

MARVEL ZOMBIES

HEROES' RESISTANCE

MARVEL



UN GIOCO



CAPITOLI

CONTENUTO	2
INTRODUZIONE	4
PREPARAZIONE	5
PANORAMICA DEL GIOCO	6
VITTORIA E SCONFITTA	6
ROUND DI GIOCO	6
• Fase dei Giocatori	6
• Fase dei Nemici	6
• Fase Finale	6
REGOLE BASE	7
DEFINIZIONI UTILI	7
LINEA DI VISTA	8
MOVIMENTO	9
LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ	9
PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	10
NEMICI	11
DEAMBULANTE	11
BRUTO	11
CORRIDORE	11
EROE ZOMBIE	11
FASE DEI GIOCATORI	12
MOVIMENTO	12
APRIRE UNA PORTA	12
OTTENERE UN TRATTO	12
ATTACCO	13
SALVARE UN PASSANTE	13
POTENZIAMENTO	13
INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO	13
FINE DEL TURNO	13

FASE DEI NEMICI	14
1. ATTIVARE I NEMICI	14
• Attacco	14
• Passanti Sotto Attacco	14
• Movimento	14
• Corridori ed Eroi Zombie	15
2. GENERARE I NEMICI	15
• Generazione Standard	16
• Assalto!	16
• Attivazione Extra!	16
• Passante in Pericolo!	16
• Eroe Zombie!	16
• Penuria di Nemici	16
• Generazione negli Edifici	17
COMBATTIMENTO	18
ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	18
POTENZA 	19
PASSANTI	20
PASSANTI IN PERICOLO	20
• Passante Divorato!	20
ATTIVARE I PASSANTI	20
OGGETTI INTERATTIVI	20
SIMBOLO DEGLI AVENGERS	20
MISSIONI 	21
INDICE ANALITICO	31
RICONOSCIMENTI	31
RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO	32

CONTENUTO

66 ELEMENTI DI GIOCO

6 SUPEREROI



Spider-Man



Hulk



Vision



Black Panther



Wasp



Winter Soldier

4 EROI ZOMBIE



Captain America



Doctor Strange



Scarlet Witch



Iron Man

50 PEDINE ZOMBIE



10 Brutti



30 Deambulanti



10 Corridori

6 PEDINE PASSANTE



Happy Hogan



Pepper Potts



J. Jonah Jameson



Okoye



Wong



Sharon Carter

77 CARTE



6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SUPEREROI



30 CARTE GENERAZIONE



30 CARTE TRATTO EROICO



4 CARTE EROE ZOMBIE

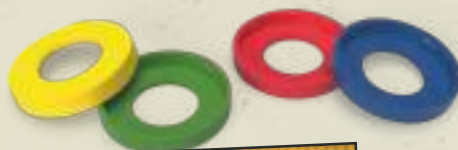


6 CARTE PASSANTE

4 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



1 CARTA DI CONSULTAZIONE SIMBOLO DEGLI AVENGERS



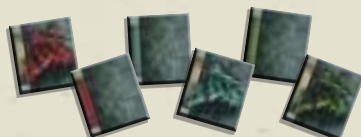
4 BASI COLORATE



8 SEGNAPUNTI

27 SEGNALINI

- Simbolo degli Avengers (intatto/danneggiato).....1
- Porta (aperta/chiusa).....10
- Porta Blu (aperta/chiusa).....1
- Porta Verde (aperta/chiusa).....1
- Obiettivo Rosso/Rosso.....2
- Obiettivo Blu/Rosso.....1
- Obiettivo Verde/Rosso.....1
- Primo Punto di Generazione.....1
- Punto di Generazione Rosso/Rosso.....2
- Punto di Generazione Blu/Rosso.....1
- Punto di Generazione Verde/Rosso.....1
- Uscita.....1
- Attivazione.....4



6 DADI



4 INDICATORI DI PUNTI ESPERIENZA

INTRODUZIONE

Quando l'invasione degli zombie ha reclamato anche gli eroi più potenti del mondo, in molti hanno pensato che tutto fosse perduto. Che speranze possono avere le persone normali di sopravvivere all'assalto famelico di questi Eroi Zombie? Ma qualche Supereroe ancora non demorde. La disperata lotta tra i vivi e i morti si fa più intensa, ma i pochi Avengers sopravvissuti non cadranno senza combattere. Sarà necessario sopprimere alcuni vecchi alleati, prima che divorino tutti i rimanenti abitanti del pianeta. Quindi radunate la vostra squadra di Supereroi e diventate l'ultima speranza dell'umanità. Questo non sarà un mondo di Zombie Marvel, fintanto che la Resistenza degli Eroi sarà qui a proteggerlo!

Marvel Zombies: Heroes' Resistance – Un Gioco Zombicide è un gioco collaborativo in cui da 1 a 4 giocatori controllano gli ultimi Supereroi sopravvissuti, chiamati a scontrarsi con Eroi Zombie e orde di Zombie gestiti dal gioco stesso. Lo scopo del gioco è completare gli Obiettivi di una Missione, sconfiggere i Nemici e salvare i Passanti. Eliminando gli Zombie, i Supereroi otterranno l'esperienza necessaria per diventare sempre più potenti. Ma più diventeranno forti, più Zombie compariranno per dar loro la caccia e divorarli! Soltanto collaborando e spingendo al limite i loro poteri, i Supereroi potranno sperare di porre fine all'apocalisse zombie!

ATTENZIONE, VETERANI DI ZOMBICIDE!

Si consiglia di leggere con attenzione TUTTE le regole che seguono, essendoci molte differenze, sia grandi che piccole, rispetto alle regole di *Zombicide* classico.

ASSEMBLAGGIO DELL'INDICATORE E DELLE PEDINE

Prima di giocare, assemblare gli Indicatori di Punti Esperienza e le pedine come mostrato.




4 Indicatori



56 Pedine

PREPARAZIONE

1. Scegliere una **Missione**.
2. Collocare le **tessere** come indicato dalla mappa della Missione.
3. Collocare eventuali **Punti di Generazione** e altri **segnalini**, nonché eventuali **elementi di gioco**, come indicato dalla Missione.
4. Collocare 1 **carta Passante** casuale a faccia in giù in ogni Zona che mostra l'icona .

5. Prendere e separare i tipi di carte seguenti, identificandoli dal loro retro. Mescolare ciascun tipo in un mazzo a parte e collocare i mazzi a faccia in giù accanto al tabellone:

A. Mazzo di Generazione: Queste carte introducono le orde di Zombie e gli Eroi Zombie che i giocatori affronteranno nel corso della partita.

B. Mazzo degli Eroi Zombie: Ogni volta che dal mazzo di Generazione si pesca una carta Eroe Zombie, si genera un Eroe Zombie casuale. Ciascun Eroe Zombie presenta una sfida unica!

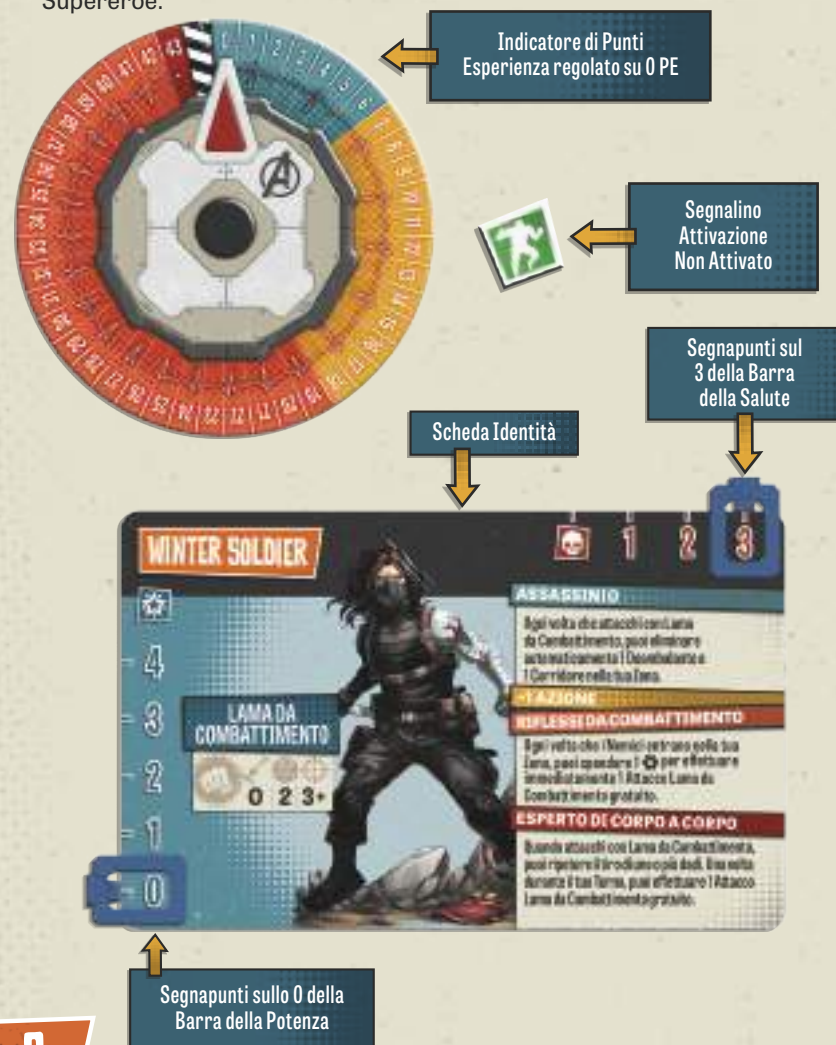
C. Mazzo dei Trattati Eroici: Un mazzo di capacità da cui i Supereroi possono attingere, sbloccando nuovi poteri.

D. Mazzo dei Passanti: Durante la partita possono apparire personaggi degni di nota che i giocatori dovranno salvare. Alcuni iniziano già nascosti sul tabellone, altri possono essere generati attraverso eventi speciali!

E. Carta di Consultazione Simbolo degli Avengers: Questa carta è un promemoria delle regole relative a questo Oggetto Interattivo.



6. Selezionare **4 Supereroi** e distribuire i loro elementi di gioco e Schede Identità tra i giocatori come si preferisce. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.
7. Per ogni Supereroe, i giocatori prendono un **Indicatore di Punti Esperienza, 2 segnapunti** e una **base colorata** del colore scelto. Collocano un segnapunti sullo slot più a destra della loro **Barra della Salute** e un altro segnapunti sullo slot 0 della loro **Barra della Potenza**. Attaccare la base colorata alla miniatura del Supereroe, poi regolare il puntatore dell'Indicatore di Punti Esperienza sullo 0.
8. Collocare gli elementi di gioco che rappresentano i Supereroi scelti nella Zona di Partenza dei Supereroi come indicato dalla Missione.
9. Ogni giocatore prende poi 1 segnalino Attivazione e lo colloca con il suo lato verde (Non Attivato) a faccia in su, accanto alla Scheda Identità del suo Supereroe.



PANORAMICA DEL GIOCO

VITTORIA E SCONFITTA

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. La partita è persa alla fine di un qualsiasi Round di Gioco in cui un Supereroe è stato eliminato, o quando si verifica una specifica condizione di sconfitta della Missione. Questo è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono o perdono insieme!

ROUND DI GIOCO

Marvel Zombies: Heroes' Resistance - Un Gioco Zombicide si svolge in una serie di Round di Gioco composti nel modo seguente.

FASE DEI GIOCATORI

Questa è la Fase in cui i Supereroi effettuano varie Azioni, come muoversi sul tabellone, effettuare Attacchi e salvare i Passanti!

FASE DEI NEMICI

Una volta che tutti i Supereroi sono stati attivati, la Fase dei Giocatori termina e ha inizio la Fase dei Nemici. Durante questa Fase, ogni Nemico che attualmente si trova sul tabellone tenta di eliminare i Supereroi e vengono generati nuovi Nemici.

FASE FINALE

Le Missioni (e alcune Abilità) possono elencare certi effetti che si verificano durante la Fase Finale. La cosa più importante è che se anche un solo Supereroe è stato eliminato, i giocatori perdono immediatamente la partita una volta arrivati alla Fase Finale! Diversamente, una volta che la Fase Finale è stata completata, ha inizio un nuovo Round di Gioco.

REGOLE BASE

Prima di entrare nello specifico, ecco alcune regole generali che saranno d'aiuto ai giocatori:

DEFINIZIONI UTILI

Nemico: Questo termine si riferisce alle varie orde di Zombie e agli Eroi Zombie. Include tutti i Deambulanti, i Brutti e i Corridori, nonché tutti gli Eroi Zombie. Non include i Passanti!

Eroe Zombie: Un Supereroe Zombie generato e controllato dal gioco per combattere i giocatori.

Supereroe: Un Supereroe vivente controllato da un giocatore.

Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In strada, una Zona è un'area delimitata da segni lineari (o da segni lineari e bordi del tabellone) e dai muri degli edifici.



SCARLET WITCH

LINEA DI VISTA

La Linea di Vista definisce se due elementi sul tabellone (Supereroi, Nemici, Passanti, ecc.) sono in grado di vedersi a vicenda.

Nelle Zone di strada, la Linea di Vista si estende in linee rette parallele ai bordi del tabellone. Non può estendersi diagonalmente. Gli elementi di gioco hanno Linea di Vista che copre tutte le Zone che la linea attraversa prima di arrivare a un muro o al bordo del tabellone.

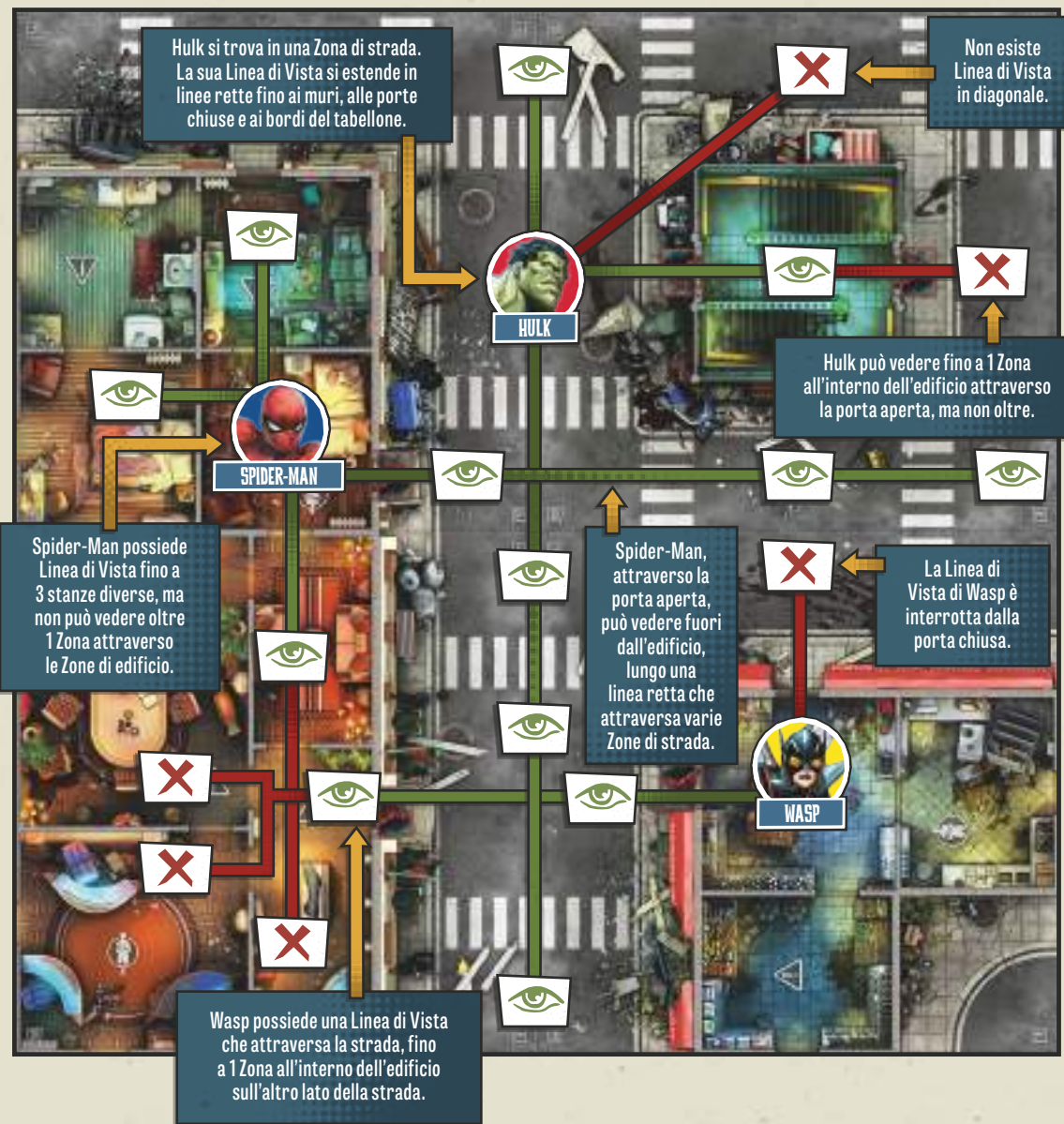
Nelle Zone di edificio, la Linea di Vista può estendersi a qualsiasi stanza che condivida un'apertura con la stanza attualmente occupata dall'elemento di gioco. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone. **La Linea di Vista, tuttavia, è limitata a 1 Zona di distanza.**

Una Linea di Vista che si estende dall'interno di un edificio a una o più Zone di strada può attraversare un qualsiasi numero di Zone di strada in linea retta.

Una Linea di Vista che si estende da una Zona di strada a un edificio, arriva solo a 1 Zona all'interno dell'edificio.

Le **porte chiuse** bloccano la Linea di Vista.

I **Nemici**, i **Passanti** e i **Supereroi** non bloccano la Linea di Vista.



IMPORTANTE: Tutte le Abilità, i Trattati Eroi e le Capacità dei Supereroi necessitano di Linea di Vista, a meno che non sia esplicitamente specificato il contrario.





MOVIMENTO

Gli elementi di gioco come i Supereroi, i Nemici e i Passanti possono muoversi dalla loro Zona a un'altra Zona adiacente. Una Zona adiacente condivide almeno 1 bordo non ostruito con la loro Zona attuale. Gli angoli non contano; questo significa che non possono muoversi in diagonale!

Nelle Zone di strada, il movimento da una Zona vuota all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, gli elementi di gioco devono passare attraverso una porta aperta (o un'apertura) per muoversi da una Zona di edificio a una Zona di strada e viceversa.

Nelle Zone di edificio, gli elementi di gioco possono muoversi da una Zona all'altra purché queste Zone siano collegate da un'apertura (per esempio una porta aperta). La posizione di un elemento di gioco all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura.

Il movimento dei Supereroi è ostacolato dai Nemici nella loro Zona (vedi pagina 12).

LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ

Ogni Supereroe possiede una Scheda Identità unica che contiene le informazioni seguenti:

BARRA DELLA SALUTE: Ogni volta che un Supereroe viene ferito, il segnapunti retrocede di 1. Se raggiunge (zero), quel Supereroe è eliminato.

BARRA DELLA POTENZA: I Supereroi sono in grado di attingere a un'incredibile Potenza interiore con cui compiere imprese prodigiose. La Potenza di un Supereroe aumenta all'inizio di ogni Round e può essere incrementata ulteriormente con le Azioni di Potenziamento (vedi pagina 13). La (Potenza) può essere spesa per attivare effetti speciali o per aggiungere dadi extra agli Attacchi (vedi pagina 19).



ABILITÀ: Ogni Supereroe possiede una serie di Abilità uniche, che sblocca man mano che guadagna Punti Esperienza (vedi la pagina successiva).

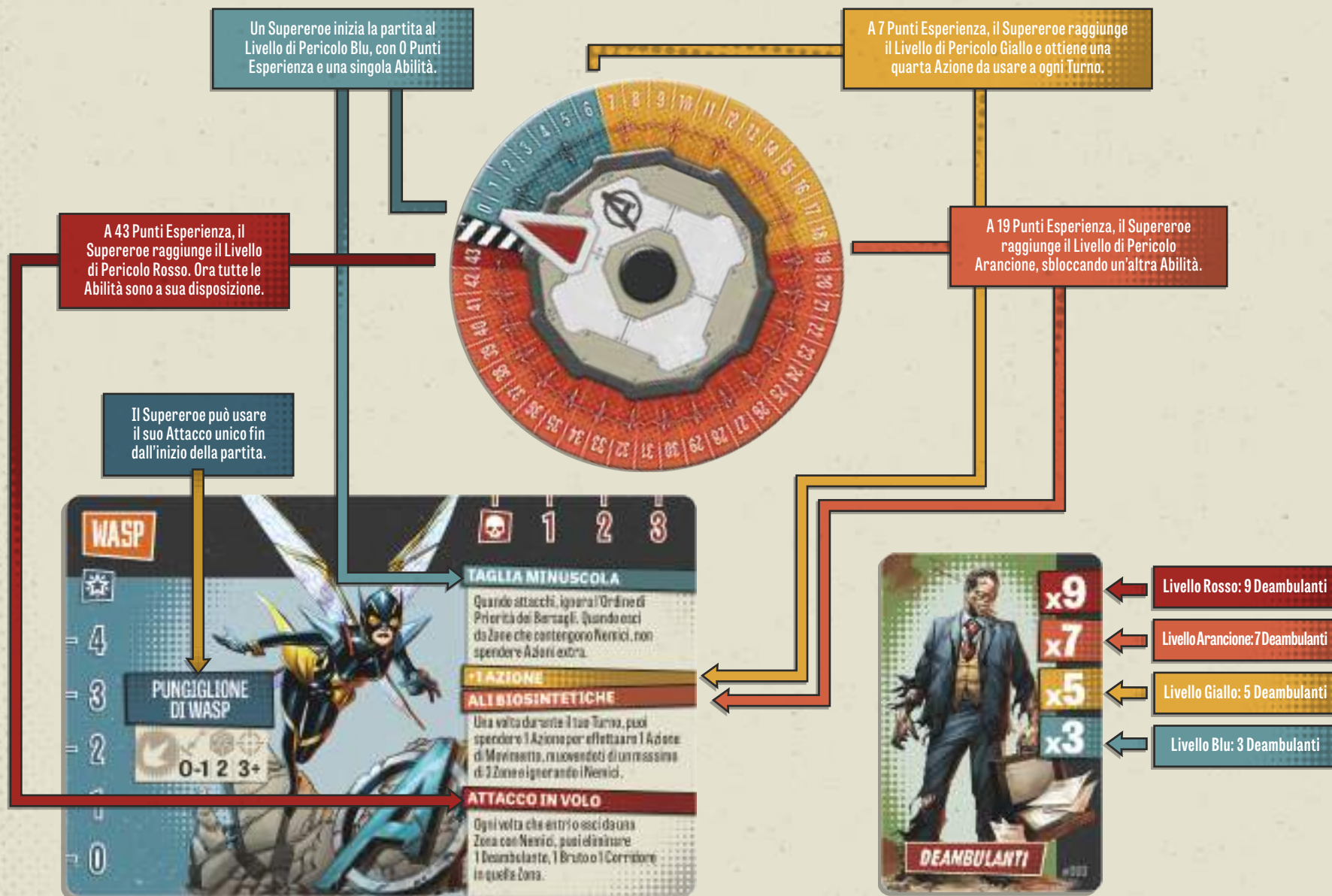
ATTACCO: Ogni Supereroe possiede un Attacco unico. Gli Attacchi sono descritti nel dettaglio a pagina 18.

PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Ogni volta che un Supereroe elimina un Nemico, guadagna 1 Punto Esperienza (PE). Oppure, nel caso in cui si tratti di Eroi Zombie, guadagna un ammontare di Punti Esperienza pari al loro valore di Robustezza (vedi Eroi Zombie a pagina 11). Ogni volta che si guadagnano Punti Esperienza, far avanzare l'Indicatore di Punti Esperienza di quello stesso ammontare. Alcune Missioni possono includere modi aggiuntivi per guadagnare Punti Esperienza.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sull'Indicatore di Punti Esperienza: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. Raggiunto un nuovo Livello di Pericolo, il Supereroe sblocca 1 nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella Missione.

L'accumulo di Punti Esperienza, tuttavia, ha un effetto collaterale! **Quando i giocatori pescano una carta Generazione, devono leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo più alto raggiunto tra TUTTI i Supereroi** (vedi Generare i Nemici, pagina 15). Più i Supereroi diventeranno pericolosi, più vasta sarà l'orda di Zombie che si farà avanti per divorarli!



NEMICI

Esistono 4 tipi di Nemici. La maggior parte dei Nemici possiede solo una singola Azione, che effettua quando si attiva. Le eccezioni a questa regola sono i Corridori e gli Eroi Zombie, ognuno dei quali possiede 2 Azioni per Attivazione. Un Nemico viene eliminato non appena gli vengono assegnati un ammontare di Successi pari al suo valore di Robustezza, durante una singola Azione di Attacco.

Il Supereroe che elimina il Nemico guadagna 1 Punto Esperienza, tranne nel caso degli Eroi Zombie, i quali conferiscono un ammontare di Punti Esperienza pari al loro valore di Robustezza.



DEAMBULANTE

Lenti e deboli. Il vero pericolo dato dai Deambulanti consiste nell'essere numerosi.

- **Azioni:** 1
- **Robustezza:** 1
- **Ricompensa in PE:** 1

EROE ZOMBIE

Ogni Eroe Zombie è potente e unico, ma tutti sono sopraffatti dalla fame soverchiante che li spinge a divorare Supereroi e Passanti.

BRUTO

Questi tizi grandi e grossi sono molto difficili da abbattere.


- **Azioni:** 1
- **Robustezza:** 2
- **Ricompensa in PE:** 1

CORRIDORE

I Corridori, rapidi e letali, sono una seria minaccia a cui occorre dare un'alta priorità.

- **Azioni:** 2
- **Robustezza:** 1
- **Ricompensa in PE:** 1



- **Azioni:** 2
- **Robustezza:**  Questo valore è specifico per ogni Eroe Zombie, come indicato sulla sua carta.



- **Ricompensa in PE:** Pari alla sua Robustezza.
- Ogni Eroe Zombie possiede, inoltre, una Capacità unica descritta sulla sua carta, che ha effetto fintanto che l'Eroe Zombie rimane sul tabellone.

FASE DEI GIOCATORI

Durante ogni Fase dei Giocatori è necessario svolgere i passi seguenti in quest'ordine:

- 1. Ottenere Potenza:** Tutti i giocatori fanno avanzare di 1 il segnapunti sulla loro Barra della Potenza.
- 2. Ripristinare i Segnalini Attivazione:** Tutti i giocatori girano i loro segnalini Attivazione sul lato verde (Non Attivato).
- 3. Attivare i Supereroi:** Tutti i Supereroi si attivano, uno alla volta. Ogni Round, i giocatori scelgono l'ordine in cui attivare ciascun Supereroe. Durante il proprio Turno, un Supereroe può **effettuare fino a 3 Azioni al Livello di Pericolo Blu** (senza contare le eventuali Azioni gratuite che la sua Abilità di Livello Blu potrebbe fornirgli). Le Azioni disponibili per un Supereroe sono le seguenti:

MOVIMENTO

Il Supereroe si muove dalla sua Zona a una Zona adiacente (non può muoversi diagonalmente, attraverso i muri o le porte chiuse).

- Un Supereroe deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Nemico che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.

Esempio: Vision si trova in una Zona con 2 Deambulanti. Per lasciare questa Zona, spende 1 Azione di Movimento + 2 Azioni aggiuntive (1 per Deambulante), per un totale di 3 Azioni. Se nella Zona ci fossero stati 3 Nemici, Vision avrebbe avuto bisogno di 4 Azioni (1+3) per muoversi.

- Entrare in una Zona che contiene dei Nemici pone fine all'Azione di Movimento del Supereroe (questo è importante nel caso di quelle Abilità o effetti che consentono ai Supereroi di muoversi di più Zone per ogni Azione di Movimento).

APRIRE UNA PORTA

Il Supereroe forza e apre una porta nella sua Zona. Collocare un segnalino Porta sul suo lato aperto, dove si trovava la porta chiusa (oppure, nel caso in cui vi fosse già un segnalino Porta Chiusa, girarlo semplicemente sul suo lato aperto).



Segnalini Porta Chiusa e Aperta

NOTA: Le porte aperte non possono essere rchiuse.

- Alcune Missioni includono porte colorate. Solitamente è impossibile aprire queste porte finché non viene soddisfatta una certa condizione, come trovare un Obiettivo specifico. Leggere la descrizione della Missione per ulteriori dettagli.



Segnalini Porta Blu e Verde

IMPORTANTE: Quando si apre un edificio per la prima volta, si rivelano tutti i Nemici e i Passanti che sono in attesa al suo interno. Questo è spiegato nella sezione Generazione negli Edifici a pagina 17.

OTTENERE UN TRATTO

Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo dei Trattati Eroici e la colloca accanto alla Scheda Identità del suo Supereroe. **Un Supereroe può effettuare soltanto una singola Azione di Ottenere un Tratto per Turno**, ma altri effetti potrebbero conferirgli delle carte Tratto Eroico extra.

- Ogni Supereroe può possedere in qualsiasi momento fino a 2 Trattati Eroici.** Se ne possiede già 2 quando ne pesca uno nuovo, può scartare il Tratto Eroico appena pescato oppure scartare 1 dei 2 che già possedeva e sostituirlo.
- Se il mazzo dei Trattati Eroici si esaurisce, rimescolare tutte le carte scartate per comporre un nuovo mazzo.
- I Trattati Eroici generano effetti potenti, ma **vengono scartati dopo un singolo uso**. Ogni Tratto Eroico prevede istruzioni specifiche relative ai suoi effetti, quindi è importante leggerle attentamente! È possibile usare 2 Trattati Eroici insieme, se i requisiti di entrambi sono soddisfatti.





ATTACCO

Il Supereroe attacca un Nemico che è in grado di bersagliare. Il combattimento è spiegato nel dettaglio a pagina 18.

SALVARE UN PASSANTE

Se il Supereroe si trova nella stessa Zona di un Passante **e non ci sono Nemici in quella Zona**, il Supereroe può salvare quel Passante. La pedina del Passante viene rimossa dal tabellone e il Supereroe ottiene la carta unica di quel Passante, che colloca accanto alla propria Scheda Identità.

- Un Supereroe può possedere in un qualsiasi momento solamente 1 carta Passante. Se dovesse salvare un altro Passante, potrà sostituire la carta del Passante precedente con quella nuova oppure scartare la nuova.
- Quando un Supereroe salva un Passante, **sposta immediatamente il suo segnalino sulla Barra della Potenza sul valore massimo** (sia che abbia mantenuto la carta di quel Passante oppure no).
- Generalmente salvare un Passante non fa guadagnare Punti Esperienza, ma certe Missioni potrebbero indicare diversamente.
- A differenza dei Tratti Eroici, le carte Passante solitamente non vengono scartate una volta usate: offrono invece al Supereroe una capacità permanente.
- Ogni volta che un Supereroe sta per ricevere Ferite, può **scartare la sua carta Passante per prevenire 1 Ferita**. Questo però non andrebbe fatto alla leggera, in quanto innesca gli effetti del **Passante Divorato** (vedi pagina 20)!

POTENZIAMENTO

Anche se i Supereroi ottengono automaticamente 1 Potenza ✨ all'inizio di ogni Round, nel corso del loro Turno possono anche effettuare un'Azione di Potenziamento al fine di far avanzare il segnapunti sulla loro Barra della Potenza di 2. Questo può essere fatto più di una volta per Turno.

- Un Supereroe può avere al massimo 4 ✨. Ogni ✨ ottenuta oltre quel limite viene semplicemente ignorata.
- Molte Abilità e Tratti Eroici richiedono di spendere ✨ per usare vari effetti, come descritto nel loro testo.
- La ✨ viene anche usata per ottenere dadi extra quando un Supereroe effettua un Attacco (vedi Potenza a pagina 19).

INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO

Il Supereroe prende e/o attiva un Obiettivo nella sua Zona. Gli effetti specifici di questa interazione sono definiti nella descrizione della Missione.



Segnalini Obiettivo

FINE DEL TURNO

Un Supereroe non è obbligato a effettuare tutte le sue Azioni e, se lo desidera, può rinunciare alle eventuali Azioni rimanenti e terminare il suo Turno.

Una volta che un Supereroe ha completato tutte le sue Azioni (o ha rinunciato a quelle rimanenti), il suo Turno termina. **Il suo segnalino Attivazione viene girato sul lato rosso (Attivato) come promemoria.**



Segnalino Attivazione

FASE DEI NEMICI

Una volta che tutti i giocatori hanno attivato i loro Supereroi, la Fase dei Giocatori termina e ha inizio la Fase dei Nemici. Nessun giocatore manovra i Nemici; si manovrano da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

1. Attivare i Nemici: Tutti i Nemici sul tabellone si attivano e spendono le loro Azioni per attaccare un Supereroe o un Passante nella loro Zona oppure per muoversi verso il Supereroe o il Passante più vicino, se attualmente si trovano in una Zona che non ne contiene nessuno.

Una volta che tutti i Nemici sono stati attivati, se ci sono dei **Passanti** sul tabellone, anche loro si attivano (vedi Attivare i Passanti a pagina 20).

2. Generare i Nemici: Dopo che sono state effettuate tutte le attivazioni, compaiono nuovi Nemici in tutti i Punti di Generazione attivi sul tabellone.

1. ATTIVARE I NEMICI

ATTACCO

Ogni Nemico nella stessa Zona di un Supereroe o di un Passante spende la sua Azione per effettuare un Attacco. L'Attacco di un Nemico ha sempre successo, non richiede alcun tiro di dado e infligge 1 Ferita.

I Supereroi nella stessa Zona distribuiscono le Ferite tra loro come i giocatori preferiscono, anche se questo significa infliggerle tutte a un singolo Supereroe! A ogni Passante nella stessa Zona dei Supereroi è possibile infliggere solo 1 singola Ferita.

Quando un Supereroe viene ferito, il segnapunti della sua Barra della Salute retrocede di 1 slot verso sinistra per ogni Ferita subita. Un Supereroe viene eliminato non appena il segnapunti sulla sua Barra della Salute arriva a 0. Se questo accade, la partita sarà persa durante la prossima Fase Finale!



PASSANTI SOTTO ATTACCO

Se i Passanti subiscono 1 Ferita vengono eliminati. Questo rappresenta un grande fallimento per i Supereroi, poiché innesca gli effetti del Passante Divorato (vedi pagina 20).

Un Supereroe che possiede una carta Passante a fianco della sua Scheda Identità può scegliere di scartare quella carta per prevenire 1 Ferita che sta per subire. Questo è un atto disperato, poiché anch'esso innesca gli effetti del Passante Divorato (vedi pagina 20).

I Nemici combattono insieme. Tutti i Nemici attivati nella stessa Zona di un Supereroe o di un Passante si uniscono all'Attacco, anche se dovessero infliggere così tante Ferite da sprecarne alcune.

Esempio 1: Un Deambulante in una Zona con 2 Supereroi infligge 1 Ferita durante la sua Attivazione. I giocatori scelgono quale Supereroe riceve la Ferita.

Esempio 2: Un gruppo di 5 Deambulanti si attiva nella stessa Zona di 2 Supereroi e di 1 Passante. Dato che entrambi i Supereroi hanno 3 Salute, i giocatori scelgono di infliggere 2 Ferite a ogni Supereroe e 1 al Passante (il quale viene eliminato).

MOVIMENTO

I Nemici che non hanno attaccato (perché nella loro Zona non erano presenti né Supereroi né Passanti) spendono la loro Azione per muoversi di 1 Zona verso i Supereroi o i Passanti:

- I Nemici si muovono sempre verso la Zona più vicina con Supereroi o Passanti in Linea di Vista.
- Se un Nemico non possiede Linea di Vista fino ad alcun Supereroe o Passante, si muove verso la Zona con Supereroi o Passanti per cui possiede percorso sgombro più breve. Se non ci sono percorsi sgombri fino a Supereroi o Passanti, il Nemico non si muove.
- Se ci sono più Zone alla stessa distanza tra quelle più vicine che contengono Supereroi o Passanti, oppure più di un percorso della stessa lunghezza fino alla Zona più vicina, i Nemici si suddividono in gruppi uguali per numero e tipo per seguire tutti i percorsi possibili. Se non è possibile suddividere un tipo di Nemico in gruppi uguali per numero, i giocatori decidono quale gruppo riceve il Nemico extra.
- I Nemici non possono aprire le porte.

Esempio: Un gruppo composto da 4 Deambulanti, 3 Bruti e 1 Eroe Zombie si attiva a pari distanza da 2 Zone occupate da Supereroi. I Nemici vogliono bersagliare entrambe le Zone, quindi si dividono in 2 gruppi.

- 2 Deambulanti seguono un percorso, gli altri 2 seguono l'altro.
- 2 Bruti seguono un percorso, l'ultimo segue l'altro (a scelta dei giocatori).
- I giocatori scelgono quale percorso segue l'Eroe Zombie.

Sebbene Wasp sia più vicina al Deambulante, quest'ultimo non possiede Linea di Vista fino a lei, quindi il Deambulante si muove di 1 Zona verso Spider-Man, che può vedere in fondo alla strada.



WASP

Captain America Zombie può vedere 2 Zone con dei Supereroi alla stessa distanza, quindi i giocatori possono decidere quale percorso fargli seguire. Scelgono di muovere Captain America verso Hulk. Poi, Captain America usa la sua seconda Azione per attaccarlo.



CAPTAIN AMERICA



HULK

Il Corridore vede 2 Zone con dei Supereroi, ma dato che Vision è più vicino, il Corridore ignora Spider-Man e si muove di 1 Zona verso Vision, usando la sua seconda Azione per attaccarlo.



VISION



SPIDER-MAN

Questo gruppo di Nemici non ha Linea di Vista fino ad alcun Supereroe e ha a disposizione 2 percorsi sgombri della stessa lunghezza che conducono fino alla Zona più vicina con un Supereroe, quella di Hulk. I Deambulanti si separano per seguire entrambi i percorsi. I giocatori scelgono quale percorso seguirà il Bruto.

CORRIDORI ED EROI ZOMBIE

Sia i Corridori che gli Eroi Zombie possiedono 2 Azioni ciascuno per Attivazione. Ogni volta che si attivano effettuano 1 Azione (attaccando o muovendosi, come il resto dei Nemici), poi effettuano la loro seconda Azione (attaccando, se sono arrivati in una Zona con Supereroi o Passanti, oppure muovendosi di nuovo se si trovano ancora in una Zona priva di Supereroi o Passanti).

2. GENERARE I NEMICI

La mappa della Missione indica dove vengono generati i Nemici alla fine di ogni Fase dei Nemici. Questi sono i Punti di Generazione.



I segnalini Punto di Generazione contrassegnano le Zone di Generazione sul tabellone. Durante il passo **Generare i Nemici**, si parte sempre dal segnalino **Primo Punto di Generazione**, contrassegnato dal numero 1.

A partire dal segnalino **Primo Punto di Generazione** e procedendo in senso orario, pescare 1 carta Generazione e leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo del Supereroe che ha più Punti Esperienza (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Collocare il numero indicato del tipo di Nemico corrispondente in quella Zona di Generazione.

Ripetere questa procedura per ogni segnalino Punto di Generazione **attivo**.



Punti di Generazione Colorati: Alcune Missioni prevedono dei segnalini Punto di Generazione colorati blu e/o verde. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Nemici finché non si verifica un evento specifico definito dalla Missione. Queste Zone inizieranno a generare Nemici **solo** una volta che tali condizioni sono state soddisfatte.

Se il mazzo di Generazione si esaurisce, rimescolare tutte le carte Generazione scartate per comporre un nuovo mazzo.

Il mazzo di Generazione include vari tipi di carte Generazione:

GENERAZIONE STANDARD



Esempio: Wasp ha 5 PE, cosa che la pone al Livello di Pericolo Blu. Hulk ne ha 12, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Nemici vengono generati, si consulta la voce Gialla che corrisponde a Hulk, visto che ha più Punti Esperienza.



ASSALTO!

Quando un giocatore pesca una carta Assalto, i Nemici collocati da quella carta effettuano un'Attivazione subito dopo essere stati collocati.



ATTIVAZIONE EXTRA!

Quando un giocatore pesca una carta Attivazione Extra, invece di generare nuovi Nemici, tutti i Nemici del tipo indicato si attivano immediatamente effettuando una Azione (o più Azioni) come di consueto.



PASSANTE IN PERICOLO!

Quando un giocatore pesca la carta Passante in Pericolo, pescare la carta in cima al mazzo dei Passanti e generare il Passante indicato in quella Zona. Conservare la carta Passante a faccia in su accanto al tabellone. Dopodiché, se uno o più Supereroi si trovano a un Livello di Pericolo pari o superiore al Giallo, attivare tutti i Deambulanti a Gittata 1 da quel Passante.

Se il mazzo dei Passanti si esaurisce, rimescolare tutte le carte Passante scartate per comporre un nuovo mazzo. A quanto pare, non erano morti veramente.



EROE ZOMBIE!

Quando un giocatore pesca una carta Generazione di Eroi Zombie, pescare la carta in cima al mazzo degli Eroi Zombie e generare l'Eroe Zombie indicato in quella Zona. Va ricordato che ogni Eroe Zombie possiede una Capacità unica, che è attiva fintanto che l'Eroe Zombie resta in gioco, e un valore specifico di Robustezza. Tenere la carta dell'Eroe Zombie a faccia in su e visibile a tutti i giocatori.

Se il mazzo degli Eroi Zombie si esaurisce, rimescolare tutte le carte Eroe Zombie scartate per comporre un nuovo mazzo. A quanto pare, non erano stati tolti di mezzo per davvero.

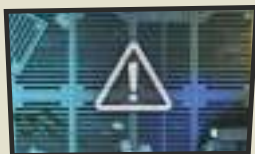
PENURIA DI NEMICI

I giocatori potrebbero restare a corto di elementi di gioco del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare un Nemico sul tabellone. In questo caso si collocano i Nemici rimanenti (se ve ne sono), poi tutti i Nemici del tipo indicato ottengono immediatamente un'Attivazione extra. Potrebbero verificarsi più Attivazioni extra di seguito, quindi è bene tenere sempre d'occhio il numero di Nemici sul tabellone!

GENERAZIONE NEGLI EDIFICI

Quando si apre un edificio per la prima volta, si rivelano tutti i Nemici e i Passanti che sono in attesa al suo interno. Un singolo edificio si estende a tutte le stanze collegate tramite aperture e a volte può occupare varie tessere. **Le porte chiuse separano gli edifici.**

I Nemici che attendono in un edificio vengono generati solo nelle Zone contrassegnate con ⚠️. Pescare e risolvere 1 carta Generazione per ognuna di queste Zone, una dopo l'altra, nell'ordine che i giocatori preferiscono (si suggerisce di partire dalla Zona più lontana alla più vicina).

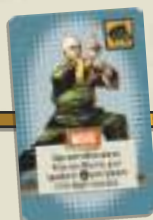


Una volta che tutti i Nemici sono stati generati, rivelare le eventuali carte Passante all'interno di quell'edificio e sostituirle con le pedine dei Passanti corrispondenti. Collocare le relative carte a faccia in su accanto al tabellone.



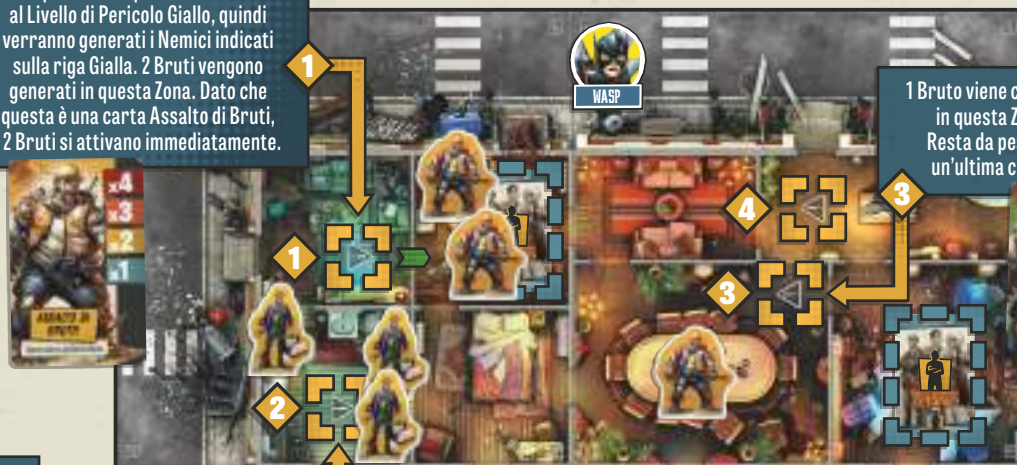
Qui vengono generati 3 Deambulanti.

Infine, si rivelano le 2 carte Passante, che vengono sostituite dalle rispettive pedine. Fortunatamente, vengono rivelate soltanto dopo che tutti i Nemici sono stati generati!



Wasp ha appena aperto questo edificio. Si generano Nemici in tutte le Zone ⚠️, una dopo l'altra, nell'ordine che i giocatori preferiscono. I giocatori decidono di generare i Nemici nell'ordine indicato, da 1 a 4.

Si pesca una carta Generazione per la prima Zona. Il Sopravvissuto con più Punti Esperienza si trova al Livello di Pericolo Giallo, quindi verranno generati i Nemici indicati sulla riga Gialla. 2 Brutti vengono generati in questa Zona. Dato che questa è una carta Assalto di Brutti, i 2 Brutti si attivano immediatamente.



1 Brutto viene collocato in questa Zona. Resta da pescare un'ultima carta.



Per l'ultima Zona viene pescata una carta Attivazione Extra!. Tutti i Brutti sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione extra, inclusi quelli che sono stati appena generati, anche se hanno già effettuato un Assalto.

Questo Brutto ha a disposizione 2 percorsi più brevi per arrivare a Wasp. I giocatori decidono che il Brutto avanzi verso nord.



COMBATTIMENTO

Quando un Supereroe effettua un'Azione di Attacco, usa il suo Attacco unico, indicato sulla sua Scheda Identità. Tutti gli Attacchi contengono le informazioni seguenti:



TIPO: Esistono 2 categorie diverse di Attacchi: in Mischia o a Distanza. Si usano i simboli Mischia e Distanza per distinguere ciascun tipo. Alcune Abilità o effetti possono interagire con questi tipi nello specifico.



MISCHIA: Gli Attacchi in Mischia sono identificati dal simbolo Mischia e possono essere usati solo contro i bersagli nella propria Zona.



DISTANZA: Gli Attacchi a Distanza sono identificati dal simbolo Distanza e possono bersagliare i Nemici nelle Zone lontane entro Linea di Vista.



GITTATA: Questo simbolo indica la distanza fino alla Zona o alle Zone che l'Attacco può bersagliare.

- Un valore di 0 limita l'Attacco in Mischia alla stessa Zona.
- Gli Attacchi a Distanza solitamente mostrano due valori: il primo è la Gittata minima. L'Attacco non può bersagliare le Zone più vicine della Gittata minima. Quel valore solitamente equivale a 0, il che significa che l'Attacco può bersagliare i Nemici nella propria Zona (è comunque considerato un Attacco a Distanza). Il secondo valore indica la Gittata massima dell'Attacco. Un Attacco non può bersagliare le Zone oltre la sua Gittata massima.



DADI: Ogni Attacco indica il numero base di dadi da tirare, anche se è possibile aggiungere dadi bonus tramite altri effetti di gioco (per esempio spendendo Potenza, vedi pagina 19).



PRECISIONE: Ogni risultato del dado pari o superiore al valore di Precisione dell'Attacco permette di ottenere 1 Successo.

Per risolvere un Attacco, svolgere questi passi nell'ordine seguente:

1. Bersagliare una Zona: Selezionare 1 Zona entro la Gittata indicata sull'Attacco (i giocatori devono ricordare che devono anche possedere sempre Linea di Vista fino al loro bersaglio).

- È possibile usare un **Attacco a Distanza** per bersagliare un'altra Zona anche se ci sono Nemici nella propria Zona. Eventuali Nemici in una Zona tra un Supereroe e la sua Zona bersaglio sono irrilevanti.
- Occorre ricordare che, nel caso degli **Attacchi a Distanza** all'interno delle **Zone di edificio**, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura con la Zona attualmente occupata, ed è limitata a un massimo di 1 Zona di distanza. Nelle **Zone di strada**, la Linea di Vista si estende in linea retta parallelamente al bordo del tabellone finché non incontra un muro o un bordo.



2. Tirare i Dadi: Tirare il numero di dadi indicato, più eventuali dadi aggiuntivi ottenuti dai Tratti Eroi, dai Passanti, dalle Abilità o dalla Potenza spesa (vedi pagina 19).



3. Assegnare i Successi: Assegnare ai bersagli gli eventuali Successi ottenuti nella Zona attaccata, seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi sotto).

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Durante un attacco, **che si tratti di un Attacco in Mischia o a Distanza**, i Successi devono essere assegnati in base all'Ordine di Priorità dei Bersagli:

1. Eroe Zombie
2. Bruto
3. Deambulante
4. Corridore

I Successi devono essere assegnati ai bersagli del primo livello dell'ordine di priorità finché non sono stati tutti eliminati, poi ai bersagli con la priorità immediatamente successiva finché non sono stati tutti eliminati, e così via (per esempio, agli Eroi Zombie per primi, ai Corridori per ultimi). Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.

NOTA: Gli altri Supereroi e Passanti nella Zona bersagliata non sono influenzati dai vostri Attacchi, nemmeno se mancate eventuali bersagli. Siete Supereroi, dopotutto!

I Nemici vengono eliminati quando viene loro assegnato un ammontare di Successi pari al loro valore di **Robustezza**. Ricordate che i Deambulanti e i Corridori hanno un valore di Robustezza pari a 1, i Bruti pari a 2 e gli Eroi Zombie hanno il proprio valore di Robustezza indicato sulla loro carta.

I Nemici vengono eliminati **solo** quando vengono loro assegnati abbastanza Successi da eguagliare la loro Robustezza **durante una singola Azione di Attacco**. Se non si ottengono abbastanza Successi al tiro da eliminarli, i Successi assegnati non permangono. Ogni Attacco deve essere risolutivo, altrimenti non ha effetto!

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	ROBUSTEZZA	RICOMPENSA IN PUNTI ESPERIENZA
1	Eroe Zombie	2	Vedi carta	Pari alla Robustezza
2	Bruto	1	2	1
3	Deambulante	1	1	1
4	Corridore	2	1	1

Esempio: : Spider-Man effettua i suoi Attacchi in Mischia usando *Acrobazie* (Dadi: 3, Precisione: 4+). Nella sua Zona ci sono 2 Bruti, 1 Corridore e 1 Passante.

- Spider-Man tira e ottiene e con la sua prima Azione, vale a dire 3 Successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, sono necessari 2 Successi per eliminare 1 Bruto mentre l'ultimo Successo viene assegnato all'altro Bruto ma, non essendo sufficiente a eliminarlo, va perso.
- Spider-Man tira e ottiene e con la sua seconda Azione, vale a dire 2 Successi. Il Bruto rimanente ha comunque bisogno di 2 Successi per essere eliminato, quindi il Corridore rimane illeso.
- Spider-Man tira e ottiene e con la sua terza Azione, vale a dire 2 Successi. 1 Successo è sufficiente a eliminare il Corridore. L'ultimo Successo rimanente non danneggia il Passante, dato che non viene influenzato dagli Attacchi dei Supereroi.

POTENZA

I Supereroi attingono alla loro Potenza interiore per compiere atti straordinari. Ma quella Potenza non è una risorsa inesauribile e deve essere generata tramite pura forza di volontà.

- Il segnapunti sulla Barra della Potenza indica quanta Potenza un Supereroe ha attualmente a sua disposizione.
- Il segnapunti sulla Barra della Potenza di ciascun Supereroe avanza automaticamente di 1 all'inizio di ogni Fase dei Giocatori.
- Durante il proprio Turno, un Supereroe può effettuare un'Azione di Potenziamento per ottenere 2 (vedi pagina 13).
- Un Supereroe può avere al massimo 4 . Ogni ottenuta oltre quel limite viene semplicemente ignorata.
- Avere 0 non ha conseguenze, al di là del fatto di non poter spendere per attivare effetti.
- Molte Abilità e Tratti richiedono di spendere per usare vari effetti, come descritto nel loro testo.
- Ogni volta che un Supereroe effettua un Attacco, **prima di tirare i dadi**, può decidere di spendere un qualsiasi ammontare di che possiede per aggiungere un pari ammontare di dadi al suo Attacco.

Esempio: All'inizio del Round, Black Panther possiede 0 . La Fase dei Giocatori ha inizio, e Black Panther riceve automaticamente 1 . Durante il suo Turno effettua un'Azione di Potenziamento, aumentando la sua Potenza di 2 e arrivando quindi a un totale di 3. Poi, effettua un Attacco con *Artigli di Vibrano* e decide di spendere 2 in quell'Attacco, tirando un totale di 4 dadi (2 del suo Attacco base +2 ottenuti dalla Potenza spesa). In seguito, decide di spendere la sua ultima per attivare la sua Abilità *Carica con Balzo*, muovendosi di 2 Zone e attaccando altri Nemici.




PASSANTI

I Passanti rappresentano i personaggi chiave che i Supereroi devono tentare di salvare dagli Zombie. Vedere pagina 13 per le regole dettagliate su come salvare un Passante. Inoltre, ai Passanti sono associate numerose regole speciali che sono descritte di seguito.




PASSANTI IN PERICOLO

Quando i Nemici si attivano, considerano i Passanti come potenziali bersagli, proprio come i Supereroi. Se un Passante è il loro bersaglio più vicino, si muoveranno verso di lui. Se un Passante si trova nella loro Zona, lo attaccheranno. Se più Passanti o Supereroi sono bersagli ugualmente validi, i giocatori decidono chi verrà bersagliato dal Nemico.

- I **Passanti Combattenti**, identificati da un simbolo  sulla loro carta, oppongono una certa resistenza alle orde di Zombie. Ogni volta che un Passante Combattente sta per ricevere una Ferita, si tira 1 dado. Con un risultato di 5+, il Passante previene quella Ferita.
- I Passanti vengono eliminati non appena ricevono 1 Ferita. Questo innesca gli effetti del Passante Divorato (vedi sotto).
- Se un Supereroe possiede la carta di un Passante salvato, può scegliere di scartarla al fine di prevenire una Ferita che sta per ricevere. Questo però non dovrebbe essere fatto alla leggera, in quanto innesca gli effetti del Passante Divorato (vedi sotto). Per i Passanti Combattenti non viene tirato un dado quando vengono scartati in questo modo.
- I Passanti non sono Nemici e non possono mai subire danni da parte dei Supereroi.

PASSANTE DIVORATO!

Se un Passante è eliminato, viene rimosso dal tabellone e la sua carta viene scartata. È un duro colpo per tutti i Supereroi, che hanno fallito nel loro scopo primario di proteggere gli innocenti. Ogni Passante che viene eliminato innesca immediatamente entrambi gli effetti seguenti:

- TUTTI i Supereroi perdono 1  (se ne possiedono).
- TUTTI i Supereroi devono scartare 1 Tratto Eroico (se ne possiedono).

ATTIVARE I PASSANTI

Durante la Fase dei Nemici, i Passanti tentano di fuggire dalle orde di Zombie e di raggiungere i Supereroi per essere salvati. Alla fine del passo Attivare i Nemici, ma prima del passo Generare i Nemici, ogni Passante sul tabellone viene attivato: si muove di 1 Zona verso la Zona più vicina con un Supereroe.


- Se un Passante ha a disposizione più Zone alla stessa distanza tra quelle più vicine con Supereroi, oppure più di un percorso della stessa lunghezza fino alla Zona più vicina con Supereroi, sono i giocatori a decidere da che parte si muove il Passante.
- Se ci sono Nemici nella sua Zona o nella Zona adiacente in cui dovrebbe muoversi, il Passante non si muove.

OGGETTI INTERATTIVI

Alcune Missioni possono includere degli Oggetti Interattivi sulla mappa. Mentre un Supereroe si trova in una Zona con un Oggetto Interattivo, può usarlo per effettuare un Attacco a Distanza speciale. Ogni Oggetto Interattivo è diverso, quindi occorre fare riferimento alla carta di Consultazione ad esso associata. *Marvel Zombies: Heroes' Resistance* include 1 Oggetto Interattivo, il Simbolo degli Avengers, ma le espansioni potrebbero includerne altri.



SIMBOLO DEGLI AVENGERS

Tirare 1 dado per ogni Nemico nella Zona bersagliata. Gli Eroi Zombie vengono ignorati ai fini di questo Attacco e i dadi bonus, come quelli ottenuti spendendo , non si applicano. Il Simbolo degli Avengers può essere usato soltanto 2 volte. Dopo essere stato usato la prima volta, collocare il segnalino nella Zona bersagliata e girarlo sul lato Danneggiato per indicare che è già stato usato una volta. Dopo averlo usato per la seconda volta, rimuoverlo dal gioco.

MISSIONI

MO — MISSIONE INTRODUTTIVA: L'INIZIO

FACILE / 30 MINUTI

Arrivano notizie che parlano di una strana epidemia a New York. Gli abitanti si aggrediscono a vicenda. Si sbranano a vicenda! C'è chi dice che perfino qualche Supereroe sia stato colpito da questa piaga. Neppure in un mondo di superpoteri e di magia è possibile una cosa del genere... vero?

Tessere richieste: **2V, 4V.**

4V **2V**



START

Zona di Partenza dei Supereroi

Obiettivi x2 **Eroe Zombie**

Zona di Uscita **Carte Passante x2**

Punti di Generazione x2



OBIETTIVI

Cercare e mettere in sicurezza. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Salvare almeno 1 Passante.

POI

- Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Le voci erano vere.** Generare 1 Eroe Zombie casuale nella Zona di Uscita.

REGOLE SPECIALI

- **Mettere in sicurezza le risorse.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.

M1 — EPIDEMIA

FACILE / 45 MINUTI

È peggio di quanto ci aspettassimo. Questo virus ha infettato tutti quelli con cui è entrato in contatto, civili e Supereroi indistintamente. Perfino Tony Stark si è unito ai ranghi dei non morti! Non c'è tempo da perdere. Dobbiamo agire! Dobbiamo garantire la fuga a più civili possibili e raccogliere tutte le scorte che possiamo dalla zona contaminata. Forse Miss Potts sa perché tutto questo sta succedendo. Speriamo di riuscire a trovare un modo per arginare questa epidemia...

Tessere richieste: **1R, 2R, 3R, 4V.**

OBIETTIVI

Operazione di salvataggio. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Trovare e salvare Pepper Potts.

POI

- Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi e Pepper Potts. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Civili minacciati.** Mescolare la carta Passante Pepper Potts con altre 3 carte Passante casuali e collocarle a faccia in giù nelle Zone dove compare il simbolo Passante.

REGOLE SPECIALI

- **Attrezzarsi per la Missione.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.

4V	1R
3R	2R



START
Zona di Partenza dei Supereroi

Simbolo degli Avengers

Carte Passante x4

Punti di Generazione x3

Obiettivi x4

Zona di Uscita



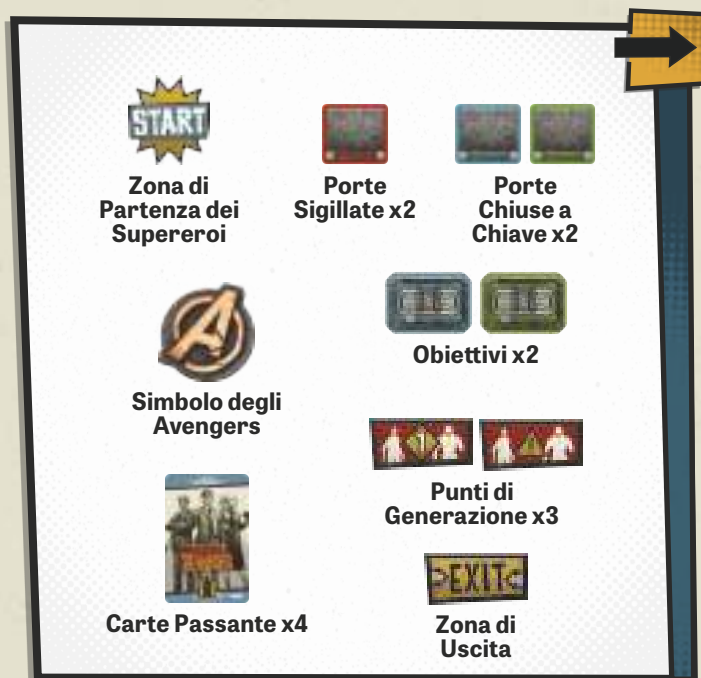
M2 — FUGA ATTRAVERSO LA OSCORP

FACILE / 45 MINUTI

Siamo stati invasi! Se restiamo qui, nonostante la nostra forza, prima o poi saremo sopraffatti dalle orde infette. A quanto pare c'è una via di fuga relativamente sicura che passa attraverso il palazzo della Oscorp, ma il problema è che tutto l'edificio è entrato in lockdown d'emergenza. Black Panther dice che possiamo trovare un modo per entrare dall'Ambasciata Wakandana adiacente. Dobbiamo solo trovare le chiavi...

Tessere richieste: 1V, 2V, 3V, 4V.

3V	2V
1V	4V



OBIETTIVI

Fuga. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Sigillate.** Le porte rosse non possono essere aperte.
- **La chiave giusta per la porta giusta.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non viene preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non viene preso.
- **Lavoro da detective.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.





M3 — ZONA SICURA

MEDIO / 60 MINUTI

Forse c'è qualche speranza di mettere in sicurezza quest'area. Ci serve un posto dove metterci seduti, riposare e riorganizzarci. Non possiamo continuare a scappare per sempre. Se riuscissimo a sgombrare un perimetro intorno alla stazione della metropolitana, potremmo creare una zona sicura dove evacuare i civili rimanenti. È pericoloso, ma la gente conta su di noi!

Tessere richieste: **1R, 2R, 3R, 4R.**

OBIETTIVI

Anniamento. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Eliminare tutti i Nemici sia sul tabellone che nella riserva (vedi la pagina successiva).

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Sorpresa!** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Arcinemici.** Il mazzo degli Eroi Zombie non deve contenere più di 4 carte (nel caso in cui ne abbiate di extra).



Zona di Partenza dei Supereroi



Obiettivi x4



Simbolo degli Avengers



Carte Passante x4



Punti di Generazione x4



REGOLE SPECIALI

- **Attrezzarsi per la Missione.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Un istante di respiro.** Una volta che i 2 segnalini Obiettivo rossi sono stati presi, i Nemici eliminati NON ritornano nella riserva. Vengono invece rimossi interamente dal gioco. Ogni volta che si pesca una carta Generazione, se non ci sono più Nemici del tipo indicato sul tabellone e nella riserva, ignorare quella carta e continuare a pescare carte Generazione finché non se ne trova una applicabile a un Nemico nella riserva (generandolo) o sul tabellone (conferendogli un'Attivazione extra).
- **Souvenir delle Stark Industries.** I segnalini Obiettivo blu e verde sono Esplosivi delle Stark Industries. Il Supereroe che ne prende uno guadagna 5 PE e lo tiene accanto alla sua Scheda Identità. Un Supereroe con un Esplosivo può spendere 1 Azione per collocarlo nella sua Zona. Nella Fase Finale, gli Esplosivi collocati vengono scartati, eliminando tutti i Nemici, i Supereroi e i Passanti nella loro Zona. Non si guadagnano PE.
- **Fatevi sotto!** Il Punto di Generazione verde diventa attivo una volta che il segnalino Obiettivo verde è stato preso. Il Punto di Generazione blu diventa attivo una volta che il segnalino Obiettivo blu è stato preso.



2R	4R
3R	1R



M4 — SCORTA

DIFFICILE / 45 MINUTI

Siamo riusciti a rintracciare altri sopravvissuti che si erano rifugiati nell'edificio del Daily Bugle. Ora che li abbiamo messi al sicuro, dobbiamo portarli fuori da qui. Purtroppo, pare che le orde si stiano ammassando in strada... Là fuori le cose si mettono molto male, gente... Ma l'unico modo sicuro per fuggire è attraversare proprio quelle orde... Un momento, chi è quello che se ne sta da solo là fuori in mezzo alla strada?!

Tessere richieste: **1V, 2R, 3V, 4R.**

OBIETTIVI

Rendez-vous. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi, Pepper Potts e J. Jonah Jameson. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Sorpreso allo scoperto.** Uno dei Supereroi deve essere scelto casualmente e iniziare la partita nella Zona evidenziata in giallo.
- **Mansioni di scorta.** Altri due Supereroi iniziano la partita con le carte Passante Pepper Potts e J. Jonah Jameson in loro possesso. Il segnapunti sulla loro Barra della Potenza parte comunque da 0.

REGOLE SPECIALI

- **Dobbiamo proteggerli!** Se in qualsiasi momento, per qualsiasi motivo, Pepper Potts o J. Jonah Jameson vengono scartati, i giocatori perdono immediatamente.
- **Ingresso sbarrato.** La porta blu non può essere aperta.

2R	1V
4R	3V



M5 — DON'T WORRY, BE HAPPY

MEDIO / 60 MINUTI

Abbiamo ricevuto una comunicazione radio da Happy. Si è rintanato in una stanza blindata, ma a quanto pare non riesce più a liberarsi. E comunque non può reggere a lungo da solo con tutte quelle orde in circolazione. Non possiamo lasciarlo laggiù! Tutti vogliono bene a Happy. E poi, è in grado di accedere ad alcune tecnologie Stark molto interessanti.

Tessere richieste: 1R, 2V, 3R, 4V.

3R	4V
1R	2V

OBIETTIVI

Tutto è bene quel che finisce bene. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Salvare Happy Hogan.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi e Happy Hogan. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Chiave elettronica.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Saccheggiato.** All'inizio della Missione entrambe le porte dell'edificio con il Punto di Generazione blu sono già aperte. Non collocare una carta Passante e non pescare carte Generazione per questo edificio.
- **Segnale di soccorso.** Il Passante nella Zona indicata deve essere Happy Hogan. All'inizio della partita Happy è già rivelato, ma non si muove finché l'edificio in cui si trova non viene aperto.

REGOLE SPECIALI

- **La chiave!** Quando un Supereroe prende il segnalino Obiettivo blu, aprire la porta blu e la porta verde. Non generare Nemici nell'edificio di Happy Hogan.
- **Sorpresa!** Quando un Supereroe prende il segnalino Obiettivo verde, ottiene una carta Passante dal relativo mazzo, come se avesse salvato quel Passante.
- **Quello prima non c'era.** Il Punto di Generazione blu diventa attivo una volta che il segnalino Obiettivo blu è stato preso.
- **Questo cos'è?** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Il beniamino di tutti.** I giocatori perdono la partita se Happy Hogan viene eliminato o scartato.



M6 — PIANO DI CONTENIMENTO

MEDIO / 60 MINUTI

La situazione ci sta sfuggendo di mano. Tutti i tentativi di arginare questa contaminazione sono falliti. Non c'è modo di salvare le persone infette una volta trasformate, quindi dobbiamo concentrarci sui vivi. Quest'area è perduta, perciò per fornire ai civili le migliori possibilità di fuga, dobbiamo attirare il maggior numero possibile di zombie nell'Oscorp Building e seppellirli sotto un cumulo di macerie. L'abbiamo sempre saputo che quel posto era una polveriera.

Tessere richieste: **1V, 2V, 3V, 4V.**

OBIETTIVI

Sconfiggere la nemesi. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Muovere entrambi i segnalini Generazione rossi fino alla Zona di Generazione verde (vedi le Regole Speciali).
2. Far saltare in aria i Punti di Generazione (vedi le Regole Speciali).

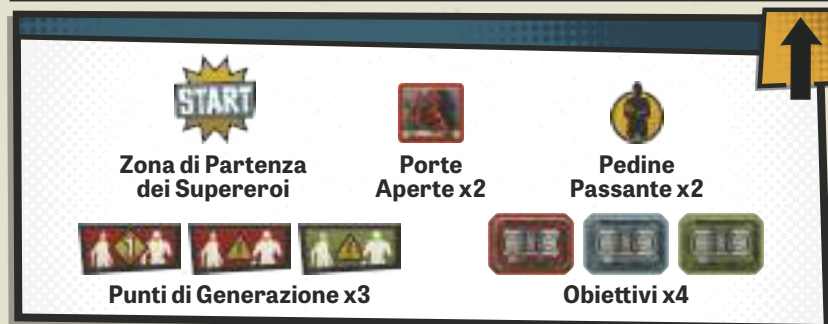
4V	3V
1V	2V

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Passanti nelle strade.** Rimuovere 2 carte *Passante in Pericolo* dal mazzo di Generazione. Collocare 2 pedine Passante come indicato dalla mappa.
- **Tecnologia Oscorp.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Qualcuno è stato qui.** Alla fine della preparazione, generare Nemici in tutti gli edifici come se le relative porte fossero appena state aperte. Non pescare carte *Passante* per gli edifici.

REGOLE SPECIALI

- **Civili in pericolo.** I Passanti non possono muoversi, essere mossi, essere salvati o attaccati. Quando i Nemici si muovono, se non ci sono Supereroi in Linea di Vista, cercheranno sempre di muoversi verso il Passante più vicino.
- **Proteggere i civili.** I giocatori perdono non appena un Nemico entra nella Zona di un Passante.
- **Il laboratorio di Norman.** Il Punto di Generazione verde è attivo dall'inizio della partita.
- **Meglio di niente.** Ogni segnalino Obiettivo rosso fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.



- **Segreti della Oscorp.** Il segnalino Obiettivo blu fornisce 5 PE a TUTTI i Supereroi quando viene preso.
- **Console di Comando della Oscorp.** Il segnalino Obiettivo verde fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende. Dovrà tenere il segnalino accanto alla sua Scheda Identità.
- **Raduniamoli tutti.** Un Supereroe in una Zona di Generazione rossa priva di Nemici può spendere 1 Azione per spostare quel segnalino Punto di Generazione nella Zona di Generazione verde (il segnalino continua a generare dopo essere stato spostato).
- **Sovraccarico!** Il Supereroe che possiede il segnalino Obiettivo verde può spendere 1 Azione mentre si trova nella Zona contenente tutti e 3 i segnalini Punto di Generazione per farli detonare e vincere la partita.

M7 — LA TRAPPOLA

DIFFICILE / 45 MINUTI

Tutto questo non ha senso. Abbiamo ricevuto una richiesta di soccorso che segnalava un grande gruppo di sopravvissuti rifugiati in questo isolato, ma qui non c'è niente, se non ulteriore caos e altri massacri. In ogni caso, ci sono dei civili in pericolo e dobbiamo salvarli! Ma... ho davvero un brutto presentimento...

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R, 4R.

OBIETTIVI

Raccogliere materiale. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere tutti gli Obiettivi.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

4R	2R
1R	3R

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Manomesso.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

REGOLE SPECIALI

- **Attrezzarsi per la Missione.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Non si muove.** La porta blu e la porta verde non possono essere aperte dai Supereroi.
- **Era tutto predisposto!** Quando il segnalino Obiettivo verde viene preso, aprire immediatamente la porta verde e generare 1 Eroe Zombie sul Punto di Generazione verde. Questo Punto di Generazione diventa attivo.
- **Ci hanno incastrati!** Quando il segnalino Obiettivo blu viene preso, aprire immediatamente la porta blu e generare 1 Eroe Zombie sul Punto di Generazione blu. Questo Punto di Generazione diventa attivo.



M8 — SUPPORTO TECNICO

DIFFICILE / 60 MINUTI

Abbiamo ricevuto una comunicazione da Nick Fury dello S.H.I.E.L.D. Stanno lavorando a una specie di teletrasportatore interdimensionale che potrebbe essere la nostra ultima fonte di salvezza. Purtroppo, la squadra che doveva procurarsi gli ultimi pezzi è caduta sul campo. Si tratta di un piano disperato, ma se vogliamo che funzioni, dobbiamo recuperare le tecnologie mancanti e portarle sull'Elivelivolo!

Tessere richieste: **1R, 2R, 3R, 4R.**

OBIETTIVI

Teletrasportatori, uniti! Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere tutti gli Obiettivi.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti i Supereroi. Ogni Supereroe può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

4R	3R
2R	1R

REGOLE SPECIALI

- **Tecnologia sperimentale.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Attirare troppa attenzione.** Quando il segnalino Obiettivo verde viene preso, il Punto di Generazione verde diventa attivo. Quando il segnalino Obiettivo blu viene preso, il Punto di Generazione blu diventa attivo.






Zona di Partenza dei Supereroi



Zona di Uscita



Carte Passante x4



Obiettivi x3



Punti di Generazione x4

INDICE ANALITICO

Abilità	10
Assalto	16
Attacco a Distanza.....	18
Attacco dei Nemici.....	14
Attacco in Mischia	18
Attivare i Nemici	4
Azioni.....	12
Bruto.....	11
Combattimento	18
Contenuto	2
Corridore	11
Dadi.....	18
Deambulante.....	11
Eroe Zombie	11
Fase dei Giocatori	12
Fase dei Nemici.....	14
Fase Finale	6
Generare i Nemici.....	15
Gittata	18
Linea di Vista	8
Livello di Pericolo	10
Missioni.....	21
Movimento.....	9, 12, 14
Oggetti Interattivi.....	20
Orde di Zombie.....	7
Panoramica del Gioco	6

Passanti	20
Passanti Combattenti	20
Penuria di Nemici.....	16
Porte	12
Potenza	19
Potenziamento.....	13
Precisione.....	18
Prendere un Obiettivo	13
Preparazione	5
Priorità dei Bersagli	18
Punti Esperienza	10
Regole Base.....	7
Robustezza.....	11
Salvare un Passante.....	13
Scheda Identità.....	9
Simbolo degli Avengers	20
Successi	18
Suddivisione dei Nemici.....	14
Supereroe.....	7
Tipi di Nemici.....	11
Tratto	12
Vittoria e Sconfitta.....	6
Zona.....	7

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO

Michael Shinall e Fábio Cury

BASATO SU UN CONCETTO ORIGINALE DI

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult e David Preti

SVILUPPO

Fel Barros, Fabio Tola, Rodrigo Sonnesso e Toi Von Glehn

RESPONSABILE DI PRODUZIONE

Thiago Aranha

PRODUTTORE ESECUTIVO E COORDINATORE DI LICENZA

Mike Bisogno

PRODUZIONE

Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan e Gregory Varghese

DIRETTORE ARTISTICO

Mathieu Harlaut

RESPONSABILE ARTISTICO

Marco Checchetto

ILLUSTRAZIONI

Giorgia Lanza, Henning Ludvigsen, Tarek Moutran e Simon Tessuto

RESPONSABILE DEL PROGETTO GRAFICO

Marc Brouillon

PROGETTO GRAFICO

Max Duarte, Matteo Ceresa, Louise Combal e Júlia Ferrari

SCULTURE

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier Bouchet, Emanuele Giovagnoni, Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks e Edgar Ramos

RENDERING

Edgar Ramos

REVISIONE

Jason Koepf e Hervé Daubet

EDITORE

David Preti

PLAYTESTER

Brett Lanpher, Chase du Pont, Davi Augusto, Elton Soares, Euclides Ribeiro, Felipe Galeno, Rafael Assaf, Roberto Toledo e Simon Swan.

Ringraziamenti speciali a Brian Ng di Marvel, tutto questo non sarebbe stato possibile senza di te.

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPÌ

Revisione: Aurora CASARO, Sara CONATO, Vittoria VINCENZI

Adattamento grafico: Ilaria BORZA

Direzione editoriale: Massimo BIANCHINI

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED/TUTTI I DIRITTI RISERVATI. DISTRIBUTED BY/DISTRIBUITO DA: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd/Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark di Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited/Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark di CMON Global Limited. All rights reserved/Tutti i diritti riservati. No part of this product may be reproduced without specific permission. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted/Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. THIS PRODUCT IS NOT A TOY/QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.

AVVERTENZA: QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.
NON ADATTO A PERSONE DI ETÀ INFERIORE A 13 ANNI.



I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.
Conforme ai requisiti di sicurezza CPSC.







FABBRICATO IN CINA

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO MODALITÀ EROE

1. FASE DEI GIOCATORI

1. FAR AVANZARE IL SEGNAPIUNTI SULLA BARRA DELLA POTENZA
2. RIPRISTINARE I SEGNALINI ATTIVAZIONE
3. ATTIVARE I SUPEREROI

I Supereroi si attivano in qualsiasi ordine. Nel proprio Turno, ogni Supereroe inizialmente può effettuare 3 Azioni.

- **MOVIMENTO:** Costa 1 Azione extra per ogni Nemico nella Zona del Supereroe.
- **APRIRE UNA PORTA:** Quando un edificio viene aperto per la prima volta, generare nelle sue Zone  e rivelare i Passanti.
- **OTTENERE UN TRATTO:** Solo 1 volta per Turno. Non è consentito avere più di 2 carte.
- **POTENZIAMENTO:** Il Supereroe ottiene 2 .
- **SALVARE UN PASSANTE:** Nessun Nemico nella Zona. Far avanzare il segnalino sulla Barra  del Supereroe al valore massimo. Non è consentito avere più di 1 carta.
- **INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO**
- **ATTACCO:** Il Supereroe usa il suo Attacco unico.
 - Può spendere  per tirare dadi extra.
 - Assegnare Successi pari alla Robustezza di un bersaglio in un singolo Attacco per eliminarlo, seguendo **sempre** l'Ordine di Priorità dei Bersagli.

2. FASE DEI NEMICI

1. ATTIVARE I NEMICI



Ogni Nemico si attiva e spende la sua o le sue Azioni per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla situazione. I Corridori e gli Eroi Zombie effettuano 2 Azioni.

- **ATTACCO:** Ogni Nemico nella stessa Zona di un Supereroe o di un Passante effettua un Attacco, infliggendo 1 Ferita.
- **MOVIMENTO:** I Nemici che non hanno attaccato usano la loro Azione per muoversi di 1 Zona verso il Supereroe o il Passante più vicino.
- **ATTIVARE I PASSANTI:** Dopo che i Nemici sono stati attivati, ogni Passante si muove di 1 Zona verso il Supereroe più vicino (a meno che non ci siano dei Nemici nella sua Zona attuale o nella successiva).

2. GENERARE I NEMICI

A partire dal Primo Punto di Generazione e procedendo in senso orario, pescare e risolvere 1 carta Generazione per ogni segnalino Punto di Generazione. Leggere la riga relativa al Livello di Pericolo più alto tra i Supereroi.

PASSANTI: Vengono bersagliati come i Supereroi. Se subiscono 1 Ferita, sono eliminati.

- **SACRIFICIO:** Un Supereroe può scartare il suo Passante per prevenire 1 Ferita.
-  **PASSANTE COMBATTENTE:** Prevenire 1 Ferita per ogni risultato di 5+.
- **DIVORATO:** Se un Passante è eliminato, tutti i Supereroi perdono 1  e 1 Tratto Eroico.

3. FASE FINALE

Applicare gli eventuali effetti che hanno luogo durante la Fase Finale come da istruzioni. Se uno o più Supereroi sono stati eliminati, i giocatori perdono. Altrimenti ha inizio un nuovo Round.

LISTA DEI BERSAGLI

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	ROBUSTEZZA	RICOMPENSA IN PE
1	EROE ZOMBIE	2	Vedi carta	Pari alla Robustezza
2	BRUTO	1	2	1
3	DEAMBULANTE	1	1	1
4	CORRIDORE	2	1	1