

REGLAS 🖾 CLASH OF THE SINISTER SIX

CAPÍTULOS

CUNTENIDU DEL JUEGO2
INTRODUCCIÓN3
CRÉDITOS3
NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO3
ESTACIÓN DE METRO3
CENTRAL PARK4
MODO DE LUCHA DE EQUIPOS5
PREPARACIÓN 5
SECUENCIA DE RONDA
REGLAS BÁSICAS7
MISIONES: LUCHA DE EQUIPOS9
MISIONES: MODO HÉROE12
MISIONES: MODO ZOMBI19
RESUMEN DE REGLAS16

CONTENIDO DEL JUEGO

14 MINIATURAS

6 SUPERHÉROES



Venom



Mysterio



Black Cat



Kraven



4 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)

Scorpion



Sandman

6 HÉROES ZOMBIS



Green Goblin



Lizard



Vulture



Electro



Doctor Octopus



Rhino

2 TRANSEÚNTES



Gwen Stacy



Flash Thompson

6 FICHAS





52 CARTAS





公公

CONTENIDO DEL MODO HÉROE

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







11000

| CONTENIDO DEL MODO ZOMB|

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







INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años ha habido muchas versiones del infame grupo de supervillanos conocido como los Sinister Six, formado por proscritos que solo coinciden en su desprecio absoluto por la ley y el orden y en su odio encarnizado hacia Spider-Man. Sin embargo, con la mitad de sus integrantes convertidos ahora en zombis, sus prioridades han cambiado considerablemente. A medida que la guerra entre los vivos y los muertos se recrudece, estos villanos se ven obligados a aliarse con antiguos adversarios cuyo estado compartan.

Clash of the Sinisters Six es una expansión para Marvel Zombies que añade una emocionante galería de granujas a la refriega. Antiguos supervillanos se unen a ambos bandos de las batallas desatadas por todo Nueva York, desde el bucólico Central Park a una sucia estación de metro. ¡Esta expansión también introduce el modo de Lucha de equipos, donde los jugadores pueden enfrentarse entre sí, controlando a ambos bandos del épico conflicto entre los vivos y los zombis!

Esta expansión contiene misiones tanto para el modo Héroe como para el modo Zombi, así como varias misiones especiales para el nuevo modo de Lucha de equipos.

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

DESARROLL

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 HARI AUT

DIRECTOR DE ILUSTRADORES

Marco CHECCHETTO

ILUSTRACIONE

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

Hervé DAUBET y Jason KOEPP

TRANICCIÓ

Alfred MORAGAS

REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN

Joaquín C. MARTÍN-RAYO

EDITOR

David PRETI

PRUEBAS DE JUEGO

Leandro «Zombie» AGUIAR, Leo ALMEIDA, Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Patrick FERNANDES, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Chase du PONT, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO, Simon SWAN y Guilherme VASCONCELOS

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

NUEVOS MÓDULOS DE TABLERO

ESTACIÓN DE METRO



Una de las caras de los módulos incluidos en esta expansión representa una estación del metro de Nueva York, con su andén, oficinas, tienda, vías y vagones de tren.

- Las oficinas, la tienda y los vagones son Zonas de edificio, y cada una de esas Zonas cuenta como una habitación.
- La estación y las vías se consideran Zonas de exterior, y siguen las mismas reglas que las Zonas de calle. Estas Zonas están delimitadas por líneas divisorias en el suelo.



REGLAS CLASH OF THE SINISTER SIX



CENTRAL PARK

La otra cara de los módulos representa Central Park. Todas las Zonas de Central Park se consideran Zonas de calle.



Escenario: La Zona del escenario está cerrada por detrás y por ambos lados. Esto significa que las líneas de visión y el movimiento quedan limitados a la parte delantera del escenario.



Fuente: No es posible entrar en la Zona de la fuente, aunque no bloquea la línea de visión.



MODO DE LUCHA DE EQUIPOS

En el modo de Lucha de equipos, de 2 a 8 jugadores libran una partida competitiva en la que forman parte de 2 equipos adversarios: un Equipo Vivo de 3 o 4 Superhéroes contra un Equipo Zombi de 3 o 4 Héroes Zombis. Ambos equipos compiten atacándose entre sí y disputándose el control de Objetivos para conseguir los puntos de Victoria necesarios para ganar la partida.

El modo de Lucha de equipos requiere componentes tanto de la caja básica de *Marvel Zombies* como de la caja básica de *X-Men Resistance*. Cada equipo utiliza los componentes y reglas de su respectiva caja básica, con las excepciones detalladas en los siguientes apartados.

- El Equipo Zombi utiliza las reglas y componentes del modo Zombi de la caja básica de Marvel Zombis.
- El Equipo Vivo utiliza las reglas y componentes del modo Héroe de la caja básica de X-Men Resistance.

Cada equipo cuenta también con la ayuda de sus propios **Esbirros** controlados por el juego:

- Esbirros del Equipo Zombi: Caminantes, Corredores y Brutos.
- Esbirros del Equipo Vivo: Soldados, Especialistas y Guardias.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Elige una misión de la sección de Lucha de equipos de este reglamento. Cada misión indica si debe jugarse con 3 o 4 Héroes en cada equipo, independientemente del número de jugadores.
- 2. Coloca los módulos de tablero y las fichas tal como se indica en el mapa de la misión. Cada equipo tiene sus propias fichas de Base de equipo, Puntos de aparición normales y **Objetivos de Base** (fichas de Objetivo de colores que se colocan durante la preparación de la partida) de un color concreto: azul para el Equipo Vivo y verde para el Equipo Zombi.

- 3. Coloca los Esbirros de cada equipo en las Zonas indicadas en el mapa.
- 4. Pon una miniatura de Transeúnte elegida al azar en cada Zona donde aparezca el icono . A continuación, coge sus cartas correspondientes para el modo Zombi y el modo Héroe y déjalas boca arriba junto al tablero de juego, cerca de sus respectivos equipos. Las demás cartas de Transeúnte no se utilizarán.
- 5. Mezcla los siguientes tipos de cartas en mazos separados, dejándolos boca abajo cerca del tablero y de sus respectivos equipos (cartas azules para el Equipo Vivo y cartas verdes para el Equipo Zombi). Retira las siguientes cartas de cada mazo antes de barajarlo:
- Mazos de Equipo: Cada equipo roba 2 cartas y las deja boca abajo y a su alcance.
- Mazos de Rasgos: Retira la carta «¡Emboscada!» de ambos mazos.
- Mazos de Aparición: Utiliza el mazo de Aparición «Hordas de Zombis» del modo Héroe para el Equipo Zombi y el mazo de Aparición «Agentes de S.H.I.E.L.D.» del modo Zombi para el Equipo Vivo.



Retira del mazo del modo Zombi:

- · 6x «¡Superhéroe!»
- 4x «¡Activación adicional!»
- 2x «¡Transeúnte escoltado!»
- · 2x «¡Soldados, abrid fuego!»
- 2x «¡Asalto aéreo de especialistas!»



Retira del mazo del modo Héroe:

- · 6x «¡Héroe Zombi!»
- 4x «¡Activación adicional!»
- 2x «¡Transeúnte escondido!»
- 2x «¡Multiplicación de Multiple Man!»
- · 2x «¡Asalto mecanizado!»
- 6. Cada equipo elige a sus respectivos Héroes Zombis/Superhéroes y los distribuye entre sus jugadores como prefieran. Cada jugador coge las tarjetas de identificación de los Héroes que controla y las pone en paneles de control, junto con sus respectivos cubos indicadores, peanas de colores y fichas de Activación.
- 7. Los jugadores ponen los indicadores de las barras de Vida de todos sus Héroes Zombis/Superhéroes en la casilla «3» (se ignora toda habilidad que diga lo contrario).
- Coloca a todos los Héroes Zombis/Superhéroes en sus respectivas Zonas de Base de equipo, tal como se indica en el mapa. Los jugadores pueden distribuir a los Héroes por esas Bases de equipo como consideren adecuado.
- 9. Cada equipo deja a su alcance un panel de control adicional completamente vacío para que le sirva como contador de puntos de Victoria. La barra de Peligro de ese panel se utilizará para llevar la cuenta de los puntos de Victoria del equipo.
- 10. Tira al aire la ficha del Símbolo de los Avengers. Si aterriza mostrando su cara intacta, se entrega al Equipo Vivo. Si lo hace mostrando su cara dañada, se entrega al Equipo Zombi. El equipo que acabe en posesión de la ficha jugará primero. Debe tenerse en cuenta que la ficha no se utilizará como objeto interactivo durante la misión.

REGLAS CLASH OF THE SINISTER SIX



La secuencia de ronda difiere de las partidas normales, y consta de las siguientes fases:

1. FASE DE LOS JUGADORES

El equipo con la ficha del Símbolo de los Avengers juega primero y activa a 1 de sus Héroes. Luego, el otro equipo elige y activa a 1 de sus Héroes. Ambos equipos se van turnando en la activación de Héroes hasta que todos ellos hayan sido activados, momento en el que empieza la fase de los esbirros.

2. FASE DE LOS ESBIRROS

Los equipos activan a todos sus Esbirros (los Agentes de S.H.I.E.L.D. y las Hordas de Zombis), moviéndolos hacia la Línea de Base enemiga. Los Esbirros no atacan durante su activación.

NOTA: Para todas las habilidades y capacidades, se considera que la fase de los enemigos es cualquier momento en que el equipo enemigo esté actuando (activando o haciendo aparecer Héroes o Esbirros).

3. FASE DE PUNTUACIÓN

Los equipos determinan quién controla cada Objetivo rojo y se anotan puntos de Victoria según las reglas de puntuación que se explican en la página 8.

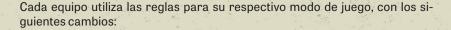
4. FASE DE APARICIÓN

- Cada equipo hace que aparezca 1 Caminante/Soldado en cada una de sus fichas de Base de equipo.
- A continuación, cada equipo roba 1 de sus cartas de Aparición para cada uno de sus Puntos de aparición, empezando por los Puntos de aparición de su color (azul para el Equipo Vivo y verde para el Equipo Zombi), y prosiguiendo por orden con los de color rojo.

5. FASE FINAL

- · Cada equipo roba 2 cartas de Equipo.
- · La ficha del Símbolo de los Avengers se entrega al otro equipo.
- Empieza una nueva ronda.

REGLAS BÁSICAS



GANAR Y PERDER

Ambos equipos luchan entre sí, matando a Héroes y Esbirros enemigos mientras intentan controlar los Objetivos con sus propias miniaturas para anotarse puntos de Victoria. La partida termina cuando cualquier equipo logra alcanzar la última casilla del medidor de su panel de puntuación (43 PV).

- 3 PV Controlar un Objetivo rojo (ver «Fase de puntuación»).
- 1PV Mover un Esbirro a la Línea de Base enemiga (ver «Fase de los esbirros»).
- 3 PV Eliminar a un Héroe enemigo (ver «Combate»).

CARTAS DE EQUIPO

Cada equipo posee un mazo de cartas de Equipo con las que puede sorprender al enemigo y modificar sus tácticas.

- Ambos equipos empiezan la partida con 2 cartas de Equipo, y roban 2 cartas adicionales en cada fase final.
- Las cartas de Equipo pertenecen a todos sus miembros. Se dejan boca abajo, ocultas a la vista del equipo adversario. Todos los jugadores del equipo pueden consultarlas, y pueden ser usadas por cualquiera de sus Héroes.
- Cada Héroe solo puede usar 1 carta de Equipo durante su turno.
- Una carta de Equipo otorga +3 PE al Héroe que la utilice.
- Los Héroes Zombis pueden usar una carta de Equipo incluso mientras están Famélicos.

HÉRNE

- Una vez durante su turno, un Héroe que se encuentre en la Zona que contiene el Objetivo de Base del equipo adversario (los Objetivos de color azul o verde) puede gastar 1 acción y elegir un único tipo de Esbirro de su propio equipo: todos los Esbirros del tipo elegido realizan una activación adicional, moviéndose hacia la Línea de Base enemiga. Los Objetivos de Base de equipo no otorgan puntos de Victoria y nunca pueden ser recogidos.
- Todas las habilidades de los Héroes pueden utilizarse una sola vez por ronda, independientemente de si se usan en el turno de ese Héroe, fuera de su turno, o como consecuencia de la acción de otro Héroe o Esbirro.
- Un Héroe nunca puede tener más de 3 puntos de Vida. Esto incluye a los Héroes Zombis y a los Superhéroes con habilidades que les otorgan puntos de Vida adicionales.

TRANSEÚNTES

- Todos los Transeúntes empiezan la partida revelados.
- · Los Transeúntes nunca se mueven.
- Los Transeúntes combatientes se consideran como Transeúntes no combatientes, por lo que nunca atacan ni se defienden.
- Como una acción, un Héroe Zombi puede devorar a un Transeúnte que esté en su Zona, incluso aunque haya enemigos en ella, ignorando la prioridad de blancos. Esto no es un ataque y no requiere ninguna tirada de dados.
- Como una acción, un Superhéroe puede rescatar a un Transeúnte que esté en su Zona, incluso aunque haya enemigos en ella.
- Tanto los Superhéroes como los Héroes Zombis pueden descartar su carta de Transeúnte para ignorar 1 Herida que vayan a sufrir.
- Los Superhéroes nunca se ven afectados por el efecto de «¡Transeúnte devorado!», incluso aunque descarten a su Transeúnte para ignorar 1 Herida.

COMBATE

Las acciones de ataque de los Héroes solo pueden designar como blanco a Héroes o Esbirros del equipo adversario. Cuando un Héroe ataca, los Esbirros que forman parte de su equipo siempre se ignoran. Recuerda que solo los Héroes atacan (los Esbirros nunca lo hacen).

Cada punto de Vida de un Héroe se considera que tiene Resistencia 2. Esto significa que se necesitan 2 impactos para infligir 1 Herida a un Héroe.

Cuando ataquen una Zona, los jugadores deberán elegir, antes de tirar los dados, si quieren designar como blanco a los Héroes o a los Esbirros que hay en ella. Un ataque individual nunca puede afectar a Héroes y a Esbirros al mismo tiempo. Si designan a los Esbirros, entonces siguen el orden normal de prioridad de blancos, ignorando a los Héroes (Bruto > Caminante > Corredor)/ (Guardia > Soldado > Especialista). Si designan a los Héroes, pueden asignar los impactos entre los Héroes como prefieran.

Todo Héroe puede descartar una carta de Transeúnte para ignorar 1 Herida que vaya a sufrir. Esto no activa el efecto de «¡Transeúnte devorado!», por lo que los Superhéroes no pierden Poder ni descartan ningún Rasgo.

Cuando un Héroe elimina a un Esbirro enemigo, recibe 1 PE. Cuando un Héroe elimina a un Héroe enemigo, recibe 5 PE y su equipo recibe 3 puntos de Victoria. La puntuación de cada equipo se contabiliza en su respectivo medidor de puntos de Victoria.

Cuando un Héroe es eliminado, descarta todas las cartas de Rasgo y de Transeúnte que tenía en su panel de control y pone su medidor de Poder/ Hambre a «O». El Héroe eliminado elige cualquiera de sus fichas de Base de equipo para reaparecer en ella de inmediato. La Vida del Héroe vuelve a ser «3», pero no cambia la cara de su ficha de Activación (la deja como estaba).

REGLA OPCIONAL DE MUERTE PERMANENTE

Los jugadores familiarizados con los distintos Héroes y el modo de Lucha de equipos pueden decidir utilizar la regla de muerte permanente para añadir más variedad a las partidas. Siempre que un Héroe sea eliminado, se retira de la partida en vez de hacerlo reaparecer; acto seguido, se elige a otro Héroe, cuya miniatura se coloca en una de las fichas de Base de equipo de la manera normal. El nuevo Héroe **tiene los mismos PE** que el Héroe eliminado y su ficha de Activación se deja mostrando la misma cara.

FASE DE LOS ESBIRROS

- Los Esbirros no atacan a Transeúntes ni a Esbirros o Héroes enemigos cuando se activan.
- La única acción posible para un Esbirro consiste en moverse hacia la Línea de Base enemiga tomando siempre la ruta despejada más corta.
- Al moverse, los Esbirros ignoran a los Transeúntes y a los Esbirros o Héroes enemigos.
- El movimiento de los Esbirros no se ve obstaculizado por la presencia de Esbirros o Héroes enemigos en su Zona.
- Siempre que un Esbirro llega a una Zona de la Línea de Base enemiga, se retira de inmediato del tablero y su equipo recibe 1 punto de Victoria.

FASE DE PUNTUACIÓN

Ambos equipos se sirven de sus Esbirros y Héroes para controlar Objetivos rojos del tablero (los Objetivos nunca pueden ser recogidos). Durante la fase de puntuación de cada ronda, se compara el número de Esbirros y Héroes que cada equipo tiene en cada Zona donde haya un Objetivo rojo.

- El equipo con más miniaturas en la Zona controla ese Objetivo y recibe 3 puntos de Victoria.
- Si se produce un empate, ambos equipos controlan ese Objetivo y cada uno recibe 3 puntos de Victoria.
- Si en la Zona de un Objetivo rojo no hay ninguna miniatura de ningún equipo, nadie recibe puntos por ese Objetivo.



Ejemplo 1: Durante la fase de puntuación, el Equipo Vivo tiene 4 miniaturas intentando controlar el Objetivo rojo central, mientras que el Equipo Zombi solo tiene 2 miniaturas. El Equipo Vivo controla este Objetivo rojo y recibe 3 puntos de Victoria.



Ejemplo 2: Ambos equipos tienen 2 miniaturas intentando controlar el Objetivo rojo central, por lo que ambos reciben 3 puntos de Victoria durante la fase de puntuación.

FASE DE APARICIÓN

1. Ambos equipos hacen aparecer 1 Caminante/Soldado en cada una de sus respectivas fichas de Base de equipo. El Equipo Vivo hace aparecer Soldados, mientras que el Equipo Zombi hace aparecer Caminantes.



2. Ambos equipos roban 1 carta de Aparición de sus respectivos mazos para cada uno de sus Puntos de aparición (los que están más cerca de su Línea de Base de equipo), empezando por el del color de su equipo y prosiguiendo por orden con los de color rojo.

Cuanto más experimentado sea un equipo, mayores refuerzos podrá desplegar contra sus adversarios. Por esta razón, cada equipo debe leer la línea correspondiente al nivel de Peligro más alto entre los Héroes **de su propio equipo**, en vez de entre los Héroes enemigos.



Ejemplo: Sandman es el Héroe vivo más experimentado, en el nivel de Peligro Naranja. Por lo tanto, cuando el Equipo Vivo roba esta carta, aparecen 8 Soldados en su Punto de aparición.

NOTA: Los símbolos de aparición <u>(1)</u> en los módulos no se utilizan en el modo de Lucha de equipos.

MISIONES: EQUIPO CONTRA EQUIPO

MLDE1 — BRONCA EN EL PARQUE

N° DE HÉROES: 3 CONTRA 3

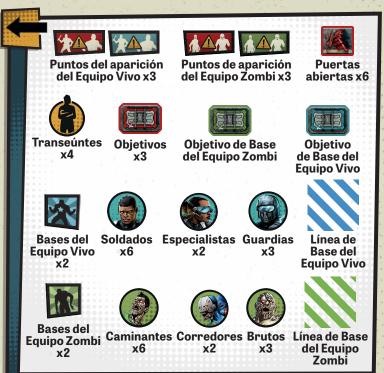
Se dice que, en pleno caos de la epidemia zombi, una Gema del Infinito terminó perdida en algún sitio de Central Park. ¡Tanto los superhéroes como los héroes zombis podrían darle un buen uso a este poderoso artefacto, ya sea para detener a los no muertos o para devorar a más gente! Por lo tanto, hacerse con el control de Central Park es imprescindible para poder buscar la gema sin continuas interrupciones.

Módulos necesarios: 6R, 7R, 29R, 32R





32R	7R
29R	6R



MLDE2 — TRIFULCA EN EL METRO

N° DE HÉROES: 3 CONTRA 3

Algunas estaciones del metro de Nueva York se han convertido en santuarios seguros para la población civil que ha logrado sobrevivir hasta ahora. Otras estaciones, sin embargo, han quedado infestadas de zombis. Ambos equipos se han resguardado en ellas y luchan ahora por el objetivo a largo plazo de controlar todo el subsuelo de la ciudad, por lo que se libran batallas por el control de cada estación.

Módulos necesarios: 29V, 30V, 31V, 32V









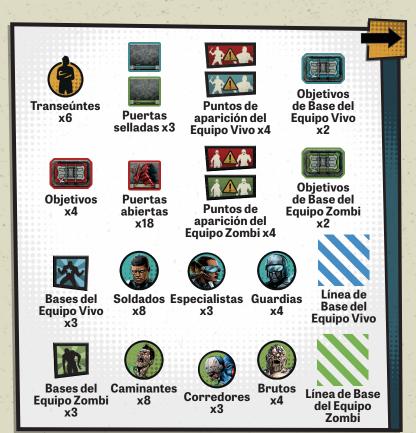
MLDE3 — MALAS CALLES DE MANHATTAN

N° DE HÉROES: 4 CONTRA 4

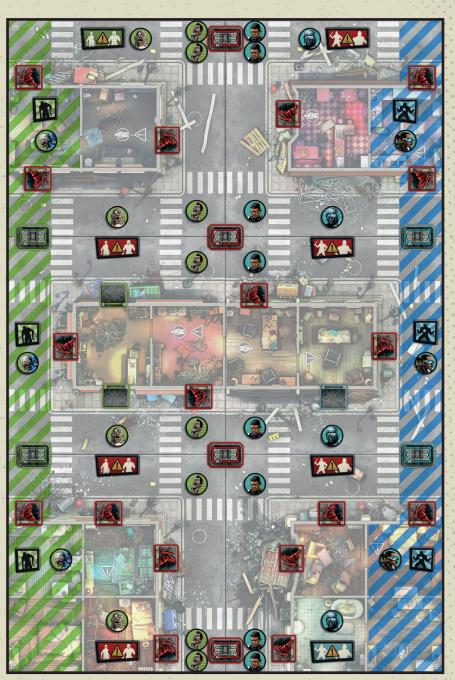
Manhattan es un lugar enorme en el que puede seguir escondida mucha gente. La posesión de estas calles dará al equipo vencedor el tiempo necesario para hallar a estas personas (ya sea para protegerlas o para devorarlas). ¡El principal obstáculo es el gran tamaño de la isla! ¡Este será el enfrentamiento definitivo por el control de la ciudad!

Módulos necesarios: 1R, 4V, 5R, 6R, 7R, 9V

6R	7R
1R	5R
4V	9V



- Bloqueado. Las Puertas azules y verdes no pueden abrirse.
- Puntos de interés: Cada Objetivo rojo controlado solo otorga 2 PV (en vez de los 3 PV normales) durante la fase de puntuación.



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 — CON VISTAS AL PARQUE

DIFÍCIL / 120 MINUTOS

Central Park siempre está precioso en esta época del año. ¡Es una pena que esté repleto de zombis! Puede que el metro sea ahora mismo un lugar más acogedor. Jamás pensé que diría eso... Vamos a despejar este rincón del parque para que podamos volver a él si nos hiciera falta. ¡Y luego, todos para el metro!

Módulos necesarios: 2V, 3R, 29R, 30R, 31R, 32R

OBJETIVOS

Limpiar el parque. Completad estos requisitos en el orden indicado:

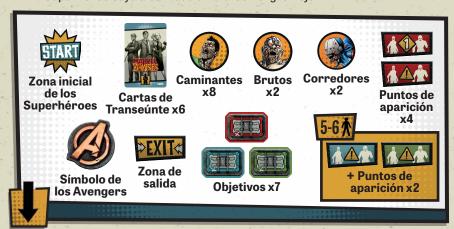
- 1. Recoged tanto el Objetivo azul como el verde.
- 2. Alcanzad el nivel de Peligro Rojo con todos los Superhéroes.
- 3. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- Rodeados. Coloca 8 Caminantes, 2 Brutos y 2 Corredores tal como se indica en el mapa.
- 5-6 Superhéroes. Los Puntos de aparición verde y azul solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Están activos desde el principio de la partida.

3R	30R	31R
2V	29R	32R

- Jugando al escondite. Los Transeúntes solo se revelan cuando un Superhéroe entra en su Zona.
- Suministros para llevar. Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoia.
- **Héroes experimentados.** El Objetivo verde no puede recogerse hasta que algún Superhéroe haya alcanzado el nivel de Peligro Naranja.
- **Héroes veteranos.** El Objetivo azul no puede recogerse hasta que algún Superhéroe haya alcanzado el nivel de Peligro Rojo.





MH2 — TODOS PARA ABAJO

DIFÍCIL / 30 MINUTOS

Nos hemos retirado bajo tierra, pero los zombis han seguido nuestro olor. En el metro hay mucha gente que necesita ayuda con urgencia. Debemos hacer todo lo posible para mantener a estos supervivientes con vida.

Módulos necesarios: 29V, 30V, 31V, 32V

OBJETIVOS

Mantenedlos ocultos. Mantenedlos a salvo. Completad estos requisitos en el orden indicado:

- 1. Rescatad a 8 Transeúntes (9 con 5-6 Superhéroes).
- 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.

29V	30V
31V	32V



PREPARACIÓN ESPECIAL

- Estación atestada. Los 10 Transeúntes que hay en el mapa empiezan la partida revelados.
- Villanos voraces. Coloca a Vulture y a Green Goblin en las Zonas indicadas en el mapa y deja sus cartas de Héroe Zombi boca arriba junto al tablero de juego.
- ¡No hay escapatoria! Retira ambas cartas «Transeúnte escondido» del mazo de Apariciones.
- 5-6 Superhéroes. El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

- Puertas bloqueadas. Las 4 Puertas cerradas rojas no pueden abrirse. Las Puertas azul y verde solo podrán abrirse cuando se active la regla especial «¡Sorpresa!» (ver más abajo).
- Dieta específica. Vulture y Green Goblin siempre eligen a Transeúntes como blanco principal, ignorando a los Superhéroes (a los que nunca atacarán). Siempre que entren en una Zona con Superhéroes, cada Superhéroe en esa Zona pierde 1 💥.
- · Villanos testarudos. Cuando Vulture sea eliminado, aparece en la Zona resaltada de color amarillo durante la siguiente fase final. Cuando Green Goblin sea eliminado, aparece en la Zona resaltada de color rojo durante la siguiente fase final.
- ¡Sorpresa! Cuando un Transeúnte sea rescatado, tira un dado. Si saca 1, las Puertas azul y verde se abren inmediatamente. Cuando los únicos Transeúntes que queden sean los 2 que hay en la habitación cerrada central, si las Puertas azul y verde no se han abierto todavía, lo harán en ese momento.
- Sanos y salvos. Los Transeúntes nunca se mueven. Cada Transeúnte otorga 5 PE al Superhéroe que lo rescate.
- ¡No dejan de venir! En cada fase final, aparece 1 Caminante en cada Zona resaltada.
- 5-6 Superhéroes. Los Superhéroes deben rescatar a 9 Transeúntes (en vez de 8) para completar su misión.



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 — CENTRO SOCIAL

INTERMEDIA/90 MINUTOS

¡El parque es un lugar estupendo para una merienda! ¡En el menú de hoy, tenemos cerebros! Pero esos fastidiosos seres vivos son más listos de lo que parecen, y se han escondido bastante bien mientras esperan a ser rescatados. Tenemos que averiguar su contraseña secreta para ganarnos su confianza y sacarlos de sus escondrijos.

Módulos necesarios: 6V, 8V, 9V, 30R, 31R, 32R

OBJETIVOS

Merienda campestre. Completad estos requisitos en el orden indicado:

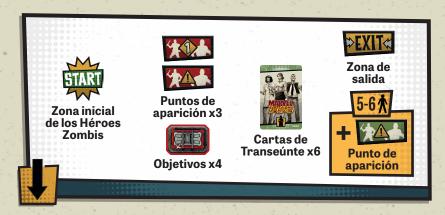
- 1. Encontrad el Objetivo verde.
- 2. Cada Héroe Zombi debe devorar a 1 Transeúnte como mínimo.
- 3. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- Contraseña secreta. Pon el Objetivo verde boca abajo (para que muestre su cara roja) y mézclalo con los Objetivos rojos.
- ¡Supertrampa! Mezcla la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1» con las 6 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero.
- Escondidos. Retira ambas cartas «¡Rescatado!» del mazo de Transeúntes.
- 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.

31R 32R 30R 6V 8V 9V

- Las palabras secretas. Cada Objetivo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- ¿Cuál es la contraseña? Los Transeúntes no pueden ser revelados hasta que el Objetivo verde haya sido recogido. A partir de ese momento, los Transeúntes solo se revelan cuando un Héroe Zombi entra en su Zona.
- ¡Envíen refuerzos! Cuando la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1» sea revelada, aparece inmediatamente 1 Superhéroe en el Punto de aparición inicial.
- Esto está muy concurrido. Cada Transeúnte otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo devore.





MZ2 — ESFUERZOS SOCAVADOS

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Tenemos a casi todos los vivos atrapados en el metro. ¡No tienen escapatoria! ¡Pero igual que un animal arrinconado, si no pueden huir, nos plantarán cara! Debemos procurar no bajar la guardia. Los cazados podrían acabar convirtiéndose en los cazadores.

Módulos necesarios: 29V, 30V, 31V, 32V

31V 29V 32V 30V

OBJETIVOS

La caza. Completad estos requisitos en el orden indicado:

- 1. Recoged los 6 Objetivos.
- 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

• **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.







- Aperitivos. El Héroe Zombi que recoja un Objetivo recibe 5 PE y reduce en 1 su Hambre. Cuando un Objetivo sea recogido, tira un dado. Si saca 1 o 2, aparecen 3 Soldados en esa Zona.
- Persona errónea. Cuando un Transeúnte sea revelado, tira un dado. Si saca 1 o 2, no coloques a ese Transeúnte; en vez de eso, roba una carta de Aparición para esa Zona.

RESUMEN DE REGLAS DE LUCHA DE EQUIPOS

PUNTUACIÓN: El primer equipo con 43 PV gana.

- 3 PV Controlar un Objetivo rojo.
- 1PV Mover un Esbirro a la Línea de Base enemiga.
- 3 PV Eliminar a un Héroe enemigo.

SECUENCIA DE RONDA

1. FASE DE LOS JUGADORES

- El equipo con la ficha del Símbolo de los Avengers activa a 1 Héroe.
- Los equipos se van turnando hasta que todos los Héroes hayan sido activados.

2. FASE DE LOS ESBIRROS

- Todos los Esbirros se activan, moviéndose hacia la Línea de Base enemiga.
- · Los Esbirros no atacan, solo se mueven.
- Si un Esbirro llega a la Línea de Base enemiga, se retira del tablero y su equipo recibe 1 PV.

3. FASE DE PUNTUACIÓN

- El equipo con más miniaturas en cada Zona con un Objetivo rojo recibe 3 PV.
- · Si se produce un empate, ambos equipos reciben 3 PV.

4. FASE DE APARICIÓN

- Los equipos hacen aparecer 1 Caminante/Soldado en cada una de sus fichas de Base de equipo.
- Los equipos roban 1 carta de Aparición para cada uno de sus Puntos de aparición (utilizando su propio nivel de Peligro).

5. FASE FINAL

- · Cada equipo roba 2 cartas de Equipo.
- · La ficha del Símbolo de los Avengers se entrega al otro equipo

REGLAS BÁSICAS

CARTAS DE EQUIPO

- · Los Equipos empiezan con 2 cartas de Equipo.
- Cada Héroe puede usar 1 carta de Equipo por turno, recibiendo 3 PF
- Los Héroes Zombis pueden usar cartas de Equipo mientras están Famélicos.

HÉROES

- Una vez por turno, gasta 1 acción en el Objetivo de Base del equipo enemigo para activar a todos los Esbirros de un único tipo.
- Todas las habilidades de Héroe pueden usarse una sola vez por ronda.
- · Un Héroe nunca puede tener más de 3 puntos de Vida.

TRANSEÚNTES

- · Los Transeúntes nunca se mueven ni atacan.
- Los Transeúntes pueden ser rescatados/devorados con tan solo gastar 1 acción, incluso aunque haya enemigos en la Zona.
- Todos los Héroes pueden descartar a su Transeúnte para ignoran 1 Herida, sin sufrir ninguna consecuencia por ello.

COMBATE

- Se necesitan 2 impactos para infligir 1 Herida a un Héroe.
- Cada ataque puede dirigirse contra los Esbirros o los Héroes en una Zona, pero no contra ambos. Los ataques a Esbirros siguen el orden de prioridad de blancos.
- Eliminar a un Héroe enemigo otorga 5 PE al Héroe y 3 PV para su equipo.
- Los Héroes eliminados reaparecen de inmediato en la Base de su equipo, sin ningún Rasgo, Transeúnte o Poder/Hambre.

©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 DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, RU. Guillotine Games yel logotipo de Guillotine Games 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.











