MARVEL ZOMBIES
FANTASTIC 4: UNDER SIEGE
MARVEL
SPIN MASTER GAMES
CMON
UN JUEGO DE ZOMBICIDE

CAPÍTULOS

CONTENIDO DEL JUEGO 2
INTRODUCCIÓN 3
DEFINICIONES ÚTILES 3
HABITACIONES GRANDES 4
- LÍNEA DE VISIÓN 4
- MOVIMIENTO 5

MÚLTIPLES NIVELES - RASCACIELOS 5
- ASCENSOR 6

MISIONES: MODO HÉROE 6
MISIONES: MODO ZOMBI 12
CRÉDITOS 19
RESUMEN DE REGLAS 20

CONTENIDO DEL JUEGO

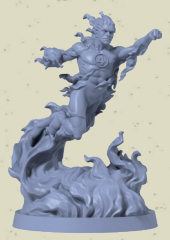
4 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)

10 MINIATURAS

4 SUPERHÉROES

Mister Fantastic

Invisible Woman



Human Torch

The Thing

2 TRANSEÚNTES

Agatha Harkness

Alicia Masters

4 HÉROES ZOMBIS

Doctor Doom

Namor

Black Bolt

Super-Skrull

1 FICHA DE ASCENSOR DEL EDIFICIO BAXTER

CONTENIDO DEL MODO ZOMBI

Estas cartas se utilizan cuando se juega con el modo Zombi, el cual requiere la caja básica de *Marvel Zombies*.

2 CARTAS DE TRANSEÚNTE

4 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE HÉROE ZOMBI

4 CARTAS DE SUPERHÉROE

CONTENIDO DEL MODO HÉROE

Estas cartas se utilizan cuando se juega con el modo Héroe, el cual requiere la caja básica *Marvel Zombies: X-Men Resistance*.

2 CARTAS DE TRANSEÚNTE

4 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE SUPERHÉROE

4 CARTAS DE HÉROE ZOMBI

INTRODUCCIÓN

Mientras la invasión zombi asola las calles de Nueva York, Mister Fantastic está ultimando en los pisos superiores del edificio Baxter un ingenio que podría suponer la salvación de la humanidad. Se trata de un teletransportador dimensional que puede significar un nuevo comienzo para los superhéroes supervivientes. Sin embargo, los héroes zombis saben de su existencia y son conscientes de su potencial. Pronto no quedará nadie a quien devorar en este mundo y se verán consumidos por el hambre, pero un teletransportador dimensional les brindaría acceso a un número infinito de mundos con los que saciarse. El asedio del edificio Baxter ha empezado. ¿Podrán los héroes zombis liderados por el Doctor Doom atravesar sus defensas, o serán los Fantastic 4 capaces de resistir?

Fantastic 4: Under Siege es una expansión para *Marvel Zombies* que narra la resistencia final de los Fantastic 4 contra su némesis zombi, pudiendo jugarse tanto con el modo Zombi como con el modo Héroe. ¡Presentando a Superhéroes, Héroes Zombis y Transeúntes vinculados con la Primera Familia de Marvel, esta expansión lleva la acción desde la planta baja hasta la azotea del edificio Baxter mediante una configuración especial del tablero que permite a los jugadores librar una mortífera batalla piso por piso mientras intentan hacerse con la fantástica tecnología de Reed Richards!

DEFINICIONES ÚTILES

Esta expansión puede jugarse tanto con el modo Zombi como con el modo Héroe, y contiene reglas especiales y componentes que sirven para ambas. Por lo tanto, las reglas válidas para ambos modos se explican juntas, utilizando las siguientes convenciones:

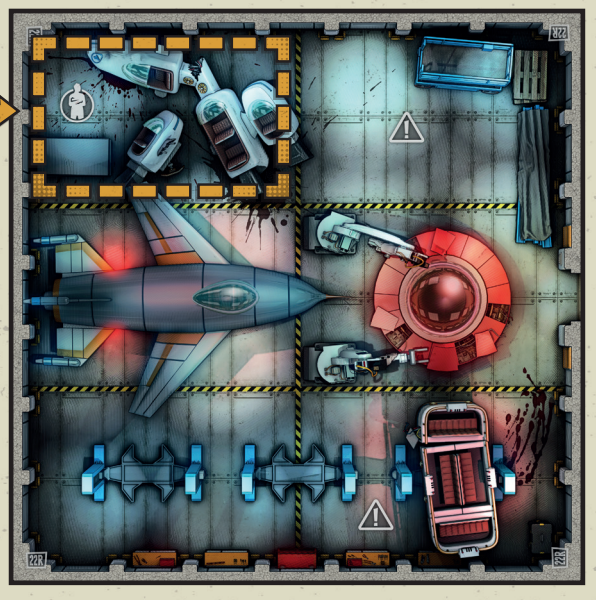
- Los personajes controlados por los jugadores se denominan **Héroes de los jugadores**. Esto se refiere a los Héroes Zombis en el modo Zombi y a los Superhéroes en el modo Héroe.
- Los personajes controlados por el juego se denominan **Héroes enemigos**. Esto se refiere a los Superhéroes en el modo Zombi y a los Héroes Zombis en el modo Héroe.
- Las Zonas de calle también se denominan **Zonas de exterior**.
- Las Zonas de edificio también se denominan **Zonas de interior**.

HABITACIONES GRANDES

Las habitaciones grandes son habitaciones compuestas por varias Zonas. Las Zonas dentro de habitaciones grandes están delimitadas por líneas divisorias y por las paredes de la habitación.

Estas 3 Zonas de interior conforman una única habitación grande.

Esto es una Zona de una habitación grande compuesta por 6 Zonas.

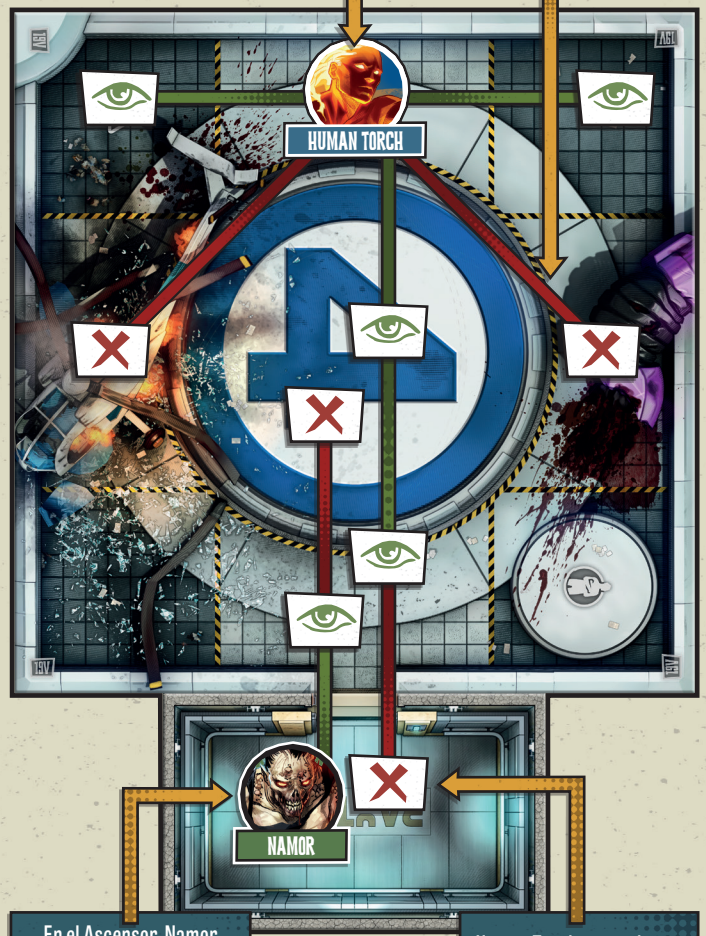


LÍNEA DE VISIÓN

Las líneas de visión trazadas dentro de una habitación grande pueden atravesar cualquier número de Zonas en línea recta, pero nunca en sentido diagonal. Las líneas de visión no se extienden a una habitación adyacente a menos que dicha habitación comparta una abertura con la Zona en la que se encuentra el elemento. La línea de visión hacia una habitación grande adyacente siempre está limitada a la primera Zona de esa habitación.

En la habitación grande de la azotea, Human Torch puede ver a través de varias Zonas en línea recta, en cualquier dirección...

... ¡excepto en diagonal!



En el Ascensor, Namor está adyacente a la abertura que da a la azotea, por lo que puede ver el interior de la habitación grande, pero solo la primera Zona.

Human Torch no puede ver el interior del Ascensor porque no está en una Zona que comparta una abertura con él.

MOVIMIENTO

Dentro de una habitación grande, los movimientos de una Zona vacía a otra no tienen ninguna restricción, ¡excepto la de no poder efectuar movimientos en diagonal!

MÚLTIPLES NIVELES - RASCACIELOS

Las misiones de esta expansión ocurren en los distintos pisos del edificio Baxter, cada uno de los cuales es un nivel representado por un único módulo de tablero distinto a los demás.

Cada módulo posee una abertura en uno de sus bordes que conduce al hueco del ascensor. Esto está indicado en cada misión. La Zona conectada al hueco del ascensor es la Zona de entrada del Ascensor.

Cuando los enemigos vayan a moverse, si no hay ningún blanco disponible en el nivel en el que están porque no hay ningún Héroe de los jugadores en él, la Zona de destino designada será la Zona de entrada del Ascensor del módulo donde se hallan. Si ya están en dicha Zona, entonces treparán por el hueco del ascensor, moviéndose directamente a este independientemente de en qué nivel se encuentre. Una vez en el Ascensor, se comportarán con normalidad debido a la presencia de Héroes de los jugadores en ese nivel. Estas reglas también se aplican a los Transeúntes combatientes en el modo Zombi.

Ejemplo: En el ejemplo de modo Zombi a la derecha, durante la fase de los enemigos no hay ningún Héroe Zombi en el nivel de los laboratorios.

IMPORTANTE: *Estas reglas son distintas a las reglas de «Múltiples niveles» presentadas en la caja básica de* Marvel Zombies: X-Men Resistance. *Estas reglas están pensadas específicamente para misiones con varios niveles compuestos por un único módulo. Cabe señalar que todos los niveles estarán siempre activos, incluso aunque no haya ningún Héroe de los jugadores allí, y los enemigos serán capaces de trepar por el hueco del ascensor.*

ASCENSOR

El Ascensor suele ser la única manera de moverse entre los distintos niveles de un rascacielos. La ficha del Ascensor es básicamente una habitación capaz de moverse por las Zonas de hueco del ascensor indicadas en cada nivel. Durante su turno, como una acción gratuita, un Héroe de los jugadores que se encuentre en una Zona de entrada del Ascensor puede llamar el Ascensor, colocando su ficha en la Zona de hueco del ascensor situada en el nivel donde está el Héroe. La Puerta del Ascensor siempre permanece abierta en la Zona de entrada del Ascensor del nivel en el que se encuentra. Todo Héroe de los jugadores que esté dentro del Ascensor puede gastar 1 acción para hacer que se mueva a otro nivel, transportando con él a todo Héroe de los jugadores, enemigo y Transeúnte en su interior (esto no es una acción de movimiento).

Ejemplo: The Thing llama el Ascensor a la planta baja como una acción gratuita y entra en él con una acción de movimiento. Acto seguido, gasta 1 acción para mover el Ascensor al nivel residencial.

IMPORTANTE: *Siempre que un Héroe de los jugadores entre en un nuevo nivel por primera vez, aparecen inmediatamente todos los enemigos y Transeúntes indicados en la habitación (o habitaciones) a la que acaba de acceder.*

MISIONES: MODO HÉROE

Para jugar estas misiones se requieren las reglas y componentes incluidos en la caja básica de *Marvel Zombies: X-Men Resistance.*

MH1 – EVACUACIÓN

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

Creíamos que el edificio Baxter era seguro. Dejó de parecérnoslo cuando empezó a sonar la alarma de emergencia y todo el edificio se clausuró. Al principio pensamos que los zombis habían logrado colarse de algún modo, pero no, resulta que, vete a saber cómo, se había producido un brote en su interior. Cualquiera que haya sido la causa, ya no importa. ¡Debemos reunir a los supervivientes y ponerlos a salvo!

Módulos necesarios: **19R, 20R, 21R, 22V.**

OBJETIVOS

Evacuar el edificio Baxter. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Rescatad a los 6 Transeúntes.
2. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

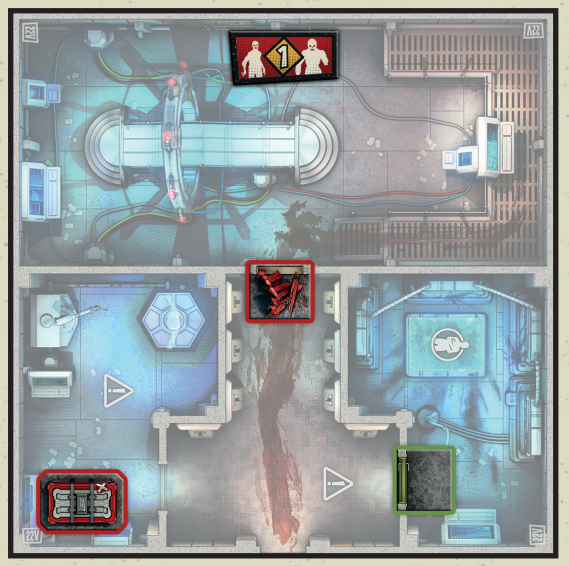
PREPARACIÓN ESPECIAL

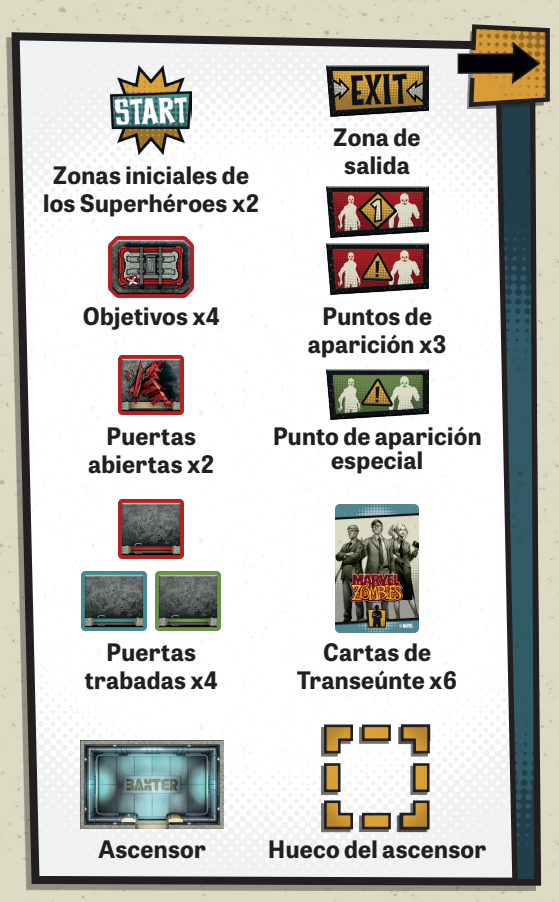
- **Acceso de seguridad.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Transeúntes atrapados.** Retira ambas cartas de «Transeúnte escondido» del mazo de Apariciones y también ambas cartas de «¡Demasiado tarde!» del mazo de Transeúntes.
- **Separados.** Divide a los Superhéroes entre las 2 Zonas iniciales en grupos de igual tamaño.

REGLAS ESPECIALES

- **Vía libre.** No robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en la habitación conectada a la Zona inicial por una Puerta abierta en el módulo 21R.
- **Cierre de emergencia.** La Puerta verde no puede abrirse hasta que el Objetivo verde haya sido recogido. La Puerta azul no puede abrirse hasta que el Objetivo azul haya sido recogido. Las Puertas rojas no pueden abrirse hasta que los Objetivos rojos hayan sido recogidos. Por cada Objetivo rojo recogido puede abrirse 1 Puerta roja en cualquier nivel.

- **Códigos de acceso.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Civiles en peligro.** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate.
- **El último obstáculo.** En las partidas con 4 Superhéroes, el Punto de aparición verde se vuelve activo en cuanto los 6 Transeúntes hayan sido rescatados; roba inmediatamente una carta de Aparición para esa Zona.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde está activo desde el principio de la partida.





MH2 — NANOMÁQUINAS

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

El edificio Baxter... Hace unas horas, recibimos una señal avisando de que todo el edificio se había clausurado. No podemos permitirnos perder los valiosos inventos de Reed que hay en su interior. Algunas de las investigaciones que Mister Fantastic estaba realizando podrían ser la clave para salvar a la humanidad de la invasión zombi. Así que tendremos que ir y limpiar el edificio por las malas...

Módulos necesarios: **19R, 20V, 21R, 22V.**

OBJETIVOS

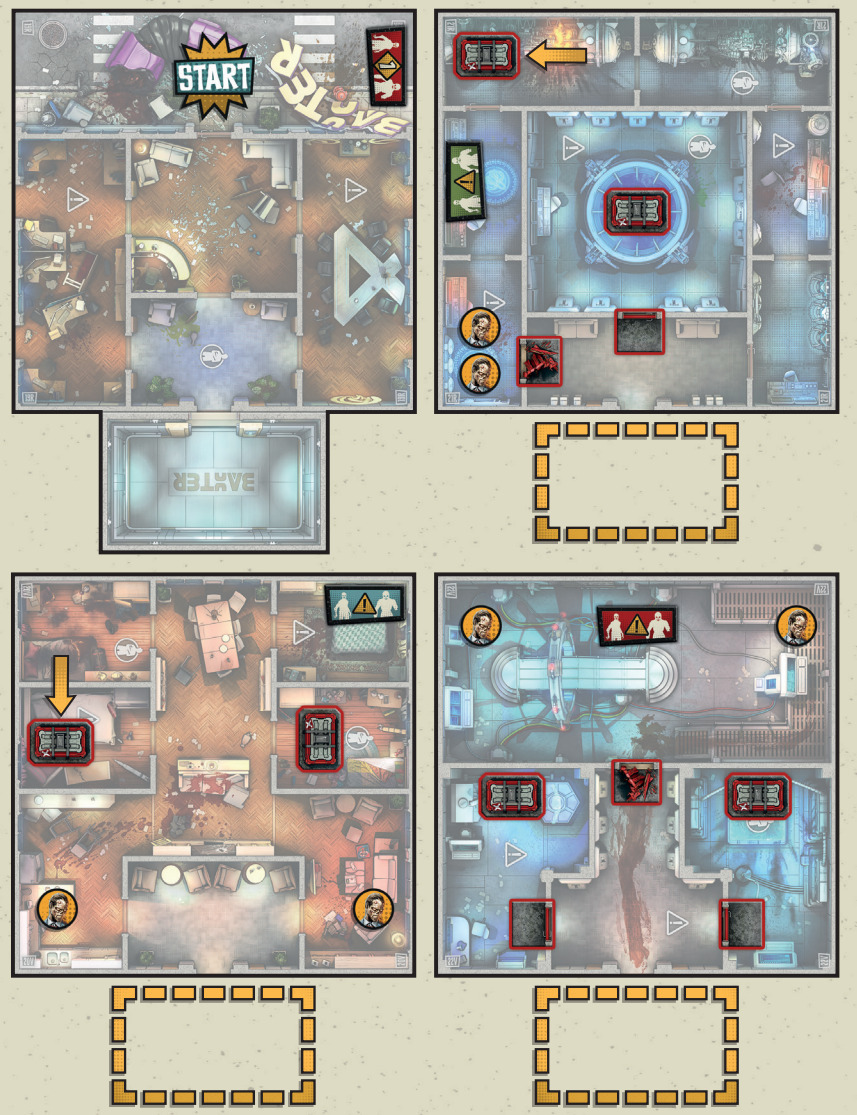
Asegurar el edificio Baxter. Retirad todos los Puntos de aparición (ver «Reglas especiales»).

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Tecnología de nanomáquinas.** Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **¡Deprisa!** Coloca 6 Caminantes en las Zonas indicadas.
- **5-6 Superhéroes.** Los 2 Objetivos indicados con flechas solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Superhéroes.

REGLAS ESPECIALES

- **Horda interminable.** Los Puntos de aparición de colores están activos desde el principio de la partida.
- **Nanomáquinas.** Cada Objetivo contiene nanomáquinas capaces de destruir a los no muertos y otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja, quien debe dejarlo junto a su panel de control. Cuando ese Superhéroe se encuentre en una Zona con un Punto de aparición del mismo color que el de un Objetivo que tenga en su poder, puede gastar 1 acción y descartar ese Objetivo para retirar de la partida ese Punto de aparición y recibir 5 PE.
- **Todos al hoyo.** Los enemigos y los Transeúntes no pueden utilizar el hueco del ascensor para ir a otros niveles del edificio Baxter. Si cuando vayan a moverse están en la Zona de entrada del Ascensor y no hay ningún Superhéroe en ese nivel, en vez de moverse se retiran del tablero y se añaden a la reserva de Intrusos.
- **Reserva de Intrusos.** Cada Héroe Zombi cuenta como 5 miniaturas en la reserva de Intrusos. En cuanto haya 16 o más miniaturas en esta reserva, los jugadores pierden inmediatamente la partida.
- **5-6 Superhéroes.** Para retirar un Punto de aparición rojo, el Superhéroe debe descartar 2 Objetivos rojos. La condición de derrota para la reserva de Intrusos varía según la cantidad de jugadores:
  5 Superhéroes: 14+ miniaturas **6 Superhéroes:** 12+ miniaturas



MH3 – UNA VISITA DEL DOCTOR

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Justo cuando pensábamos que las cosas no podían empeorar, un Doctor Doom zombificado aterriza en la azotea del edificio Baxter y empieza a abrir portales, invocando a hordas de no muertos bajo su control. Doom ya era casi invencible cuando estaba vivo, y ahora que carece de esa debilidad, liquidarlo va a ser prácticamente imposible. Tal vez podamos utilizar sus propios portales en su contra...

Módulos necesarios: **19V, 20R, 21V, 22R.**

OBJETIVOS

Librarse de Doom y de sus esbirros. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged todos los Objetivos.
2. Atraed al Doctor Doom hasta la Zona central de la azotea y derrotadlo.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **¡Llegó la hora de Doom!** Coloca al Doctor Doom en la Zona indicada en el mapa y deja su carta de Héroe Zombi boca arriba junto al tablero de juego.
- **Controlan la azotea.** No coloques una carta de Transeúnte ni robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en el módulo 19V.
- **Tecnología del Baxter.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **5-6 Superhéroes.** Los 2 Objetivos indicados con flechas solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Superhéroes.

REGLAS ESPECIALES

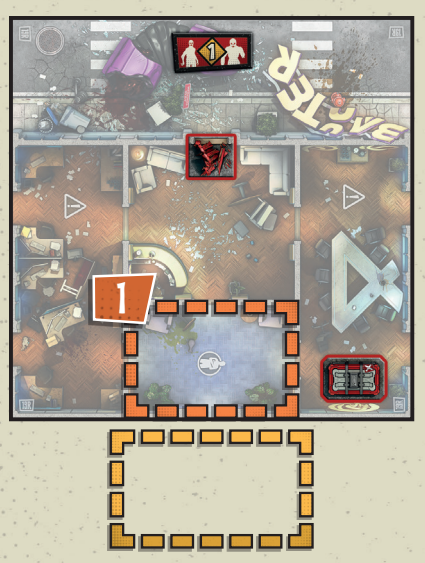
- **La ciencia vence a la magia.** Los Objetivos representan dispositivos tecnológicos del edificio Baxter. Hay que recogerlos para desestabilizar los portales de Doom. Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **¡Doom lo sabe todo!** Cuando el Objetivo azul o verde sea recogido, el Doctor Doom se activa inmediatamente y realiza 1 acción.
- **¡Doom no puede ser derrotado!** Si el Doctor Doom es eliminado, en la siguiente fase final colócalo en su Zona inicial en el módulo 19V.
- **¡Hasta nunca, Doom!** Los Superhéroes deben recoger todos los Objetivos y luego eliminar al Doctor Doom en su Zona inicial para ganar la partida.

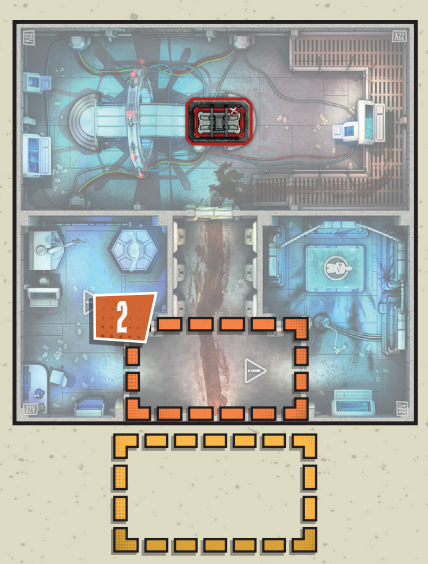
MH4 – CONTENCIÓN

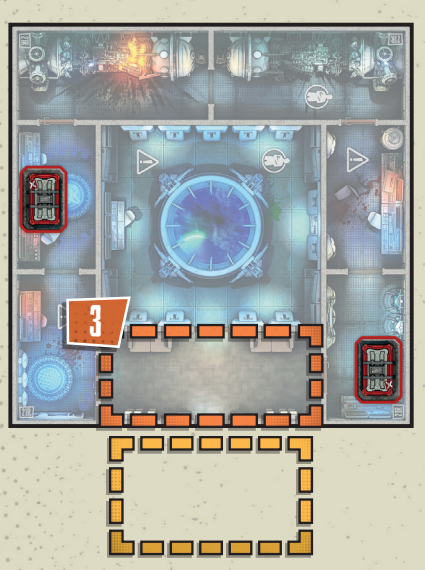
INTERMEDIA / 60 MINUTOS

Si queremos impedir que esta infección siga propagándose, lo primero es averiguar cómo analizarla. Para ello, necesitamos muestras frescas... o al menos tan frescas como pueda estarlo un no muerto. Hemos preparado zonas de contención dentro del edificio Baxter. Todo lo que necesitamos es atraer hasta ellas a algunos de nuestros antiguos aliados y activar la trampa... Pan comido, ¿verdad?

Módulos necesarios: **19R, 20R, 21R, 22V.**







OBJETIVOS

Contener a sujetos zombis. Contened a 1 Héroe Zombi por cada Superhéroe que haya en la partida (ver «Reglas especiales»).

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Cebos para zombis.** Mezcla las cartas de Transeúnte «Misión secreta nº 1» y «Misión secreta nº 2» con las 6 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero.

REGLAS ESPECIALES

- **Vía libre.** No robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en la habitación conectada a la Zona inicial por aberturas.
- **Contenedlos.** Las fichas de Objetivo representan trampas de contención. Cuando un Héroe Zombi sea eliminado mientras se encuentra en una Zona con una trampa de contención, ese Héroe Zombi y la ficha de Objetivo se dejan aparte para indicar que ha sido contenido (retira de la partida su carta de Héroe Zombi para que no vuelva a aparecer). Cuando un Héroe Zombi sea contenido, en vez de la recompensa de PE normal, TODOS los Superhéroes reciben 5 PE.
- **Cebos frescos.** Cuando se revele una carta de Transeúnte de «Misión secreta» o «¡Demasiado tarde!», aparece 1 Héroe Zombi en esa Zona en vez de la aparición normal.
- **Caos zombi.** Al final de cada fase de los enemigos, tira un dado. Si saca 1-4, roba una carta de Aparición para la Zona de entrada del Ascensor del nivel correspondiente, tal como se indica en el mapa. Si saca 5-6, repite la tirada.

MH5 – EL PLAN DE REED

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

El teletransportador dimensional... En manos de los infectados, podría poner en peligro todo el multiverso. En las manos correctas, podría ser nuestro billete para largarnos de aquí. Por desgracia, ningún bando sabe cómo utilizarlo sin la ayuda de Reed Richards. Mister Fantastic está en algún lugar del edificio, consiguiendo las últimas piezas necesarias para hacerlo funcionar... ¡Hay que encontrarle y despejar el camino para que pueda terminar su invento!

Módulos necesarios: **19V, 20V, 21V, 22V.**

OBJETIVOS

Rescatar a Richards. Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Encontrad y rescatad a Mister Fantastic (ver «Reglas especiales»).
- Recoged todos los Objetivos para conseguir los 3 códigos de seguridad.

LUEGO

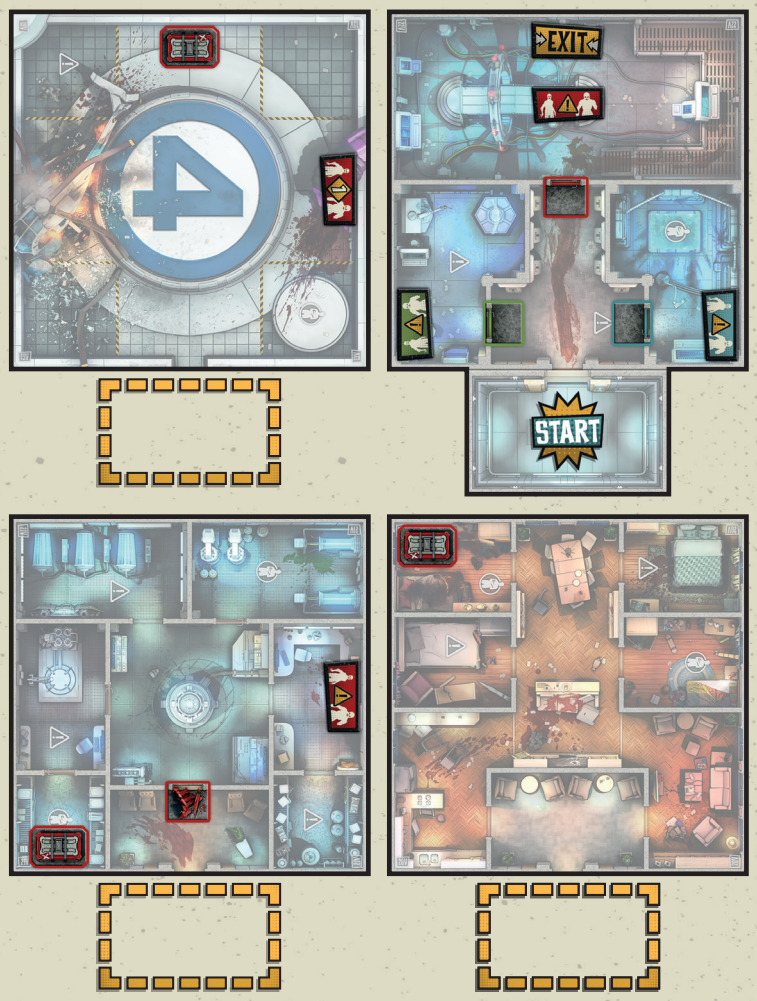
- Todos los Superhéroes y Mister Fantastic deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Códigos de seguridad.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Reed Richards ha de estar por aquí.** Mister Fantastic no puede utilizarse como Héroe de los jugadores para esta misión. Mezcla la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1» con las 5 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero. No coloques una carta de Transeúnte en el módulo 22V.
- **5-6 Superhéroes.** En cada fase de los enemigos, roba siempre una carta de Aparición adicional para el Punto de aparición inicial. Cuando una habitación con un Punto de aparición sea abierta por primera vez, roba inmediatamente 1 carta de Aparición para ella (ver más adelante).

REGLAS ESPECIALES

- **Tenemos los códigos.** Cada Objetivo otorga 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sea recogido.
- **Salvando a Reed Richards.** En cuanto se revele la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1», coloca a Mister Fantastic en esa Zona y deja su carta de Superhéroe boca arriba junto al tablero de juego. Se le considera un Transeúnte combatiente para **todos** los efectos de juego. Cuando sea rescatado, su carta de Superhéroe se utilizará como si fuera una carta de Transeúnte con la siguiente y única capacidad: **Tus ataques tiran +1 dado**. Si Mister Fantastic es descartado o eliminado por cualquier razón, los jugadores pierden inmediatamente la partida.
- **Máxima seguridad... y contención.** Ninguna de las Puertas del módulo 22V puede abrirse y todos los Puntos de aparición en ese módulo están inactivos. Cuando un Objetivo sea recogido, la Puerta de ese mismo color se abre de inmediato y aparece un Héroe Zombi elegido al azar en esa habitación. A partir de ese momento, el Punto de aparición en esa habitación está activo.



MISIONES: MODO ZOMBI

Para jugar estas misiones se requieren las reglas y componentes incluidos en la caja básica de *Marvel Zombies – Un juego de Zombicide*.

MZ1 – AMPLIANDO LA CADENA ALIMENTARIA

INTERMEDIA / 75 MINUTOS

Ya casi no queda comida en este mundo... Por suerte, hemos oído hablar de un maravilloso invento en el edificio Baxter: un teletransportador capaz de cruzar dimensiones. Nos da igual si Reed Richards ha logrado huir de este universo o si pereció antes de poder activarlo, pero parece que un grupo de héroes aún con vida se ha enterado también de su existencia y ha venido para hacerse con él. Tienen los códigos de acceso al teletransportador, así que habrá que persuadirles para que nos los den.

Módulos necesarios: **1V, 3R, 4V, 5R, 6R, 19R, 22V.**

OBJETIVOS

Escapar al multiverso. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Abrid la Puerta verde consiguiendo los 4 códigos de acceso (ver «Reglas especiales»).
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

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

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **¡Una pequeña sorpresa!** Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **5-6 Héroes Zombis.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

REGLAS ESPECIALES

- **Estación de metro vacía.** No coloques una carta de Transeúnte ni robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en la Zona inicial.
- **Al acecho.** Cuando un Héroe Zombi entre en una Zona que contiene un Objetivo, revélalo automáticamente. El Héroe Zombi recibe 5 PE. Si era un Objetivo verde o azul, aparece 1 Superhéroe en el Punto de aparición azul. Si era un Objetivo rojo, aparece 1 Superhéroe en la Zona de ese Objetivo. Pon la ficha del Objetivo revelado sobre la carta del Superhéroe que acaba de aparecer para representar los códigos de acceso que está custodiando.
- **Códigos de acceso.** Cuando un Héroe Zombi elimine a un Superhéroe que custodiaba un código de acceso, toma la ficha de Objetivo que había sobre la carta de ese Superhéroe y la deja junto a su panel de control.
- **Máxima seguridad.** La Puerta verde no puede abrirse hasta que los 4 códigos de acceso hayan sido recogidos.
- **Punto de llegada.** El Punto de aparición azul nunca está activo. Solo se utiliza para indicar el Punto de aparición para algunos de los Superhéroes que custodian códigos de acceso.

MZ2 — LIMPIEZA DEL EDIFICIO BAXTER

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

El edificio Baxter sería perfecto como nueva base de operaciones mientras cazamos a los vivos que quedan. Parece que S.H.I.E.L.D. ha pensado lo mismo y ha utilizado algún nuevo invento para emplazar teletransportadores de corto alcance por todo el edificio. Si queremos conservar este sitio, tendremos que poner fin a sus intrusiones. ¡A lo mejor hasta saciamos un poco el apetito!

Módulos necesarios: **19V, 20R, 21V, 22V.**

OBJETIVOS

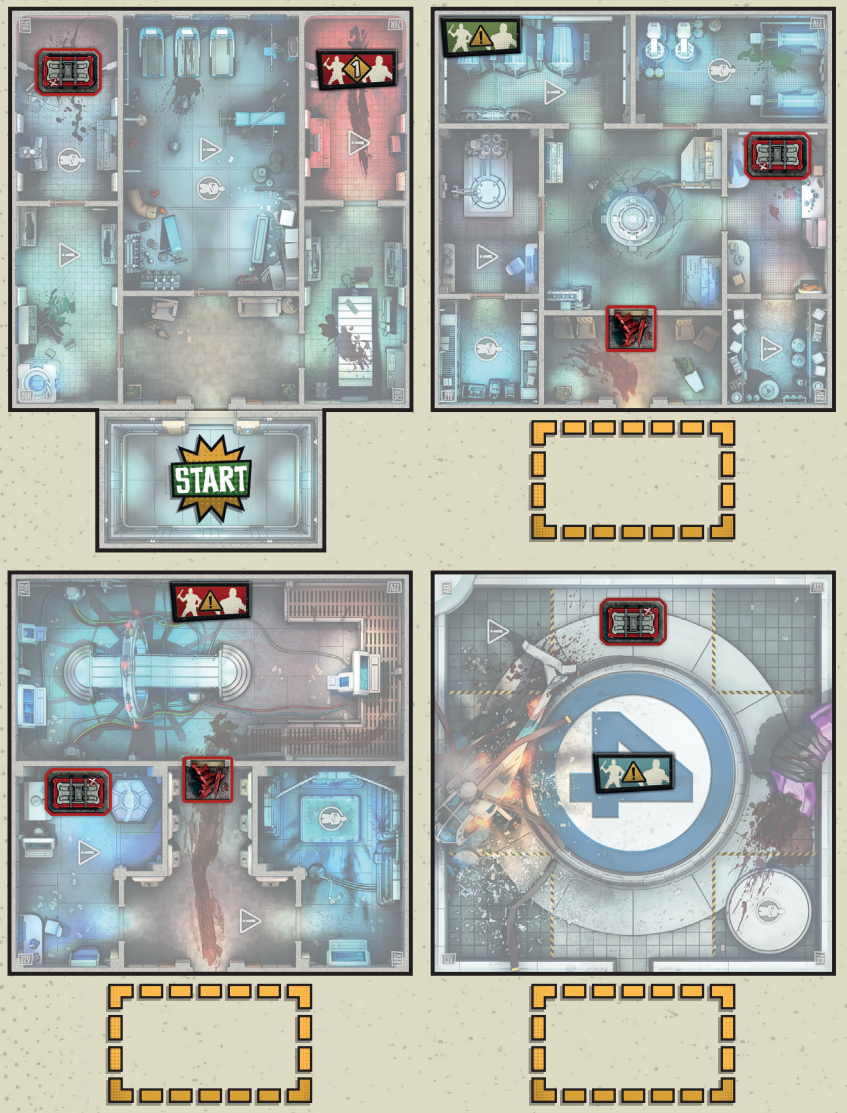
Asegurar el edificio. Destruid todos los teletransportadores (ver «Reglas especiales»).

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Disruptores.** Mezcla las cartas de Transeúnte «Misión secreta nº 1» y «Misión secreta nº 2» con las 6 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero. Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **5-6 Héroes Zombis.** Roba 2 cartas de Aparición para cada símbolo de aparición en los módulos cuando se abran edificios.

REGLAS ESPECIALES

- **Vía libre.** No robes una carta de Aparición para el símbolo de aparición en la habitación conectada a la Zona inicial por aberturas.
- **¡Asegurad el ascensor!** Los enemigos y los Transeúntes combatientes no pueden utilizar el hueco del ascensor para ir a otros niveles del edificio Baxter. Si cuando vayan a moverse están en la Zona de entrada del Ascensor y no hay ningún Héroe Zombi en ese nivel, no hacen nada.
- **¡Edificio asegurado!** En cuanto sea imposible colocar un enemigo sobre el tablero porque no quedan miniaturas de ese tipo en la reserva, los jugadores pierden inmediatamente la partida.



- **Asalto total.** Los Puntos de aparición de colores están activos desde el principio de la partida.
- **Disruptores.** Los Objetivos y las cartas de Transeúnte de «Misión secreta» representan disruptores. Cada uno de ellos otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja o revele.
- **Teletransportadores.** Los Puntos de aparición representan teletransportadores. Cuando un disruptor haya sido recogido, cualquier Héroe Zombi puede gastar 1 acción en la Zona del teletransportador vinculado a ese disruptor para destruirlo, retirando de la partida ese Punto de aparición. Cada Objetivo y carta de «Misión secreta» está vinculado a un Punto de aparición concreto:
  - Objetivo verde – Punto de aparición verde
  - Objetivo azul – Punto de aparición azul
  - Misión secreta nº 1 – Punto de aparición inicial
  - Misión secreta nº 2 – Punto de aparición rojo
- **Escondidos.** Los Transeúntes no se revelan cuando sus habitaciones son abiertas. En vez de eso, solo se revelan cuando un Héroe Zombi entra en su Zona. Si se revela una carta de «Misión secreta», aparece 1 Superhéroe en el Punto de aparición de ese módulo.
- **5-6 Héroes Zombis.** Roba 2 cartas de Aparición para cada símbolo de aparición en los módulos cuando se abran edificios.

MZ3 – EL VIRUS DE REED

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Reed Richards, alias Mister Fantastic, es uno de los mayores cerebritos del universo. Lo malo es que sigue contándose entre los vivos y ha decidido dedicar ese cerebrito suyo a crear un nanovirus que eliminará a quienquiera que esté infectado con el virus zombi. Como eso nos incluye a nosotros, no podemos permitir que lleve a cabo su plan...

Módulos necesarios: **19R, 20V, 21V, 22V.**

OBJETIVOS

Vencer a la cuenta atrás. Eliminad a Mister Fantastic y a sus 2 Guardaespaldas antes de que la cuenta atrás finalice (ver «Reglas especiales»).

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Guardaespaldas.** Coloca a Mister Fantastic en la Zona indicada en el mapa y deja su carta de Superhéroe boca arriba junto al tablero de juego. Pon también 2 cartas de Superhéroe elegidas al azar boca abajo en la Zona ocupada por Mister Fantastic.

19R **21V**
20V **22V**

REGLAS ESPECIALES

- **Acceso de seguridad.** Cada nivel más allá de la primera planta del edificio Baxter está sellado y requiere un permiso de seguridad para acceder a él. Los niveles están señalados en el mapa por números del 1 al 4. El Ascensor solo puede moverse a un nuevo nivel cuando todos los Objetivos del nivel inmediatamente inferior al de destino hayan sido recogidos (por ejemplo, todos los Objetivos del nivel 1 deben ser recogidos para poder acceder al nivel 2, etcétera). Cada Objetivo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- **Máxima seguridad.** La Puerta roja no puede abrirse hasta que todos los Objetivos hayan sido recogidos.
- **Refuerzos.** El Punto de aparición verde se vuelve activo en cuanto el Objetivo verde haya sido recogido. El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto el Objetivo azul haya sido recogido. El Punto de aparición rojo empieza la partida inactivo y se vuelve activo en cuanto haya sido recogido cualquier Objetivo del nivel 3.
- **El final de la cuenta atrás.** Deja aparte la carta robada para el Punto de aparición inicial en cada fase de los enemigos para representar la cuenta atrás. Si, en cualquier fase final, la cuenta atrás ha llegado al 12, Reed Richards termina la creación del nanovirus y los jugadores pierden la partida.
- **5-6 Héroes Zombis.** Los jugadores pierden la partida en cuanto la cuenta atrás llega al 10.

MZ4 – UN NUEVO MUNDO

DIFÍCIL / 75 MINUTOS

Nuestro mundo llevaba mucho tiempo desprovisto de seres vivos con los que alimentarnos. Nuestra única esperanza se albergaba en lo alto del edificio Baxter: ¡el teletransportador dimensional de Mister Fantastic! Con un poco de labia, logramos engañar al Reed Richards de otra dimensión para que creara una conexión con la nuestra que nos permitiera entrar en la suya. Una vez allí, evidentemente, destruimos la conexión. ¡Este mundo es ahora nuestro y no queremos que ninguno de nuestros hambrientos aliados interrumpa nuestro festín!

Módulos necesarios: **19R, 20R, 21R, 22V.**

OBJETIVOS

Escapar del edificio Baxter. Completad estos objetivos en cualquier orden:

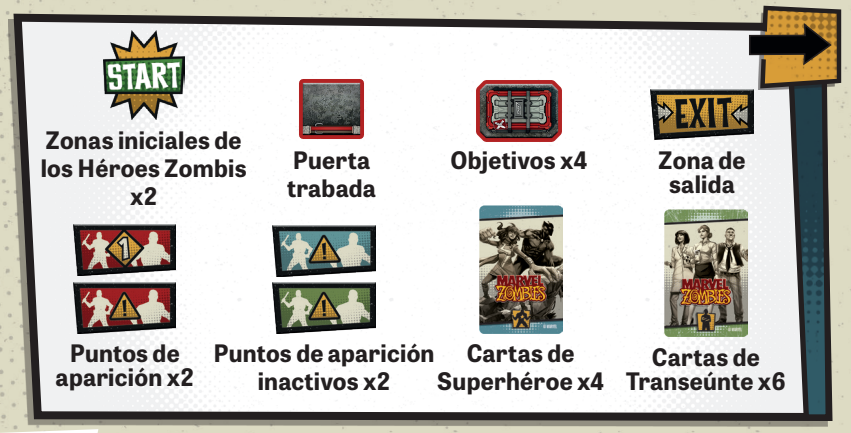
- Eliminad a los Fantastic 4.
- Cada Héroe Zombi debe devorar como mínimo a 1 Transeúnte.

LUEGO

- Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Seguridad fantástica.** Baraja las cartas de Superhéroe de los Fantastic 4: Mister Fantastic, Invisible Woman, Human Torch y The Thing, y ponlas boca abajo en las Zonas indicadas.
- **Cazando por separado.** Divide a los Héroes Zombis entre las 2 Zonas iniciales en grupos de igual tamaño.
- **5-6 Héroes Zombis.** Durante el paso de «Aparición de enemigos» de cada fase de los enemigos, roba 1 carta de Aparición adicional para el Punto de aparición inicial.



REGLAS ESPECIALES

- **Fuera de servicio.** El Ascensor no puede utilizarse para ir de un nivel a otro; en vez de eso se utilizan teletransportadores de corto alcance (ver a continuación).
- **Teletransportadores de corto alcance.** Los Objetivos representan teletransportadores de corto alcance y no pueden ser recogidos. Toda Zona donde haya un Objetivo se considera adyacente a todas las otras Zonas donde haya un Objetivo. Los enemigos y los Transeúntes pueden moverse entre ellas con normalidad. Debe tenerse en cuenta que no hay ninguna línea de visión entre los teletransportadores.
- **¡Alerta roja!** Los Puntos de aparición azul y verde se vuelven activos en cuanto un Héroe Zombi entre por primera vez en sus respectivos módulos.
- **Disputa familiar.** Siempre que un Héroe Zombi abra por primera vez un edificio que contiene una carta de Superhéroe, revélala y haz aparecer ese Superhéroe en la Zona donde estaba.
- **Una pelea fantástica.** Cuando cualquier Superhéroe de los Fantastic 4 sea eliminado, en vez de la recompensa de PE normal, TODOS los Héroes Zombis reciben 5 PE.

MZ5 – CONSÉRVESE EN FRÍO

DIFÍCIL / 120 MINUTOS

No sabemos cómo lo hizo, pero Reed logró capturarnos y congeló nuestros cuerpos. ¡Pero un afortunado fallo eléctrico apagó nuestros tanques criogénicos, y ahora no solo estamos despiertos, sino también muy hambrientos! Han clausurado el edificio Baxter y todos los civiles están buscando dónde esconderse. Eso facilitará la caza. ¡Limpiaremos todo el edificio piso por piso y luego escaparemos!

Módulos necesarios: **19R, 20R, 21R, 22R, 19V, 20V, 21V, 22V.**

OBJETIVOS

Devorar y escapar. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Devorad a todos los Transeúntes de las caras **V** y **R** de todos los módulos (ver «Reglas especiales»).
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Primeros pisos.** Todos los módulos empiezan la partida mostrando su cara **V**.
- **Solo quedan unos pocos.** Retira ambas cartas de «Transeúnte escoltado» del mazo de Apariciones y también ambas cartas de «¡Rescatado!» del mazo de Transeúntes.

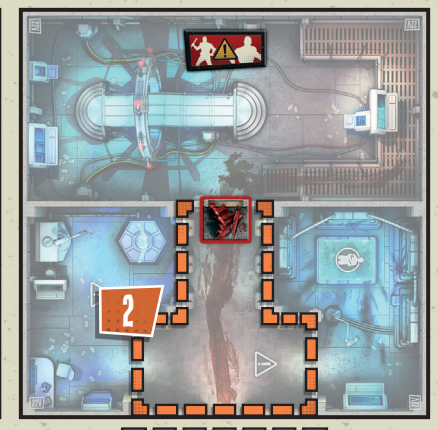
REGLAS ESPECIALES

- **Vía libre.** No robes cartas de Aparición para los símbolos de Aparición en las habitaciones conectadas a la Zona inicial por aberturas.
- **Mantengamos la calma.** Los Transeúntes nunca se mueven.
- **Alimento para la mente.** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo devore.
- **La ayuda está en camino.** Al final de cada fase de los enemigos, tira un dado. Si saca 1-4, roba una carta de Aparición para la Zona de entrada del Ascensor del nivel correspondiente, tal como se indica en el mapa. Si saca 5-6, no ocurre nada.
- **Limpieza piso por piso.** Al principio de cada fase de los enemigos, si todos los Transeúntes de un nivel han sido devorados y no hay ningún Héroe Zombi en ese nivel, dale la vuelta a ese módulo para que muestre su cara **R**. Pon todas las fichas en la nueva cara tal como se indica en el mapa y coloca nuevas cartas de Transeúnte en cada símbolo de Transeúnte. Por último, pon en el Punto de aparición de la nueva cara del módulo todos los enemigos que estaban en la cara anterior.

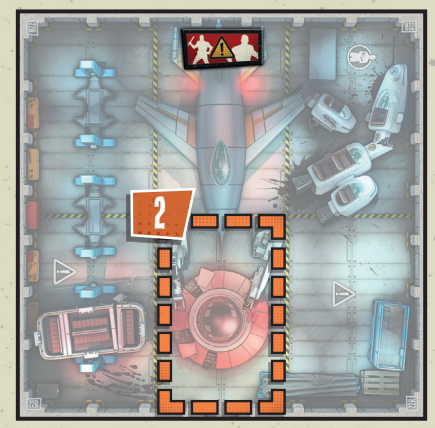
- **Apariciones esporádicas.** Los Puntos de aparición verde y azul solo están activos mientras haya algún Héroe Zombi en el nivel donde se hallan.
- **5-6 Héroes Zombis.** Los Puntos de aparición azul y verde están siempre activos desde el principio de la partida.

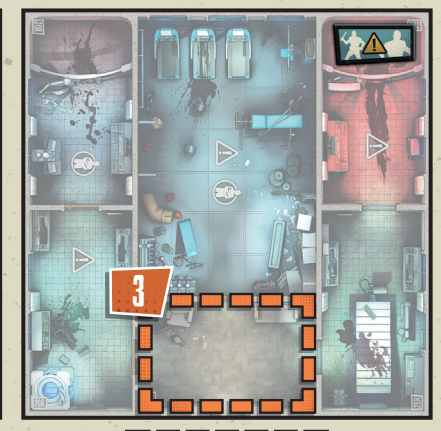
19V	22V	20V	21V
19R	22R	20R	21R

CARAS V



CARAS R





CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO
Michael SHINALL y Fábio CURY

BASADO EN UN DISEÑO ORIGINAL DE
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT y David PRETI

DESARROLLO
Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO y Toi VON GLEHN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Thiago ARANHA

PRODUCTOR EJECUTIVO Y COORDINADOR DE LICENCIAS
Mike BISOGNO

PRODUCCIÓN
Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN y Gregory VARGHESE

DIRECTOR ARTÍSTICO
Mathieu HARLAUT

DIRECTOR DE ILUSTRADORES
Marco CHECCHETTO

ILUSTRACIONES
Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN y Simon TESSUTO

JEFE DE DISEÑO GRÁFICO
Marc BROUILLON

DISEÑO GRÁFICO
Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Louise COMBAL, Max DUARTE y Júlia FERRARI

ESCULPIDO DE MINIATURAS
BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS y Edgar RAMOS

RENDERIZADO
Edgar RAMOS

CORRECCIÓN DE TEXTO
Jason KOEPP y Hervé DAUBET

TRADUCCIÓN
Alfred MORAGAS

REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN
Joaquín C. MARTÍN-RAYO

EDITOR
David PRETI

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

Agradecimientos especiales a Brian Ng en MARVEL; esto no habría sido posible sin ti.

©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. DISTRIBUIDO POR: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADÁ • SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 • 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; 1800 316 982 • SPIN MASTER TOYS UK LTD. BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, RU. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas registradas de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están ya montados y se suministran sin pintar. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE.
SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

EDAD 14+ · 1-6 JUGADORES · CMON · MARVEL © MARVEL · SPIN MASTER GAMES

RESUMEN DE REGLAS - FANTASTIC 4: UNDER SIEGE

HABITACIONES GRANDES

Todos los niveles del edificio Baxter consisten en habitaciones grandes compuestas por varias Zonas cada una.

LÍNEA DE VISIÓN

- Puede atravesar cualquier número de Zonas en línea recta, pero nunca en sentido diagonal.
- No se extiende a una habitación adyacente a menos que dicha habitación comparta una abertura con la Zona en la que se encuentra el elemento.
- La línea de visión hacia una habitación grande adyacente siempre está limitada a la primera Zona de esa habitación.

MÚLTIPLES NIVELES - RASCACIELOS

- Todos los niveles están activos, incluso cuando no hay ningún Héroe de los jugadores en ellos.
- Siempre que un Héroe de los jugadores entre en un nuevo nivel por primera vez, aparecen inmediatamente todos los enemigos y Transeúntes indicados en la habitación (o habitaciones) a la que acaba de acceder.

MOVIMIENTO DE ENEMIGOS Y TRANSEÚNTES

Cuando los enemigos y los Transeúntes vayan a moverse, si no tienen ninguna Zona de destino válida en el nivel en el que se encuentran:

- Se mueven hacia la Zona de la entrada del Ascensor que hay en su módulo.
- Si ya están en la Zona de la entrada del Ascensor, se mueven directamente al Ascensor independientemente de en qué nivel se encuentre.

ASCENSOR

- Durante su turno, como una **acción gratuita**, un Héroe de los jugadores que esté en una Zona de entrada del Ascensor puede llamar el Ascensor, poniendo su ficha en la Zona de hueco del ascensor del nivel en el que se encuentra el Héroe.
- Todo Héroe de los jugadores dentro del Ascensor puede gastar **1 acción** para hacer que se mueva a cualquier otro nivel (esto no es una acción de movimiento).

LISTA DE BLANCOS

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	HÉROE ENEMIGO	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	BRUTO/GUARDIA	1	2	1
3	CAMINANTE/SOLDADO	1	1	1
4	CORREDOR/ESPECIALISTA	2	1	1