



MARVEL ZOMBIES



MARVEL



UN GIOCO

ZOMBICIDE

CAPITOLI

CONTENUTO	3
INTRODUZIONE	5
MODALITÀ ZOMBIE / MODALITÀ EROE	5
PREPARAZIONE	5
PANORAMICA DEL GIOCO	7
VITTORIA E SCONFITTA	7
ROUND DI GIOCO	7
• Fase dei Giocatori	7
• Fase dei Nemici	7
• Fase Finale	7
REGOLE BASE	8
DEFINIZIONI UTILI	8
LINEA DI VISTA	9
MOVIMENTO	10
LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ	10
PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	11
NEMICI	12
SOLDATO	12
GUARDIA	12
SPECIALISTA	12
SUPEREROE	12
FASE DEI GIOCATORI	13
MOVIMENTO	13
APRIRE UNA PORTA	13
OTTENERE UN TRATTO	13
ATTACCO	14
INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO	14
FINE DEL TURNO	14
FASE DEI NEMICI	14
1. ATTIVARE I NEMICI	14
• Attacco	14
• Movimento	15
• Specialisti e Supereroi	16

2. GENERARE I NEMICI	16
• Generazione Standard	16
• Assalto!	17
• Attivazione Extra!	17
• Passante Scortato!	17
• Azione Speciale	17
• Supereroe!	17
• Penuria di Nemici	17
• Generazione negli Edifici	18

COMBATTIMENTO	19
ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	19
DIVORA!	20
FAME	21
FAMELICO	21
PASSANTI	21

DIVORARE UN PASSANTE	21
ATTIVARE I PASSANTI	21
• Passanti Combattenti	21
• Passanti Non Combattenti	22
• Passanti Scortati	22

OGGETTI INTERATTIVI	22
SIMBOLO DEGLI AVENGERS	22
MISSIONI: MODALITÀ ZOMBIE	23
MISSIONI: MODALITÀ EROE	36
INDICE ANALITICO	43
RICONOSCIMENTI	43
RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO	44



CONTENUTO

87 ELEMENTI DI GIOCO

6 EROI ZOMBIE



Captain America



Iron Man



Wasp



Hulk



Captain Marvel



Deadpool

6 SUPEREROI



Black Panther



Doctor Strange



Ms. Marvel



Thor



Scarlet Witch



Spider-Man

12 PASSANTI



J. Jonah Jameson



Mary Jane



Agente Coulson



Blind Al



Zia May



Thunderbolt Ross



Pepper Potts



Bob, Agente dell'Hydra



Sharon Carter



Okoye



Betty Ross



Wong

63 AGENTI DELLO S.H.I.E.L.D.



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Soldati

14 Guardie

14 Specialisti

9 TESSERE DI GIOCO
(A DUE FACCE)

REGOLE MARVEL ZOMBIES

140 CARTE



6 SCHEDE IDENTITÀ DEGLI EROI ZOMBIE



45 CARTE TRATTO ZOMBIE



42 CARTE GENERAZIONE



16 CARTE PASSANTE



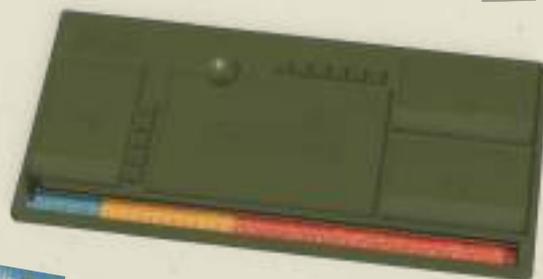
6 CARTE SUPEREROE



1 CARTA DI CONSULTAZIONE SIMBOLO DEGLI AVENGERS

41 SEGNALINI

- Simbolo degli Avengers (intatto/danneggiato)..... 1
- Porta (aperta/chiusa).....14
- Porta Blu (aperta/chiusa)..... 1
- Porta Verde (aperta/chiusa)..... 1
- Obiettivo Rosso/Rosso.....7
- Obiettivo Blu/Rosso..... 1
- Obiettivo Verde/Rosso..... 1
- Primo Punto di Generazione..... 1
- Punto di Generazione Rosso/Rosso... 5
- Punto di Generazione Blu/Rosso..... 1
- Punto di Generazione Verde/Rosso 1
- Uscita..... 1
- Attivazione..... 6



6 PLANCE DI PLASTICA



6 BASI COLORATE



6 DADI



12 CUBI SEGNAPUNTI

COMPONENTI MODALITÀ EROE

Questa scatola contiene anche le carte necessarie per usare i suoi Eroi e Passanti in Modalità Ero. È necessaria la scatola base *Marvel Zombies: X-Men Resistance* per giocare in Modalità Ero.



12 CARTE PASSANTE



6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SUPEREROI



6 CARTE EROE ZOMBIE

INTRODUZIONE

In un mondo protetto da possenti Supereroi, nessuno pensava che sarebbe stato difficile sventare un'invasione zombie. Quando però i primi membri degli Avengers si sono uniti ai ranghi dei non morti, il mondo intero ha subito capito di essere davvero nei guai. Gli Eroi Zombie possiedono un corpo putrefatto, eppure quasi immune ai danni, e seminano il caos in tutto il globo. Nonostante le loro condizioni, questi Eroi conservano pienamente le loro facoltà mentali... se riescono a tenere a bada la Fame. La Fame amplifica i loro superpoteri, ma li costringe anche a cibarsi della carne dei viventi: se non lo fanno, diventano dei veri e propri mostri, privi di intelletto e completamente consumati da essa.

Quindi radunate la vostra squadra di non morti, fomentate il vostro appetito e preparatevi a cambiare la faccia della Terra! Questo non è più un mondo di Eroi Marvel: è un mondo di Marvel Zombie!

Marvel Zombies – Un Gioco Zombicide è un gioco collaborativo in cui da 1 a 6 giocatori controllano Supereroi trasformati in zombie (detti Eroi Zombie) che devono affrontare Agenti dello S.H.I.E.L.D. e Supereroi viventi gestiti dal gioco stesso. Lo scopo del gioco è completare gli Obiettivi di una Missione, sconfiggere i Nemici e soprattutto placare la Fame incontrollabile! Eliminando i Nemici e divorando i Passanti, gli Eroi Zombie diventeranno potenti, ma più si dimostreranno pericolosi, più forze verranno inviate a dare loro la caccia. La Fame incessante li renderà fortissimi, ma se non si nutriranno, questa consumerà la loro mente e il loro corpo. Soltanto collaborando tutti insieme, gli Eroi Zombie potranno trovare la via della salvezza!

! 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.



MODALITÀ ZOMBIE /



MODALITÀ EROI

Le regole contenute in questa scatola descrivono la **Modalità Zombie**, in cui i giocatori controllano i famelici Eroi Zombie in lotta contro gli ultimi Supereroi viventi rimasti. Tuttavia, **Marvel Zombies** può anche essere giocato in **Modalità Eroe**, quindi con i ruoli invertiti, usando i contenuti e le regole della scatola base **Marvel Zombies: X-Men Resistance**.



PREPARAZIONE

1. Scegliere una **Missione**. Ogni Missione può essere giocata con 4 Eroi Zombie, oppure con 5-6 Eroi Zombie (controllati da 1-6 giocatori) con l'aggiunta di alcune regole. Qualsiasi Missione può essere giocata con un numero inferiore di Eroi Zombie, ma questo ne aumenta la difficoltà!
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. Tranne dove indicato diversamente dalla Missione, rimuovere entrambe le carte **Missione Segreta** dal mazzo dei Passanti. Poi collocare 1 **carta Passante** casuale a faccia in giù in ogni Zona che mostra l'icona .



Icona Passante

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. Mazza di Generazione: Queste carte introducono gli Agenti dello S.H.I.E.L.D. e i Supereroi che i giocatori affronteranno nel corso della partita.



Questa è una carta Generazione



Questa è una carta Passante



Slot carta Passante vuoto

Scheda Identità nello slot carta centrale

Segnapunti sul 5 della Barra della Salute

Segnapunti sullo 0 della Barra di Pericolo

Segnapunti sullo 0 del Tracciato della Fame



Slot carte Tratto Zombie vuoti

Segnalino Attivazione Non Attivato



Questa è una carta Tratto Zombie



- B. Mazzo dei Supereroi:** Ogni volta che dal mazzo di Generazione viene pescata una carta Supereroe, generare un Supereroe casuale. Ciascun Supereroe presenta una sfida unica!



Questa è una carta Supereroe

- C. Mazzo dei Tratti Zombie:** Un mazzo di capacità da cui gli Eroi Zombie possono attingere, sbloccando nuovi poteri.
- D. Mazzo dei Passanti:** Durante la partita possono apparire personaggi degni di nota a cui i giocatori dovranno dare la caccia. 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.



Questa è la carta di Consultazione Simbolo degli Avengers

6. Radunare il numero di **Eroi Zombie** scelto per giocare (4, 5 o 6) e distribuirli tra i giocatori nel modo che preferiscono. 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. I giocatori prendono **1 Plancia** per ognuno dei loro Eroi Zombie e la collocano davanti a loro, con la **Scheda Identità dell'Eroe Zombie** su di essa. Devono assicurarsi che il segnapunti si trovi sullo slot 0 dell'area blu della Barra di Pericolo.
8. Per ogni Eroe Zombie, i giocatori prendono **2 cubi 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 0 del loro **Tracciato della Fame**. Poi, attaccano la base colorata alla miniatura dell'Eroe Zombie.
9. Collocare gli elementi di gioco che rappresentano gli Eroi Zombie scelti nella Zona di Partenza degli Eroi Zombie come indicato dalla Missione.
10. Ogni giocatore prende poi 1 segnalino Attivazione e lo colloca con il suo lato verde (Non Attivato) a faccia in su, accanto alla Plancia.

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 Eroe Zombie 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 – 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 gli Eroi Zombie effettuano varie Azioni, come muoversi sul tabellone, effettuare Attacchi e divorare i Nemici!

FASE DEI NEMICI

Una volta che tutti gli Eroi Zombie 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 gli Eroi Zombie 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 Eroe Zombie 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 ai vari Agenti dello S.H.I.E.L.D. e ai Supereroi. Include tutti i Soldati, le Guardie e gli Specialisti, nonché tutti i Supereroi. Non include i Passanti!

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

Eroe Zombie: Un Supereroe zombie 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.



LINEA DI VISTA

La Linea di Vista definisce se due elementi sul tabellone (Eroi Zombie, 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.

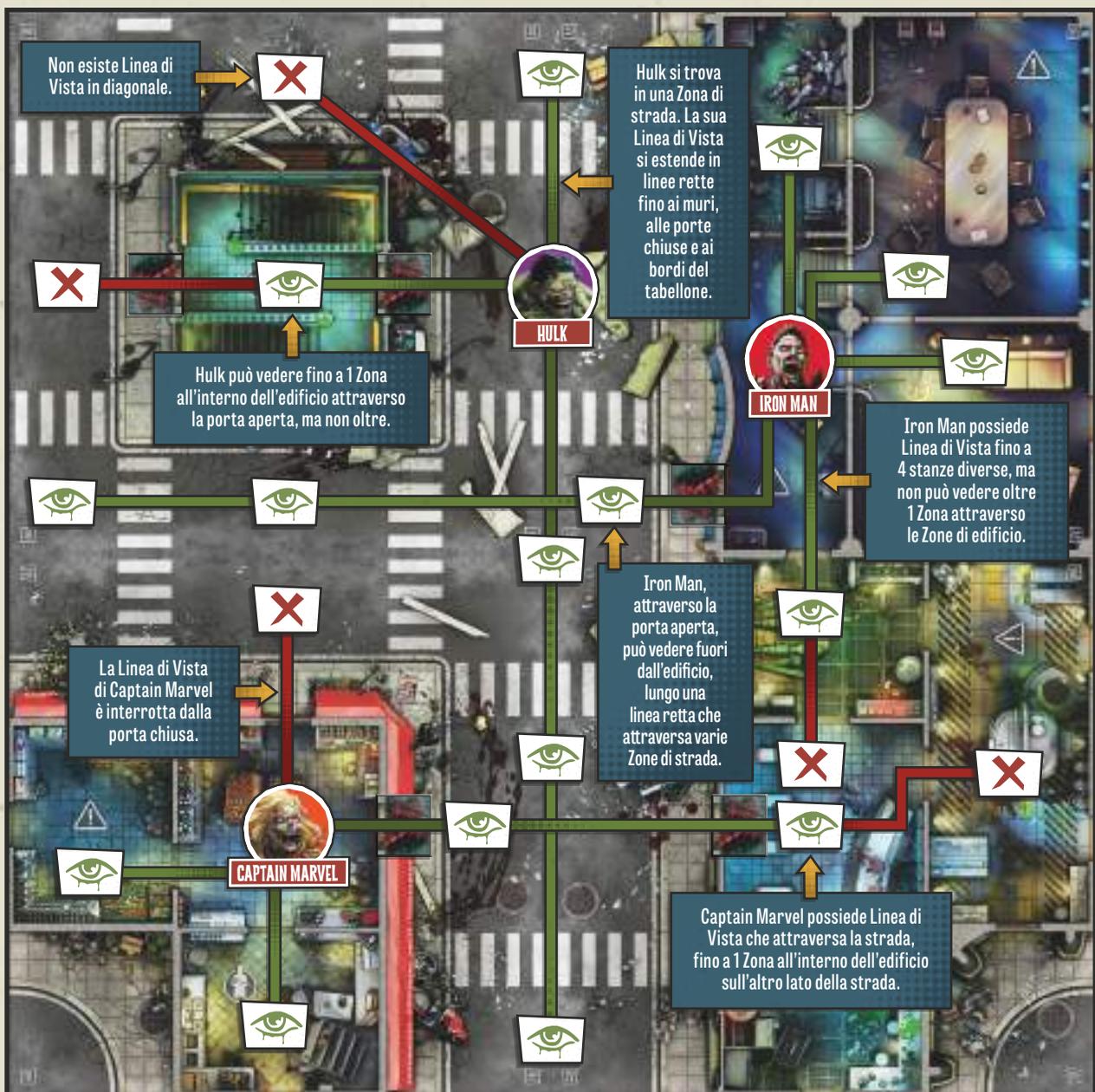
IMPORTANTE: Tutte le Abilità, i Tratti e le Capacità degli Eroi Zombie necessitano di Linea di Vista, a meno che non sia esplicitamente specificato il contrario.

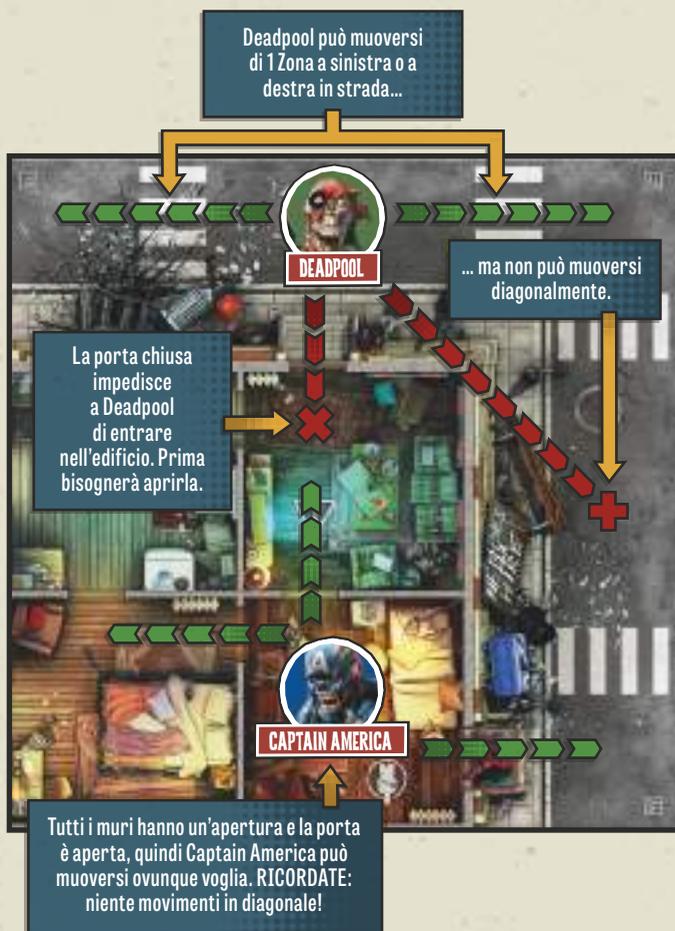
Nelle Zone di edificio, la Linea di Vista può estendersi a qualsiasi stanza che condivida un'apertura con la stanza attualmente occupata dall'elemento di gioco. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone. **La Linea di Vista, tuttavia, è limitata a 1 Zona di distanza.**

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 gli **Eroi Zombie** non bloccano la Linea di Vista.





MOVIMENTO

Gli elementi di gioco come gli Eroi Zombie, 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 degli Eroi Zombie è ostacolato dai Nemici nella loro Zona (vedi pagina 13).

LEGGERE UNA SCHEDA IDENTITÀ

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



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

CAPTAIN MARVEL

1 2 3 4 5

SCARICA DI ENERGIA
Ogni volta che attacchi con Pugni Possenti, puoi eliminare 1 Soldato oppure 1 Specialista nella tua Zona.

STAZIONE

MOSSA DI DANVERS
Una volta durante il tuo Turno, puoi spendere 1 Azione per muoverti di un massimo di 2 Zone ignorando i Nemici, in una Zona che contenga Nemici. Poi, effettua un Attacco Pugni Possenti gratuito.

ASSORBIMENTO DI ENERGIA
Ogni volta che stai per subire una Ferita da parte dei Nemici, puoi invece aumentare la Fame per prevenire quella Ferita.

PUGNI POSSENTI
0 2 3+

DIVORAI
0 1 4+

Se questo Attacco elimina un bersaglio, riduci la Fame a livello 0.



TRACCIATO DELLA FAME:

Rappresenta l'insaziabile brama di carne degli Eroi Zombie, i quali diventano sempre più pericolosi man mano che il loro livello di Fame aumenta. Tuttavia, se il tracciato raggiunge un livello troppo alto, gli Eroi Zombie possono diventare Famelici e perdere completamente il controllo (vedi pagina 21)!

La Fame è importante quando gli Eroi Zombie effettuano Azioni di Attacco (vedi pagina 21).

ATTACCO: Ogni Eroe Zombie possiede un Attacco unico e un Attacco Divorai comune. Gli Attacchi sono descritti nel dettaglio a pagina 19.

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

PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Ogni volta che un Eroe Zombie elimina un Nemico, guadagna 1 Punto Esperienza (PE). Oppure, nel caso in cui si tratti di Supereroi Nemici, guadagna un ammontare di Punti Esperienza pari al loro valore di Robustezza (vedi Supereroe a pagina 12). Ogni volta che si guadagnano Punti Esperienza, far avanzare il segnapunti sulla Barra di Pericolo dell'Eroe Zombie di quello stesso ammontare. Alcune Missioni potrebbero includere modi aggiuntivi per guadagnare Punti Esperienza.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. Raggiunto un nuovo Livello di Pericolo, l'Eroe Zombie 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 gli Eroi Zombie** (vedi Generare i Nemici, pagina 16). Più gli Eroi Zombie diventeranno pericolosi, maggiori saranno le forze inviate a neutralizzarli!



- Livello Rosso: 9 Soldati
- Livello Arancione: 8 Soldati
- Livello Giallo: 3 Soldati
- Livello Blu: 2 Soldati

Un Eroe Zombie inizia la partita al Livello di Pericolo Blu, con 0 Punti Esperienza e una singola Abilità.

A 7 Punti Esperienza, l'Eroe Zombie raggiunge il Livello di Pericolo Giallo e ottiene una quarta Azione da usare a ogni Turno.

A 19 Punti Esperienza, l'Eroe Zombie raggiunge il Livello di Pericolo Arancione, sbloccando un'altra Abilità.

A 43 Punti Esperienza, l'Eroe Zombie raggiunge il Livello di Pericolo Rosso. Ora tutte le Abilità sono a sua disposizione.



L'Eroe Zombie può usare il suo Attacco unico e il suo Attacco Divora! fin dall'inizio della partita.

CAPTAIN AMERICA

1 2 3 4 5

SCUDO DI VIBRANTO
0 2 3+

DIVORA!
0 1 4+

Se questo Attacco elimina un bersaglio, riduci la Ferme a livello 0.

PARATA DI SCUDO
Ogni volta che i Nemici attaccano la tua Zona, prima di assegnare le Ferite, tira 1 dado per ogni Ferita. Con un risultato di 5+, previeni quella Ferita.

AZIONE

RIMBALZO
Una volta durante il tuo Turno, dopo avere attaccato con Scudo di Vibrantio, effettua 1 Attacco Scudo di Vibrantio gratuito a Giocata 0-1.

CAPO NON MORTO
Una volta durante il tuo Turno, puoi fare in modo che 1 altro Eroe Zombie entro Giocata 2 effettui 1 Azione gratuita. Poi, prosaqui il tuo Turno.

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 gli Specialisti e i Supereroi, 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.

L'Eroe Zombie che elimina il Nemico guadagna 1 Punto Esperienza, tranne nel caso dei Supereroi, i quali conferiscono un numero di Punti Esperienza pari al loro valore di Robustezza.

SOLDATO



Sono armati di manganelli elettrificati. La vera forza data dai Soldati dello S.H.I.E.L.D. consiste nell'essere numerosi.

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

GUARDIA



Le Guardie dello S.H.I.E.L.D., dotate di guanti elettrificati e armature pesanti, sono difficili da oltrepassare per cibarsi dei Passanti che a volte vengono affidati alla loro scorta.

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

SPECIALISTA



L'élite di Specialisti dello S.H.I.E.L.D., veloci e letali, sono dotati di zaini a razzo che permettono loro di piombare addosso agli ignari zombie!

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



SUPEREROE

Ogni Supereroe è potente e unico, ma tutti sono fortemente determinati a fermare l'invasione degli zombie.



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



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

FASE DEI GIOCATORI

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

- 1. Aumentare la Fame:** Tutti i giocatori fanno avanzare di 1 il segnapunti sul loro Tracciato della Fame.
- 2. Ripristinare i Segnalini Attivazione:** Tutti i giocatori girano i loro segnalini Attivazione sul lato verde (Non Attivato).
- 3. Attivare gli Eroi Zombie:** Tutti gli Eroi Zombie si attivano, uno alla volta. Ogni Round, i giocatori scelgono l'ordine in cui attivare ciascun Eroe Zombie. Durante il proprio Turno, un Eroe Zombie 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 Eroe Zombie sono le seguenti:

MOVIMENTO

L'Eroe Zombie si muove dalla sua Zona a una Zona adiacente (non può muoversi diagonalmente, attraverso i muri o le porte chiuse).

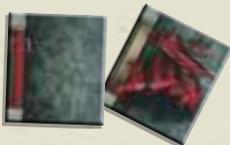
- Un Eroe Zombie deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Nemico che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.

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

- Entrare in una Zona che contiene dei Nemici pone fine all'Azione di Movimento dell'Eroe Zombie (questo è importante nel caso di quelle Abilità o effetti che consentono agli Eroi Zombie di muoversi di più Zone per ogni Azione di Movimento).

APRIRE UNA PORTA

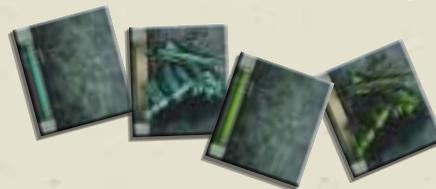
L'Eroe Zombie forza e apre una porta nella sua Zona. Collocare un segnalino Porta sul suo lato aperto, dove si trovava la porta chiusa (oppure, nel caso in cui vi fosse già un segnalino Porta Chiusa, girarlo semplicemente sul suo lato aperto).



Segnalini Porta Chiusa e Aperta

NOTA: Le porte aperte non possono essere richiuse.

- 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 18.

OTTENERE UN TRATTO

Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo dei Trattati Zombie e la colloca in 1 dei 2 slot Tratto Zombie sulla Plancia di quell'Eroe Zombie. **Un Eroe Zombie può effettuare soltanto una singola Azione di Ottenere un Tratto per Turno**, ma altri effetti potrebbero conferirgli delle carte Tratto Zombie extra.

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



ATTACCO

L'Eroe Zombie attacca un Nemico o un Passante che è in grado di bersagliare. Il combattimento è spiegato nel dettaglio a pagina 19.

INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO

L'Eroe Zombie 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 Eroe Zombie 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 Eroe Zombie 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



AZIONI FAMELICHE

Sebbene gli Eroi Zombie conservino ancora la maggior parte delle funzioni cerebrali, possono restare accecati dalla loro Fame insaziabile. Quando diventano Famelici (vedi pagina 21) le **uniche** Azioni che possono effettuare sono il **Movimento** e l'**Attacco Divora!** (questo include le Azioni gratuite!).

FASE DEI NEMICI

Una volta che tutti i giocatori hanno attivato i loro Eroi Zombie, 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 Eroe Zombie nella loro Zona oppure per muoversi verso l'Eroe Zombie più vicino, se attualmente si trovano in una Zona che non ne contiene nessuno.

Anche gli eventuali Passanti sul tabellone si attivano, tentando di fuggire attraverso una Zona di Generazione o dando la caccia agli Eroi Zombie se sono Passanti Combattenti (vedi Attivare i Passanti a pagina 21).

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

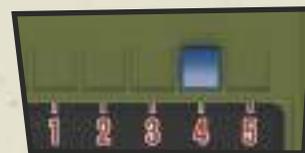
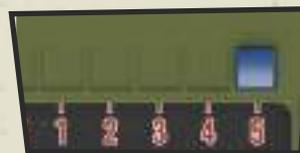
1. ATTIVARE I NEMICI

ATTACCO

Ogni Nemico nella stessa Zona di un Eroe Zombie 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.

Gli Eroi Zombie nella Zona distribuiscono le Ferite tra loro come i giocatori preferiscono, anche se significa infliggerle tutte a un singolo Eroe Zombie!

Quando un Eroe Zombie viene ferito, il segnapunti della sua Barra della Salute retrocede di 1 slot verso sinistra per ogni Ferita subita. Un Eroe Zombie 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!



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

Esempio 1: Un Soldato all'interno di una Zona con 2 Eroi Zombie infligge 1 Ferita durante la sua Attivazione. I giocatori scelgono quale Eroe Zombie riceve la Ferita.

Esempio 2: Un gruppo di 8 Soldati si attiva nella stessa Zona di 2 Eroi Zombie. Dato che entrambi gli Eroi Zombie hanno 5 Salute, i giocatori scelgono di infliggere 4 Ferite a ogni Eroe Zombie.

MOVIMENTO

I Nemici che non hanno attaccato (perché nella loro Zona non erano presenti Eroi Zombie) spendono la loro Azione per muoversi di 1 Zona verso gli Eroi Zombie:

- I Nemici si muovono sempre verso la Zona più vicina con Eroi Zombie in Linea di vista.
- Se un Nemico non possiede Linea di Vista fino ad alcun Eroe Zombie, si muove verso la Zona con Eroi Zombie per cui possiede percorso sgombro più breve. Se non ci sono percorsi sgombri fino a Eroi Zombie, il Nemico non si muove.
- Se ci sono più Zone alla stessa distanza tra quelle più vicine che contengono Eroi Zombie, 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 Soldati, 3 Guardie e 1 Supereroe si attiva a pari distanza da 2 Zone occupate da Eroi Zombie. I Nemici vogliono bersagliare entrambe le Zone, quindi si dividono in 2 gruppi.

- 2 Soldati seguono un percorso, gli altri 2 seguono l'altro.
- 2 Guardie seguono un percorso, l'ultima segue l'altro (a scelta dei giocatori).
- I giocatori scelgono quale percorso segue il Supereroe.



SPECIALISTI E SUPEREROI

Sia gli Specialisti che i Supereroi 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 Eroi Zombie, oppure muovendosi di nuovo se si trovano ancora in una Zona priva di Eroi Zombie).

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.

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 dell'Eroe Zombie 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**.



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.

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 SCORTATO!



Quando un giocatore pesca la carta Passante Scortato!, pescare la carta in cima al mazzo dei Passanti e generare il Passante indicato in quella Zona assieme al numero di Guardie indicato sulla carta Generazione.

Conservare la carta Passante a faccia in su accanto al tabellone, con la carta Passante Scortato! infilata parzialmente sotto di essa per facilitarne l'identificazione. **Vedi le regole speciali di attivazione dei Passanti Scortati a pagina 22.**

Se il mazzo dei Passanti si esaurisce, rimescolare tutte le carte Passante scartate per comporre un nuovo mazzo. A quanto pare non avevate davvero chiuso i conti con loro.

AZIONE SPECIALE



Il Mazzo di Generazione contiene alcune carte Azione Speciale. Ognuna presenta le istruzioni specifiche da seguire quando viene pescata.

SUPEREROE!



Quando un giocatore pesca una carta Generazione Supereroi!, pescare la carta in cima al mazzo dei Supereroi e generare il Supereroe indicato in quella Zona. Va ricordato che ogni Supereroe possiede una Capacità unica che è attiva fintanto che il Supereroe resta in gioco, e un valore specifico di Robustezza. Tenere la carta del Supereroe a faccia in su e visibile a tutti i giocatori.

Se il mazzo dei Supereroi si esaurisce, rimescolare tutte le carte Supereroe scartate per comporre un nuovo mazzo. A quanto pare non erano stati tolti di mezzo definitivamente!

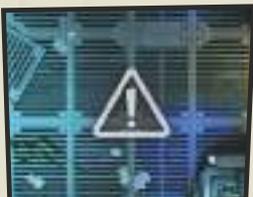
PENURIA DI NEMICI

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 gli elementi di gioco dei Passanti corrispondenti. Collocare le relative carte a faccia in su accanto al tabellone.

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.

Qui vengono generati 3 Soldati.

2 Guardie vengono generate in questa Zona. Dato che questa è una carta Assalto delle Guardie!, le 2 Guardie si attivano immediatamente. Resta da pescare un'ultima carta.

Si pesca una carta Generazione per la prima Zona. L'Eroe Zombie con più Punti Esperienza si trova al Livello di Pericolo Giallo, quindi verranno generati i Nemici indicati sulla riga Gialla. 1 Guardia viene collocata in questa Zona.

Per l'ultima Zona viene pescata una carta Attivazione Extra!. Tutte le Guardie sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione extra, incluse quelle che sono state appena generate, anche se hanno già effettuato un Assalto.

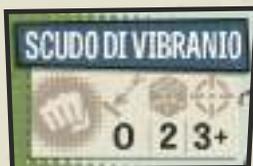
Infine, si rivelano le 2 carte Passante, che vengono sostituite dai rispettivi elementi di gioco.

Questa Guardia ha 2 percorsi più brevi per arrivare a Wasp. I giocatori decidono che la Guardia va verso destra.



COMBATTIMENTO

Quando un Eroe Zombie effettua un'Azione di Attacco, usa il suo Attacco unico, indicato sulla sua Scheda Identità, oppure l'Attacco Divora! comune. 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 grazie al livello di Fame, vedi pagina 21).



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 Eroe Zombie 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 Zombie, dai Passanti, dalle Abilità o dal livello di Fame (vedi pagina 21).



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. Supereroe
2. Guardia
3. Soldato
4. Specialista
5. Passante (**solo Divora!**)

IMPORTANTE: Ai Passanti è possibile assegnare solo i Successi di un Attacco Divora!. Vengono ignorati dagli altri Attacchi, dato che sono troppo preziosi come fonte di cibo per rischiare l'eliminazione.

I Successi devono essere assegnati ai bersagli del primo livello nell'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, ai Supereroi per primi, agli Specialisti per ultimi). Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.

NOTA: Gli altri Eroi Zombie nella Zona bersagliata non sono influenzati dai vostri Attacchi, nemmeno se mancate eventuali bersagli. Sarete anche degli zombie, ma siete pur sempre dei possenti Eroi!

I Nemici vengono eliminati quando viene loro assegnato un ammontare di Successi pari al loro valore di **Robustezza**. Ricordate che i Soldati e gli Specialisti hanno un valore di Robustezza pari a 1, le Guardie pari a 2 e i Supereroi 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	Supereroe	2	Vedi carta	Pari alla Robustezza
2	Guardia	1	2	1
3	Soldato	1	1	1
4	Specialista	2	1	1
5	Passante	1	1 (solo Divora!)	0 (vedi Missione)

Esempio: Deadpool effettua i suoi Attacchi in Mischia usando *Katane Doppie* (Dadi: 3, Precisione: 4+). Nella sua Zona ci sono 2 Guardie, 1 Specialista e 1 Passante.

- Deadpool 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 Guardia, mentre l'ultimo Successo viene assegnato all'altra Guardia ma, non essendo sufficiente a eliminarla, va perso.
- Deadpool tira e ottiene  e  con la sua seconda Azione, vale a dire 2 Successi. La Guardia rimanente ha comunque bisogno di 2 Successi per essere eliminata, quindi lo Specialista rimane illeso.
- Deadpool tira e ottiene  e  per la sua terza Azione, vale a dire 2 Successi. 1 Successo è sufficiente a eliminare lo Specialista. L'ultimo Successo rimanente non danneggia il Passante, dato che può essere eliminato solo da un Attacco Divora!.



DIVORA!



Divora! è un Attacco in Mischia speciale disponibile per tutti gli Eroi Zombie. Quando viene selezionato, funziona come ogni altro Attacco in Mischia, con le eccezioni seguenti:

- Una volta che l'Attacco è stato completato, se ha eliminato un bersaglio, l'Eroe Zombie che lo ha effettuato **riduce la sua Fame a 0** (vedi Fame, nella pagina successiva).
- Ogni Attacco Divora! può sempre e soltanto eliminare un **singolo bersaglio**. Questo significa che gli eventuali Successi ottenuti in eccesso rispetto alla Robustezza del primo bersaglio vanno persi, dato che è possibile eliminare 1 solo bersaglio.
- A differenza degli Attacchi regolari, Divora! può bersagliare i Passanti, sempre seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 21).

FAME

La Fame, il bisogno insaziabile di divorare la carne dei viventi, è la forza che anima gli Eroi Zombie. Sebbene comporti molti svantaggi, offre anche alcuni potenti benefici.

- Il Tracciato della Fame indica quanto è affamato un Eroe Zombie.
- La Fame di ogni Eroe Zombie aumenta automaticamente di 1 all'inizio di ogni Fase dei Giocatori.
- Quando un Eroe Zombie effettua gli Attacchi (sia in Mischia che a Distanza, incluso Divora!), **deve tirare un numero di dadi aggiuntivi pari al suo livello di Fame**.
- Ogni volta che un Eroe Zombie attacca, dopo che quell'Attacco è stato risolto, **per ogni**  ottenuto (dopo gli eventuali tiri ripetuti), la sua **Fame aumenta di 1**. *Occorre ricordare che un Attacco Divora! effettuato con successo riduce sempre la Fame a 0, ignorando a tutti gli effetti qualsiasi*  *ottenuto durante quell'Attacco.*
- Quando la Fame di un Eroe Zombie raggiunge il livello massimo, quell'Eroe Zombie diventa **Famelico** (vedi la sezione successiva).
- Quando un Eroe Zombie diventa Famelico, gli eventuali effetti che aumenterebbero la sua Fame vengono semplicemente ignorati.
- Alcuni effetti e Abilità richiedono di "Aumentare la Fame" per ottenere un beneficio. Tranne dove specificato diversamente, tali aumenti vanno sempre intesi di 1. Se la Fame di un Eroe Zombie è già al livello massimo, quell'Eroe Zombie **non può** usare tali effetti.

Esempio: All'inizio del Round, Wasp ha Fame a livello 2. All'inizio della Fase dei Giocatori la sua Fame aumenta automaticamente a 3. Durante il suo Turno, effettua un Attacco con Pungiglione di Wasp, tirando 5 dadi (2 Dadi base + 3 dadi dalla Fame). Ottiene  e , e a causa di questo la sua Fame sale a 4. Ora Wasp è Famelico!

FAMELICO

Se un Eroe Zombie passa troppo tempo senza divorare carne, corre il rischio di diventare Famelico e di tornare a uno stato quasi animalesco. Quando un Eroe Zombie è Famelico (vale a dire quando il livello di Fame arriva a 4), si applicano le regole seguenti:

- Le **uniche Azioni** che un Eroe Zombie Famelico può effettuare sono il **Movimento** e l'Attacco **Divora!**. Non può effettuare il suo Attacco unico. Questo significa anche che non può interagire con gli Obiettivi, aprire le porte, ottenere un Tratto, ecc. e molte Abilità e Capacità che richiedono un aumento della Fame o un Attacco regolare diventano inutilizzabili.
- Alla **fine del suo Turno**, se un Eroe Zombie è Famelico, **subisce 1 Ferita automatica**.

Non appena la Fame dell'Eroe Zombie scende a meno di 4, l'Eroe Zombie non è più Famelico.

PASSANTI



DIVORARE UN PASSANTE

I Passanti rappresentano personaggi viventi chiave che gli Eroi Zombie devono divorare. I Passanti possono essere collocati durante la Preparazione (vedi pagina 5) o generati tramite la carta *Passante Scortato!* (vedi pagina 17). Ai Passanti sono associate varie regole speciali che sono descritte di seguito.

- I Passanti non possono essere eliminati dagli Attacchi regolari. L'**unico** modo per eliminarli è effettuare un Attacco Divora! contro di essi che generi almeno 1 Successo. Quando questo accade, l'Eroe Zombie che ha divorato il Passante ottiene la sua carta Passante unica e la colloca nello slot sinistro della sua Plancia.
- A differenza dei Trattati Zombie, le carte Passante solitamente non vengono scartate una volta usate: offrono invece all'Eroe Zombie una capacità permanente.
- Un Eroe Zombie può possedere in qualsiasi momento solamente 1 carta Passante. Se divorava un altro Passante, può sostituire la carta del Passante precedente con quella nuova oppure scartare la nuova.
- Generalmente divorare un Passante non fa guadagnare Punti Esperienza, ma certe Missioni potrebbero indicare diversamente.

ATTIVARE I PASSANTI

Durante la Fase dei Nemici, i Passanti si comportano diversamente qualora possiedano o meno delle capacità di combattimento, eventualità indicata dalla presenza del simbolo  sulla loro carta.



PASSANTI COMBATTENTI

I Passanti Combattenti danno la caccia attivamente agli Eroi Zombie durante la Fase dei Nemici. Possiedono 1 Azione, proprio come i Soldati, e funzionano più o meno allo stesso modo (anche se non sono influenzati da eventuali carte Generazione come *Attivazione Extra!*, *Assalto!*, ecc). Si attivano insieme ai Nemici ed effettuano un Attacco o un Movimento come descritto in Attivare i Nemici a pagina 14.

PASSANTI NON COMBATTENTI

I Passanti Non Combattenti tenderanno di fuggire dal tabellone durante la Fase dei Nemici. Dispongono inoltre di 1 Azione e si attivano insieme ai Nemici, rispettando buona parte delle loro stesse regole base (vedi pagina 14). Tuttavia, non attaccano mai: possono effettuare soltanto Azioni di Movimento. Invece di muoversi verso gli Eroi Zombie, seguono il percorso più breve possibile verso la Zona di Generazione più vicina (il loro movimento non è ostacolato dalla presenza di Eroi Zombie nella loro Zona). Se entrano in una Zona di Generazione, vengono immediatamente rimossi dal tabellone e la loro carta viene scartata.

PASSANTI SCORTATI

Quando un Passante viene generato come Passante Scortato (vedi pagina 17), quel Passante segue una procedura di movimento particolare.



OGGETTI INTERATTIVI

Alcune Missioni possono includere degli Oggetti Interattivi sulla mappa. Mentre un Eroe Zombie 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* 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. I Supereroi vengono ignorati ai fini di questo Attacco e i dadi bonus, come quelli conferiti dalla Fame, 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: MODALITÀ ZOMBIE

MZO — MISSIONE INTRODUTTIVA: LA FAME CRESCE

FACILE / 25 MINUTI

Quando l'infezione ti reclama, non si torna indietro. Non puoi fare altro che accettare questa nuova esistenza... Accettare questo bisogno perpetuo di sfamarti... Se lo ignori troppo a lungo, la fame ti trascina in una follia incontrollabile... Non vogliamo divorare gli altri, ma dobbiamo essere in grado di pensare, di capire... Forse solo una o due vittime? Poi studieremo un piano... Sì... solo un paio per tenere a bada la fame...

Tessere richieste: **8R, 3V.**

OBIETTIVI

Una nuova esistenza. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Divorare tutti i Passanti. La partita è persa se un qualsiasi Passante fugge dalla mappa.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Lockdown.** La porta blu non può essere aperta finché l'Obiettivo blu non è stato preso. L'Obiettivo blu fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.



MZI — LA FAME

FACILE / 25 MINUTI

L'infezione ha avuto effetto quasi istantaneamente e ha scatenato questa fame insaziabile. Non si placa mai, ti spinge sempre a cercare il prossimo pasto. E quando prende il sopravvento, non ha importanza chi fossi tu, quali fossero i tuoi principi morali o chi fossero i tuoi amici e familiari: se sono vivi, sono cibo. Questa fame non potrà mai essere saziata, solo placata temporaneamente...

Tessere richieste: **3R, 5R, 8R, 9V.**

OBIETTIVI

Possono scappare ma non possono nascondersi. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Divorare tutti i Passanti. La partita è persa se un qualsiasi Passante fugge dalla mappa.
- Prendere tutti gli Obiettivi.

POI

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

PREPARAZIONE SPECIALE

- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. È attivo fin dall'inizio della partita.

REGOLE SPECIALI

- **Il sapore della carne.** Ogni Passante fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo divora.
- **Tenetevi pronti.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.

3R	8R
9V	5R



MZ2 — TORRE DEGLI AVENGERS

FACILE / 45 MINUTI

La Torre degli Avengers ospita una vasta gamma di apparecchiature di comunicazione e strumenti di monitoraggio. Se potessimo accedere a quegli strumenti, trovare nuovi pasti diventerebbe molto più rapido. Fast food. Bene, lasciamo le battute a Spider-Man... Purtroppo, sembra che la torre sia entrata in lockdown. Ma sembra anche che parte del personale sia rimasta chiusa fuori quando le barriere si sono alzate... Forse qualcuno ha una chiave d'accesso...

Tessere richieste: 1R, 2V, 4V, 5V, 6V, 7R.

OBIETTIVI

Entrare nella torre. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Trovare il Passante della Missione Segreta (vedi le Regole Speciali).
2. Prendere entrambi gli Obiettivi rossi.
3. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Il codice d'accesso nascosto.** Collocare la carta Passante Missione Segreta #1 a caso tra le 4 carte Passante che NON si trovano sulle tessere 5V o 6V.
- **5-6 Eroi Zombie.** Dopo la Preparazione, risolvere una generazione su ogni Punto di Generazione.

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

REGOLE SPECIALI

- **Macerie.** La porta rossa non può essere aperta.
- **Trovato!** Quando la carta Passante Missione Segreta #1 viene rivelata, i Punti di Generazione blu e verde diventano attivi. Generare 1 Passante nella Zona della carta Missione Segreta e infilare quella carta sotto la carta del Passante generato per contrassegnarla come Passante Obiettivo (se si pesca una carta *Salvato!*, ignorarla e pescare un'altra carta). Le porte blu e verde possono essere aperte solo una volta che il Passante Obiettivo è stato divorato. Se il Passante Obiettivo fugge, la partita è persa.
- **Si impara gradualmente.** Ogni Passante fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo divora. Ogni Obiettivo fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.



MZ3 — DIFESA DEL SANCTA SANCTORUM

MEDIO / 45 MINUTI

Il Sancta Sanctorum ospita dei portali magici collegati non solo a tutti gli angoli del globo, ma anche al resto dell'universo. Se potessimo usarli, il banchetto non finirebbe mai! Ovviamente lo Stregone Supremo che vive al suo interno e i suoi alleati tenteranno di fermarci... Ma sono solo gli antipasti perfetti del banchetto vero e proprio!

Tessere richieste: 1V, 3R, 5R, 6R, 7V, 8R.

OBIETTIVI

I difensori del Sancta Sanctorum. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Divorare Wong.
2. Sconfiggere Doctor Strange (vedi le Regole Speciali).
3. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

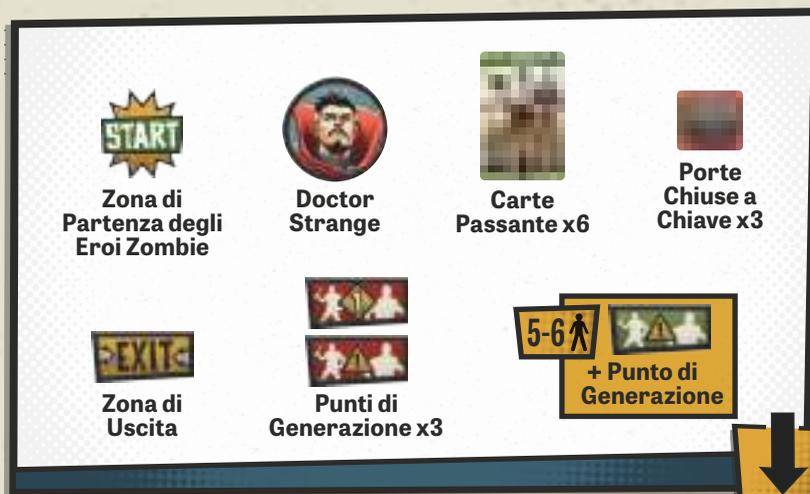
7V	1V
5R	6R
3R	8R

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Dov'è Wong?** Collocare la carta Passante di Wong a caso tra le 5 carte Passante che NON si trovano sulla tessera 7V.
- **Ora il dottore la riceverà.** Collocare Doctor Strange sulla Zona indicata con la sua carta Supereroe a faccia in su accanto al tabellone.
- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. È attivo fin dall'inizio della partita.

REGOLE SPECIALI

- **Restare nascosti.** I Passanti vengono rivelati solo quando un Eroe Zombie entra nella loro Zona.
- **L'incantesimo di protezione di Wong.** Finché Wong non è stato divorato, ogni volta che Doctor Strange viene eliminato, Doctor Strange si rigenera nella sua Zona di Partenza durante la Fase Finale.
- **Barriera magica.** Il Sancta Sanctorum è sigillato dalla magia di Strange. Le porte rosse non possono essere aperte finché Doctor Strange non è stato eliminato definitivamente.



MZ4 — STRUMENTI PREZIOSI

MEDIO / 60 MINUTI

In mezzo al caos scatenato dall'epidemia zombie, mettere in sicurezza e nascondere l'equipaggiamento potenzialmente pericoloso è diventato un obiettivo urgente per gli eroi rimasti. Meglio tenere quei giocattoli lontani dalle mani di qualsiasi potenziale minaccia, che si tratti di eroi viventi o di altri eroi zombie. E se nel frattempo ci scappa anche qualche spuntino, tanto meglio.

Tessere richieste: **1R, 2V, 3R, 4R, 5R, 6V, 7R, 8V, 9V.**

OBIETTIVI

Corsa alla tecnologia. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Ogni Eroe Zombie deve prendere almeno 1 Obiettivo.
- Ogni Eroe Zombie deve divorare almeno 1 Passante.

POI

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

PREPARAZIONE SPECIALE

- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. È attivo fin dall'inizio della partita.

REGOLE SPECIALI

- **Spuntini sfuggenti.** Considerare tutti i Passanti come Passanti Non Combattenti. Si muovono di 1 Zona aggiuntiva per Attivazione. Ogni Passante fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo divora.
- **Incorporare l'attrezzatura.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.



MISSIONI MODALITÀ ZOMBIE

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



Zona di Partenza degli Eroi Zombie



Carte Passante x9



Obiettivi x6



Zona di Uscita



Punti di Generazione x3



Punto di Generazione



Simbolo degli Avengers





MZ5 — FOLLIA ALLA OSCORP

MEDIO / 45 MINUTI

Alcuni scienziati del reparto Ricerca e Sviluppo della Oscorp hanno premuto il tasto d'allarme del laboratorio non appena gli eroi zombie hanno iniziato a devastare la città. Pensavano che nel laboratorio sarebbero rimasti al sicuro "finché non fosse passata la tempesta". Non immaginavano di essersi semplicemente candidati a fungere da carne in scatola! Adesso troviamo un apriscatole adeguato e ripuliamo questo posto!

Tessere richieste: 2V, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.

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

OBIETTIVI

Oscorpi. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere entrambi gli Obiettivi rossi.
2. Prendere gli Obiettivi blu e verde.
3. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. È attivo fin dall'inizio della partita.

REGOLE SPECIALI

- **Chiavi di sicurezza doppie.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.
- **Oscorp.** L'edificio evidenziato rappresenta la Oscorp. Le sue porte possono essere aperte soltanto una volta che entrambi gli Obiettivi rossi sono stati presi.
- **Daily Bugle sbarrato.** Le porte rosse non possono essere aperte.
- **Uscita segreta.** La porta blu può essere aperta soltanto una volta che sia l'Obiettivo blu che quello verde sono stati presi.
- **Studi segreti.** Ogni Eroe Zombie che prende l'Obiettivo blu o l'Obiettivo verde ottiene 5 PE. Può inoltre pescare 1 carta Passante e collocarla sulla propria Plancia.



MZ6 — RAZZIA A HELL'S KITCHEN

MEDIO / 60 MINUTI

Ci è giunta voce di un grosso gruppo di sopravvissuti rifugiatisi a Hell's Kitchen. Ora che siamo arrivati sul posto, però, c'è qualcosa che non va. Possibile che siamo caduti in una trappola? Non che abbia importanza. Che può fare un gruppo di Agenti dello S.H.I.E.L.D. contro gli Eroi (Zombie) più potenti della Terra?

Tessere richieste: 2R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9R.

7R	5R
3R	9R
6R	2R

OBIETTIVI

La razzia. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere tutti gli Obiettivi rossi e trovare l'Uscita.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Informazioni false.** Collocare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Informazioni esatte.** Collocare le carte Passante Missione Segreta #1 e #2 a caso tra le 6 carte Passante sul tabellone a inizio Missione.
- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione rosso indicato dalla freccia si usa solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie.

REGOLE SPECIALI

- **Informatori.** Quando la carta Passante Missione Segreta #1 o #2 viene rivelata, i giocatori possono scegliere un Obiettivo su qualsiasi punto sul tabellone e girarlo per vedere se è blu o verde. Poi pescare una nuova carta Passante.
- **Via di fuga segreta.** Quando l'Obiettivo verde viene preso, collocare il segnalino Uscita in questa Zona.
- **Arrivano rinforzi!** Quando l'Obiettivo blu viene preso, generare immediatamente 1 Supereroe sul Punto di Generazione blu, che diventa subito attivo. Quando l'Obiettivo verde viene preso, generare immediatamente 1 Supereroe sul Punto di Generazione verde, che diventa subito attivo.
- **Informazioni preziose.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.





Zona di Partenza degli Eroi Zombie



Porte Aperte x2



Porte Chiuse x3



Obiettivi x5



Carte Passante x6



Punti di Generazione x4



Punto di Generazione

MZ7 — DIVIDI E CONQUISTA

DIFFICILE / 120 MINUTI

La città è piena zeppa di abitanti! È ora di banchettare! Divoriamo tutti quelli che possiamo e usiamo una delle strategie più collaudate: dividere e conquistare! Ci divideremo e conquisteremo tutti. Un momento... è così che funziona? Forse la parte di cervello che ci manca inizia a fare la differenza.

Tessere richieste: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V.

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

OBIETTIVI

La pancia piena di cervelli. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Ogni Eroe Zombie deve divorare almeno 1 Passante.
- Ogni Eroe Zombie deve arrivare al Livello di Pericolo Rosso.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Dividere.** Dividere gli Eroi Zombie uniformemente tra le 2 Zone di Partenza.
- **Il giorno di Thor.** Collocare Thor nella Zona indicata con la sua carta Supereroe a faccia in su accanto al tabellone.
- **Jackpot.** Collocare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **5-6 Eroi Zombie.** I Punti di Generazione blu e verde si usano solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie.

REGOLE SPECIALI

- **Conquistare.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende. Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE ciascuno a TUTTI gli Eroi Zombie quando vengono presi.
- **Rombo di tuono.** Se Thor viene eliminato da un Eroe Zombie al Livello di Pericolo Blu o Giallo, Thor si rigenera nella sua Zona di Partenza durante la Fase Finale successiva.
- **5-6 Eroi Zombie.** I Punti di Generazione blu e verde diventano attivi una volta che i loro rispettivi Obiettivi sono stati presi.




Zona di Partenza degli Eroi Zombie


Simbolo degli Avengers


Carte Passante x8


Punti di Generazione x4


+
Punti di Generazione x2


Thor


Obiettivi x8

MZ8 — TRAPPOLA DELLO S.H.I.E.L.D.

DIFFICILE / 30 MINUTI

Abbiamo inseguito una squadra di Agenti dello S.H.I.E.L.D. in quello che sembrava un edificio abbandonato. Perché non si rinuncia mai a uno spuntino veloce, no? Ma all'improvviso abbiamo scoperto che il posto è circondato da un potente campo di forza... Era tutto uno stratagemma per intrappolarci qui? Devono essere proprio disperati...

Tessere richieste: 1V, 2V, 4V, 6V.

6V	1V
4V	2V

OBIETTIVI

Abbattere lo scudo. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

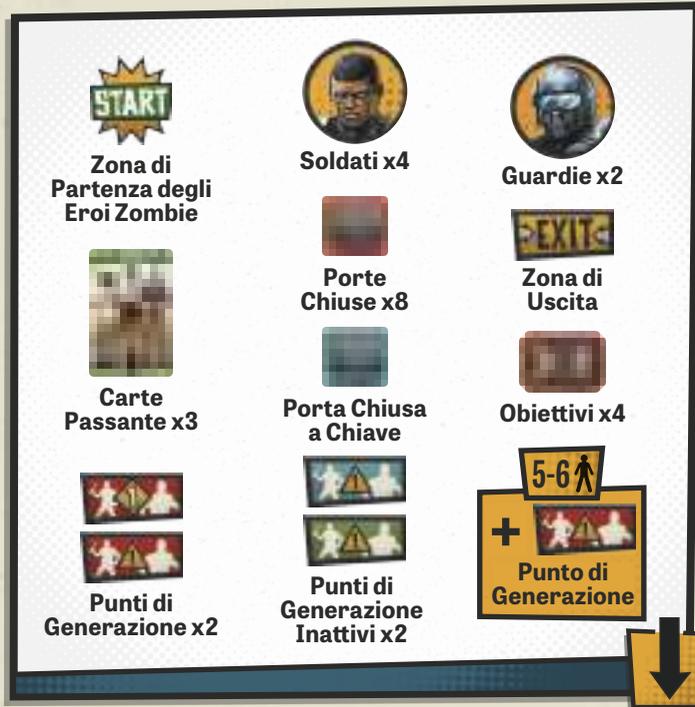
1. Trovare e prendere l'Obiettivo blu.
2. Fuggire attraverso l'Uscita con tutti gli Eroi Zombie. Ogni Eroe Zombie può fuggire gratuitamente attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Nemici nella Zona.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Controllare lo scudo.** Collocare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Trappola!** Non collocare una carta Passante né pescare carte Generazione per le stanze della tessera su cui partono gli Eroi Zombie.
- **Imboscata!** Collocare 1 Guardia e 2 Soldati in ognuna delle due Zone adiacenti, come mostrato.
- **5-6 Eroi Zombie.** Il Punto di Generazione indicato dalla freccia viene usato solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie.

REGOLE SPECIALI

- **Barriera scudo.** Gli Eroi Zombie non possono muoversi per uscire nelle strade se non attraverso la porta blu (vedi sotto).
- **Attrezzatura dello S.H.I.E.L.D.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.
- **Disattivare il generatore dello scudo.** L'Obiettivo blu fornisce 5 PE a TUTTI gli Eroi Zombie quando viene preso. Una volta preso, la porta blu può essere aperta.
- **Ci stavano aspettando.** Il Punto di Generazione blu diventa attivo una volta che una porta che dà l'accesso alla sua tessera viene aperta. Il Punto di Generazione verde diventa attivo una volta che una porta che dà l'accesso alla sua tessera viene aperta.



Legend for mission components:

- START** (Starburst icon): Zona di Partenza degli Eroi Zombie
- Soldati x4** (Soldier icon): Soldati x4
- Guardie x2** (Guard icon): Guardie x2
- Porte Chiuse x8** (Red square icon): Porte Chiuse x8
- Zona di Uscita** (EXIT sign icon): Zona di Uscita
- Carte Passante x3** (Person icon): Carte Passante x3
- Porta Chiusa a Chiave** (Blue square icon): Porta Chiusa a Chiave
- Obiettivi x4** (Red square icon): Obiettivi x4
- Punti di Generazione x2** (Zombie icon): Punti di Generazione x2
- Punti di Generazione Inattivi x2** (Zombie icon with triangle): Punti di Generazione Inattivi x2
- Punto di Generazione** (5-6 icon with plus sign): Punto di Generazione



MZ9 — CONTROLLO DEMOGRAFICO

DIFFICILE / 60 MINUTI

La fame è irrefrenabile e abbiamo ormai spolpato quasi tutta la città... Prima di passare oltre, pensiamo di avere trovato un'ultima sacca di civili ancora vivi. Gli ultimi supereroi rimanenti in città si sono radunati laggiù per salvare questi ultimi preziosi bocconcini. Non importa. Presto si uniranno a noi o diventeranno un pasto prelibato!

Tessere richieste: 1R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9V.

OBIETTIVI

Fare piazza pulita. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Divorare tutti i 5 Passanti Obiettivo (vedi le Regole Speciali).
2. Ripulire il tabellone dai Supereroi.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Avanzi.** Togliere le 2 carte *Salvato!* dal mazzo dei Passanti prima di collocare 1 carta Passante casuale a faccia in giù sotto ogni Obiettivo. Poi, rimescolare le carte *Salvato!* nel mazzo.
- **5-6 Eroi Zombie.** I Punti di Generazione blu e verde si usano solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. Sono attivi dall'inizio della partita.

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

REGOLE SPECIALI

- **Avanzi.** Quando un Eroe Zombie prende un Obiettivo, ottiene 5 PE. La carta Passante sotto quell'Obiettivo viene rivelata e sostituita dall'elemento di gioco di quel Passante. Questo è un Passante Obiettivo. Conservare il segnalino Obiettivo sulla sua carta per facilitarne l'identificazione.
- **Se non possono proteggerli, allora li vendicheranno.** Ogni volta che UN QUALSIASI Passante viene divorato, generare 1 Supereroe nella Zona di quel Passante.



MZ10 — UN BIGLIETTO PER IL MULTIVERSO

MOLTO DIFFICILE / 120 MINUTI

Ci siamo detti: perché accontentarsi di un mondo quando sappiamo che là fuori c'è un numero infinito di multiversi che aspettano solo di essere divorati? Purtroppo, i vivi sono venuti a sapere dei nostri piani e cercano disperatamente di fermarci, nascondendo le parti necessarie per costruire un portale dimensionale (o forse vogliono usarne uno loro prima?). Per fortuna Stark sa che nei paraggi c'è un localizzatore. Dobbiamo solo trovarlo, prendere i pezzi necessari e poi il banchetto multiversale può iniziare!

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V, 9V.



OBIETTIVI

Assemblare un portale. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Prendere tutte le carte *Missione Segreta*.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Individuare le parti.** Collocare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù. Collocare le 2 carte *Passante Missione Segreta* a faccia in su come indicato sulla mappa.
- **Rinforzi.** Rimuovere tutte le 6 carte *Generazione Supereroe!* dal mazzo di Generazione.
- **Montare la guardia.** Collocare 6 Supereroi nelle Zone indicate.
- **5-6 Eroi Zombie.** I Punti di Generazione blu e verde si usano solo nelle partite con 5 o 6 Eroi Zombie. Sono attivi dall'inizio della partita.

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

REGOLE SPECIALI

- **Guardiani silenti.** Ogni Supereroe non si attiva e la sua Capacità resta inattiva finché una porta del suo edificio non viene aperta.
- **I pezzi che ci servono.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE all'Eroe Zombie che lo prende.
- **Difesa disperata.** Ogni volta che un Eroe Zombie raggiunge un nuovo Livello di Pericolo, collocare 3 Soldati nella Zona di Generazione ad esso più vicina.
- **Missione Segreta 1: Interferenze.** Una volta che l'Obiettivo blu è stato preso, la carta *Missione Segreta #1* può essere presa spendendo 1 Azione nella sua Zona. Una volta che la carta *Missione Segreta #1* è stata presa, ignorare la Regola Speciale *Difesa disperata*.
- **Missione Segreta 2: Migliorie.** Una volta che l'Obiettivo verde è stato preso, la carta *Missione Segreta #2* può essere presa spendendo 1 Azione nella sua Zona. Una volta che la carta *Missione Segreta #2* è stata presa, tutti gli Attacchi degli Eroi Zombie (ad eccezione di Divora!) ottengono +1 dado.



MISSIONI: MODALITÀ EROE

Per giocare queste Missioni sono richieste le regole e i contenuti della scatola base **Marvel Zombies: X-Men Resistance**.

MH1 — GROUND ZERO

MEDIO / 45 MINUTI

Ci sono arrivate varie segnalazioni che parlano di supereroi trasformati in mostri affamati di carne umana, ma chi poteva crederci veramente? Quando siamo arrivati sul posto, però, siamo stati attaccati e separati immediatamente. Dobbiamo raggrupparci e capire cosa sta succedendo. Questa è pazzia. Sicuramente deve esistere un modo per arginarla.

Tessere richieste: **1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V.**

OBIETTIVI

Appena in tempo. 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

- **Qualcuno ha una mappa?** Collocare 1 Supereroe in 1 delle Zone di Partenza e tutti gli altri Supereroi nell'altra.
- **Chiavi perse.** Collocare i segnalini Obiettivo blu e verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **5-6 Supereroi.** Prima dell'inizio della partita, pescare 1 carta Generazione per ogni Punto di Generazione attivo.



REGOLE SPECIALI

- **Raccogliere indizi.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Porta segreta sul retro.** La porta blu può essere aperta soltanto una volta che gli Obiettivi blu e verde sono stati presi.
- **Ci hanno sentiti!** Il Punto di Generazione blu diventa attivo una volta che l'Obiettivo blu è stato preso. Il Punto di Generazione verde diventa attivo una volta che l'Obiettivo verde è stato preso.

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



←



Zona di Partenza dei Supereroi



Carte Passante x6



Porte Chiuse x3



Porta Chiusa a Chiave



Zona di Uscita



Obiettivi x4



Punti di Generazione x3



Punti di Generazione Inattivi x2

MH2 — OPERAZIONE DI SALVATAGGIO

FACILE / 25 MINUTI

È arrivata una richiesta d'aiuto, un appello disperato sulle frequenze d'emergenza. Ci sono dei civili che hanno bisogno d'aiuto. Non sono in grado di difendersi dalle orde di zombie e, cosa ancora peggiore, dai nostri vecchi compagni. Questa è la prova suprema per noi supereroi. Non possiamo fallire! Dobbiamo andare là dentro e DOBBIAMO salvarli!

Tessere richieste: 2R, 3V, 7V, 8R.

OBIETTIVI

La via d'uscita. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Salvare il Passante Obiettivo (vedi le Regole Speciali).
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.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **In trappola.** Collocare un Passante casuale nella Zona indicata: sarà il Passante Obiettivo. Collocare un segnalino Obiettivo sulla sua carta per facilitarne l'identificazione.
- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde viene usato solo nelle partite a 5 o 6 Supereroi.

7V	8R
3V	2R

REGOLE SPECIALI

- **Nessuna via di fuga.** Il Passante Obiettivo non può muoversi. Quando questo Passante viene salvato, TUTTI i Supereroi ottengono 5 PE. I giocatori perdono immediatamente se il Passante Obiettivo viene divorato o scartato.
- **Edificio affollato.** I Punti di Generazione blu e verde diventano attivi una volta che la porta blu è stata aperta.



MH3 — UN SIMBOLO DI SPERANZA

FACILE / 45 MINUTI

La Torre degli Avengers non funge soltanto da base operativa. In questi tempi agitati è anche un bastione sicuro per tutti quelli che restano ancora in città. Dobbiamo far sapere a tutti che questo è il posto dove ci difenderemo insieme, e che chiunque rientri ancora tra i ranghi dei vivi deve radunarsi qui! Forse affronteremo la morte in senso molto letterale, ma non indietreggeremo!

Tessere richieste: 2V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V.

OBIETTIVI

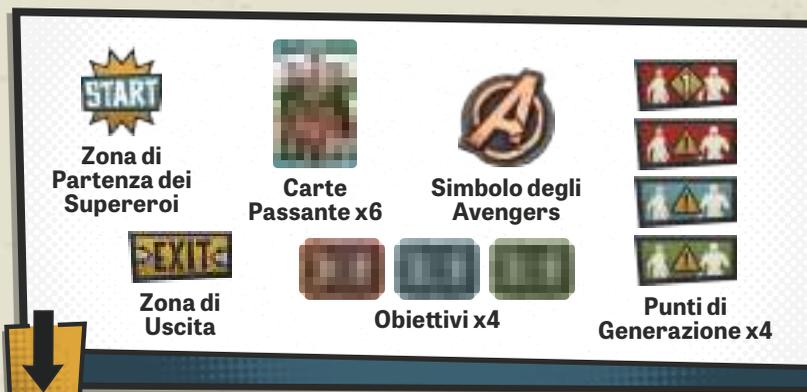
Riparare il segnale luminoso. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Prendere gli Obiettivi blu e verde.
2. Muovere il Simbolo degli Avengers fino alla Zona di Uscita.

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

REGOLE SPECIALI

- **Bisogno di riparazioni.** I Supereroi non possono interagire con il Simbolo degli Avengers finché gli Obiettivi blu e verde non sono stati entrambi presi.
- **Raccogliere i pezzi.** Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE a TUTTI i Supereroi quando vengono presi. Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Il simbolo.** Il Simbolo degli Avengers può essere lanciato solo una volta. Mentre un Supereroe si trova nella Zona del Simbolo, può spendere 1 Azione per muoversi di 1 Zona, portando il Simbolo con sé in quella nuova Zona.
- **La ciliegina sulla torta.** I Punti di Generazione blu e verde sono attivi fin dall'inizio della partita. Il Punto di Generazione blu viene rimosso una volta che l'Obiettivo blu è stato preso. Il Punto di Generazione verde viene rimosso una volta che l'Obiettivo verde è stato preso.
- **5-6 Supereroi.** Prima che la partita inizi, risolvere una generazione su ogni Punto di Generazione. Durante il passo Generare i Nemici di ogni Fase dei Nemici, pescare 1 carta Generazione aggiuntiva per il Primo Punto di Generazione.



MH4 — IL PIANO DI STARK

FACILE / 25 MINUTI

A quanto pare, Tony Stark ha un piano di qualche tipo per fermare questa epidemia tramite la nanotecnologia. Non possiamo esserne del tutto sicuri perché nessuno riesce più a contattarlo da qualche tempo... Prima che le comunicazioni si interrompessero, però, aveva detto che avrebbe consegnato i piani a due persone di cui "poteva fidarsi". I nostri raggi localizzatori ci indicano che sono custoditi al sicuro in alcuni bunker nelle vicinanze, ma chissà quanto reggeranno! Dobbiamo salvare quelle persone e le informazioni che possiedono!

Tessere richieste: 1R, 3V, 6R, 7R, 8R, 9R.



OBIETTIVI

Fuggire. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine:

1. Salvare entrambi i Passanti Intrappolati (vedi le Regole Speciali).
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.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Intrappolati.** Rimuovere le 2 carte *Divorato!* dal mazzo dei Passanti. Poi collocare 2 carte Passante a caso a faccia in giù nelle Zone indicate: si tratta dei Passanti Intrappolati. Non collocare le carte Passante regolari nell'altra stanza degli edifici dei Passanti Intrappolati.
- **5-6 Supereroi.** Il Punto di Generazione verde si usa solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. È attivo fin dall'inizio della partita.

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

REGOLE SPECIALI

- **Chiuse a chiave.** Le 2 porte rosse possono essere aperte una volta che entrambi gli Obiettivi rossi sono stati presi. Le porte blu e verde possono essere aperte solo una volta che gli Obiettivi blu e verde sono stati entrambi presi.
- **Chiavi delle porte.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende.
- **Troppo tardi.** I giocatori perdono se uno o più Passanti Intrappolati vengono divorati o scartati. Collocare un segnalino Obiettivo sulle loro carte Passante una volta che sono stati rivelati per facilitarne l'identificazione come Passanti Intrappolati.



MH5 — MISSIONE IMPOSSIBILE

DIFFICILE / 90 MINUTI

Chi poteva immaginare che sarebbe andata a finire così male? Fino a meno di 48 ore fa, quelli erano nostri amici e alleati! E ora sono diventati quei... quei mostri mangiatori di carne umana... Ci è arrivata una comunicazione dallo S.H.I.E.L.D. Allestirà una zona di salvataggio fuori città... L'unica cosa che ci resta da fare è radunare tutti i sopravvissuti e le scorte che possiamo e andarcene da qui!

Tessere richieste: 2V, 3V, 4V, 6V, 8V, 9V.

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

OBIETTIVI

Più facile a dirsi che a farsi.

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.

PREPARAZIONE SPECIALE

- **Incredibili guai.** Collocare Hulk nella Zona indicata, con la sua carta Eroe Zombie a faccia in su accanto al tabellone.
- **5-6 Supereroi.** I Punti di Generazione blu e verde si usano solo nelle partite con 5 o 6 Supereroi. Sono attivi fin dall'inizio della partita.
- **Invasione.** Prima che la partita inizi, risolvere una generazione su ogni Punto di Generazione.

REGOLE SPECIALI

- **Eroi gracili.** Ogni volta che Hulk viene eliminato, stendere il suo elemento di gioco su un fianco e ignorarlo ai fini di tutti gli effetti di gioco. Nella Fase Finale successiva, rialzarlo. Hulk può essere eliminato definitivamente solo da un Supereroe al Livello di Pericolo Arancione o Rosso.
- **Mi fai arrabbiare.** Ogni Obiettivo rosso fornisce 5 PE al Supereroe che lo prende. Quando un qualsiasi Obiettivo rosso viene preso, Hulk non può attivarsi in quel Round.
- **Raccogliere scorte.** Gli Obiettivi blu e verde forniscono 5 PE a testa al Supereroe che li prende. Poi quel Supereroe pesca una carta Tratto Eroico gratuitamente.



IINDICE

Assalto	17
Attacco a Distanza.....	19
Attacco dei Nemici.....	14
Attacco in Mischia	19
Attivare i Nemici	14
Azioni.....	13
Combattimento	19
Contenuto	3
Dadi.....	19
Divora	20
Eroe Zombie	8
Fame.....	21
Famelico	21
Fase dei Giocatori	13
Fase dei Nemici.....	14
Fase Finale	7
Ferite	14
Generare i Nemici.....	16
Gittata	19
Guardia	12
Linea di Vista	9
Livello di Pericolo	11
Movimento.....	10, 13
Movimento dei Nemici.....	15
Oggetti Interattivi.....	22
Panoramica del Gioco	7
Passanti	21
Passanti Combattenti	21
Passanti Non Combattenti	22
Passanti Scortati.....	22
Penuria di Nemici.....	17
Porte.....	13
Precisione.....	19

Prendere un Obiettivo	14
Preparazione	5
Priorità dei Bersagli	19
Punti Esperienza	11
Regole Base	8
Robustezza.....	20
Scheda Identità.....	10
Simbolo degli Avengers	22
Soldato.....	12
Specialista	12
Successi	19
Suddivisione dei Nemici	15
Supereroe.....	12
Tipi di Nemici.....	12
Tratto	13
Vittoria e Sconfitta.....	7
Zona.....	8



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 Koepp 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 RUPI

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.



RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO MODALITÀ ZOMBIE

1. FASE DEI GIOCATORI

1. AUMENTARE LA FAME
2. RIPRISTINARE I SEGNALINI ATTIVAZIONE
3. ATTIVARE GLI EROI ZOMBIE

Gli Eroi Zombie si attivano in qualsiasi ordine. Nel proprio Turno, ogni Eroe Zombie inizialmente può effettuare 3 Azioni.

- **MOVIMENTO:** Costa 1 Azione extra per ogni Nemico nella Zona dell'Eroe Zombie.
- **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.
- **INTERAGIRE CON UN OBIETTIVO**
- **ATTACCO:** L'Eroe Zombie usa il suo **Attacco unico** o il suo **Attacco Divora!**
 - Tira dadi extra pari al suo livello di Fame.
 - Deve infliggere Successi pari alla Robustezza di un bersaglio in un singolo Attacco per eliminarlo, seguendo **sempre** l'Ordine di Priorità dei Bersagli.
 - Ogni  ottenuto aumenta la sua Fame.
 - L'Attacco Divora! può eliminare solo un singolo bersaglio e azzera la sua Fame.

FAMELICO: Finché un Eroe Zombie ha livello di Fame 4, quell'Eroe Zombie è Famelico.

- Le uniche Azioni che può effettuare sono il Movimento o l'Attacco Divora!
- Subisce 1 Ferita alla fine del suo Turno.

2. FASE DEI NEMICI

1. ATTIVARE I NEMICI

Ogni Nemico e Passante si attiva e spende la sua o le sue Azioni per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla situazione. Gli Specialisti e i Supereroi effettuano 2 Azioni.

- **ATTACCO:** Ogni Nemico nella stessa Zona di un Eroe Zombie effettua un Attacco, infliggendo 1 Ferita.
- **MOVIMENTO:** I Nemici che non hanno attaccato usano la loro Azione per muoversi di 1 Zona verso l'Eroe Zombie più vicino.

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 gli Eroi Zombie.

PASSANTI: Se divorati, conferiscono la loro capacità.

- **COMBATTENTI** : Si attivano come i Soldati.
- **NON COMBATTENTI:** Si attivano analogamente ai Soldati, ma non attaccano mai: si muovono verso la Zona di Generazione più vicina per scappare.
- **SCORTATI:** Si muovono con le Guardie della loro scorta. Se Passanti Combattenti, attaccano insieme a loro. Generare 1 Guardia se rimangono soli.

3. FASE FINALE

Applicare gli eventuali effetti che hanno luogo durante la Fase Finale come da istruzioni.

Se uno o più Eroi Zombie 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	SUPEREROE	2	Vedi carta	Pari alla Robustezza
2	GUARDIA	1	2	1
3	SOLDATO	1	1	1
4	SPECIALISTA	2	1	1
5	PASSANTE	1	1 (solo Divora!)	0 (vedi Missione)