MARVEL ZOMBIES

HEROES' RESISTANCE

UN JUEGO DE ZOMBICIDE

MARVEL · SPIN MASTER GAMES · CMON

CAPÍTULOS

CONTENIDO DEL JUEGO 2

INTRODUCCIÓN 4

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 5

RESUMEN DEL JUEGO 6

- GANAR Y PERDER 6
- RONDAS DE JUEGO 6
  - Fase de los jugadores 6
  - Fase de los enemigos 6
  - Fase final 6

LOS FUNDAMENTOS 7

- DEFINICIONES ÚTILES 7
- LÍNEA DE VISIÓN 8
- MOVIMIENTO 9
- LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN 9
- EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES 10

ENEMIGOS 11

- CAMINANTE 11
- BRUTO 11
- CORREDOR 11
- HÉROE ZOMBI 11

FASE DE LOS JUGADORES 12

- MOVIMIENTO 12
- ABRIR UNA PUERTA 12
- OBTENER UN RASGO 12
- ATACAR 13
- RESCATAR A UN TRANSEÚNTE 13
- ACUMULAR PODER 13
- INTERACTUAR CON UN OBJETIVO 13
- FINAL DEL TURNO 13

FASE DE LOS ENEMIGOS 14

- 1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS 14
  - Ataque 14
  - Ataques a Transeúntes 14
  - Movimiento 14
  - Corredores y Héroes Zombis 15
- 2. APARICIÓN DE ENEMIGOS 15
  - Aparición normal 16
  - ¡Avance impetuoso! 16
  - ¡Activación adicional! 16
  - Transeúnte en peligro 16
  - Héroe Zombi 16
  - Quedarse sin enemigos 16
  - Apariciones dentro de edificios 17

COMBATE 18

- PRIORIDAD DE BLANCOS 18

PODER 19

TRANSEÚNTES 20

- TRANSEÚNTES EN PELIGRO 20
  - ¡Transeúnte devorado! 20
- ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES 20

OBJETOS INTERACTIVOS 20

- SÍMBOLO DE LOS AVENGERS 20

MISIONES 21

ÍNDICE 31

CRÉDITOS 31

RESUMEN DE RONDA 32

CONTENIDO DEL JUEGO

66 MINIATURAS

6 SUPERHÉROES

Spider-Man

Hulk

Vision

Black Panther

Wasp

Winter Soldier

4 HÉROES ZOMBIS

Captain America

Doctor Strange

Scarlet Witch

Iron Man

50 FIGURAS TROQUELADAS DE ZOMBIS

10 Brutos zombis

30 Caminantes zombis

10 Corredores zombis

6 FIGURAS TROQUELADAS DE TRANSEÚNTES

Happy Hogan

Pepper Potts

J. Jonah Jameson

Okoye

Wong

Sharon Carter

77 CARTAS

6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE SUPERHÉROE

30 CARTAS DE APARICIÓN

30 CARTAS DE RASGO HEROICO

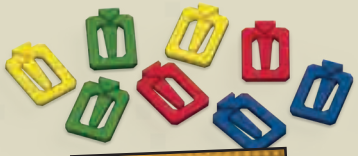
4 CARTAS DE HÉROE ZOMBI

6 CARTAS DE TRANSEÚNTE

1 CARTA DE REFERENCIA DEL SÍMBOLO DE LOS AVENGERS

4 MÓDULOS DE TABLERO (DE DOBLE CARA)

4 PEANAS DE COLORES



8 INDICADORES

27 FICHAS

- Ficha de Símbolo de los Avengers *(intacto/dañado)*.....1

- Fichas de Puerta *(abierta/cerrada)*.....10
- Ficha de Puerta azul *(abierta/cerrada)*.....1
- Ficha de Puerta verde *(abierta/cerrada)*...1

- Fichas de Objetivo rojo/rojo 2
- Ficha de Objetivo azul/rojo.....1
- Ficha de Objetivo verde/rojo 1

- Ficha de Punto de aparición inicial.....1
- Fichas de Punto de aparición rojo/rojo....2
- Ficha de Punto de aparición azul/rojo.....1
- Ficha de Punto de aparición verde/rojo ...1

- Ficha de Salida.....1

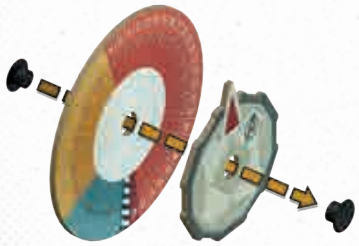
- Fichas de Activación 4

4 MEDIDORES DE EXPERIENCIA

6 DADOS

MONTAJE DE MEDIDORES Y FIGURAS

Antes de empezar a jugar, monta los medidores de Experiencia y las figuras troqueladas tal como se indica en la imagen.



4 medidores

56 figuras

INTRODUCCIÓN

Cuando los héroes más poderosos del mundo sucumbieron a la invasión zombi, casi todos pensaron que era el fin. ¿Qué esperanza de salvación podía albergar la gente normal ante la voraz acometida de los héroes zombificados? Pero no todos los superhéroes han perecido. Los pocos Avengers supervivientes se niegan a desfallecer mientras la desesperada batalla entre los vivos y los muertos se recrudece. Sus viejos camaradas deberán ser eliminados antes de que puedan devorar al planeta entero. Así que reúne a tu equipo de superhéroes, haz acopio de todo tu poder y conviértete en la última esperanza de la humanidad. ¡Este no será un mundo de Marvel Zombies mientras siga habiendo héroes ofreciendo resistencia!

Marvel Zombies: Heroes' Resistance - Un juego de Zombicide es un juego cooperativo en el que entre 1 y 4 jugadores controlan a los últimos superhéroes supervivientes que se enfrentan a héroes zombificados y a hordas de zombis manejadas por el propio juego. ¡Para ganar debes completar los objetivos de la misión, derrotar a los enemigos y rescatar a transeúntes! ¡Eliminar zombis te proporcionará la experiencia necesaria para convertirte en un superhéroe aún más poderoso, pero cuanto más fuerte seas, más zombis aparecerán para darte caza y devorarte! ¡Solo trabajando en equipo y forzando sus poderes hasta el límite podrán los superhéroes tener esperanzas de poner fin al apocalipsis zombi!

! ¡ATENCIÓN, VETERANOS DE ZOMBICIDE!

Recomendamos encarecidamente que os leáis atentamente TODAS estas reglas, pues hay muchas diferencias, tanto grandes como pequeñas, respecto a las reglas clásicas de *Zombicide*.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elige una **misión**.
2. Coloca los **módulos de tablero** tal como se indica en el mapa de la misión.
3. Coloca los **Puntos de aparición**, las **fichas** y las **miniaturas** que se indican en la misión.
4. Pon 1 **carta de Transeúnte** elegida al azar boca abajo en cada Zona donde aparezca el icono .
5. Amontona en mazos separados los siguientes tipos de cartas, diferenciables por sus distintos reversos. Estos mazos han de barajarse y colocarse boca abajo cerca del tablero:

   A. **Mazo de Apariciones:** Estas cartas provocan la llegada de las hordas de zombis y los Héroes Zombis a los que los jugadores se enfrentarán durante la partida.

   B. **Mazo de Héroes Zombis:** Siempre que se robe una carta de Héroe Zombi del mazo de Apariciones, aparecerá un Héroe Zombi al azar. ¡Cada Héroe Zombi representa un desafío único!

   C. **Mazo de Rasgos heroicos:** Un mazo de capacidades a las que los Superhéroes pueden recurrir para obtener nuevos poderes.

   D. **Mazo de Transeúntes:** Personajes notables que pueden aparecer durante la partida para que los jugadores los rescaten. ¡Algunos de ellos empiezan la partida escondidos en el tablero, pero otros pueden aparecer mediante eventos especiales!

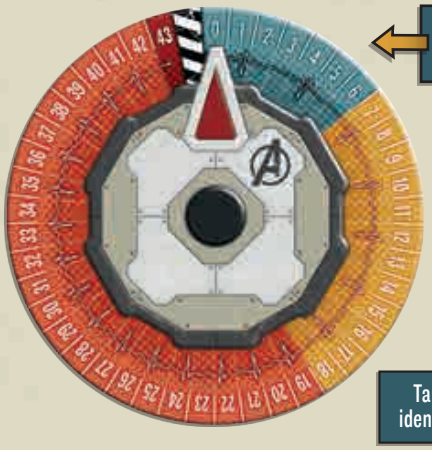
   E. **Carta de referencia del Símbolo de los Avengers:** Esta carta es un recordatorio de las reglas para este objeto interactivo.

6. Elige **4 Superhéroes** y reparte sus miniaturas y tarjetas de identificación entre los jugadores como se considere adecuado. Los jugadores pueden sentarse en el orden que prefieran y jugarán de forma colaborativa contra el juego, formando un único equipo.

7. Para cada uno de sus Superhéroes, los jugadores cogen un **medidor de Experiencia**, una **peana de color** y **2 indicadores** del mismo color que la peana. Ponen uno de los indicadores en la casilla más a la derecha de su **barra de Vida** y otro en la casilla «0» de su **medidor de Poder**. Luego han de encajar cada miniatura de Superhéroe sobre la peana de color que le corresponde y asegurarse de que la aguja del medidor indica 0 PE.

8. Coloca las miniaturas de los Superhéroes elegidos en la Zona inicial de los Superhéroes indicada en el mapa de la misión.

9. A continuación, para cada una de sus tarjetas de identificación de Superhéroe, cada jugador coge una ficha de Activación y la deja con su cara verde (sin activar) boca arriba junto a la tarjeta.



RESUMEN DEL JUEGO

GANAR Y PERDER

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la misión y la pierden al final de cualquier ronda de juego en la que un Superhéroe haya sido eliminado, o cuando se cumple una condición específica para la derrota en esa misión. ¡Este es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden en equipo!

RONDAS DE JUEGO

Una partida de ***Marvel Zombies: Heroes' Resistance*** se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego, que se componen de las siguientes fases:

FASE DE LOS JUGADORES

En esta fase los Superhéroes realizan diversas acciones, como moverse por el tablero, efectuar ataques o rescatar a Transeúntes.

FASE DE LOS ENEMIGOS

Cuando todos los Superhéroes han sido activados, la fase de los jugadores termina y la de los enemigos empieza. Durante esta fase, todos los enemigos que estén en ese momento sobre el tablero tratarán de eliminar a los Superhéroes y también aparecerán nuevos enemigos.

FASE FINAL

Cada misión, así como algunas habilidades, pueden mencionar ciertos efectos que ocurren durante la fase final. ¡Lo más importante es que si algún Superhéroe ha sido eliminado, los jugadores pierden inmediatamente la partida cuando se llega a la fase final! De lo contrario, una vez completada la fase final, empieza una nueva ronda de juego.

LOS FUNDAMENTOS

Antes de entrar en detalles, aquí hay unas cuantas reglas generales que serán de ayuda para los jugadores:

DEFINICIONES ÚTILES

Enemigo: Este término se refiere a las distintas hordas de zombis y Héroes Zombis. Este término incluye a todos los Caminantes, Brutos y Corredores, así como a todos los Héroes Zombis. ¡No incluye a los Transeúntes!

Héroe Zombi: Un superhéroe zombi que aparece y es controlado por el juego para combatir a los jugadores.

Superhéroe: Un superhéroe vivo controlado por un jugador.

Zona: Dentro de un edificio, una Zona es una habitación. En la calle, una Zona es el área comprendida entre dos líneas divisorias (o entre una línea divisoria y el borde del tablero) y las paredes de los edificios.

LÍNEA DE VISIÓN

Las líneas de visión determinan si dos elementos sobre el tablero de juego (Superhéroes, zombis, Transeúntes, etcétera) pueden verse mutuamente.

En Zonas de calle, las líneas de visión se trazan en forma de líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Las líneas de visión no se pueden trazar en sentido diagonal. El campo visual de los elementos cubre todas las Zonas que puedan cruzar estas líneas antes de alcanzar una pared o un borde del tablero de juego.

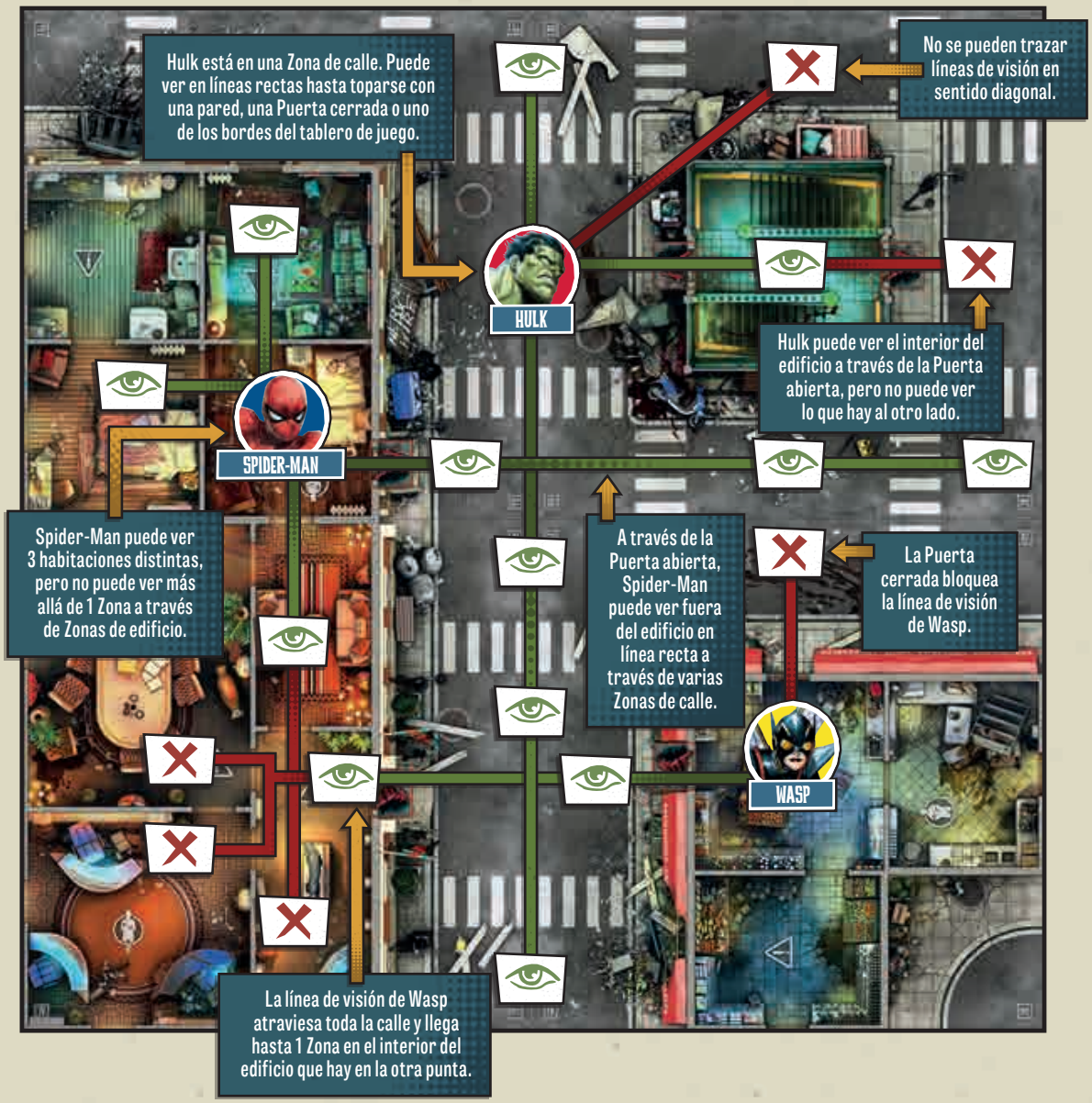
En Zonas de edificio, las líneas de visión se pueden trazar hacia cualquier habitación que comparta una abertura con la habitación en la que se encuentra el elemento. Si hay una abertura entre 2 Zonas, las paredes no bloquean la línea de visión entre ellas. **No obstante, en el interior de un edificio la línea de visión está limitada a una distancia máxima de 1 Zona.**

Las líneas de visión trazadas desde el interior de un edificio hacia Zonas de calle pueden atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta.

Las líneas de visión trazadas desde una Zona de calle hacia otra de edificio están limitadas a una distancia máxima de 1 Zona en el interior del edificio.

Las **Puertas cerradas** bloquean la línea de visión.

Los **enemigos**, los **Transeúntes** y los **Superhéroes** no bloquean la línea de visión.



IMPORTANTE: *Todas las habilidades, rasgos y capacidades de los Superhéroes requieren tener línea de visión a menos que se indique específicamente lo contrario.*

MOVIMIENTO

Las miniaturas como las de los Superhéroes, los enemigos y los Transeúntes pueden moverse de la Zona que ocupan a otra adyacente. Una Zona adyacente es aquella que comparte al menos un borde sin obstrucciones con la Zona ocupada actualmente. Esto no incluye las esquinas, ¡lo que significa que no se pueden efectuar movimientos en diagonal!

En Zonas de calle, los movimientos de una Zona vacía a otra no tienen restricciones. Sin embargo, las miniaturas deben cruzar una Puerta abierta (o una abertura) para moverse desde una Zona de edificio a una Zona de calle (y viceversa).

En Zonas de edificio, las miniaturas pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura (como una Puerta abierta). La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén unidas mediante una abertura.

Los movimientos de los Superhéroes se verán obstaculizados por los enemigos que estén en la Zona que ocupan (ver pág. 12).

LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN

Cada Superhéroe posee una tarjeta de identificación exclusiva donde figura la siguiente información:

VIDA: Cada vez que un Superhéroe es herido, este medidor se reduce en 1. Si llega en algún momento a 💀 (cero), ese Superhéroe es eliminado.

MEDIDOR DE PODER: Los Superhéroes son capaces de recurrir a las increíbles reservas de Poder en su interior para llevar a cabo proezas asombrosas. El Poder de un Superhéroe se incrementa al principio de cada ronda y puede incrementarse aún más con acciones de acumular Poder (ver página 13).

Se puede gastar ✡ (Poder) para activar efectos especiales o añadir dados adicionales (ver página 19).

HABILIDADES: Cada Superhéroe posee sus propias habilidades exclusivas, a las que va accediendo a medida que gana Experiencia (ver la página siguiente).

ATAQUE: Cada Superhéroe posee un ataque único. Los ataques se explican con detalle en la página 18.

EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Cada vez que un Superhéroe elimine a un enemigo, gana 1 punto de Experiencia (PE); si se trataba de un Héroe Zombi enemigo, gana 1 punto de Experiencia por cada punto de Resistencia que tuviera (ver «Héroes Zombis» en la página 11). Siempre que un Superhéroe gane Experiencia, avanza esa misma cantidad de posiciones en su medidor de Experiencia. Algunas misiones pueden ofrecer formas adicionales de ganar Experiencia.

Existen cuatro niveles de Peligro en el medidor de Experiencia: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo. En cada nivel de Peligro, el Superhéroe obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda en sus misiones.

¡No obstante, ganar Experiencia tiene también un efecto secundario! **Cuando se roba una carta de Aparición, hay que leer la línea que se corresponda con el nivel de Peligro más alto alcanzado por CUALQUIER Superhéroe** (ver «Aparición de enemigos» en la página 15). ¡Cuanto más peligrosos se vuelvan los Superhéroes, mayores serán las hordas de zombis que acudirán para devorarlos!

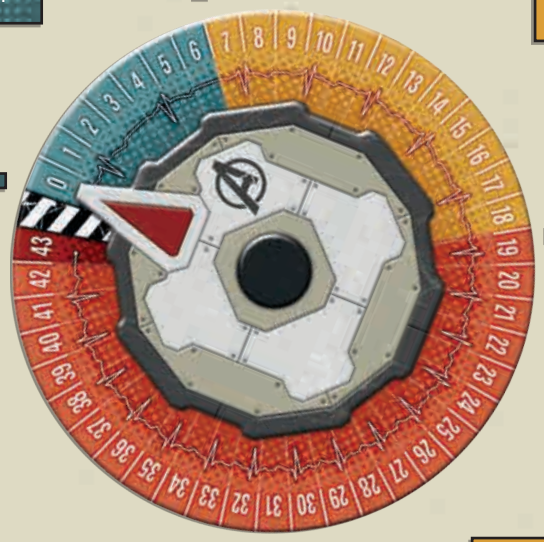
Un Superhéroe empieza la partida en el nivel de Peligro Azul con 0 puntos de Experiencia y una sola habilidad.

Con 7 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Amarillo. Esto otorga al Superhéroe una cuarta acción que podrá usar en cada turno.

Con 43 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Rojo, en el que están disponibles todas las habilidades.

Con 19 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Naranja, que otorga otra habilidad.

Desde el principio de la partida, los Superhéroes pueden usar su ataque único.



Nivel Rojo: 9 Caminantes

Nivel Naranja: 7 Caminantes

Nivel Amarillo: 5 Caminantes

Nivel Azul: 3 Caminantes

ENEMIGOS

Hay 4 tipos de enemigos. La mayoría disponen de una sola acción que emplean cuando se activan. Los Corredores y los Héroes Zombis son excepciones, puesto que cada uno de ellos dispone de 2 acciones por activación. Un enemigo es eliminado tan pronto como se le asignan en una sola acción de ataque los suficientes impactos para igualar su valor de Resistencia.

El Superhéroe que eliminó al enemigo gana 1 punto de Experiencia, salvo si se trataba de un Héroe Zombi, quienes dan tantos puntos de Experiencia como su valor de Resistencia.

CAMINANTE

Lentos y débiles, el verdadero peligro de los Caminantes reside en su número.

- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1

BRUTO

Fuertes y corpulentos, estos grandullones son difíciles de eliminar.

- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 2
- **Recompensa de PE:** 1

CORREDOR

Rápidos y letales, los Corredores son una verdadera amenaza a la que no hay que despreciar.

- **Acciones:** 2
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1

HÉROE ZOMBI

Cada Héroe Zombi es poderoso y único, pero todos ellos están dominados por un hambre insaciable que les impulsa a devorar a Superhéroes y Transeúntes.

- **Acciones:** 2
- **Resistencia:** X Este valor depende de cada Héroe Zombi, tal como se indica en su carta de Héroe Zombi.

- **Recompensa de PE:** Igual a su Resistencia.
- Cada Héroe Zombi posee también una capacidad única indicada en su carta de Héroe Zombi que se mantendrá en efecto mientras ese Héroe Zombi esté sobre el tablero de juego.

FASE DE LOS JUGADORES

En cada fase de los jugadores, se siguen estos pasos en el orden indicado:

1. **Recibir Poder:** Todos los jugadores incrementan en 1 sus medidores de Poder.
2. **Restaurar fichas de Activación:** Todos los jugadores le dan la vuelta a sus fichas de Activación para que muestren su cara verde (sin activar).
3. **Activar a los Superhéroes:** Todos los Superhéroes se activan de uno en uno. Cada ronda, los jugadores eligen el orden de activación de los Superhéroes. Durante su turno, un Superhéroe puede **realizar un máximo de 3 acciones en el nivel de Peligro Azul** (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad del nivel de Peligro Azul). Las acciones disponibles para los Superhéroes son las siguientes:

MOVIMIENTO

El Superhéroe se mueve de su Zona actual a otra adyacente (no se permite el movimiento en sentido diagonal ni a través de paredes ni Puertas cerradas).

- Si hay enemigos en la Zona que el Superhéroe intenta abandonar, deberá gastar 1 acción adicional por cada enemigo presente.

Ejemplo: Vision está en la misma Zona que 2 Caminantes. Para abandonar esta Zona, debe gastar 1 acción en el movimiento y 2 acciones más (1 por cada Caminante), lo que suma un total de 3 acciones. Si hubiera 3 Caminantes en su Zona, Vision necesitaría 4 acciones (1+3) para moverse.

- Entrar en una Zona que contiene enemigos termina la acción de movimiento del Superhéroe (esto es importante para habilidades o efectos que permiten a los Superhéroes atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento).

ABRIR UNA PUERTA

El Superhéroe abre por la fuerza una Puerta situada en su misma Zona. Se pone una ficha de Puerta (con la cara abierta boca arriba) donde antes estaba la Puerta cerrada (o, si era una ficha de Puerta cerrada, se le da la vuelta para dejar boca arriba su cara de Puerta abierta).

Fichas de Puerta cerrada y de Puerta abierta

NOTA: *Una vez abiertas, las Puertas no pueden volver a cerrarse.*

- En algunas misiones hay Puertas de distintos colores. Por lo general, estas Puertas no se podrán abrir hasta que se completen ciertos requisitos, como puede ser recoger un Objetivo concreto. Para conocer estos detalles es preciso consultar las instrucciones de la misión.

Fichas de Puerta azul y de Puerta verde

IMPORTANTE: *Al abrir la primera puerta de un edificio se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Esto se explica en el apartado de «Apariciones dentro de edificios» en la página 17.*

OBTENER UN RASGO

El jugador roba la primera carta del mazo de Rasgos heroicos y la coloca junto a su tarjeta de identificación de Superhéroe. **Un Superhéroe solo puede llevar a cabo una única acción de obtener un rasgo por turno**, aunque otros efectos pueden proporcionarle cartas de Rasgo heroico adicionales.

- **Cada Superhéroe solo puede tener un máximo de 2 Rasgos heroicos en todo momento.** Si ya tiene 2 Rasgos cuando roba uno nuevo, puede descartar el Rasgo que acaba de robar o descartar y sustituir uno de los que ya tiene.
- Si se acaban todas las cartas del mazo de Rasgos heroicos, vuelve a mezclar todas las cartas de Rasgo heroico descartadas para crear un nuevo mazo.
- Los Rasgos heroicos poseen poderosos efectos, pero **se descartan tras un solo uso**. ¡Cada Rasgo heroico contiene instrucciones específicas sobre sus efectos que deben leerse atentamente! Se pueden usar dos Rasgos en combinación si se cumplen todos sus requisitos.

ATAQUE

El Superhéroe ataca a un enemigo que sea un blanco válido. El combate se explica en detalle en la página 18.

RESCATAR A UN TRANSEÚNTE

Si un Superhéroe está en la misma Zona que un Transeúnte **y no hay ningún enemigo en esa Zona**, el Superhéroe puede intentar rescatar a ese Transeúnte. La miniatura del Transeúnte se retira del tablero y el Superhéroe recibe su carta de Transeúnte única, dejándola junto a su tarjeta de identificación de Superhéroe.

- Un Superhéroe solo puede tener 1 carta de Transeúnte en todo momento. Si rescata a otro Transeúnte, puede reemplazar la carta que ya tiene por la nueva o descartar la nueva carta.
- Cuando un Superhéroe rescata a un Transeúnte, **su medidor de Poder se llena hasta su máximo** inmediatamente (independientemente de si se queda con esa carta o no).
- Rescatar a un Transeúnte no suele otorgar Experiencia, pero algunas misiones pueden modificar esta regla.
- A diferencia de los Rasgos heroicos, las cartas de Transeúnte no suelen descartarse tras su uso, sino que ofrecen una capacidad permanente para el Superhéroe.
- Cuando un Superhéroe vaya a sufrir Heridas, puede **descartar su carta de Transeúnte para evitar 1 Herida**. ¡Esto no debe hacerse a la ligera, porque aplica los efectos de «**¡Transeúnte devorado!**» (ver página 20)!

ACUMULAR PODER

Aunque los Superhéroes reciben automáticamente 1 punto de Poder ✡ al principio de cada ronda, también pueden, durante su turno, realizar una acción de acumular Poder para incrementar en 2 su medidor de Poder. Esta acción puede realizarse más de una vez por turno.

- Un Superhéroe solo puede tener 4 ✡ como máximo. Todo ✡ obtenido que supere ese límite simplemente se ignora.
- Muchas habilidades y Rasgos requieren el gasto de ✡ para generar distintos efectos, tal como se explica en su texto.
- El ✡ también se utiliza para recibir dados adicionales cuando un Superhéroe efectúa un ataque (ver «Poder» en la página 19).

INTERACTUAR CON UN OBJETIVO

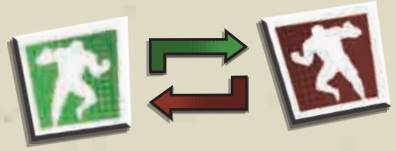
El Superhéroe recoge y/o activa un Objetivo que se encuentre en su misma Zona. Los efectos concretos de esta acción se detallarán en la descripción de la misión.

Fichas de Objetivo

FINAL DEL TURNO

El Superhéroe no está obligado a llevar a cabo todas sus acciones si no lo desea, por lo que puede renunciar a cualquier acción que le faltara por hacer y acabar su turno.

Cuando un Superhéroe ha completado todas sus acciones (o renunciado a cualquier acción restante), su turno acaba. **Para indicar esto, se le da la vuelta a su ficha de Activación para que muestre su cara roja (activada).**



Ficha de Activación

FASE DE LOS ENEMIGOS

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Superhéroes, la fase de los jugadores termina y la fase de los enemigos da comienzo. Ningún jugador los controla: ya lo hacen ellos solos siguiendo estos pasos en el orden indicado:

1. **Activación de enemigos:** Todos los enemigos sobre el tablero de juego se activan y gastan sus acciones para atacar a Superhéroes o a Transeúntes que se encuentren en su misma Zona o moverse hacia el Superhéroe o el Transeúnte más cercano si no hay ninguno en la Zona que ocupan.

   Una vez que todos los enemigos se hayan activado, todos los **Transeúntes** que haya sobre el tablero de juego se activan también (ver «Activación de Transeúntes» en la página 20).

2. **Aparición de enemigos:** Una vez completadas todas las activaciones, aparecen nuevos enemigos en todos los Puntos de aparición activos del tablero de juego.

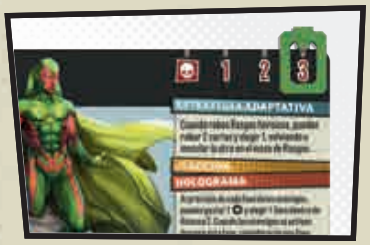
1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

ATAQUE

Cada enemigo que esté en la Zona de un Superhéroe o un Transeúnte gasta su acción para ejecutar un ataque. El ataque de un enemigo siempre acierta (por lo que no requiere el lanzamiento de dados) e inflige 1 Herida.

Las Heridas se reparten entre todos los Superhéroes que haya en la Zona de la manera en que los jugadores prefieran. ¡Sí, se pueden infligir todas las Heridas a un único Superhéroe! A todo Transeúnte que se encuentre en la misma Zona que los Superhéroes solo se le podrá asignar una única Herida.

Cuando un Superhéroe es herido, el indicador de su barra de Vida se desplaza 1 casilla hacia la izquierda por cada Herida recibida. Un Superhéroe es eliminado cuando su barra de Vida llega al «0». ¡Si eso ocurre, los jugadores perderán la partida en la siguiente fase final!



ATAQUES A TRANSEÚNTES

Los Transeúntes son eliminados si reciben una Herida. Esto supone un serio fracaso para los Superhéroes, puesto que aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado!» (página 20).

Un Superhéroe que tenga una carta de Transeúnte junto a su tarjeta de identificación puede elegir descartarla carta para ignorar 1 Herida que vaya a recibir. Esto es un acto desesperado, puesto que también aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado!» (ver página 20).

Los enemigos luchan en grupo. Todos los enemigos activados en la misma Zona que un Superhéroe se unen al ataque, incluso aunque esto inflija más Heridas de las necesarias para acabar con él.

Ejemplo 1: Un Caminante que está en una Zona con 2 Superhéroes inflige 1 Herida durante su activación. Los jugadores deciden cuál de los Superhéroes recibe esa Herida.
Ejemplo 2: Un grupo de 5 Caminantes se activa en la misma Zona que 2 Superhéroes y 1 Transeúnte. Como ambos Superhéroes tienen 3 puntos de Vida, los jugadores optan por infligir 2 Heridas a cada Superhéroe y 1 al Transeúnte (eliminándolo).

MOVIMIENTO

Los enemigos que no hayan atacado (porque no había ningún Superhéroe o Transeúnte en su Zona) usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Superhéroes o Transeúntes:

- Los enemigos siempre se moverán hacia la Zona más cercana donde haya algún Superhéroe o Transeúnte que se encuentre dentro de su línea de visión.
- Si no pueden ver a ningún a ningún Superhéroe o Transeúnte, los enemigos se moverán hacia la Zona con Superhéroes o Transeúntes cuya ruta hacia ella esté despejada y sea la más corta posible. Si no hay ninguna ruta despejada hacia los Superhéroes o Transeúntes, los enemigos no se moverán en absoluto.
- Si hay más de una Zona más cercana con Superhéroes o Transeúntes, o hay más de una ruta de igual longitud hacia la Zona más cercana, los enemigos se dividen en grupos del mismo número, separados por su tipo, para seguir todas las rutas posibles. Si no es posible dividir un tipo de enemigos en grupos del mismo número, los jugadores deciden cuál de esos grupos recibe el enemigo sobrante.
- Los enemigos no pueden abrir Puertas.

Ejemplo 1: Un grupo formado por 4 Caminantes, 3 Brutos y 1 Héroe Zombi se activa a igual distancia de 2 Zonas ocupadas por Superhéroes. Los enemigos quieren ir a ambas Zonas, por lo que se dividen en 2 grupos.

- 2 Caminantes van por un lado y otros 2 se desvían por la otra ruta.
- 2 Brutos van por un lado y el tercero se desvía por la otra ruta (los jugadores eligen por dónde se mueve cada grupo).
- Los jugadores eligen el camino que tomará el Héroe Zombi.

Aunque Wasp está más cerca del Caminante, este no tiene línea de visión hacia ella; por lo tanto, el Caminante se mueve 1 Zona hacia Spider-Man, a quien puede ver al final de la calle.

WASP

Captain America zombi puede ver 2 Zonas con Superhéroes a igual distancia, por lo que los jugadores deciden qué camino tomará. Eligen que Captain America se mueva hacia Hulk. Utilizará su segunda acción para atacarlo.

CAPTAIN AMERICA

VISION

HULK

El Corredor ve 2 Zonas con Superhéroes, pero como Vision está más cerca, el Corredor ignora a Spider-Man y se mueve 1 Zona hacia Vision, utilizando su segunda acción para atacarlo.

SPIDER-MAN

Este grupo de enemigos no ve a ningún Superhéroe y dispone de dos rutas despejadas de igual longitud hacia la Zona más cercana con Hulk. Los Caminantes se separan para tomar ambos caminos; los jugadores deciden por dónde irá el Bruto.

CORREDORES Y HÉROES ZOMBIS

Tanto los Corredores como los Héroes Zombis tienen 2 acciones por activación. Siempre que se activan, realizan una acción, ya sea para atacar o para moverse con el resto de los enemigos, y luego efectúan su segunda acción, ya sea para atacar a un Superhéroe o Transeúnte que esté en su Zona, o para moverse de nuevo si siguen estando en una Zona sin ningún Superhéroe o Transeúnte.

2. APARICIÓN DE ENEMIGOS

En los mapas de las misiones se indica dónde aparecen los enemigos al final de cada fase de los enemigos: estos son los Puntos de aparición.

Las fichas de Puntos de aparición señalan las ubicaciones de las Zonas de aparición. Durante el paso de «Aparición de enemigos», siempre se empieza por el Punto de aparición inicial, que está señalado con un «1».

Empezando por la ficha de Punto de aparición inicial y procediendo luego en el sentido de las agujas del reloj, roba una carta de Aparición y lee la línea que corresponda al color del nivel de Peligro del Superhéroe con más puntos de Experiencia (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de enemigos en esa Zona de aparición.

Repite este procedimiento con cada ficha de Punto de aparición **activo**.

Puntos de aparición de colores: En algunas misiones se usan fichas de Puntos de aparición de colores azul y/o verde. A menos que se indique otra cosa, en estas Zonas no aparecen enemigos hasta que tenga lugar un suceso específico (dictado por la misión) que las active. En estas Zonas **solo** empezarán a aparecer enemigos cuando se hayan cumplido esos requisitos.

Si el mazo de Apariciones se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Aparición descartadas para crear un nuevo mazo.

El mazo de Apariciones contiene varios tipos de cartas de Aparición:

APARICIÓN NORMAL

Ejemplo: Wasp tiene 5 PE, así que está en el nivel de Peligro Azul. Hulk tiene 12 PE, lo que lo sitúa en el nivel de Peligro Amarillo. A fin de determinar cuántos enemigos aparecen, hay que leer la línea amarilla, que corresponde a Hulk por ser quien tiene más Experiencia.

¡AVANCE IMPETUOSO!

Cuando un jugador roba una carta de Avance impetuoso de enemigos, los enemigos generados por esta carta reciben una activación inmediata justo después de ser colocados.

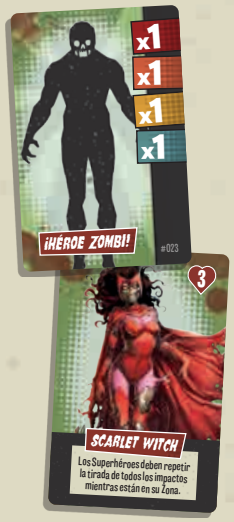
¡ACTIVACIÓN ADICIONAL!

Cuando un jugador roba una carta de Activación adicional, en vez de aparecer nuevos enemigos, todos los enemigos del tipo indicado se activan de inmediato, llevando a cabo su(s) acción(es) de la manera normal.

¡TRANSEÚNTE EN PELIGRO!

Cuando un jugador roba una carta de Transeúnte en peligro, roba la primera carta del mazo de Transeúntes y coloca el Transeúnte indicado en la Zona. Su carta se deja boca arriba junto al tablero de juego. Luego, si hay algún Superhéroe cuyo nivel de Peligro sea Amarillo o superior, se activan todos los Caminantes que se encuentren dentro de Alcance 1 de este Transeúnte.

Si el mazo de Transeúntes se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Transeúnte descartadas para crear un nuevo mazo. ¡Parece que lograron sobrevivir de algún modo!



¡HÉROE ZOMBI!

Cuando un jugador roba una carta de Aparición de Héroe Zombi, roba la primera carta del mazo de Héroes Zombis y coloca el Héroe Zombi indicado en esa Zona. Debe tenerse en cuenta que cada Héroe Zombi posee una capacidad única que estará activa mientras siga sobre el tablero y una puntuación de Resistencia específica, por lo que su carta de Héroe Zombi debe dejarse boca arriba y a la vista de todos los jugadores.

Si el mazo de Héroes Zombis se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Héroes Zombis descartadas para crear un nuevo mazo. ¡Parece que su derrota no fue definitiva!

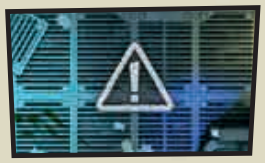
QUEDARSE SIN ENEMIGOS

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un enemigo en el tablero de juego. En este caso, se colocan las miniaturas de ese tipo que queden (si queda alguna) y después todos los enemigos del tipo requerido resuelven inmediatamente una activación adicional. Pueden darse varias activaciones adicionales seguidas. ¡No perdáis de vista el número de enemigos que hay sobre el tablero!

APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS

Al abrir la primera Puerta de un edificio cerrado se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Un único edificio abarca todas las habitaciones que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero. **Las Puertas cerradas crean separaciones entre edificios.**

Los enemigos que están dentro de un edificio solo aparecen en las Zonas marcadas con un ⚠. Roba y resuelve una carta de Aparición para cada una de estas Zonas, de una en una, en el orden que los jugadores prefieran (se recomienza empezar por la más alejada y proseguir hasta la más cercana).



Cuando todos los enemigos hayan aparecido, revela todas las cartas de Transeúnte dentro de ese edificio, reemplazándolas por su miniatura correspondiente y dejando la carta boca arriba junto al tablero de juego.

Wasp acaba de abrir la Puerta de este edificio. Aparecen enemigos en todas sus Zonas ⚠, de una en una y siguiendo un orden designado por los jugadores, quienes deciden resolver estas apariciones en el orden indicado, de la 1 a la 4.

Se roba una carta de Aparición para la primera Zona. El Superhéroe más experimentado se halla en el nivel de Peligro Amarillo, por lo que se lee la sección amarilla de la carta. En este caso, se colocan 2 Brutos en esta Zona. Al ser una carta de «¡Avance impetuoso de Brutos!», los 2 Brutos se activan de inmediato.

Aquí aparece 1 Bruto. Aún queda por robar una última carta.

Aquí aparecen 3 Caminantes.

Para la última Zona se roba una carta de «¡Activación adicional!». Todos los Brutos que hay sobre el tablero resuelven inmediatamente una activación adicional. Esto incluye a los que acaban de aparecer, aunque ya hayan resuelto un Avance impetuoso.

Este Bruto dispone de dos rutas igual de cortas para llegar hasta Wasp. Los jugadores deciden que el Bruto vaya hacia arriba.

Por último, se revelan las 2 cartas de Transeúnte, que son reemplazadas por sus respectivas miniaturas. ¡Por suerte, solo se revelan tras la aparición de todos los enemigos!

COMBATE

Cuando un Superhéroe efectúa una acción de ataque, utiliza su ataque único (indicado en su tarjeta de identificación). Todos los ataques muestran la siguiente información:

TIPO: Los ataques se engloban en dos categorías: cuerpo a cuerpo y a distancia. Los símbolos de ataque cuerpo a cuerpo y ataque a distancia sirven para distinguir cada tipo. También hay algunas habilidades o efectos que interactúan con ciertos tipos de ataque.

CUERPO A CUERPO: Los ataques cuerpo a cuerpo se distinguen por el símbolo de ataque cuerpo a cuerpo y solo pueden utilizarse contra blancos situados en la misma Zona que ocupa el atacante.

A DISTANCIA: Los ataques a distancia se distinguen por el símbolo de ataque a distancia y pueden utilizarse contra enemigos situados en Zonas alejadas siempre que estén dentro de la línea de visión.

ALCANCE: Este valor indica la distancia hasta la(s) Zona(s) que pueden ser blanco del ataque.

- Un valor de 0 limita el ataque cuerpo a cuerpo a la misma Zona que ocupa el atacante.
- Los ataques a distancia suelen mostrar dos valores. El primero es el Alcance mínimo; no es posible atacar Zonas que estén a una distancia inferior a este mínimo, que suele ser 0, lo que significa que es posible atacar a enemigos situados en la misma Zona que ocupa el atacante (sigue considerándose un ataque a distancia). El segundo valor indica el Alcance máximo; no es posible atacar Zonas que estén más allá del Alcance máximo.

DADOS: Cada ataque indica el número básico de dados que hay que tirar, aunque se pueden añadir dados adicionales mediante otros efectos de juego (como el gasto de Poder, ver la página 19).

PRECISIÓN: Cada resultado de dado que iguale o supere el valor de Precisión del ataque utilizado representa 1 impacto con éxito.

Para resolver un ataque, sigue estos pasos en el orden presentado:

1. **Designar una Zona:** Elige una Zona que esté situada dentro del Alcance indicado para el ataque (recuerda que siempre debes tener una línea de visión hacia tu blanco).
   - Puedes utilizar un **ataque a distancia** para elegir una Zona distinta a la tuya incluso aunque haya enemigos en la Zona que ocupas. Todos los enemigos que estén en las Zonas interpuestas entre la tuya y la designada para el ataque también se ignoran.
   - Recuerda que para efectuar **ataques a distancia** en **Zonas de edificio**, la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura, y solo a una distancia de 1 Zona. En **Zonas de calle**, la línea de visión discurre en una línea recta paralela al borde del tablero hasta alcanzar una pared o el propio borde del tablero.

2. **Tirar los dados.** Tira el número indicado de dados, más cualquier dado adicional otorgado por Rasgos heroicos, Transeúntes, habilidades o el gasto de Poder (ver página 19).

3. **Asignar impactos:** Asigna los impactos obtenidos a los blancos en la Zona atacada, siguiendo **siempre** el orden de prioridad de blancos (ver a continuación).

PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando atacas, **independientemente de si utilizas un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia**, los impactos deben asignarse según el orden de prioridad de blancos.

1. **Héroe Zombi**
2. **Bruto**
3. **Caminante**
4. **Corredor**

Los impactos deben asignarse a los blancos del primer grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente (es decir, primero los Héroes Zombis y por último los Corredores). Si varios blancos comparten un mismo grado de prioridad, los jugadores deciden cómo repartir los impactos entre ellos.

NOTA: *Los demás Superhéroes y Transeúntes en la Zona atacada no se verán afectados por tus ataques, incluso si fallan. ¡Al fin y al cabo eres un poderoso héroe!*

Los enemigos son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su valor de **Resistencia**. Recuerda que los Caminantes y los Corredores tienen Resistencia 1, los Brutos tienen Resistencia 2, y los Héroes Zombis tienen la Resistencia indicada en su carta.

Los enemigos **solo** son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su Resistencia **en una sola acción de ataque**. Si no se han obtenido los impactos suficientes para eliminarlos, los impactos asignados no se conservan. ¡En cada ataque es todo o nada!

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Héroe Zombi	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	Bruto	1	2	1
3	Caminante	1	1	1
4	Corredor	2	1	1

Ejemplo: Spider-Man efectúa varios ataques cuerpo a cuerpo con sus Acrobacias (Dados: 3, Precisión: 4+). En la Zona de Spider-Man hay 2 Brutos, 1 Corredor y 1 Transeúnte.

- Spider-Man saca ⚅, ⚄ y ⚅ con su primera acción, lo que significa que ha logrado 3 impactos. Según el orden de prioridad de blancos, se necesitan 2 impactos para eliminar a un Bruto, y el último impacto se limita a rebotar contra el segundo Bruto.
- Spider-Man saca ⚄, ⚅ y ⚃ con su segunda acción, lo que significa 2 impactos. El Bruto restante sigue requiriendo 2 impactos para ser eliminado, por lo que el Corredor queda indemne.
- Spider-Man saca ⚅, ⚅ y ⚂ para su tercera acción, otros 2 impactos. Uno de ellos basta para eliminar al Corredor, y el último impacto restante no daña al Transeúnte porque estos no se ven afectados por ataques de Superhéroes.

PODER ✡

Los Superhéroes extraen Poder de su interior para llevar a cabo asombrosas proezas. Pero ese Poder no es un recurso inagotable, sino que debe generarse mediante pura fuerza de voluntad.

- El medidor de Poder indica la cantidad de Poder ✡ que el Superhéroe tiene a su disposición en ese momento.
- El medidor de Poder de cada Superhéroe se incrementa automáticamente en 1 al inicio de cada fase de los jugadores.
- Durante su turno, un Superhéroe puede realizar una acción de acumular Poder para recibir 2 ✡ (ver página 13).
- Un Superhéroe solo puede tener 4 ✡ como máximo. Todo ✡ recibido más allá de ese límite sencillamente se ignora.
- Tener 0 ✡ no tiene ninguna consecuencia, aparte de ser incapaz de gastar ✡ para activar efectos.
- Muchas habilidades y efectos requieren el gasto de ✡ para generar diversos efectos, tal como se explica en su texto.
- Cada vez que un Superhéroe efectúa un ataque, **antes de tirar los dados**, puede decidir gastar cualquier cantidad del ✡ que posee para añadir esa misma cantidad de dados a su ataque.

Ejemplo: Al comienzo de la ronda, Black Panther tiene Poder 0. Al inicio de la fase de los jugadores, recibe automáticamente 1 ✡. Durante su turno, Black Panther realiza una acción de acumular Poder, incrementando en 2 su Poder hasta un total de 3. Luego efectúa un ataque de Garras de vibránium en el que decide gastar 2 ✡, con lo que tira un total de 4 dados (2 dados básicos +2 por el Poder gastado). Por último, decide gastar su último ✡ para activar su habilidad de Acometida en salto, moviéndose 2 Zonas y atacando a otros enemigos.

TRANSEÚNTES

Los Transeúntes representan a personajes importantes que los Superhéroes deberían intentar rescatar de los zombis. Consulta la página 13 para las reglas completas del rescate de Transeúntes. Además de poder ser rescatados, los Transeúntes tienen numerosas reglas especiales que se explican a continuación.

TRANSEÚNTES EN PELIGRO

Cuando los enemigos se activan, tratan a los Transeúntes como posibles blancos, igual que a los Superhéroes. Si un Transeúnte es el blanco más cercano, se moverán hacia él, y si está en su Zona, lo atacarán. Si hay varios Transeúntes o Superhéroes que son blancos igual de válidos, los jugadores deciden a cuál de ellos elegirán los enemigos.

- Los **Transeúntes combatientes**, identificables por un símbolo en su carta, ofrecen cierta resistencia a las hordas de zombis. Cada vez que un Transeúnte combatiente vaya a sufrir una Herida, tiran 1 dado. Si sacan 5+, evitan esa Herida.
- Los Transeúntes son eliminados al sufrir una Herida. Esto aplica el efecto de «¡Transeúnte devorado!» (ver más abajo).
- Si un Superhéroe tiene una carta de Transeúnte rescatado, puede elegir descartarla para evitar 1 Herida que vaya a sufrir. Esto no debe hacerse a la ligera, porque aplica los efectos de «¡Transeúnte devorado!» (ver más abajo). Los Transeúntes combatientes no pueden tirar su dado cuando son descartados de esta manera.
- Los Transeúntes no son enemigos y nunca pueden ser dañados por los Superhéroes.

¡TRANSEÚNTE DEVORADO!

Si un Transeúnte es eliminado, se retira del tablero y su carta de Transeúnte se descarta. Esto supone un duro golpe para los Superhéroes, porque acaban de fracasar en su tarea principal de proteger a los inocentes. Cada Transeúnte que sea eliminado aplica inmediatamente los siguientes efectos:

- TODOS los Superhéroes pierden 1 (si tienen alguno).
- TODOS los Superhéroes deben descartar 1 Rasgo heroico (si tienen alguno).

ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES

Durante la fase de los enemigos, los Transeúntes intentarán huir de las hordas de zombis y llegar hasta los Superhéroes para ser rescatados. Al final del paso de «Activación de enemigos» pero antes del paso de «Aparición de enemigos», todos los Transeúntes sobre el tablero de juego se activan; se moverán 1 Zona hacia la Zona más cercana donde haya un Superhéroe.

- Si un Transeúnte dispone de varias Zonas más cercanas con Superhéroes, o hay más de una ruta de igual longitud hacia la Zona más cercana, los jugadores deciden qué ruta seguirá el Transeúnte.
- Si hay enemigos en la Zona ocupada por el Transeúnte o en la Zona adyacente a la que iría a moverse, en ese caso el Transeúnte no se moverá.

OBJETOS INTERACTIVOS

Algunas misiones pueden incluir objetos interactivos en el mapa. Mientras están en una Zona que contiene un objeto interactivo, los Superhéroes pueden usar dicho objeto para efectuar un ataque a distancia especial. Cada objeto interactivo es distinto, por lo que deben leerse las instrucciones en su carta de referencia asociada. ***Marvel Zombies: Heroes' Resistance*** incluye 1 objeto interactivo, el Símbolo de los Avengers caído en el suelo, pero las expansiones pueden incluir otros.

SÍMBOLO DE LOS AVENGERS

Tira 1 dado por cada enemigo en la Zona designada para el ataque. Los Héroes Zombis no se tienen en cuenta para este ataque, y los dados adicionales (como los otorgados por el gasto de) no se aplican. El Símbolo de los Avengers solo se puede usar dos veces. Tras usarlo por primera vez, pon su ficha en la Zona designada para el ataque, dejando boca arriba su cara dañada para indicar que ya se ha usado una vez. Retira su ficha del tablero de juego tras usarlo por segunda vez.

MISIONES

M0 — TUTORIAL: EL PRINCIPIO

FÁCIL / 30 MINUTOS

Están llegando noticias de algún tipo de epidemia en New York. La gente se está matando entre sí. ¡Y también devorándose! Se dice que incluso algunos superhéroes han sucumbido a esta plaga. Algo así no debería ser posible ni tan siquiera en un mundo con superpoderes y magia, ¿verdad...?

Módulos necesarios: **2V, 4V.**

4V	2V

OBJETIVOS

Buscar y poner a salvo. Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged todos los Objetivos.
- Rescatad al menos a 1 Transeúnte.

LUEGO

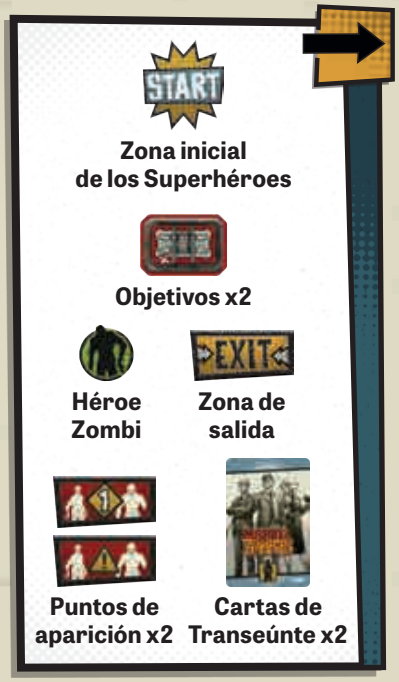
- Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Los rumores eran ciertos.** Aparece 1 Héroe Zombi al azar en la Zona de salida.

REGLAS ESPECIALES

- **Asegurar recursos.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.



M1 – EPIDEMIA

FÁCIL / 45 MINUTOS

Es peor de lo que nos temíamos. Este virus ha infectado a todos quienes han estado en contacto con él, tanto civiles como superhéroes. ¡Hasta Tony Stark se ha unido a las filas de los no muertos! No hay tiempo que perder. ¡Debemos actuar! Hay que poner a salvo a tantos civiles y reunir tantos suministros de la zona de infección como podamos. Tal vez la señorita Potts sepa por qué está ocurriendo esto. Con suerte, encontraremos algún modo de contener esta epidemia...

Módulos necesarios: **1R, 2R, 3R, 4V.**

OBJETIVOS

Operación de rescate. Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged todos los Objetivos.
- Encontrad y rescatad a Pepper Potts.

LUEGO

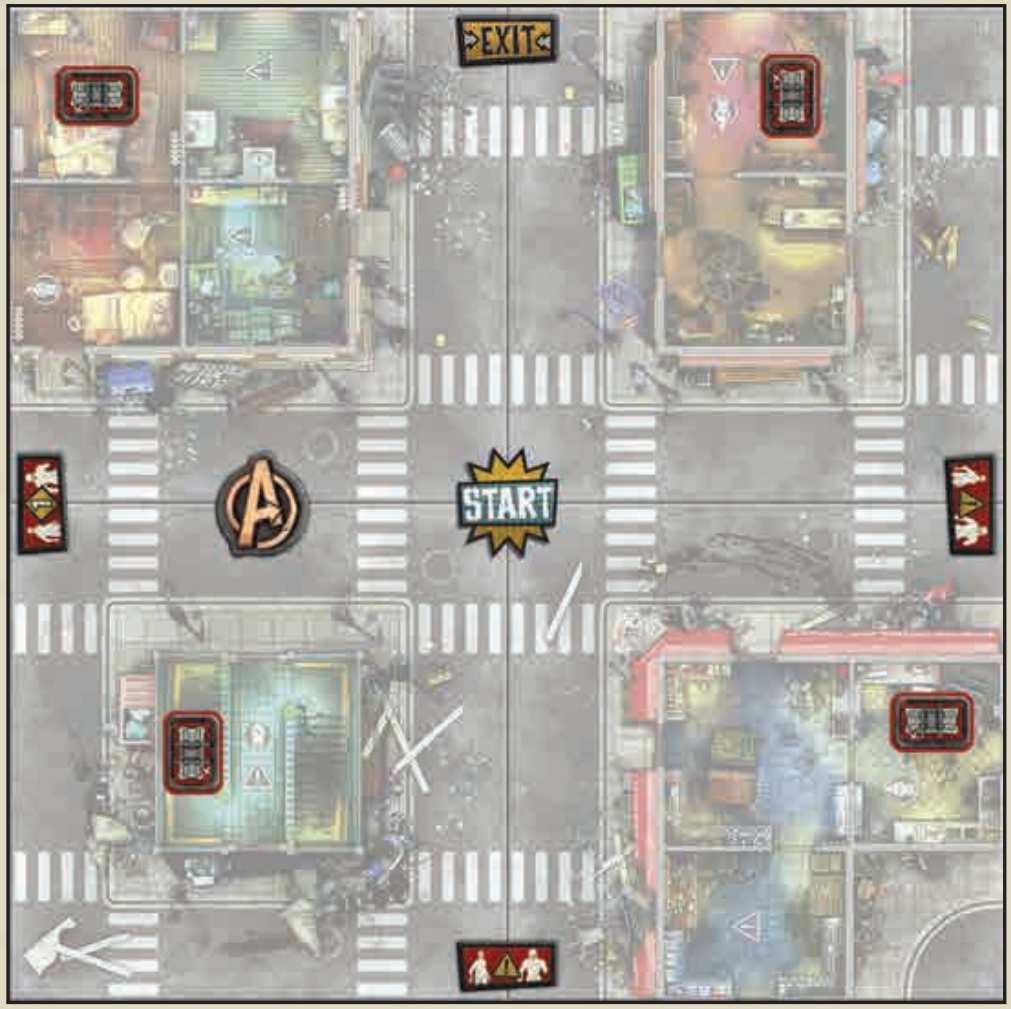
- Todos los Superhéroes y Pepper Potts deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Civiles amenazados:** Mezcla la carta de Transeúnte de Pepper Potts con otras 3 cartas de Transeúnte y colócalas boca abajo en las Zonas con el símbolo de Transeúnte.

REGLAS ESPECIALES

- **Pertrechándose.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.



4V	1R
3R	2R

M2 – HUÍDA POR OSCORP

FÁCIL / 45 MINUTOS

¡No hay forma de pararlos! Si nos quedamos aquí, no importa lo poderosos que seamos; acabaremos viéndonos desbordados por las hordas de infectados. Parece que podemos procurarnos una ruta razonablemente segura a través del edificio de Oscorp, pero el problema es que las instalaciones están bajo un cierre de emergencia. Black Panther dice que podemos encontrar un modo de entrar a través de la cercana embajada de Wakanda. Todo lo que hay que hacer es encontrar las llaves...

Módulos necesarios: **1V, 2V, 3V, 4V.**

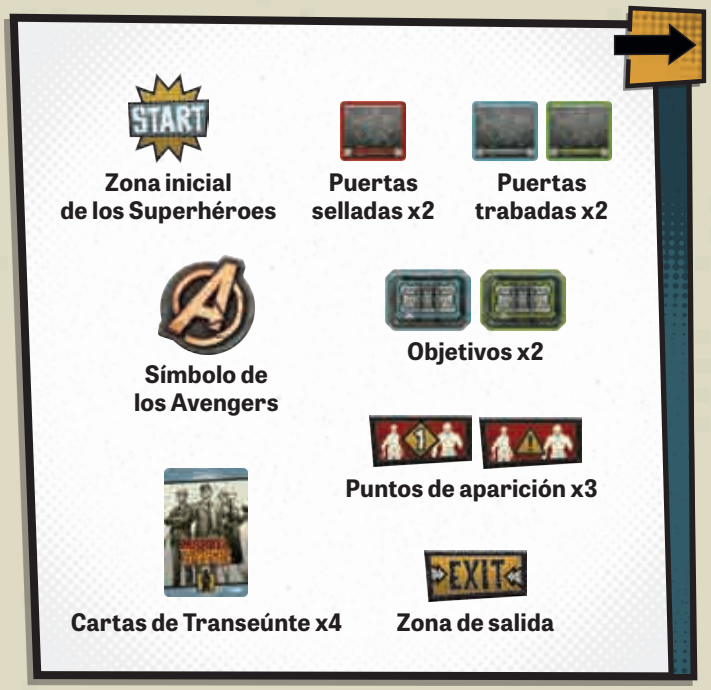
OBJETIVOS

Escapar. 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.

REGLAS ESPECIALES

- **Cierre de emergencia.** Las Puertas rojas no pueden abrirse.
- **La llave correcta para la puerta adecuada.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que el Objetivo azul haya sido recogido. La Puerta verde no puede abrirse hasta que el Objetivo verde haya sido recogido.
- **Trabajo detectivesco.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.

3V	2V
1V	4V



M3 – ZONA SEGURA

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

Puede que sea factible asegurar este sitio. Necesitamos un lugar donde podamos sentarnos, descansar y reagruparnos. No podemos seguir huyendo para siempre. Si logramos despejar un perímetro alrededor de la estación de metro, conseguiríamos crear una zona segura para los civiles que faltan por evacuar. ¡Es peligroso, pero cuentan con nosotros!

Módulos necesarios: **1R, 2R, 3R, 4R.**

OBJETIVOS

Aniquilación. Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged todos los Objetivos.
- Eliminad a todos los enemigos tanto sobre el tablero de juego como en la reserva (ver la página siguiente).

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **¡Sorpresa!** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Archienemigos.** El mazo de Héroes Zombis no debe contener más de 4 cartas (en caso de que dispongas de cartas adicionales).

REGLAS ESPECIALES

- **Pertrechándose.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Respiro momentáneo.** En cuanto los 2 Objetivos rojos hayan sido recogidos, los enemigos que sean eliminados ya NO se devuelven a la reserva. En vez de eso, se retiran por completo de la partida. Cada vez que se robe una carta de Aparición, si no queda ningún enemigo del tipo indicado sobre el tablero ni tampoco en la reserva, ignora esa carta y sigue robando cartas de Aparición hasta que se revele una que pueda aplicarse a algún enemigo en la reserva (haciéndolo aparecer) o sobre el tablero (otorgándole una activación adicional).
- **Unos regalitos de Stark.** Los Objetivos verde y azul son explosivos de Stark Industries. El Superhéroe que los recoja recibe 5 PE y los pone junto a su tarjeta de identificación. Un Superhéroe que tenga un explosivo puede gastar una acción para depositarlo en su Zona. En la fase final, los explosivos que hayan sido depositados en Zonas se descartan, eliminando a todos los enemigos, Superhéroes y Transeúntes que hubiera en las Zonas donde fueron depositados. Estas eliminaciones no otorgan ningún PE.
- **¡Que vengan!** El Punto de aparición verde se vuelve activo en cuanto el Objetivo verde sea recogido. El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto el Objetivo azul sea recogido.

2R	4R
3R	1R

M4 – ESCOLTA

DIFÍCIL / 45 MINUTOS

Hemos conseguido encontrar a unos cuantos supervivientes más que se habían atrincherado en el Daily Bugle. Ahora que los hemos puesto a salvo, hay que sacarlos de aquí. Por desgracia, parece que las hordas de zombis se están concentrando en las calles... Ahí fuera las cosas se están poniendo realmente mal, gente... Pero la única ruta viable para escapar consiste en pasar directamente a través de ellos... Un momento, ¿¡quién está ahí fuera en medio de la avenida?!

Módulos necesarios: **1V, 2R, 3V, 4R.**

OBJETIVOS

Punto de encuentro. Todos los Superhéroes, Pepper Potts y J. Jonah Jameson 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

- **Atrapado al descubierto.** Uno de los Superhéroes debe ser elegido al azar para que empiece la partida en la Zona resaltada en amarillo en el mapa.
- **Servicio de escolta.** Dos de los demás Superhéroes empiezan la partida con las cartas de Transeúnte de Pepper Potts y de J. Jonah Jameson en su posesión. Sus medidores de Poder seguirán empezando a cero.

REGLAS ESPECIALES

- **¡Debemos protegerlos!** Si en cualquier momento, por cualquier razón, se descarta a Pepper Potts o a J. Jonah Jameson, los jugadores pierden la partida.
- **Tapiada.** La Puerta azul no puede abrirse.

2R	1V
4R	3V

M5 – TODOS QUIEREN A HAPPY

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

Happy ha contactado por radio con nosotros. Ha encontrado dónde refugiarse en el centro de la ciudad, pero ahora no puede salir de ahí. Tampoco es que fuera a durar mucho él solo con todas las hordas que recorren las calles. ¡No podemos abandonarlo a su suerte! Happy le cae bien a todo el mundo. Y además tiene acceso a algunos cacharros estupendos de Stark.

3R	4V
1R	2V

Módulos necesarios: **1R, 2V, 3R, 4V.**

OBJETIVOS

Final feliz. Completad estos requisitos en el orden indicado:

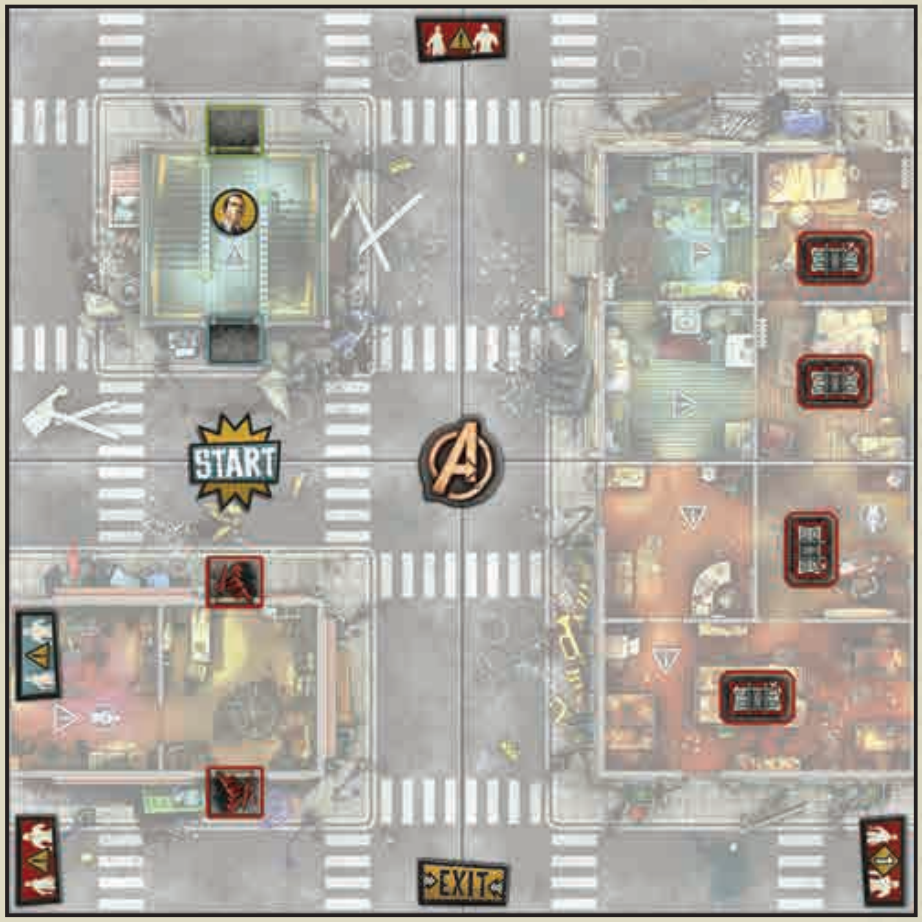
1. Rescatad a Happy Hogan.
2. Todos los Superhéroes y Happy Hogan deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

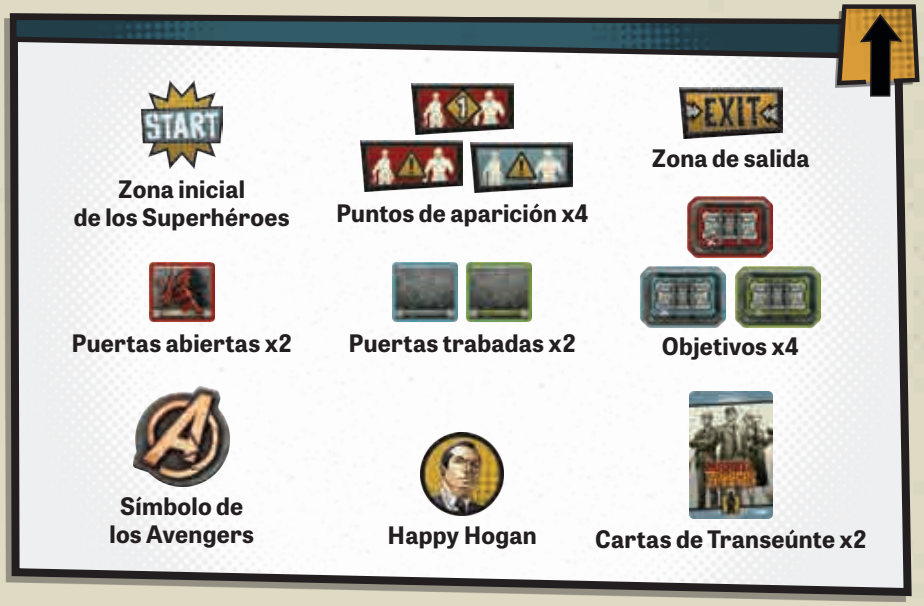
PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Mando de apertura a distancia.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Saqueado.** El edificio con el Punto de aparición azul empieza la partida con ambas Puertas abiertas. No coloques ninguna carta de Transeúnte ni robes cartas de Aparición para este edificio.
- **Señal de socorro.** El Transeúnte en la Zona indicada en el mapa debe ser Happy Hogan, quien empieza la partida con su carta ya revelada y no se moverá hasta que el edificio donde se encuentra haya sido abierto.

REGLAS ESPECIALES

- **¡La llave!** En cuanto un Superhéroe recoja el Objetivo azul, las Puertas azul y verde se abren. No aparecerán enemigos en el edificio de Happy Hogan.
- **¡Sorpresa!** En cuanto un Superhéroe recoja el Objetivo verde, recibe un Transeúnte del mazo como si lo hubiera rescatado.
- **Esto no estaba aquí antes.** El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto el Objetivo azul sea recogido.
- **¿Qué es esto?** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Todos le quieren.** Los jugadores pierden la partida si Happy Hogan es eliminado o se descarta.





M6 — PLAN DE CONTENCIÓN

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

La situación se nos escapa de las manos. Todos los intentos de contener esta infección han fracasado. Una vez transformados, no hay manera de salvar a los infectados, por lo que debemos centrarnos en los vivos. Este lugar está perdido, así que para darle a los civiles las mayores posibilidades de escapar, tendremos que atraer a tantos zombis como sea posible al edificio de Oscorp y enterrarlos bajo una pila de escombros. Siempre supe que ese sitio era un verdadero barril de pólvora.

Módulos necesarios: **1V, 2V, 3V, 4V.**

4V	**3V**
1V	**2V**

OBJETIVOS

Poner fin a la amenaza. Completad estos requisitos en el orden indicado:

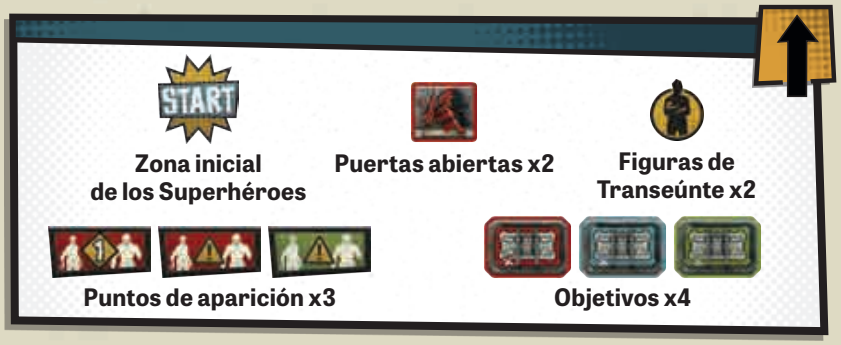
1. Moved ambas fichas de Aparición rojas a la Zona de aparición verde (ver «Reglas especiales»).
2. Detonad los Puntos de aparición (ver «Reglas especiales»).

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Transeúntes en las calles.** Retira las 2 cartas de «¡Transeúnte en peligro!» del mazo de Apariciones y pon 2 figuras de Transeúnte tal como se indica en el mapa.
- **Tecnología de Oscorp.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Alguien ya ha estado aquí.** Al final de la preparación de la partida, aparecen enemigos en todos los edificios como si sus puertas acabaran de abrirse. No robes cartas de Transeúnte para los edificios.

REGLAS ESPECIALES

- **Civiles en peligro.** Los Transeúntes no pueden moverse, ser movidos, rescatados ni atacados. Cuando los enemigos se muevan, si no hay ningún Superhéroe en su línea de visión, siempre intentarán moverse hacia el Transeúnte más cercano.
- **Proteged a los civiles.** En cuanto algún enemigo entre en una Zona ocupada por un Transeúnte, los jugadores pierden la partida.
- **El laboratorio de Norman.** El Punto de aparición verde está activo desde el principio de la partida.
- **Es mejor que nada.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Secretos de Oscorp.** El Objetivo azul otorga 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sea recogido.



- **Control central de Oscorp.** El Objetivo verde otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja, quien debe poner esa ficha junto a su tarjeta de identificación.
- **Atraedlos hasta aquí.** Un Superhéroe que esté en una Zona de aparición roja sin ningún enemigo en ella puede gastar 1 acción para mover esa ficha de Punto de aparición a la Zona de aparición verde (seguirán apareciendo enemigos en ese Punto de aparición tras moverlo).
- **¡Sobrecarga!** El Superhéroe poseedor del Objetivo verde puede gastar 1 acción mientras está en la Zona que contiene los 3 Puntos de aparición para detonarlos y ganar la partida.

M7 – LA TRAMPA

DIFÍCIL / 45 MINUTOS

Esto no tiene sentido. Hemos recibido una llamada de socorro alertándonos de la presencia de un gran grupo de supervivientes refugiados en esta manzana, pero no hemos encontrado nada más que caos y muerte. ¡En cualquier caso, sigue habiendo civiles en peligro a los que debemos salvar! Y sin embargo... esto me da muy mala espina...

Módulos necesarios: **1R, 2R. 3R, 4R.**

OBJETIVOS

Reunir material. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged todos los Objetivos.
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.

4R	2R
1R	3R

PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Rastro engañoso.** Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.

REGLAS ESPECIALES

- **Pertrechándose.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **No va a ceder.** Las Puertas verde y azul no pueden ser abiertas por los Superhéroes.
- **¡Era una trampa!** En cuanto la ficha de Objetivo verde sea recogida, la Puerta verde se abre de inmediato y aparece 1 Héroe Zombi en el Punto de aparición verde, el cual se vuelve activo.
- **¡Nos han engañado!** En cuanto la ficha de Objetivo azul sea recogida, la Puerta azul se abre de inmediato y aparece 1 Héroe Zombi en el Punto de aparición azul, el cual se vuelve activo.

M8 — SERVICIO TÉCNICO

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Hemos recibido un mensaje de Nick Fury de S.H.I.E.L.D. diciéndonos que están trabajando en una especie de portal interdimensional que podría ser nuestra única salvación. Por desgracia, el equipo que traía las últimas piezas necesarias ha desaparecido en combate. ¡Es un plan desesperado, pero para que tenga alguna esperanza de éxito, debemos hallar las piezas que faltan y llevarlas al Helicarrier!

Módulos necesarios: **1R, 2R, 3R, 4R.**

OBJETIVOS

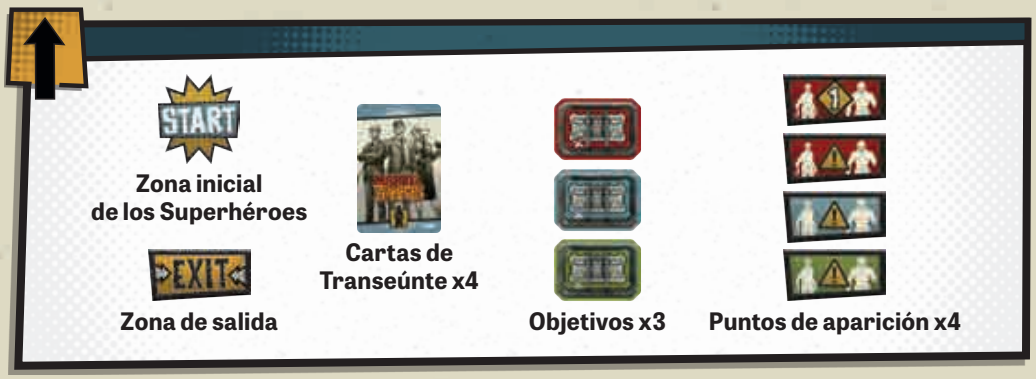
Construir el teletransportador. Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged todos los Objetivos.
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.

4R	3R
2R	1R

REGLAS ESPECIALES

- **Tecnología experimental.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Llamando demasiado la atención.** En cuanto el Objetivo verde sea recogido, el Punto de aparición verde se vuelve activo. En cuanto el Objetivo azul sea recogido, el Punto de aparición azul se vuelve activo.



ÍNDICE

Acciones 12
Activación de enemigos 14
Acumular Poder 13
Alcance 18
Aparición de enemigos 15
Ataque a distancia 18
Ataque cuerpo a cuerpo 18
Ataque de enemigos 14
Avance impetuoso 16
Bruto 11
Caminante 11
Combate 18
Contenido del juego 2
Corredor 11
Dados 18
Enemigos (tipos) 11
Experiencia, puntos de 10
Fase de los enemigos 14
Fase de los jugadores 12
Fase final 6
Ganar y perder la partida 6
Habilidades 10
Héroe Zombi 11
Hordas de zombis 7
Impacto 18
Línea de visión 8
Misiones 21
Movimiento 9
Movimiento (acción) 12
Movimiento de los enemigos 14
Objetos interactivos 20
Peligro, nivel de 10
Poder 19
Precisión 18
Preparación de la partida 5
Prioridad de blancos 18
Puertas 12
Quedarse sin enemigos 16
Rasgos 12
Recoger un Objetivo 13
Reglas básicas 7
Rescatar a un Transeúnte 13
Resistencia 11
Resumen del juego 6
Separación de enemigos 14
Símbolo de los Avengers 20
Superhéroe 7
Tarjeta de identificación 9
Transeúntes 20
Transeúntes combatientes 18
Zona 7

©2022. 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+ · 1-4 JUGADORES · CMON · MARVEL © MARVEL · SPIN MASTER GAMES

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
Max Duarte, Matteo Ceresa, Louise Combal 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

EDITOR
David Preti

PRUEBAS DE JUEGO
Brett Lanpher, Chase du Pont, Davi Augusto, Elton Soares, Euclides Ribeiro, Felipe Galeno, Rafael Assaf, Roberto Toledo y Simon Swan

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

RESUMEN DE RONDA ✡ MODO HÉROE

1. FASE DE LOS JUGADORES

1. **INCREMENTAR LOS MEDIDORES DE PODER**
2. **RESTAURAR LAS FICHAS DE ACTIVACIÓN**
3. **ACTIVAR A LOS SUPERHÉROES**

   Los Superhéroes se activan en cualquier orden. En su turno, cada Superhéroe puede realizar inicialmente 3 acciones.

   - **MOVIMIENTO:** Cuesta 1 acción adicional por cada enemigo en la Zona que intenta abandonar.
   - **ABRIR UNA PUERTA:** Al abrir la primera puerta de un edificio cerrado se resuelven apariciones en sus Zonas ⚠ y se revelan los Transeúntes.
   - **OBTENER UN RASGO:** Una sola vez por turno. No puede tener más de 2 cartas.
   - **ACUMULAR PODER:** Recibe 2 ✡.
   - **RESCATAR A UN TRANSEÚNTE:** No debe haber ningún enemigo en la Zona. Llena el medidor de Poder del Superhéroe. No puede tener más de 1 carta.
   - **INTERACTUAR CON UN OBJETIVO**
   - **ATACAR:** Utiliza su ataque único.
     - Puede gastar ✡ para tirar dados adicionales.
     - Hay que infligir tantos impactos como la Resistencia del blanco en un solo ataque para eliminarlo, siguiendo **siempre** el orden de prioridad de blancos.

2. FASE DE LOS ENEMIGOS

1. **ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS.**

   Cada enemigo se activa y gasta su(s) acción(es) en un ataque o un movimiento, dependiendo de la situación. Los Corredores y los Héroes Zombis realizan 2 acciones.

   - **ATAQUE:** Todo enemigo que se encuentre en la misma Zona que un Superhéroe o Transeúnte efectuará un ataque que infligirá 1 Herida.
   - **MOVIMIENTO:** Los enemigos que no hayan atacado usarán su acción para moverse 1 Zona hacia el Superhéroe o Transeúnte más cercano.
   - **ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES:** Después de la activación de los enemigos, todos los Transeúntes se mueven 1 Zona hacia el Superhéroe más cercano (a menos que haya algún enemigo en la Zona actual del Transeúnte o en la de destino).

2. **APARICIÓN DE ENEMIGOS**

   Empezando por el Punto de aparición inicial y procediendo luego en el sentido de las agujas del reloj, se roba y resuelve una carta de Aparición para cada ficha de Punto de aparición. Debe leerse la línea correspondiente al nivel de Peligro más elevado de entre todos los Superhéroes.

TRANSEÚNTES: Son posibles blancos como los Superhéroes. Son eliminados con 1 Herida.

- **SACRIFICIO:** Un Superhéroe puede descartar a su Transeúnte para ignorar 1 Herida.
- **TRANSEÚNTE COMBATIENTE** 👊**:** Ignora 1 Herida por cada 5+ que saque.
- **DEVORADO:** Si un Transeúnte es eliminado, todos los Superhéroes pierden 1 ✡ y 1 Rasgo heroico.

3. FASE FINAL

Se resuelven todos los efectos que se indica que ocurren durante la fase final.

Si algún Superhéroe está eliminado, los jugadores pierden la partida. De lo contrario, empieza una nueva ronda.

LISTA DE BLANCOS

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	HÉROE ZOMBI	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	BRUTO	1	2	1
3	CAMINANTE	1	1	1
4	CORREDOR	2	1	1