIST



Die S.H.I.E.L.D.-Spezialisten sind schnell und tödlich. Mit ihren Jetpacks können sie die Zombiehelden aus dem Nichts überfallen.

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



SUPERHELD

Jeder Superheld hat einzigartige und mächtige Fähigkeiten, mit denen er die Zombieinvasion stoppen möchte.



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



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

SPIELERPHASE

Jede Spielerphase besteht aus den folgenden Schritten:

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

BEWEGEN

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

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

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

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

TÜR ÖFFNEN

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



Geschlossene und offene Türplättchen

HINWEIS: Offene Türen können nicht wieder geschlossen werden.

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



Blau und grüne Türplättchen

WICHTIG: Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, werden alle Gegner und Nebencharaktere aufgedeckt, die darin warten (siehe In Gebäuden spawnen auf S. 18).

MERKMAL ERHALTEN

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

- **Ein Zombieheld darf bis zu 2 Zombiemerkmale besitzen.** Falls er bereits 2 Merkmale besitzt, wenn du ein neues ziehst, musst du das neu gezogene ablegen oder es mit einem seiner Merkmale auf dem Tableau ersetzen.
- Zombiemerkmale 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 Zombiemerkmal 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 Zombieheld greift einen Gegner oder Nebencharakter in geeigneter Reichweite und Sichtlinie an (siehe *Kampf* auf S. 19).

MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN

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

Sobald ein Zombieheld 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



HEISSHUNGER-AKTIONEN

Obwohl die Zombiehelden noch über einen Großteil ihrer Hirnkapazität verfügen, kann ihr Verstand durch ihren unstillbaren Hunger übermannt werden. Während ein Zombieheld heißhungrig ist (siehe S. 21), darf er nur die Aktion **Bewegen** und den **Verschlingen-Angriff** ausführen (freie Aktionen sind davon auch betroffen!).

GEGNERPHASE

Nachdem alle Zombiehelden 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 Zombiehelden in seiner Zone an oder, falls kein Zombieheld in seiner Zone ist, er bewegt sich auf den nächstgelegenen Zombiehelden zu.

Jeder Nebencharakter auf dem Spielplan wird ebenfalls aktiviert. Entweder versucht er, durch eine Spawnzone zu fliehen, oder, falls es sich um einen Kampf-Nebencharakter handelt, er jagt die Zombiehelden (siehe *Nebencharaktere aktivieren* auf S. 21).

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

1. GEGNER AKTIVIEREN

ANGRIFF

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

Sind mehrere Zombiehelden in derselben Zone, könnt ihr die Wunden beliebig unter den anwesenden Zombiehelden zuteilen. Ihr könnt sogar einem einzigen Zombiehelden alle Wunden zuteilen.

Wenn ein Zombieheld verwundet wird, wird der Markierungswürfel auf der Gesundheitsanzeige für jede Wunde 1 Feld nach links verschoben. Sobald der Markierungswürfel das Feld „0“ der Gesundheitsanzeige erreicht, wird dieser Zombieheld besiegt. Falls dies passiert, verliert ihr die Mission in der nächsten Endphase!



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

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

Beispiel 2: Eine Gruppe von 8 Fußsoldaten steht mit 2 Zombiehelden in einer Zone und wird aktiviert. Da beide Zombiehelden 5 Gesundheit haben, entscheidet ihr euch dafür, an jeden Zombiehelden 4 Wunden zuzuteilen.

BEWEGUNG

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

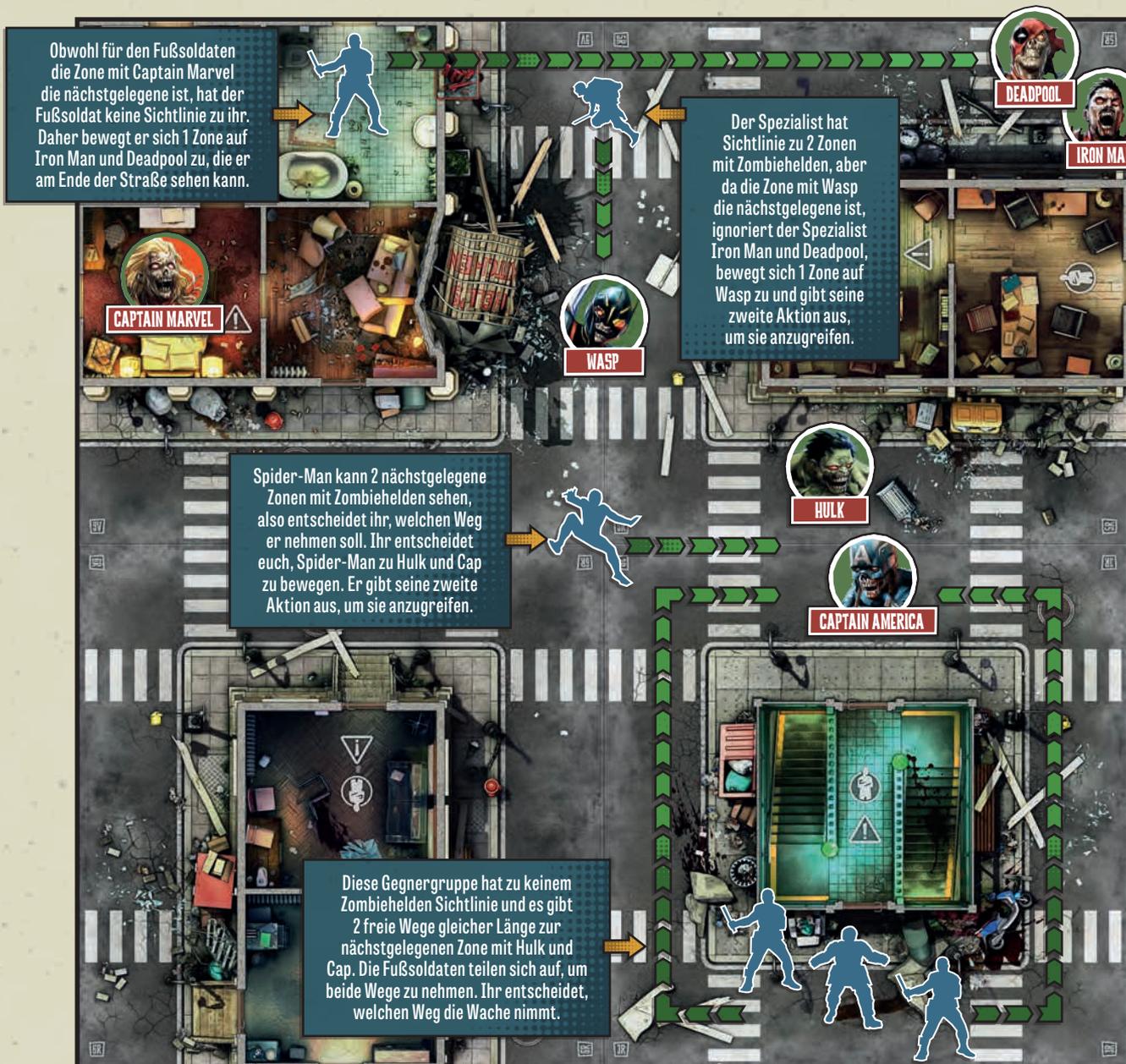
- Gegner bewegen sich immer auf die nächstgelegene Zone mit Zombiehelden in ihrer Sichtlinie zu.
- Falls der Gegner keine Sichtlinie zu einem Zombiehelden hat, bewegt er sich auf die Zone mit Zombiehelden zu, zu der er den kürzesten freien Weg hat. Sollte es keine freien Wege zu den Zombiehelden geben, bewegt sich der Gegner nicht.
- Gibt es mehrere nächstgelegene Zonen mit Zombiehelden 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 Fußsoldaten, 3 Wachen und 1 Superhelden wird aktiviert. Es gibt 2 nächstgelegene Zonen mit Zombiehelden, daher teilen sich die Gegner in 2 Gruppen auf.

- 2 Fußsoldaten nehmen den einen Weg. Die anderen 2 nehmen den anderen Weg.
- 2 Wachen nehmen den einen Weg und die verbliebene Wache nimmt den anderen Weg (ihr entscheidet).
- Ihr entscheidet, welchen Weg der Superheld nimmt.



SPEZIALISTEN UND SUPERHELDEN

Spezialisten und Superhelden 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 Zombiehelden befinden, oder um sich noch einmal zu bewegen, falls sie sich noch nicht in einer Zone mit einem Zombiehelden befinden.

2. GEGNER SPAWNEN

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

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



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

Wiederholt das nacheinander im Uhrzeigersinn für jedes aktive Spawnplättchen.

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

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



Im Spawnstapel gibt es unterschiedliche Arten von Spawnkarten:

REGULÄRES SPAWNEN

x9	←	Stufe Rot: 9 Fußsoldaten
x8	←	Stufe Orange: 8 Fußsoldaten
x3	←	Stufe Gelb: 3 Fußsoldaten
x2	←	Stufe Blau: 2 Fußsoldaten

FUSSSOLDATEN ← Diese Karte spawnnt Fußsoldaten.

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



ANSTURM!



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

EXTRA-AKTIVIERUNG!



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

ESKORTIERTER NEBENCHARAKTER!



Wenn ihr eine „Eskortierter Nebencharakter!“-Karte zieht, zieht danach die oberste Karte vom Nebencharakterstapel und spawnt den darauf angegebenen Nebencharakter sowie alle angegebenen Wachen.

Lasst die Nebencharakterkarte offen neben dem Spielplan liegen und schiebt die „Eskortierter Nebencharakter!“-Karte darunter, sodass der Schriftzug der Karte zu sehen ist. So könnt ihr die eskortierten Nebencharaktere leichter identifizieren. **Die Regeln zu den eskortierten Nebencharakteren werden auf Seite 22 erklärt.**

Wenn der Nebencharakterstapel leer ist, mischt alle abgelegten Nebencharakterkarten zu einem neuen Stapel. Ihr müsst euch wohl noch einen Nachschlag von ihnen holen.

SPEZIALAKTION



Im Spawnstapel befinden sich mehrere „Spezialaktion“-Karten. Wenn ihr eine davon zieht, führt die speziellen Anweisungen aus, die auf der Karte stehen.

SUPERHELD!



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

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

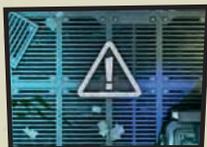
DIE GEGNER GEHEN ZUR NEIGE

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 SPAWNEN

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

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



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

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

Hier spawnen 3 Fußsoldaten.

Hier spawnen 2 Wachen. Da dies eine „Wachen-Ansturm!“-Karte ist, erhalten die 2 Wachen sofort eine Aktivierung. Nun müsst ihr eine letzte Spawnkarte ziehen.

Ihr zieht eine Spawnkarte für die erste Zone. Der höchststufige Zombieheld befindet sich auf Gefahrenstufe Gelb, also müsst ihr die gelbe Zeile lesen und 1 Wache in diese Zone stellen.

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

Zum Schluss deckt ihr noch die 2 Nebencharakterkarten auf und ersetzt sie durch ihre dazugehörigen Figuren.

Diese Wache hat 2 kürzeste Wege, um zu Wasp zu gelangen. Ihr entscheidet, dass die Wache nach rechts geht.

MARY JANE
Nachdem du angegriffen hast, darf sie die deinen Bewegungen entgegen, um ein MAJALE-Würfel neu zu werfen.



KAMPF

Wenn ein Zombieheld eine Kampfaktion ausführt, kann er entweder den einzigartigen Angriff auf seinem Charakterbogen ausführen oder den Verschlingen-Angriff. 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 Zombiehelden genutzt werden.



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



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

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



WÜRFEL: Dies gibt den Grundwert an Würfeln an, die bei diesem Angriff geworfen werden. Durch andere Spielereffekte können weitere Würfel hinzukommen (beispielsweise durch die Hungerstufe, siehe S. 21).



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

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

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

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



2. Würfel werfen: Wirf die angegebene Anzahl an Würfeln, plus alle zusätzlichen Würfel, die du durch Zombiemerkmale, Nebencharaktere, Fertigkeiten und die Hungerstufe (siehe S. 21) erhältst.



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

ZIELPRIORITÄTEN

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

1. Superheld
2. Wache
3. Fußsoldat
4. Spezialist
5. Nebencharakter (**nur mit Verschlingen**)

WICHTIG: Nebencharakteren könnt ihr nur durch **Verschlingen-Angriffe** Treffer zuteilen. Von anderen Angriffen bleiben sie verschont, da sie als Nahrungsquelle für euch zu wertvoll sind.

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. Superhelden zuerst, Spezialisten zuletzt). Wenn mehrere Ziele die gleiche Zielpriorität haben, entscheidet ihr, welche Gegner zuerst getroffen werden.

HINWEIS: Andere Zombiehelden in der Zielzone bleiben von deinen Angriffen verschont, auch wenn dein Würfelwurf keinen Erfolg hat. Du magst zwar ein Zombie sein, doch du bleibst immer noch ein nobler Held!

GEGNER BESIEGEN

Gegner sind besiegt, wenn ihnen Treffer in Höhe ihres **Zähigkeitswerts** zugeteilt werden. Vergesst nicht, dass Fußsoldaten und Spezialisten einen Zähigkeitswert von 1 haben, Wachen haben einen Wert von 2 und die Zähigkeit der Superhelden wird auf ihrer Karte angegeben.

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

ZIEL-PRIORITÄT	NAME	AKTIONEN	ZÄHIGKEIT	EP-BELOHNUNG
1	Superheld	2	Siehe Karte	entspricht dem Zähigkeitswert
2	Wache	1	2	1
3	Fußsoldat	1	1	1
4	Spezialist	2	1	1
5	Nebencharakter	1	1 (nur Verschlingen)	0 (siehe Mission)

Beispiel: Deadpool führt einen Nahkampfangriff mit seinen Zwillingsskatanas aus (Würfel: 3, Genauigkeit: 4+). In seiner Zone sind 2 Wachen, 1 Spezialist und 1 Nebencharakter.

- Deadpool wirft mit seiner ersten Aktion  und erzielt damit 3 Treffer. Nach der Reihenfolge der Zielpriorität werden als Erstes einer der Wachen 2 Treffer zugeteilt, wodurch sie besiegt wird. Der letzte Treffer prallt einfach an der zweiten Wache ab.
- Deadpool wirft mit seiner zweiten Aktion  und erzielt damit 2 Treffer. Da die verbleibende Wache noch diese 2 Treffer benötigt hat, um besiegt zu werden, bleibt der Spezialist unberührt.

- Deadpool wirft mit seiner dritten Aktion  und erzielt damit 2 Treffer. 1 dieser Treffer reicht aus, um den Spezialisten zu besiegen. Der verbleibende Treffer verfällt, da der Nebencharakter nur durch einen Verschlingen-Angriff besiegt werden kann.



VERSCHLINGEN



Verschlingen ist ein besonderer Nahkampfangriff, der allen Zombiehelden zur Verfügung steht. Wenn mit ihm angegriffen wird, funktioniert er so wie jeder andere Nahkampfangriff, mit den folgenden Ausnahmen:

- Falls durch den Angriff ein Ziel besiegt wird, **senke die Hungeranzeige des Zombiehelden auf 0** (siehe Hunger auf der nächsten Seite).
- Jeder Verschlingen-Angriff kann immer nur ein **einzelnes Ziel** besiegen. Das bedeutet, dass Treffer, die über den Zähigkeitswert des ersten Ziels hinausgehen, verfallen, da nur 1 Ziel besiegt werden kann.
- Im Gegensatz zu anderen Angriffen, könnt ihr mit Verschlingen auch Nebencharaktere angreifen, wobei die Reihenfolge der Zielpriorität gilt. Nebencharaktere sind für die Zombiehelden ganz besondere Snacks (siehe S. 21)!

HUNGER

Die Zombiehelden werden vom Hunger angetrieben – einem unersättlichen Drang, lebendes Fleisch zu verschlingen. Obwohl der Hunger viele Nachteile hat, kann er auch mächtige Vorteile verschaffen.

- Die Hungeranzeige gibt den aktuellen Hungerwert des Zombiehelden an.
- Der Hungerwert jedes Zombiehelden erhöht sich am Anfang jeder Spielerphase automatisch um 1.
- Beim Ausführen von Angriffen (egal ob Nahkampf-, Fernkampf- oder Verschlingen-Angriffen) muss der Zombieheld **so viele Würfel zusätzlich werfen, wie sein Hungerwert beträgt**.
- Jedes Mal wenn der Zombieheld angreift, nachdem der Angriff vollständig abgehandelt wurde, **erhöht sich seine Hungeranzeige um 1 für jeden** , der geworfen wurde (nach allen Neuwürfen). *Erfolgreiche Verschlingen-Angriffe senken die Hungeranzeige immer auf 0, also werden alle* , *die bei einem erfolgreichen Verschlingen geworfen werden, ignoriert.*
- Sobald die Hungeranzeige eines Zombiehelden den Maximalwert erreicht, wird dieser **heißhungrig** (siehe unten).
- Sobald ein Zombieheld heißhungrig ist, werden alle Effekte, die seinen Hunger erhöhen würden, ignoriert.
- Einige Fertigkeiten und Effekte besagen „erhöhe deinen Hunger“ und geben dir dafür einen Vorteil. Solange dies nicht anders angegeben ist, erhöht sich der Hunger dabei immer um 1. Falls die Hungeranzeige eines Zombiehelden bereits auf dem Maximalwert ist, darf er diese Effekte **nicht nutzen**.

Beispiel: Am Anfang der Runde hat Wasp einen Hungerwert von 2. Da die Spielerphase beginnt, erhöht sich ihr Hunger automatisch auf 3. In ihrem Zug führt sie den Angriff Wasps Stachel aus und wirft daher 5 Würfel (2 Basiswürfel + 3 vom Hunger). Sie wirft  und , also wird ihr Hunger auf 4 erhöht. Wasp ist jetzt heißhungrig!

HEISSHUNGRIG

Wenn ein Zombieheld zu lange niemanden verschlingt, riskiert er, heißhungrig zu werden und gerät so in einen nahezu geistlosen Zustand. Während ein Zombieheld heißhungrig ist (auf Hungerstufe 4), gelten für ihn die folgenden Regeln:

- Ein heißhungriger Zombieheld darf nur die Aktion **Bewegen** und den **Verschlingen-Angriff** ausführen. Seinen einzigartigen Angriff darf er nicht ausführen. Das bedeutet auch, dass er unter anderem nicht mit einem Ziel interagieren, Türen öffnen und Merkmale erhalten darf. Auch setzen viele Fertigkeiten und Fähigkeiten voraus, dass der Hunger erhöht oder ein regulärer Angriff ausgeführt werden muss. Diese dürfen ebenfalls nicht eingesetzt werden, während ein Zombieheld heißhungrig ist.
- Wenn ein Zombieheld am **Ende seines Zugs** heißhungrig ist, erleidet dieser **automatisch 1 Wunde**.

Sobald der Hunger eines Zombiehelden unter 4 sinkt, ist er nicht mehr heißhungrig.

NEBENCHARAKTERE



EINEN NEBENCHARAKTER VERSCHLINGEN

Nebencharaktere sind wichtige lebende Ziele, welche von den Zombiehelden verschlungen werden können. Nebencharaktere werden entweder während der Spielvorbereitung ausgelegt (siehe S. 5) oder durch eine „Eskortierter Nebencharakter!“-Karte gespawnt (siehe S. 17). Für die Nebencharaktere gelten mehrere Spezialregeln, die im Folgenden erklärt werden:

- Nebencharaktere können nicht durch reguläre Angriffe besiegt werden. Die **einzige** Möglichkeit, einen Nebencharakter zu besiegen, ist durch einen Verschlingen-Angriff, der mindestens einen Treffer erzielt. Sobald ein Nebencharakter verschlungen wird, erhält der Zombieheld, der ihn verschlungen hat, die dazugehörige einzigartige Nebencharakterkarte. Lege sie auf den linken Slot seines Tableaus.
- Im Gegensatz zu Zombiemerkmalen wird eine Nebencharakterkarte normalerweise nicht nach der Nutzung abgeworfen. Stattdessen verleiht sie dem Zombiehelden eine dauerhafte Fähigkeit.
- Ein Zombieheld darf zu jeder Zeit nur 1 Nebencharakterkarte besitzen. Sollte dieser Zombieheld einen weiteren Nebencharakter verschlingen, muss er die alte Karte durch die neue ersetzen oder die neue ablegen.
- Das Verschlingen eines Nebencharakters verleiht normalerweise keine Erfahrungspunkte, außer es ist in der Missionsbeschreibung anders angegeben.

NEBENCHARAKTERE AKTIVIEREN

Während der Gegnerphase werden die Nebencharaktere aktiviert. Sie verhalten sich unterschiedlich je nachdem ob es Kampf- oder Zivile Nebencharaktere sind. Kampf-Nebencharaktere sind auf ihrer Karte mit dem -Symbol gekennzeichnet.

KAMPF-NEBENCHARAKTERE

Kampf-Nebencharaktere machen während der Gegnerphase Jagd auf die Zombiehelden. Sie haben wie Fußsoldaten 1 Aktion und agieren auf dieselbe Weise (jedoch werden sie nicht durch Spawnkarten wie „Extra-Aktivierung!“, „Ansturm“ etc. aktiviert). Sie werden mit den Gegnern aktiviert und führen wie üblich Angriffe und Bewegungen aus (siehe *Gegner aktivieren* auf S. 14).

ZIVILE NEBENCHARAKTERE

Zivile Nebencharaktere versuchen, am Ende der Gegnerphase vom Spielplan zu entkommen. Sie haben 1 Aktion zur Verfügung und werden zusammen mit den Gegnern aktiviert. Dabei gelten die üblichen Regeln (siehe S. 14), bis auf folgende Ausnahmen: Zivile Nebencharaktere greifen nie an. Sie dürfen nur Bewegungsaktionen ausführen. Statt sich dabei auf die Zombiehelden zuzubewegen, nehmen sie den kürzesten möglichen Weg zur nächstgelegenen Spawnzone (ihre Bewegung wird nicht durch Zombiehelden in ihrer Zone behindert). Sobald sie eine Spawnzone betreten, werden sie sofort vom Spielplan entfernt und ihre Karte wird abgelegt. In diesem Fall sind sie entkommen.

ESKORTIERTE NEBENCHARAKTERE

Eskortierte Nebencharaktere (siehe S. 17) bewegen sich anders als andere Nebencharaktere:

- Eskortierte Nebencharaktere bewegen sich immer mit den Wachen in ihrer Zone auf Zombiehelden zu.
- Wenn die Wachen eine zusätzliche Aktivierung erhalten, werden die eskortierten Nebencharaktere mit ihnen aktiviert.
- Wenn die Wachen einen Angriff ausführen, führen die eskortierten Kampf-Nebencharaktere ebenfalls einen Angriff aus.
- Falls in der Zone eines eskortierten Nebencharakters keine Wachen sind, bewegt sich dieser nicht (aber Kampf-Nebencharaktere greifen weiterhin an).
- Falls am Ende der Gegnerphase in der Zone eines eskortierten Nebencharakters keine Wachen sind, spawnnt dort 1 Wache.
- Eskortierte Zivile Nebencharaktere werden **nicht** vom Spielplan entfernt, falls sie zusammen mit ihrer Wache eine Spawnzone betreten.



INTERAKTIVE OBJEKTE

In manchen Missionen werden interaktive Objekte auf den Spielplan gelegt. Während ein Zombieheld 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* ist 1 interaktives Objekt enthalten: das gefallene Zeichen der Avengers. Erweiterungen könnten weitere enthalten.

AVENGERS-ZEICHEN



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

MISSIONEN: ZOMBIEMODUS

MZO — TUTORIAL: DER HUNGER WÄCHST

EINFACH / 25 MINUTEN

Sobald du infiziert bist, gibt es kein Zurück mehr. Dir bleibt jetzt nur noch, dich an dein neues Dasein zu gewöhnen – an den unstillbaren Hunger ... Wenn du ihn zu lange ignorierst, wird er dich in den unbändigen Wahnsinn treiben ... Wir wollen ja keine lebenden Menschen essen, aber wir müssen klar denken können, um eine Lösung zu finden ... Vielleicht ja nur einen oder zwei Menschen? Genau ... Nur ganz wenige, um den Hunger unter Kontrolle zu halten.



Benötigte Kartenteile: **8R, 3V.**

ZIELE

Eine neue Existenz. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Verschlingt alle Nebencharaktere. Falls ein Nebencharakter den Spielplan verlässt, verliert ihr die Mission.
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.

SONDERREGELN

- **Lockdown.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, wenn das blaue Ziel aufgenommen wurde. Das blaue Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.



MZ1 – DER HUNGER

EINFACH / 25 MINUTEN

Die Infektion hat sich wie ein Lauffeuer verbreitet und mit ihr kam der endlose Hunger. Der ewige Begleiter, der dich immer zur nächsten Mahlzeit drängt. Wenn er dich vollständig einnimmt, dann ist es egal, wer du einst warst und nach welchen Werten du gehandelt hast, wer Freund und Feind war. Wer noch lebt, ist Nahrung. Dieser Hunger kann nur unterdrückt werden, aber nie gestillt ...

Benötigte Kartenteile: **3R, 5R, 8R, 9V.**

ZIELE

Rennt nur, ihr könnt euch nicht verstecken! Erledigt zunächst die folgenden beiden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Verschlingt alle Nebencharaktere. Falls ein Nebencharakter den Spielplan verlässt, verliert ihr die Mission.
- Nehmt alle Ziele auf.

DANN

- 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

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

SONDERREGELN

- **Der Geschmack von Fleisch.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombihelden, der ihn verschlingt.
- **Seid vorbereitet.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombihelden, der es aufnimmt.

3R	8R
9V	5R



MZ2 – AVENGERS TOWER

EINFACH / 45 MINUTEN

Im Avengers Tower gibt es eine Vielzahl an Kommunikationsstationen und Tracking-Geräten. Wenn wir da dran gelangen, sollte die Nahrungssuche ein Zuckerschlecken sein ... oder eher ein ... Blutschlecken. Na ja, die Wortwitze sollten wir wohl lieber Spider-Man überlassen. Der Turm wurde leider völlig abgeriegelt. Aber zum Glück steht auch ein Teil des Personals vor verschlossener Tür. Vielleicht hat ja jemand von ihnen eine Schlüsselkarte dabei ...

Benötigte Kartenteile: 1R, 2V, 4V, 5V, 6V, 7R.

ZIELE

Betretet den Turm. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Findet den Geheimmission-Nebencharakter (siehe Sonderregeln).
2. Nehmt beide roten Ziele auf.
3. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombieheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

• **Der versteckte Zugangscod.**

Mischt die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte zufällig unter die 4 Nebencharakterkarten, die nicht auf den Kartenteilen 5V oder 6V liegen.

- **5–6 Zombiehelden.** Zieht nach der Spielvorbereitung für jedes Spawnplättchen 1 Spawnkarte und handelt diese ab.

4V	2V
7R	1R
6V	5V

SONDERREGELN

- **Schutt.** Die rote Tür kann nicht geöffnet werden.
- **Gefunden!** Wenn die „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte aufgedeckt wurde, werden die grünen und blauen Spawnplättchen aktiv. Spawnt 1 Nebencharakter in der Zone mit der „Geheimmission #1“-Nebencharakterkarte und schiebt diese Karte dann unter die Karte des gespawnten Nebencharakters, um diesen als Ziel-Nebencharakter zu markieren (falls eine „Gerettet!“-Karte gezogen wird, ignoriert sie und zieht eine neue Karte). Die grüne und blaue Tür können erst geöffnet werden, nachdem der Ziel-Nebencharakter verschlungen wurde. Falls der Ziel-Nebencharakter entkommt, verliert ihr die Mission.
- **Man lernt nie aus.** Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombiehelden, der ihn verschlingt. Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.



MZ3 – SANCTUM-VERTEIDIGUNG

MITTEL / 45 MINUTEN

Die magischen Portale im Sanctum Sanctorum führen nicht nur an jeden erdenklichen Ort auf der Erde, sondern auch in alle Ecken des Universums. Falls wir irgendwie Zugang dazu bekommen, können wir ein intergalaktisches Buffet veranstalten! Selbstverständlich werden der Oberste Zauberer und seine Verbündeten versuchen, uns aufzuhalten ... Aber die sind nur der Gaumenkitzler vor dem großen Festschmaus!

Benötigte Kartenteile: 1V, 3R, 5R, 6R, 7V, 8R.

ZIELE

Die Verteidiger des Sanctums. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

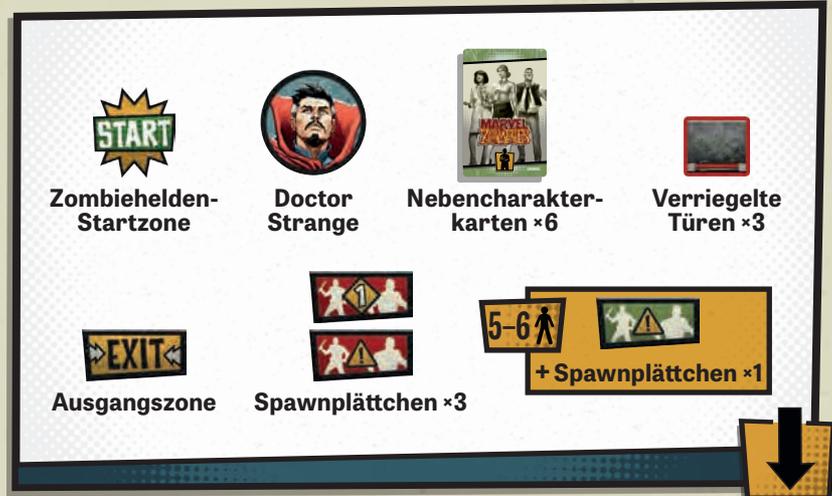
1. Verschlingt Wong.
2. Besiegt Doctor Strange (siehe *Sonderregeln*).
3. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombieheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Wo ist Wong?** Mischt Wongs Nebencharakterkarte zufällig unter die 5 Nebencharakterkarten, die NICHT auf Kartenteil 7V liegen.
- **Der Doktor wird Sie jetzt behandeln.** Stellt Doctor Strange in die angegebene Zone und legt seine Superheldenkarte offen neben 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

- **Eckstein, Eckstein ...** Nebencharaktere werden nur aufgedeckt, wenn ein Zombieheld ihre Zone betritt.
- **Wongs Schutzzauber.** Solange Wong nicht verschlungen wurde, gilt: Immer wenn Doctor Strange besiegt wird, spawnnt er in der Endphase wieder in seiner Startzone.
- **Magische Barriere.** Das Sanctum Sanctorum ist durch Stranges Magie versiegelt. Die roten Türen können erst geöffnet werden, nachdem Doctor Strange endgültig besiegt wurde.



MZ4 – NÜTZLICHE WERKZEUGE

MITTEL / 60 MINUTEN

Im Chaos, das nach der Zombieinvasion ausbrach, haben die verbliebenen Superhelden potenziell gefährliche Ausrüstung versteckt. Die Beschaffung dieser unbezahlbaren Technologien ist für uns von größter Bedeutung. Wir sollten diese Spielzeuge vor möglichen Gefahren fernhalten, sei es vor lebendigen oder vor anderen zombifizierten Helden. Und mit ein wenig Glück finden wir auf dem Weg dahin einen kleinen Snack.

Benötigte Kartenteile: 1R, 2V, 3R, 4R, 5R, 6V, 7R, 8V, 9V.

ZIELE

Tech-Rennen. Erledigt zunächst die folgenden beiden Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Jeder Zombieheld muss mindestens 1 Ziel aufnehmen.
- Jeder Zombieheld muss mindestens 1 Nebencharakter verschlingen.

DANN

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

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

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

SONDERREGELN

- **Flihende Snacks.** Behandelt alle Nebencharaktere wie Zivile Nebencharaktere. Sie bewegen sich pro Aktivierung um 1 zusätzliche Zone. Jeder Nebencharakter bringt 5 EP für den Zombiehelden, der ihn verschlingt.
- **Ausrüstung sammeln.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.



MISSIONEN ZOMBIEMODUS

3R	9V	6V
7R	4R	5R
2V	8V	1R



Zombiehelden-Startzone



Nebencharakter-karten ×9



Ziele ×6



Ausgangszone



Spawnplättchen ×3

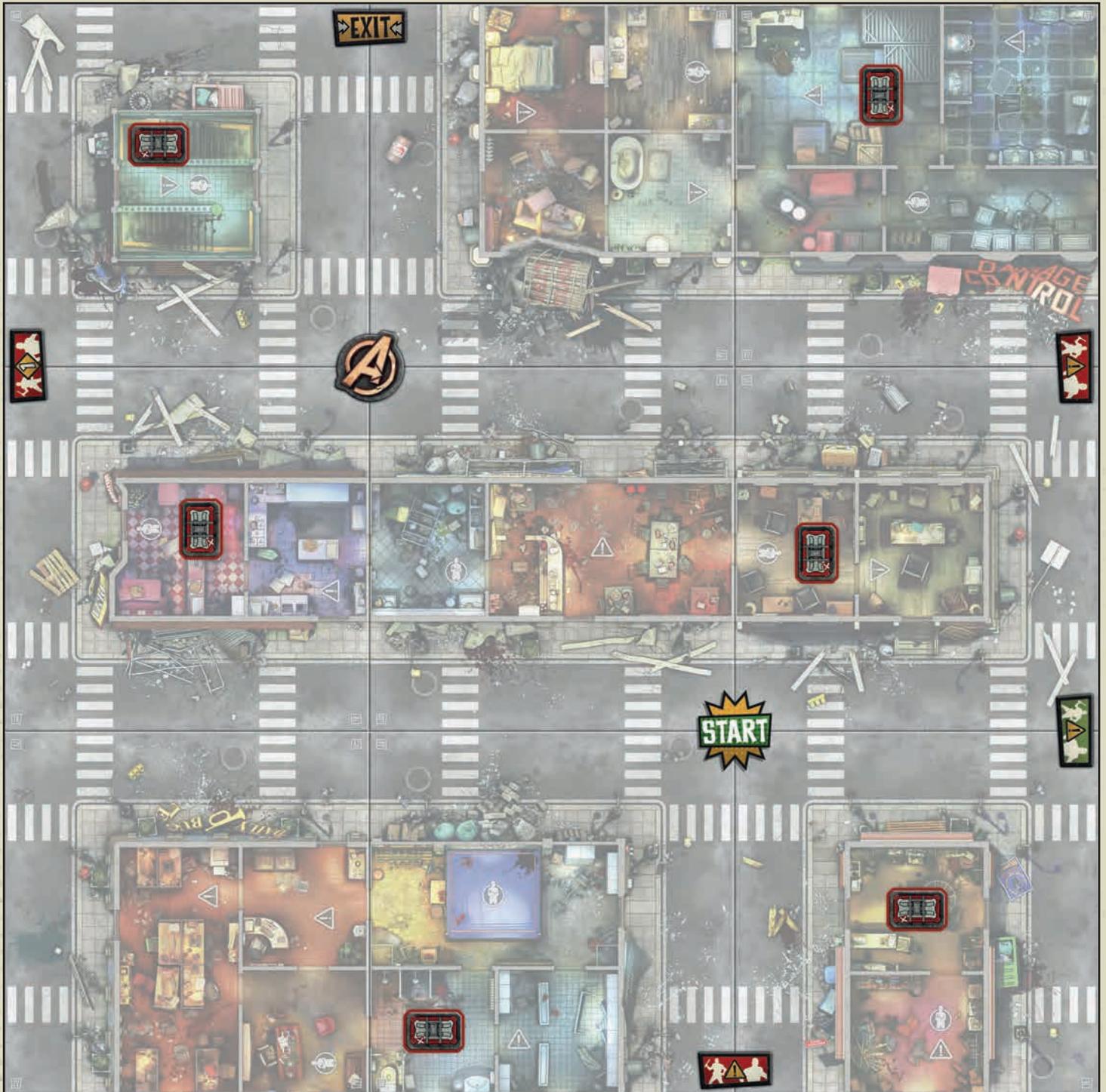


Spawnplättchen ×1



Avengers-Zeichen





MZ5 – PANIK BEI OSCORP

MITTEL / 45 MINUTEN

Als die Zombiehelden angefangen haben, die Stadt auseinanderzunehmen, muss wohl irgendjemand bei Oscorp den Panikknopf gedrückt haben. Die dachten anscheinend, sie wären im Gebäude sicher, zumindest bis der Spuk „vorbei ist“. Aber jetzt sind sie nur noch Dosenfutter auf dem Präsentierteller. Dann lasst uns mal den Dosenöffner finden und diesen Ort leerputzen!

Benötigte Kartenteile: 2V, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.

5R	4V
9V	3V
2V	8R

ZIELE

Leichenschmaus bei Oscorp. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt beide roten Ziele auf.
2. Nehmt das grüne und das blaue Ziel auf.
3. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombieheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

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

SONDERREGELN

- **Zweiteiliger Schlüssel.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.
- **Oscorp.** Das hervorgehobene Gebäude ist Oscorp. Die Türen zu Oscorp können erst geöffnet werden, nachdem beide roten Ziele aufgenommen wurden.
- **Versperrter Daily Bugle.** Die roten Türen können nicht geöffnet werden.
- **Geheimausgang.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, nachdem das blaue und das grüne Ziele aufgenommen wurden.
- **Geheimforschung.** Das blaue und das grüne Ziel bringen je 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt. Außerdem darf der Spieler, der ihn steuert, 1 Nebencharakterkarte ziehen und auf sein Tableau legen.



MZ7 – TEILE UND HERRSCHE

SCHWIERIG / 120 MINUTEN

„Die Stadt platzt aus allen Nähten! Zeit für ein Festmahl! Lasst uns so viel wie möglich verschlingen und dabei strategisch vorgehen. Teile und herrsche! Wir zerteilen uns und beherrschen sie. Moment mal ... so funktioniert das doch, oder nicht? Vielleicht macht sich der fehlende Teil meines Hirns jetzt doch bemerkbar.“

Benötigte Kartenteile: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V.

ZIELE

Bauch voll Hirn. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Jeder Zombieheld muss mindestens 1 Nebencharakter verschlingen.
- Jeder Zombieheld muss Gefahrenstufe Rot erreichen.

1V	3V
7R	6R
5R	4R
2V	8V

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Teilen.** Teilt die Zombiehelden gleichmäßig auf die 2 Startzonen auf.
- **Thors Tag.** Stellt Thor in die angegebene Zone und legt seine Superheldenkarte offen neben den Spielplan.
- **Jackpot.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **5-6 Zombiehelden.** Das blaue und das grüne Spawnplättchen werden nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet.

SONDERREGELN

- **Herrschen.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt. Das blaue und grüne Ziel bringt jeweils ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **Donnergrollen:** Falls Thor von einem Zombiehelden mit Gefahrenstufe Blau oder Gelb besiegt wird, spawnt Thor während der nächsten Endphase wieder in seiner Startzone.
- **5-6 Zombiehelden.** Sobald das blaue oder grüne Ziel aufgenommen wird, wird das dazugehörige Spawnplättchen aktiv.



Zombiehelden-Startzone



Avengers-Zeichen



Nebencharakter-karten *8



Spawnplättchen *4



Spawnplättchen *2



Thor



Ziele *8

MZB – S.H.I.E.L.D.-FALLE

SCHWIERIG / 30 MINUTEN

Wir sind einem Trupp S.H.I.E.L.D.-Agenten in ein Gebäude gefolgt, das scheinbar verlassen ist. Leckeres Fast Food also! Aber jetzt ist dieser Ort von einem mächtigen Energieschild umgeben. Ha, das alles war also einfach nur ein ausgefallener Trick, um uns hier zu fangen? Die sind offenbar echt verzweifelt ...

Benötigte Kartenteile: 1V, 2V, 4V, 6V.

ZIELE

Zerstört den Energieschild. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Findet das blaue Ziel und nimmt es auf.
2. Erreicht die Ausgangszone mit allen Zombiehelden und entkommt. Ein Zombieheld kann am Ende seines Zugs durch diese Zone entkommen, falls sich dort keine Gegner befinden.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Schildkontrolle.** Mischt das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **Gefangen!** Zieht keine Spawnkarten für die Räume auf dem Kartenteil, auf dem die Zombiehelden starten. Legt dort außerdem keine Nebencharakterkarten aus.
- **Hinterhalt!** Stellt in die zwei zur Startzone benachbarten Gebäudezonen wie abgebildet jeweils 1 Wache und 2 Fußsoldaten.
- **5-6 Zombiehelden.** Das mit dem Pfeil versehene rote Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Es ist bereits zu Spielbeginn aktiv.

SONDERREGELN

- **Schildbarriere.** Zombiehelden können sich nicht auf die Straße bewegen, außer durch die blaue Tür (siehe nächster Punkt).
- **Den Schildgenerator ausschalten.** Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, kann die blaue Tür geöffnet werden. Das blaue Ziel bringt ALLEN Zombiehelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird.
- **S.H.I.E.L.D.-Ausrüstung.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.
- **Die haben uns erwartet.** Sobald eine Tür zu dem Kartenteil mit dem blauen Spawnplättchen geöffnet wird, wird dieses aktiv. Sobald eine Tür zu dem Kartenteil mit dem grünen Spawnplättchen geöffnet wird, wird dieses aktiv.



MZ9 – BEVÖLKERUNGSKONTROLLE

SCHWIERIG / 60 MINUTEN

Der Hunger nimmt uns komplett ein und wir haben bereits nahezu die gesamte Stadt leergeputzt ... Eigentlich wollten wir weiterziehen, aber wir haben eventuell noch eine letzte Herde Überlebender gefunden. Die verbliebenen Superhelden haben sich hier ebenfalls versammelt, um diese kostbaren Häppchen zu schützen. Egal. Bald werden sie sich zu uns gesellen oder als nette Mahlzeit enden!

Benötigte Kartenteile: 1R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9V.

ZIELE

Den Teller leerputzen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Verschlingt alle 5 Ziel-Nebencharaktere (siehe Sonderregeln).
2. Säubert den Spielplan von allen Superhelden.

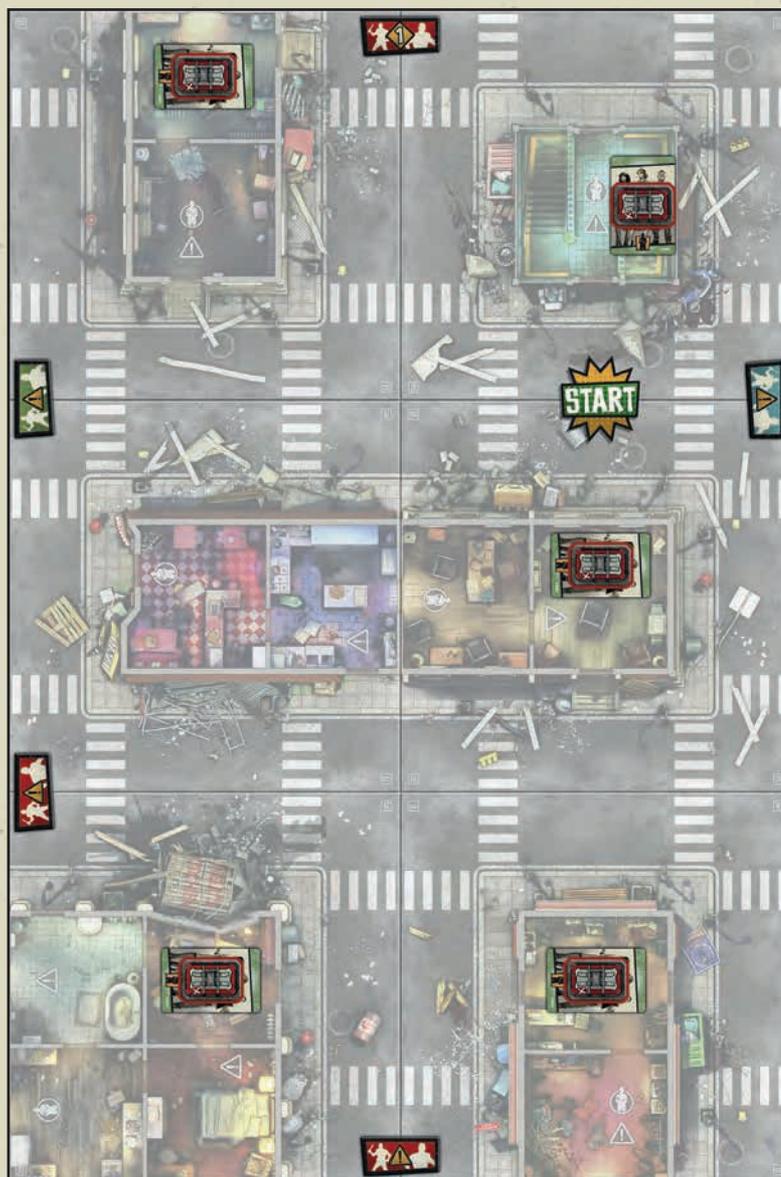
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Speisereste.** Entfernt die 2 „Gerettet!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel. Legt dann unter jedes Ziel verdeckt 1 zufällige Nebencharakterkarte. Mischt die „Gerettet!“-Karten wieder zurück in den Stapel.
- **5-6 Zombiehelden.** Das blaue und das grüne Spawnplättchen werden nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Sie sind bereits bei Spielbeginn aktiv.

6R	3R
7R	5R
9V	1R

SONDERREGELN

- **Überbleibsel.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt. Dann wird die Nebencharakterkarte unter dem Ziel aufgedeckt und durch die Figur des Nebencharakters ersetzt. Dies ist ein Ziel-Nebencharakter. Legt das Zielpplättchen auf seine Karte, um dies anzuzeigen.
- **Wenn sie die Welt nicht schützen können, werden sie sie rächen:** Jedes Mal wenn EIN BELIEBIGER Nebencharakter verschlungen wird, spawnt 1 Superheld in der Zone dieses Nebencharakters.



MZ10 – FAHRKARTE INS MULTIVERSUM

SEHR SCHWIERIG / 120 MINUTEN

Wir haben unsere verbliebenen Hirnzellen angestrengt: Warum bei unserem Planeten aufhören, wenn doch da draußen eine unendliche Anzahl von Multiversen nur darauf wartet, verschlungen zu werden? Aber die Lebendigen wissen von unserem Plan und wollen uns aufhalten. Sie verstecken die Teile, die wir brauchen, um ein Dimensionsportal zu bauen (oder vielleicht wollen sie es als Erste nutzen?). Zum Glück weiß Stark etwas von einem Ortungsgerät in der Nähe. Findet es, schnappt euch die Teile und lasst uns das ganze Multiversum fressen!

Benötigte Kartenteile: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V, 9V.



ZIELE

Baut ein Portal. Erledigt die Aufgaben in beliebiger Reihenfolge:

- Nehmt alle Ziele auf.
- Nehmt alle Geheimmission-Nebencharakterkarten auf.

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Ortungsggerät.** Mischt das blaue und das grüne Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele. Legt die 2 „Geheimmission“-Nebencharakterkarten wie rechts angegeben offen auf den Spielplan.
- **Verstärkung.** Entfernt alle 6 „Superheld“-Spawnkarten aus dem Spawnstapel.
- **Wache stehen.** Stellt jeweils 1 Superheld in die angegebenen Zonen (insgesamt 6 Superhelden).
- **5-6 Zombiehelden.** Das blaue und das grüne Spawnplättchen werden nur in Partien mit 5 bis 6 Zombiehelden verwendet. Sie sind bereits bei Spielbeginn aktiv.



Zombiehelden-Startzone



Nebencharakterkarten ×9



Avengers-Zeichen



Superhelden ×6



Ziele ×6



Geheimmission-Nebencharakterkarten ×2



Spawnplättchen ×4

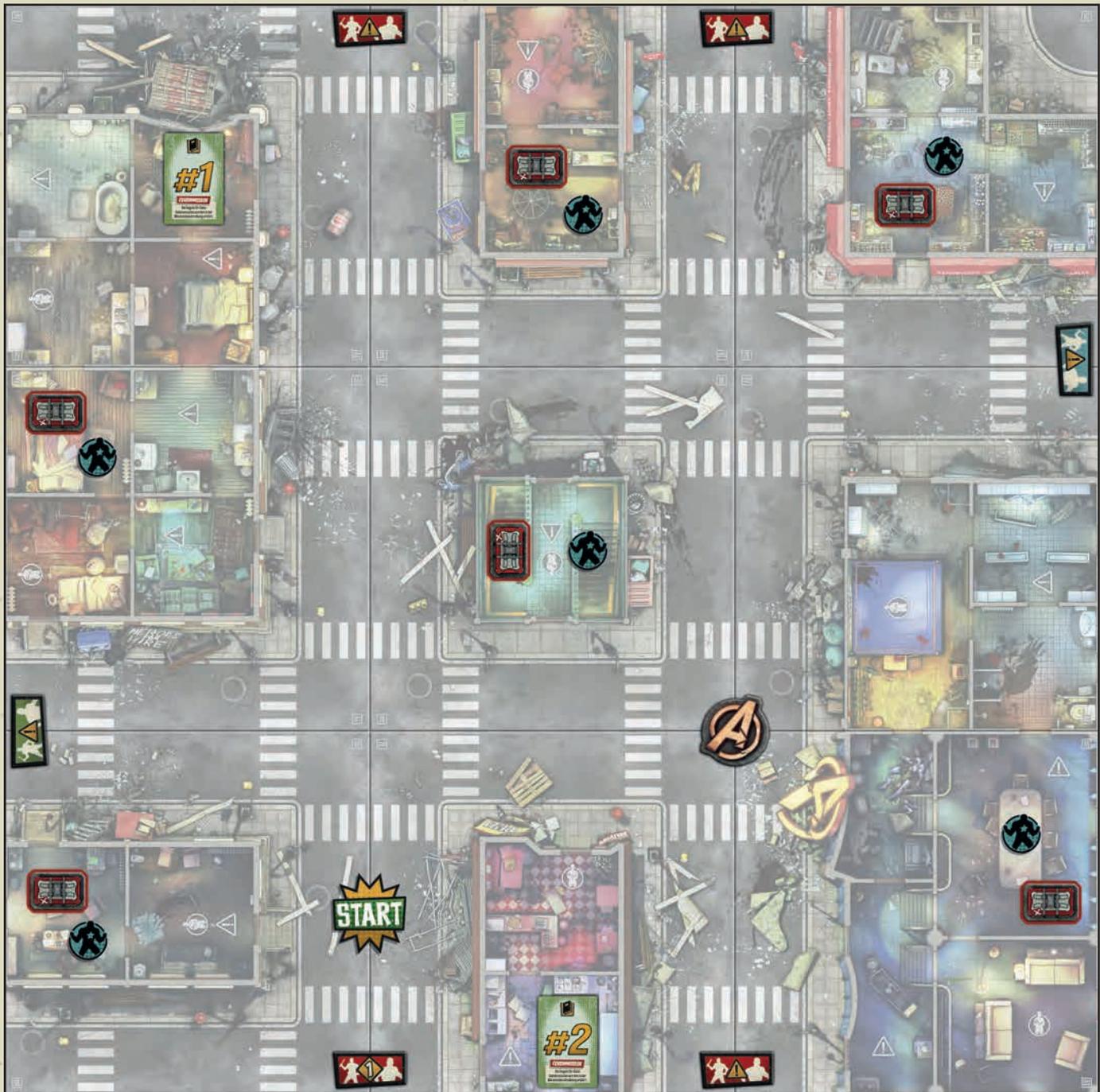
5-6 

**+
Spawnplättchen ×2**

9V	1R	2R
4V	3R	8V
6R	7R	5V

SONDERREGELN

- **Stille Wächter.** Jeder einzelne Superheld und seine Fähigkeit werden erst aktiv, sobald die Tür zu seinem Gebäude geöffnet wird.
- **Die Teile, die wir brauchen.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Zombiehelden, der es aufnimmt.
- **Verzweifelte Verteidigung.** Stellt jedes Mal, wenn ein Superheld eine neue Gefahrenstufe erreicht, 3 Fußsoldaten in die zu ihm nächstgelegene Spawnzone.
- **Geheimmission 1: Unterbrecher.** Nachdem das blaue Ziel aufgenommen wurde, kann die „Geheimmission #1“-Karte aufgenommen werden, indem in ihrer Zone 1 Aktion ausgegeben wird. Nachdem „Geheimmission #1“ aufgenommen wurde, ignoriert die Sonderregel *Verzweifelte Verteidigung*.
- **Geheimmission 2: Upgrades.** Nachdem das grüne Ziel aufgenommen wurde, kann die „Geheimmission #2“-Karte aufgenommen werden, indem in ihrer Zone 1 Aktion ausgegeben wird. Nachdem „Geheimmission #2“ aufgenommen wurde, erhalten alle Angriffe der Zombiehelden +1 Würfel (außer Verschlingen).



MISSIONEN: HELDENMODUS

Für den Heldenmodus wird das Grundspiel *Marvel Zombies: X-Men Resistance* benötigt.

MH1 — GROUND ZERO

MITTEL / 45 MINUTEN

Wir hatten ja von Superhelden gehört, die sich in fleischfressende Monster verwandelt haben, nur so richtig geglaubt hatten wir es nicht. Aber als wir am Ground Zero ankamen, wurden wir augenblicklich angegriffen und voneinander getrennt. Wir müssen uns neu formieren und uns einen Schlachtplan überlegen. Der reinste Wahnsinn ist das. Es muss einfach einen Weg geben, wie wir das Chaos eindämmen können.

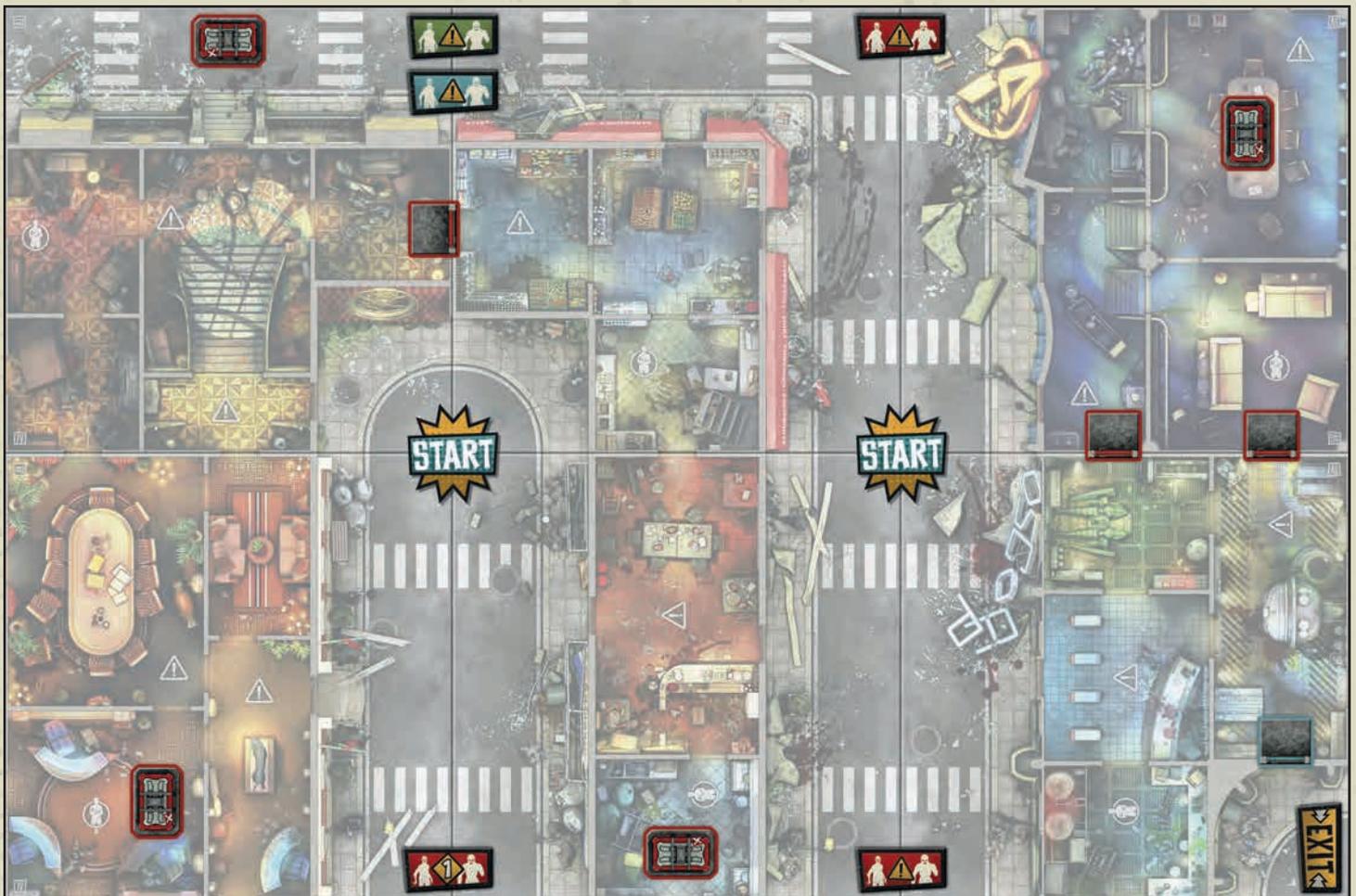
Benötigte Kartenteile: 1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V.

ZIELE

In letzter Sekunde. 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

- **Hat jemand eine Karte?** Stellt 1 der Superhelden in eine der Startzonen und alle anderen Superhelden in die andere Startzone.
- **Verlorene Schlüssel.** Mischt das grüne und das blaue Ziel zufällig und verdeckt unter die roten Ziele.
- **5–6 Superhelden.** Zieht zu Spielbeginn für jedes aktive Spawnplättchen 1 Spawnkarte und handelt sie ab.



SONDERREGELN

- **Hinweise sammeln.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Geheime Hintertür.** Die blaue Tür kann erst geöffnet werden, nachdem das blaue und das grüne Ziel aufgenommen wurden.
- **Die haben uns gehört!** Nachdem das blaue Ziel aufgenommen wurde, wird das blaue Spawnplättchen aktiv. Nachdem das grüne Ziel aufgenommen wurde, wird das grüne Spawnplättchen aktiv.

7V	2R	5V
1V	4R	3V



Superhelden-Startzone

Nebencharakter-karten ×6

Geschlossene Türen ×3

Verriegelte Tür

Ausgangszone

Ziele ×4

Spawnplättchen ×3

Inaktive Spawnplättchen ×2

MH2 – RETTUNGSEINSATZ

EINFACH / 25 MINUTEN

Wir haben einen verzweifelten Hilferuf von Zivilisten vernommen. Wir müssen ihnen helfen. Sie stehen machtlos einer Zombiherde gegenüber – und noch schlimmer: Die Zombies sind unsere einstigen Freunde. Dies ist der ultimative Test für uns Superhelden. Wir dürfen jetzt nicht versagen! Wir müssen da raus und wir MÜSSEN die Zivilisten retten!

Benötigte Kartenteile: 2R, 3V, 7V, 8R.

ZIELE

Der Ausweg. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Rettet den Ziel-Nebencharakter (siehe Sonderregeln).
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.

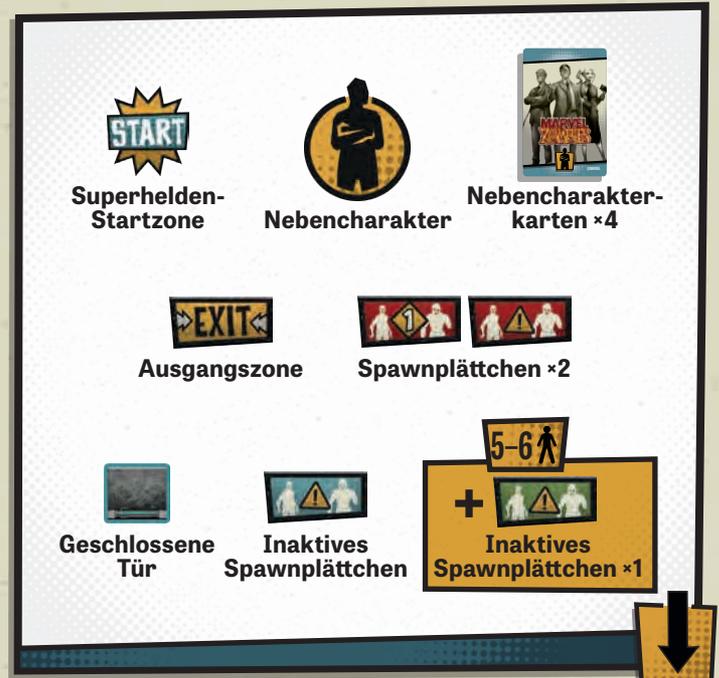
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Gefangen.** Stellt einen zufälligen Nebencharakter in die angegebene Zone. Dies ist der Ziel-Nebencharakter. Legt das Zielplättchen auf seine Karte, um dies anzuzeigen.
- **5-6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet.

7V	8R
3V	2R

SONDERREGELN

- **Kein Ausweg.** Der Ziel-Nebencharakter kann sich nicht bewegen. Wenn dieser Nebencharakter gerettet wird, bringt das ALLEN Superhelden 5 EP. Die Mission ist augenblicklich verloren, sobald der Ziel-Nebencharakter verschlungen oder abgelegt wird.
- **Belebtes Gebäude.** Nachdem die blaue Tür geöffnet wurde, werden das blaue und das grüne Spawnplättchen aktiv.



MH3 – SYMBOL DER HOFFNUNG

EINFACH / 45 MINUTEN

Der Avengers Tower ist mehr als nur eine Operationsbasis. In diesen schweren Zeiten signalisiert er all jenen Sicherheit, die sich noch da draußen befinden. Wir müssen die Nachricht verbreiten, dass wir uns hier verschanzen und dass ein jeder, der noch unter den Lebenden weilt, sich hier versammeln sollte. Uns steht zwar der wortwörtliche Tod gegenüber, aber wir geben nicht auf!

Benötigte Kartenteile: 2V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V.

ZIELE

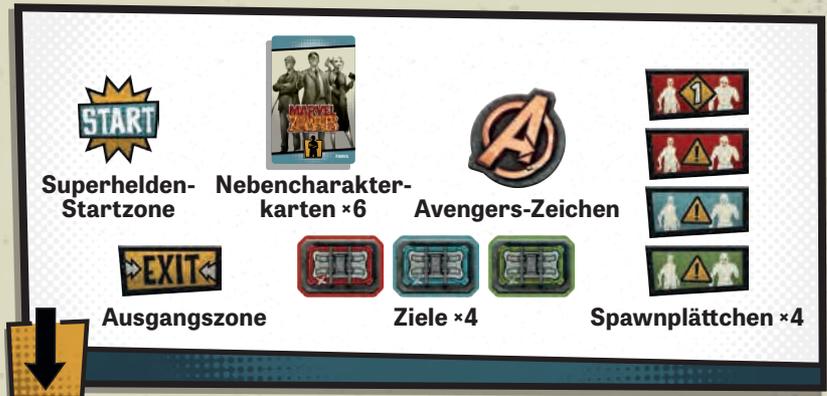
Repariert das Zeichen. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Nehmt das blaue und das grüne Ziel auf.
2. Bewegt das Avengers-Zeichen in die Ausgangszone.

2V	5V
6R	7R
9V	4V

SONDERREGELN

- **Reparaturbedürftig.** Die Superhelden können erst mit dem Avengers-Zeichen interagieren, nachdem das blaue und das grüne Ziel aufgenommen wurden.
- **Ersatzteile sammeln.** Das blaue und das grüne Ziel bringen jeweils ALLEN Superhelden 5 EP, wenn es aufgenommen wird. Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Das Zeichen:** Das Avengers-Zeichen darf nur ein Mal genutzt werden. Ein Superheld in der selben Zone wie das Zeichen, darf 1 Aktion ausgeben, um sich 1 Zone zu bewegen und dabei das Zeichen mit in seine neue Zone zu nehmen.
- **Silberstreif.** Das blaue und das grüne Spawnplättchen sind bereits zu Spielbeginn aktiv. Sobald das blaue Ziel aufgenommen wird, wird das blaue Spawnplättchen entfernt. Sobald das grüne Ziel aufgenommen wird, wird das grüne Spawnplättchen entfernt.
- **5-6 Superhelden.** Zieht zu Spielbeginn für jedes aktive Spawnplättchen 1 Spawnkarte und handelt sie ab. Zieht im Schritt Gegner spawnen der Gegnerphase 1 zusätzliche Spawnkarte für die Zone mit dem Start-Spawnplättchen.



MH4 – STARKS PLAN

EINFACH / 25 MINUTEN

Anscheinend hat Tony Stark ausgetüftelt, wie er die Infektion mit seiner Nanotechnologie stoppen könnte. So ganz genau wissen wir es aber nicht, da ihn schon länger keiner mehr erreichen konnte ... Das letzte Mal, als wir mit ihm Kontakt hatten, sagte er, dass er die Pläne zwei Personen überreicht hatte, „denen er vertraut“. Wie unser Peilsender zeigt, halten sich die beiden Personen in nahe gelegenen Bunkern auf, aber wer weiß, wie lange die noch stehen. Wir müssen sie und die Infos, die sie haben, retten!

Benötigte Kartenteile: 1R, 3V, 6R, 7R, 8R, 9R.



ZIELE

Entkommt. Erledigt die Aufgaben der Reihe nach:

1. Rettet beide gefangenen Nebencharaktere (siehe *Sonderregeln*).
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.

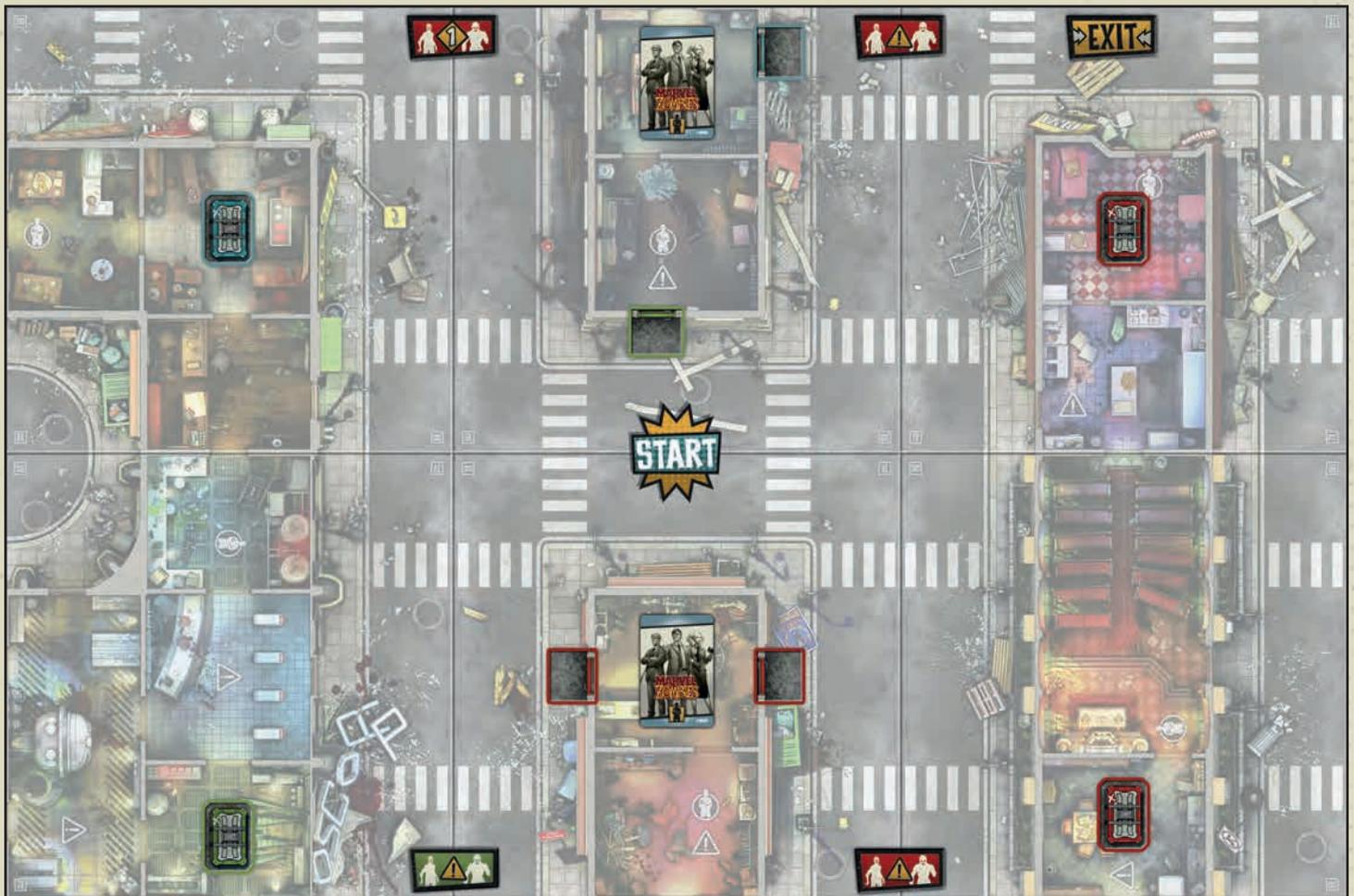
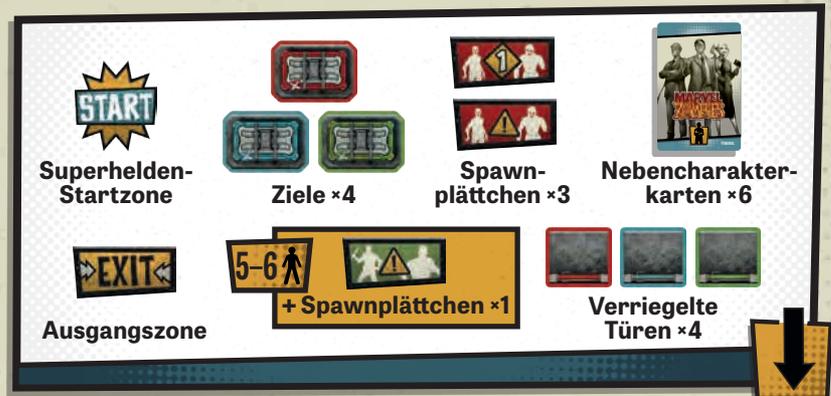
BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Gefangen.** Entfernt die 2 „Verschlungen!“-Karten aus dem Nebencharakterstapel. Legt dann verdeckt 2 zufällige Nebencharakterkarten in die angegebenen Zonen. Dies sind die gefangenen Nebencharaktere. Legt keine Nebencharakterkarten in die anderen Räume der Gebäude, in dem die Nebencharaktere gefangen sind.
- **5–6 Superhelden.** Das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Es ist bereits bei Spielbeginn aktiv.

8R	6R	7R
3V	1R	9R

SONDERREGELN

- **Verriegelt.** Die 2 roten Türen können erst geöffnet werden, nachdem beide roten Ziele aufgenommen wurden. Die blaue und die rote Tür können erst geöffnet werden, nachdem das blaue und das grüne Ziel aufgenommen wurden.
- **Türschlüssel.** Jedes Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt.
- **Zu spät.** Die Mission ist augenblicklich verloren, falls einer der gefangenen Nebencharaktere verschlungen oder abgelegt wird. Sobald eine der Nebencharakterkarten auf den Kartenteilen 6R und 1R aufgedeckt wird, legt 1 Zielplättchen auf die Karte, um anzuzeigen, dass dieser Nebencharakter gefangen ist.



MH5 – AUSSICHTSLOS?

SCHWIERIG / 90 MINUTEN

Dass alles so außer Kontrolle geraten würde, hat sicherlich niemand geahnt. Sie waren doch noch vor weniger als 48 Stunden unsere Freunde und Verbündeten! Aber jetzt ... jetzt sind sie nur noch diese fleischfressenden ... Dinger. S.H.I.E.L.D. hat uns mitgeteilt, dass vor der Stadt eine Evakuierungszone eingerichtet wird. Wir müssen unsere Vorräte zusammenraffen und so viele Überlebende wie möglich versammeln, bevor wir von hier verschwinden.

Benötigte Kartenteile: **2V, 3V, 4V, 6V, 8V, 9V.**

ZIELE

Einfacher gesagt als getan. 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.

3V	6V
4V	9V
2V	8V

BESONDERE SPIELVORBEREITUNG

- **Unglaubliche Probleme.** Stellt Hulk in die angegebene Zone und legt seine Zombieheldenkarte offen neben den Spielplan.
- **5-6 Superhelden.** Das blaue und das grüne Spawnplättchen wird nur in Partien mit 5 bis 6 Superhelden verwendet. Sie sind bereits bei Spielbeginn aktiv.
- **Überrannt.** Zieht zu Spielbeginn für jedes aktive Spawnplättchen 1 Spawnkarte und handelt sie ab.

SONDERREGELN

- **Mickrige Helden.** Immer wenn Hulk von einem Zombiehelden mit Gefahrenstufe Blau oder Gelb besiegt wird, kippt seine Figur auf die Seite und ignoriert ihn bei allen Spieleffekten. Stellt ihn in der nächsten Endphase wieder auf. Hulk kann nur von einem Superhelden mit der Gefahrenstufe Orange oder Rot endgültig besiegt werden.
- **Ihr macht mich wütend.** Jedes rote Ziel bringt 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt. Immer wenn ein rotes Ziel aufgenommen wird, wird Hulk in dieser Runde nicht aktiviert.
- **Vorräte sammeln.** Das blaue und das rote Ziel bringt jeweils 5 EP für den Superhelden, der es aufnimmt. Dann darf dieser Superheld 1 Heldenmerkmal-Karte ziehen.





Superhelden-Startzone



Ziele *6



Nebenscharakterkarten *6



Geschlossene Türen *4



Ausgangszone



Spawnplättchen *3



+ Spawnplättchen *2



Hulk

INDEX

Aktionen	13
Ansturm	17
Aufteilen	15
Avengers-Zeichen	22
Bewegen	13
Bewegung	10
Charakterbogen	10
Die Gegner gehen zur Neige	17
Endphase	7
Erfahrungspunkte (EP)	11
Eskortierte Nebencharaktere	22
Fernkampfangriff	19
Fußsoldat	12
Gefahrenstufe	11
Gegner aktivieren	14
Gegnerangriff	14
Gegnerarten	12
Gegner besiegen	20
Gegnerbewegung	15
Gegnerphase	14
Gegner spawnen	16
Genauigkeit	19
Gewinnen und Verlieren	7
Grundlagen	8
Heißhungrig	21
Hunger	21
Interaktive Objekte	22
Kampf	19
Kampf-Nebencharaktere	21
Merkmale	13
Nahkampfangriff	19
Nebencharaktere	21
Reichweite	19
Sichtlinie	9
Spezialist	12
Spielerphase	13
Spielmaterial	3

Spielübersicht	7
Spielvorbereitung	5
Superheld	12
Treffer	19
Türen	13
Verschlingen	20
Wache	12
Wunden	14
Würfel	19
Zähigkeit	20
Ziel aufnehmen	14
Zielprioritäten	19
Zivile Nebencharaktere	22
Zombieheld	8
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 BARRROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO und Toi VON GLEHN

LEAD PRODUCER

Thiago ARANHA

EXECUTIVE PRODUCER UND 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

Max DUARTE, Matteo CERESA, Louise COMBAL und Júlia FERRARI

SCULPTING

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

RENDERING

Edgar RAMOS

PROOFREADING

Jason KOEPP und Hervé DAUBET

PUBLISHER

David PRETI

PLAYTESTERS

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.

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. All Rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. Licensed by Spin Master Ltd. / Lizenziert durch Spin Master Ltd.: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA · SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221, USA · SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL · SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065, AUSTRALIEN · SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, UK Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. / Guillotine Games und das Guillotine Games Logo sind Warenzeichen der Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. / Zombicide, CMON und das CMON-Logo sind Warenzeichen der CMON Global Limited. All rights reserved. / Alle Rechte vorbehalten. No part of this product may be reproduced without specific permission. / Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. / Charakterfiguren und Kunststoffteile sind vormontiert und unbemalt. **Hergestellt von:** CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, SINGAPORE 159545, SINGAPUR. **Import und Vertrieb durch:** Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN, www.asmodee.de.

DEUTSCHE AUSGABE — ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Marvin PIETSCH

Redaktion & Lektorat: Benjamin FISCHER und Franziska WOLF

Layout & Grafische Bearbeitung: Vanessa LÖHR



Inhalt kann von den Bildern abweichen.

HERGESTELLT IN CHINA.

ÜBERSICHT EINER RUNDE ZOMBIEMODUS

1. SPIELERPHASE

1. HUNGERANZEIGE ERHÖHEN
2. AKTIVIERUNGSPLÄTTCHEN UMDREHEN
3. ZOMBIEHELDEN AKTIVIEREN

Zombiehelden werden in beliebiger Reihenfolge aktiviert. Ein Zombieheld hat in seinem Zug (anfänglich) 3 Aktionen.

- **BEWEGEN:** Kostet 1 zusätzliche Aktion für jeden Gegner in der Zone des Zombiehelden.
- **TÜR ÖFFNEN:** Sobald ein Gebäude zum ersten Mal geöffnet wird, spawnt Gegner in den -Zonen und deckt alle Nebencharakterkarten dort auf.
- **MERKMAL ERHALTEN:** Nur ein Mal pro Zug.
- **MIT EINEM ZIEL INTERAGIEREN**
- **ANGREIFEN:** Führe den **einzigartigen Angriff** oder den **Verschlingen-Angriff** des Zombiehelden aus.
 - Werf zusätzliche Würfel in der Höhe des Hungerwerts des Zombiehelden.
 - Besiege Gegner, indem du ihnen mit einer einzigen Angreifen-Aktion Treffer in Höhe ihres Zähigkeitswerts zuteilst. Befolge beim Angreifen **immer** die Reihenfolge der Zielpriorität.
 - Erhöhe den Hunger deines Zombiehelden um 1 pro gewürfeltem .
 - Jeder Verschlingen-Angriff kann immer nur ein **einzelnes Ziel** besiegen. Beim Besiegen senkt er die Hungeranzeige auf 0.
- **DEN ZUG BEENDEN**

HEISSHUNGRIG: Auf Hungerstufe 4 ist ein Zombieheld heißhungrig. Heißhungrige Zombiehelden:

- dürfen nur **Verschlingen** und sich **bewegen**;
- erleiden am Ende ihres Zugs 1 Wunde.

2. GEGNERPHASE

1. GEGNER AKTIVIEREN

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

- **ANGRIFF:** Jeder Gegner, der sich in derselben Zone wie ein Zombieheld 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 Zombiehelden zu bewegen.

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 Zombiehelden entspricht.

NEBENCHARAKTERE: Ein verschlungener Nebencharakter verleiht dir seine Fähigkeit.

- **KAMPF** : Wird wie ein Fußsoldat aktiviert.
- **ZIVIL:** Wird wie ein Fußsoldat aktiviert, aber greift niemals an und bewegt sich auf die nächstgelegene Spawnzone zu, um zu entkommen.
- **ESKORTIERT:** Bewegen sich nur mit ihren Wachen. Kampf-Nebencharaktere greifen an, wenn die Wachen angreifen. Spawnt am Ende der Gegnerphase 1 Wache bei alleinstehenden eskortierten Nebencharakteren.

3. ENDPHASE

Falls ein Zombieheld 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	SUPERHELD	2	siehe Karte	entspricht dem Zähigkeitswert
2	WACHE	1	2	1
3	FUSSSOLDAT	1	1	1
4	SPEZIALIST	2	1	1
5	NEBENCHARAKTER	1	1 (nur Verschlingen)	0 (siehe Mission)