

MARVEL ZOMBIES

FANTASTIC 4:
OBLEŻENIE

MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES



CM
ON



GRA Z LINII

ZOMBICIDE

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY GRY	2
WPROWADZENIE	3
PRZYDATNE DEFINICJE	3
DUŻE POMIESZCZENIA	4
POLE WIDZENIA	4
PORUSZANIE SIĘ	5
WIELE POZIOMÓW - WIEŻOWIEC	5
WINDA	6
MISJE: TRYB BOHATERÓW	6
MISJE: TRYB ZOMBIE	12
TWÓRCY	19
SKRÓT ZASAD	20

KOMPONENTY GRY

4 DWUSTRONNE
KAFELKI PLANSZY

10 FIGUREK

4 SUPERBOHATERÓW



Mister Fantastic



Invisible Woman



Human Torch



The Thing



Agatha Harkness



Alicia Masters

2 POSTRONNYCH

4 ZOMBIE BOHATERÓW



Doctor Doom



Namor



Black Bolt



Super-Skrull

1 ŻETON WINDY
BAXTERA



ZAWARTOŚĆ DLA TRYBU ZOMBIE

Tych kart używa się podczas gry w Trybie Zombie. Tryb Zombie wymaga posiadania gry podstawowej *Marvel Zombies*.



4 KARTY POSTACI
ZOMBIE BOHATERÓW



2 KARTY
POSTRONNYCH



4 KARTY
SUPERBOHATERÓW

ZAWARTOŚĆ DLA TRYBU BOHATERÓW

Tych kart używa się podczas gry w Trybie Bohaterów. Tryb Bohaterów wymaga posiadania gry podstawowej *Marvel Zombies: Rewolucja X-Men*.



4 KARTY POSTACI
SUPERBOHATERÓW



2 KARTY
POSTRONNYCH



4 KARTY ZOMBIE
BOHATERÓW

WPROWADZENIE

Podczas gdy inwazja zombie opanowała ulice Nowego Jorku, na najwyższych piętrach Budynku Baxtera, Mister Fantastic wprowadza ostatnie poprawki w urządzeniu, które może okazać się zbawieniem dla ludzkości. Jego międzywymiarowy teleporter może być nowym początkiem dla pozostałych Superbohaterów. Jednak Zombie Bohaterowie już wiedzą o jego nowym wynalazku i dostrzegają jego potencjał. Wkrótce na tym świecie nie będzie już nikogo do pożarcia, a wtedy Głód ich pochłonie. Jednak międzywymiarowy teleporter może stać się bramą do niekończących się zasobów, którymi mogliby się nasycić. Rozpoczęło się oblężenie Budynku Baxtera. Czy zombie którymi dowodzi Doctor Doom zdołają się przedrzeć, czy też Fantastic 4 ich odeprą?

Fantastic 4: Oblężenie to rozszerzenie do gry Marvel Zombies, które opowiada historię ostatniej walki Fantastic 4 przeciwko pladze zombie, której można doświadczyć zarówno w Trybie Zombie, jak i Trybie Bohaterów. Zawiera Superbohaterów, Zombie Bohaterów i Postronnych powiązanych z Pierwszą Rodziną Marvela i przenosi was do Budynku Baxtera, od parteru aż po sam dach. Wyjątkowy układ plansz pozwala przeżyć morderczą walkę, piętro po piętrze, aby ocalić fantastyczny wynalazek, który stworzył Reed Richard!

PRZYDATNE DEFINICJE

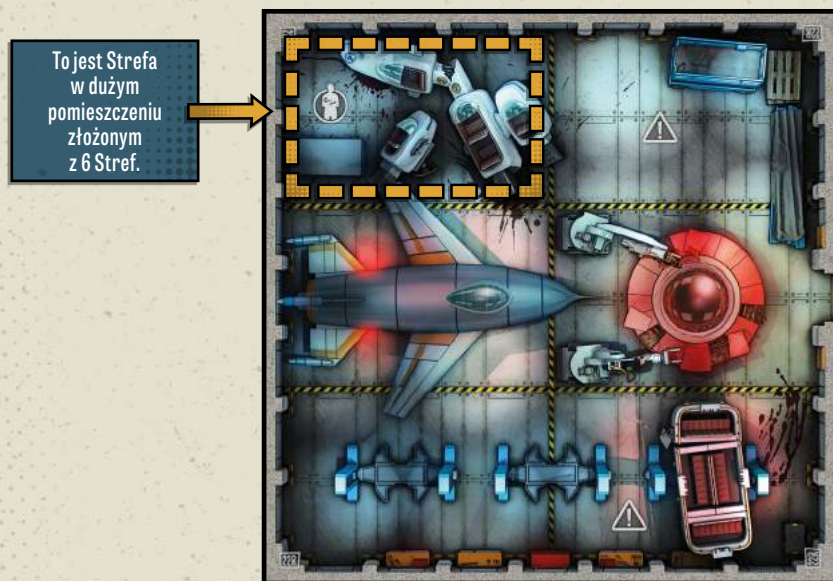
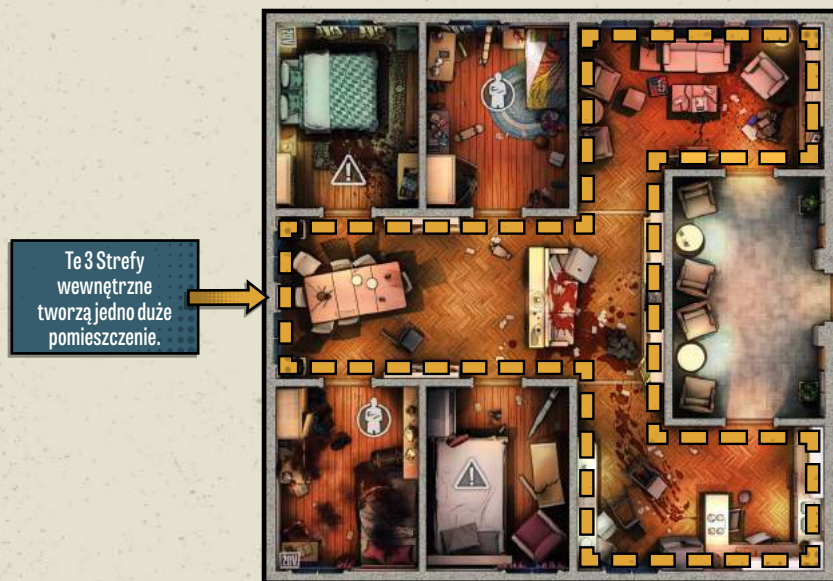
To rozszerzenie może być rozgrywane zarówno w Trybie Zombie, jak i w Trybie Bohaterów, z zasadami specjalnymi i komponentami wykorzystywanymi w obu trybach. W związku z tym zasady dla obu trybów są wyjaśnione razem, w następującej formie:

- Postacie kontrolowane przez graczy nazywane są **Bohaterami Graczy**. Odnosi się to do Zombie Bohatera w Trybie Zombie oraz Superbohatera w Trybie Bohaterów.
- Bohaterowie kontrolowani przez grę są określani jako **Wroźdy Bohaterowie**. Odnosi się to do Superbohaterów w Trybie Zombie oraz Zombie Bohaterów w Trybie Bohaterów.
- Strefy Ulic nazywane są też **Strefami zewnętrznymi**.
- Strefy Budynku nazywane są też **Strefami wewnętrznymi**.



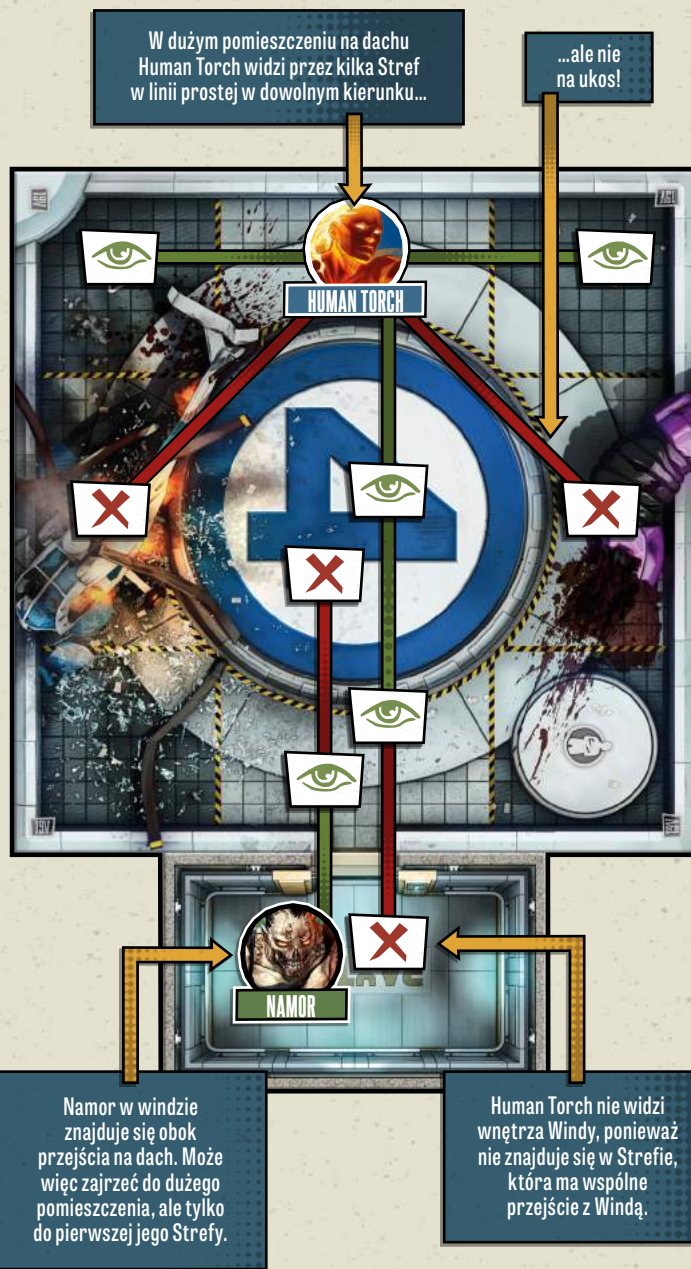
DUŻE POMIESZCZENIA

Duże Pomieszczenie to pomieszczenia złożone z wielu Stref. Strefy w dużym pomieszczeniu wyznaczone są zaznaczonymi liniami i ścianami pomieszczeń.



POLE WIDZENIA

Pole Widzenia wewnątrz dużego pomieszczenia może przechodzić przez dowolną liczbę Stref w linii prostej, ale nigdy po przekątnej. Pole Widzenia nie rozciąga się na sąsiednie pomieszczenia, chyba że element znajduje się w Strefie, która dzieli otwarte przejście z innym pomieszczeniem. Pole Widzenia prowadzące do sąsiedniego dużego pomieszczenia jest zawsze ograniczone do pierwszej Strefy w pomieszczeniu.



PORUSZANIE SIĘ

Wewnątrz dużego pomieszczenia ruch z jednej pustej Strefy do drugiej nie posiada żadnych ograniczeń, z wyjątkiem poruszania się po przekątnej!



WIELE POZIOMÓW – WIEŻOWIEC

Misje w tym rozszerzeniu odbywają się na różnych poziomach Budynku Baxtera. Każdy poziom jest reprezentowany przez pojedynczy kafelek, który jest oddzielony od pozostałych.

Każdy kafelek ma przejście na jednej krawędzi, które prowadzi do szybu Windy. Jest to wskazane w każdej Misji. Strefa, która łączy się z szybem Windy, to Strefa Wejścia do Windy.

Jeśli poruszający się Wrogowie nie mają celu na poziomie, na którym się znajdują (na tym poziomie nie ma Bohaterów Graczy), określają Strefę Wejścia do Windy na swoim kafełku jako swoją Strefę docelową. Jeśli podczas ruchu znajdują się już w Strefie Wejścia do Windy, wspinają się szybem Windy, kierując się bezpośrednio do Windy, bez względu na poziom, na którym ta się znajduje. Gdy znajdą się w Windzie, zachowują się jak zwykle, ponieważ na tym poziomie będą znajdować się Bohaterowie Graczy. Te zasady mają również zastosowanie do Walczących Postronnych w Trybie Zombie.

Przykład: W przykładzie Trybu Zombie po prawej stronie, podczas Fazy Wrogów, na poziomie Laboratorium nie ma Zombie Bohaterów.

WAŻNE: Zasady te różnią się od zasad dotyczących wielu poziomów przedstawionych w grze podstawowej Marvel Zombies: Rewolucja X-Men. Te zasady są specjalnie dostosowane do Misji z kilkoma poziomami złożonymi z pojedynczych kafełków. Warto zauważyć, że wszystkie poziomy są zawsze aktywne, nawet jeśli nie ma na nich żadnego Bohatera Gracza - Wrogowie mogą wspinać się szybem Windy.



WINDA

Winda to zwykle jedyny sposób przemieszczania się pomiędzy poziomami w Wieżowcu. Żeton Windy to zasadniczo pomieszczenie, które można przemieszczać między obszarami szybów Windy widocznymi na każdym poziomie. Podczas swojej tury, w ramach darmowej Akcji, Bohater Gracza znajdujący się w Strefie Wejścia do Windy, może wezwać Windę, umieszczając jej żeton na obszarze szybu na swoim poziomie. Drzwi Windy są zawsze otwarte w Strefie Wejścia do Windy na poziomie, na którym ta się znajduje. Będąc w Windzie, Bohater Gracza może wydać 1 Akcję, aby poruszyć Windę na dowolny inny poziom, zabierając ze sobą wszystkich znajdujących się w niej Bohaterów Graczy, Wrogów i Postronnych (nie jest to Akcja Ruchu).

Przykład: The Thing wzywa Windę na parter w ramach darmowej Akcji i wchodzi do niej w ramach Akcji Ruchu. Następnie wydaje 1 Akcję, aby poruszyć Windę na poziom Pomieszczeń Mieszkalnych.



WAŻNE: Gdy tylko na nowym poziomie pojawi się po raz pierwszy Bohater Gracza, natychmiast namnożcie wszystkich wskazanych Wrogów i Postronnych w pomieszczeniu (pomieszczeniach), do których właśnie wszedł.

MISJE: TRYB BOHATERÓW

Do rozegrania tych misji wymagane są zasady i komponenty znajdujące się w pudełku gry podstawowej *Marvel Zombies: Rewolucja X-Men*.

MH1 – EWAKUACJA

ŚREDNIA / 60 MINUT

Uważaliśmy Budynek Baxtera za bezpieczne miejsce. To znaczy, dopóki nie zaczął wyc alarm, a cały budynek nie został awaryjnie zamknięty. Na początku myśleliśmy, że zombie w jakiś sposób włamały się środka, ale nie. Wygląda na to, że epidemia wybuchła wewnątrz. Jej przyczyna nie ma teraz znaczenia. Musimy zebrać i uratować wszystkich ocalałych!

Potrzebne kafelki: 19R, 20R, 21R, 22V.

CELE

Ewakuujcie Budynek Baxtera. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Uratujcie wszystkich 6 Postronnych.
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Superbohaterami. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Dostęp bezpieczeństwa.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Uwięzieni Postronni.** Usuńcie obie karty „Za Późno!” z talii Postronnych i obie karty „Ukrytych Postronnych” z talii Namnażania.
- **Rozdzieleni.** Rozmieśćcie Superbohaterów po równo w 2 Strefach Startowych.

ZASADY SPECJALNE

- **Droga wolna.** Nie dobierajcie karty Namnażania dla symbolu Namnażania w pomieszczeniu połączonym otwartymi Drzwiami ze Strefą Startową na kafelku 21R.
- **Awaryjne zamknięcie.** Zielone Drzwi można otworzyć dopiero po zdobyciu Zielonego Celu. Niebieskie Drzwi mogą zostać otwarte dopiero po zdobyciu Niebieskiego Celu. Czerwone Drzwi mogą zostać otwarte dopiero po zdobyciu Czerwonego Celu. Za każdy zdobyty Czerwony Cel można otworzyć dowolne 1 Czerwone Drzwi na dowolnym poziomie.

- **Kody dostępu.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Cywile w niebezpieczeństwie.** Każdy uratowany Postronny to 5 PD dla Superbohatera, który go uratował.
- **Ostatnie wyzwanie.** W grze z 4 Superbohaterami Zielony Punkt Namnażania staje się aktywny, gdy wszystkich 6 Postronnych zostanie uratowanych. Natychmiast doберите kartę Namnażania dla tej Strefy.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest aktywny od początku gry.

21R 20R
22V 19R



Strefy Startowe Superbohaterów x2	Strefa Wyjścia
Cele x4	
	Punkty Namnażania x3
Otwarte Drzwi x2	
	Specjalny Punkt Namnażania
Zablokowane Drzwi x4	Karty Postronnych x6
Winda	Szyb Windy

MH2 - NANOMASZYNY

ŚREDNIA / 60 MINUT

Budynek Baxtera... Kilka godzin temu dotarła do nas wiadomość, że cały budynek został zamknięty. Nie możemy sobie pozwolić na utratę cennego wynalazku Reeda, który jest na miejscu. Niektóre z badań, które prowadzi Mister Fantastic, mogą być kluczowe dla uratowania ludzkości przed inwazją zombie. Będziemy musieli po prostu wejść i załatwić to bezpośrednio...

Potrzebne kafelki: 19R, 20V, 21R, 22V.

CELE

Oczyśćcie Budynek Baxtera. Usuńcie wszystkie Punkty Namnażania (patrz Zasady Specjalne).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

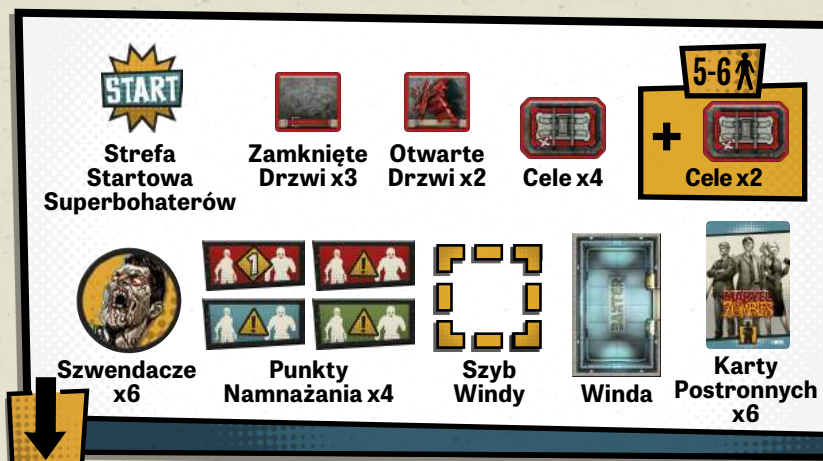
- Nanomaszyny.** Umieście losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- Szybciej!** Umieście 6 Szwendaczy we wskazanych Strefach.
- 5-6 Superbohaterów.** 2 Cele oznaczone strzałkami są wykonywane tylko w grach z 5 lub 6 Superbohaterami.

19R 21R

20V 22V

ZASADY SPECJALNE

- Niekończąca się horda.** Kolorowe Punkty Namnażania są aktywne od początku gry.
- Nanomaszyny.** Każdy żeton Celu to skrzynia z Nanomaszynami zdolnymi do niszczenia nieumarłych. Superbohater, który go zdobędzie, otrzymuje 5 PD i umieszcza go obok swojej planszy. Znajdując się w Strefie z Punktem Namnażania o takim samym kolorze co przenoszony żeton Celu, Superbohater może wydać 1 Akcję i odrzucić żeton Celu, aby usunąć ten Punkt Namnażania z gry i zdobyć 5 PD.
- W dół.** Wrogowie i Postronni nie mogą przedostawać się szybem Windy na różne poziomy Budyńku Baxtera. Jeśli znajdują się w Strefie Wejścia do Windy, a na ich poziomie nie ma żadnych Superbohaterów, to w momencie, w którym mieliby się poruszyć, są zamiast tego usuwani z planszy i dodawani do Przytłaczającej Grupy (patrz poniżej).
- Przytłaczająca Grupa.** Każdy Zombie Bohater liczy się jako 5 figurek w Przytłaczającej Grupie. Jeśli w Przytłaczającej Grupie znajdzie się przynajmniej 16 figurek, gracze natychmiast przegrywają.
- 5-6 Superbohaterów.** Aby usunąć Czerwony Punkt Namnażania, Superbohater musi odrzucić 2 Czerwone Cele. Warunki przegranej w związku z Przytłaczającą Grupą różnią się w zależności od liczby graczy:
 - 5 Superbohaterów:** przynajmniej 14 figurek.
 - 6 Superbohaterów:** przynajmniej 12 figurek.



MH3 - ZAGŁADA

TRUDNA / 60 MINUT

I właśnie wtedy, gdy myśleliśmy, że nie może już być gorzej, przemieniony w zombie Doctor Doom wylądował na dachu Budynku Baxtera i zaczął otwierać portale, przywołując posłuszne mu hordy nieumarłych. Za życia Doom był prawie niezwyciężony, a teraz, gdy ta słabość śmiertelności zniknęła, potrzeba czegoś więcej, aby go pokonać. Może użyjemy przeciwko niemu jego własnych portali...

Potrzebne kafelki: 19V, 20R, 21V, 22R.

CELE

Pokonajcie Dooma i jego sługusów. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie wszystkie żetony Celów.
2. Zwabcie Doctora Dooma do centralnej Strefy na dachu i pokonajcie go.

21V

22R

20R

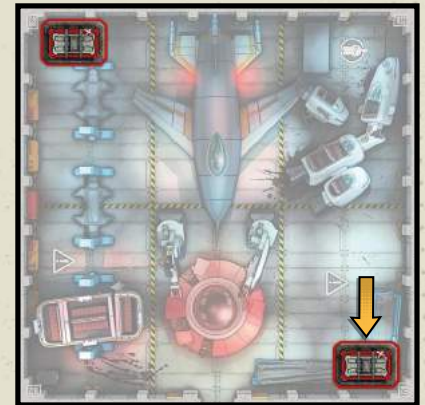
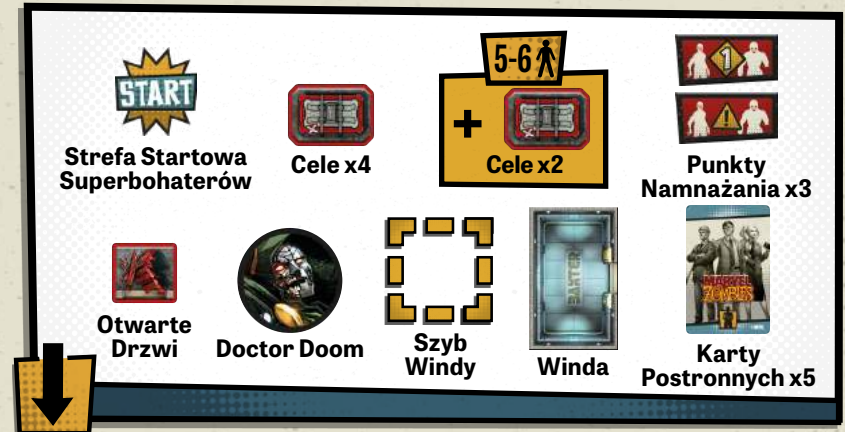
19V

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Dzień zagłady!** Umieście Doctora Dooma we wskazanej Strefie, a jego kartę Zombie Bohatera połóżcie odkrytą obok Planszy.
- **Zajęli dach.** Nie umieszczajcie karty Postronnego ani nie dobierajcie karty Namnażania dla symbolu Namnażania na kafelku 19V.
- **Baxter Tech.** Umieście losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **5-6 Superbohaterów.** 2 Cele oznaczone strzałkami są wykorzystywane tylko w grach z 5 lub 6 Superbohaterami.

ZASADY SPECJALNE

- **Nauka ponad magią.** Cele przedstawiają elementy Baxter Tech. Muszą zostać zebrane, aby zakłócić działanie portali Dooma. Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Doom wie wszystko!** Po zdobyciu Niebieskiego lub Zielonego Celu Doctor Doom natychmiast zostaje aktywowany i wykonuje 1 Akcję.
- **Dooma nie można pokonać!** Jeśli Doctor Doom zostanie wyeliminowany, podczas następczej Fazy Końcowej umieście go w jego Strefie Startowej na kafelku 19V.
- **To koniec Doom!** Aby wygrać grę Superbohaterowie muszą zdobyć wszystkie Cele, a następnie wyeliminować Doctora Dooma w jego Strefie Startowej.



MH4 - POWSTRZYMANIE EPIDEMII

ŚREDNIA / 60 MINUT

Jeśli mamy powstrzymać rozprzestrzenianie się tej infekcji, musimy najpierw nauczyć się ją badać. W tym celu będziemy potrzebować świeżych próbek... Cóż, w każdym razie tak świeżych, jak to tylko możliwe w przypadku nieumarłych. Utworzyliśmy zabezpieczone strefy w Budynku Baxtera. Wszystko, co musimy zrobić, to zwać tam kilku naszych byłych sojuszników i aktywować pułapkę... Prościzna, prawda?

Potrzebne kafelki: 19R, 20R, 21R, 22V.



CELE

Zabezpieczcie obiekty zombie. Zabezpieczcie 1 Zombie Bohatera na każdego Superbohatera obecnego w grze (patrz Zasady Specjalne).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Przynęta na Zombie.** Potasujcie karty „Tajna Misja #1” i „Tajna Misja #2” z 4 innymi losowymi kartami Postronnych i rozmieście je na Planszy.

ZASADY SPECJALNE

- **Droga wolna.** Nie dobierajcie karty Namnażania dla symbolu Namnażania w pomieszczeniu połączonym przejściem ze Strefą Startową.
- **Zabezpieczcie je.** Żetony Celów reprezentują Pułapki Zabezpieczające. Kiedy Zombie Bohater zostaje wyeliminowany w Strefie z Pułapką Zabezpieczającą, odłóżcie tego Zombie Bohatera i żeton Celu na bok, aby zaznaczyć, że został on zabezpieczony (usuńcie kartę tego Zombie Bohatera z gry, aby się ponownie nie namnożył). Gdy Zombie Bohater zostanie zabezpieczony, zamiast zwykłej nagrody PD, WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Świeża przynęta.** Kiedy zostanie odkryta karta Postronnego „Tajna Misja” lub karta Namnażania „Za Późno!”, zamiast normalnego namnażania, namnożcie 1 Zombie Bohatera w tej Strefie.
- **Chaos zombie.** Na koniec Fazy Wrogów rzućcie kością. Jeśli wypadnie 1-4, dobierzcie kartę Namnażania dla Strefy Wejścia do Windy na odpowiednim poziomie, zgodnie z numeracją na mapie. Jeśli wypadnie 5-6, rzućcie ponownie.



MH5 - PLAN REEDA

ŚREDNIA / 60 MINUT

Międzywymiarowy Teleporter... W rękach zarażonych może zagrozić całemu Multiwersum. Jednak we właściwych rękach może okazać się naszą ostatnią drogą ucieczki... Niestety, bez Reeda Richardsa żadna ze stron nie będzie mieć z niego większego pożytku. Mister Fantastic jest gdzieś w budynku. Szuka kilku ostatnich części, aby uruchomić sprzęt... Musimy go znaleźć i umożliwić mu dokończenie dzieła!

Potrzebne kafelki: 19V, 20V, 21V, 22V.

CELE

Uratujcie Richardsa. Ukończcie te cele w dowolnej kolejności:

- Znajdźcie i uratujcie Mister Fantastica (patrz Zasady Specjalne).
- Zbierzcie wszystkie 3 Kody Bezpieczeństwa: Zbierzcie wszystkie Cele.

NASTĘPNIE

- Ucieknijcie wszystkimi Superbohaterami i Mister Fantastikiem przez Strefę Wyjścia. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.



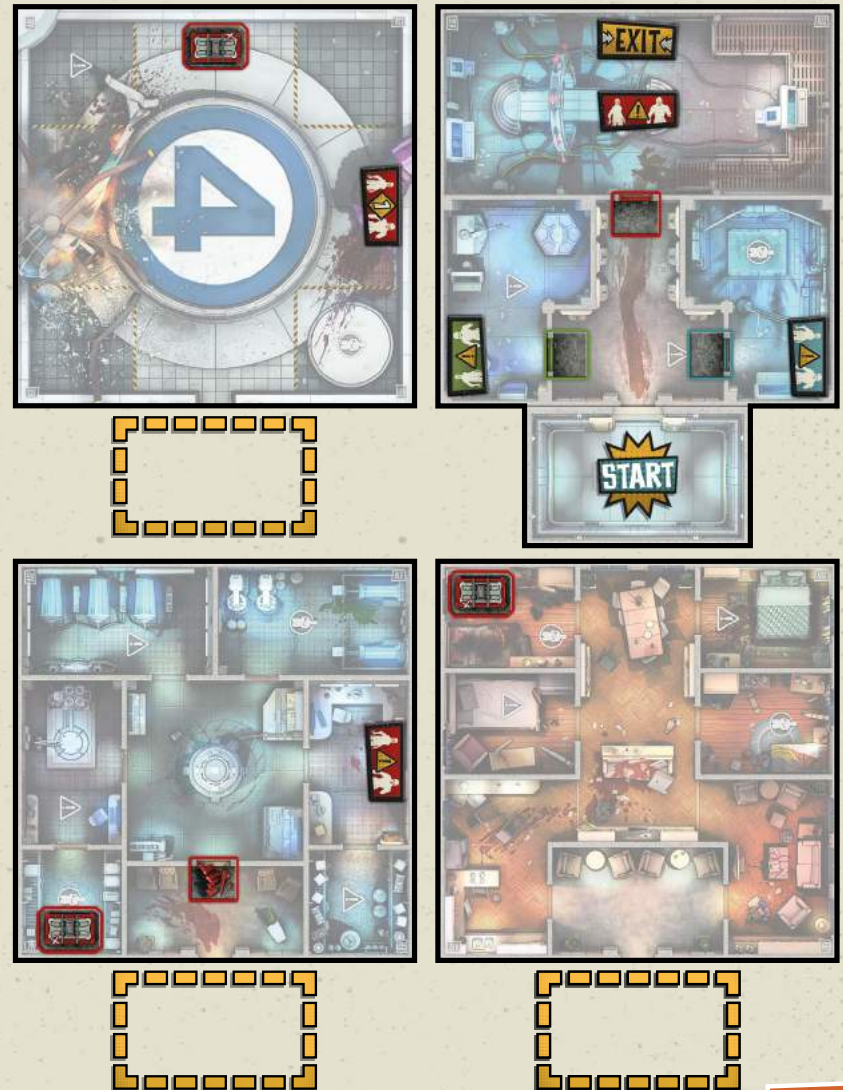
SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Kody Bezpieczeństwa.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Reed Richards jest gdzieś tutaj.** W tej Misji Mister Fantastic nie może być Bohaterem Gracza. Potasujcie kartę „Tajna Misja #1” z 4 innymi losowymi kartami Postronnych i rozmieście je na Planszy. Nie umieszczajcie karty Postronnego na kafelku 22V.
- **5-6 Superbohaterów.** Podczas każdej Fazy Wrogów zawsze dobierzcie dodatkową kartę Namnażania dla Pierwszego Punktu Namnażania. Kiedy pomieszczenie z Punktem Namnażania jest otwierane po raz pierwszy, natychmiast dobierzcie dla niego 1 kartę Namnażania (zobacz dalej).



ZASADY SPECJALNE

- **Znaleźliśmy kody.** Po zdobyciu każdego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Ratując Reeda Richardsa.** Kiedy z kart Postronnych zostanie odkryta karta „Tajnej Misji #1”, umieśćcie Mister Fantastica w tej Strefie, a jego kartę Superbohatera odkrytą obok planszy. Dla **wszystkich** efektów jest zawsze traktowany jako Walczący Postronny. Kiedy zostanie uratowany, należy używać jego karty Superbohatera tak, jakby była kartą Postronnego posiadającą tylko następującą zdolność: **Podczas swoich Ataków rzuć +1 kością.** Jeśli Mister Fantastic zostanie odrzucony lub wyeliminowany z jakiegokolwiek powodu, gracze natychmiast przegrywają grę.
- **Maksymalna ochrona... i zabezpieczenie.** Nie można otworzyć żadnych drzwi na kafelku 22V, a wszystkie Punkty Namnażania na tym kafelku są nieaktywne. Po zdobyciu Celu natychmiast otwórzcie drzwi tego samego koloru i namnożcie w tym pomieszczeniu losowego Zombie Bohatera. Od tego momentu Punkt Namnażania w tym pomieszczeniu jest aktywny.



MISJE: TRYB ZOMBIE

Do rozegrania tych Misji wymagane są zasady i komponenty znajdujące się w pudełku gry podstawowej *Marvel Zombies*.

MZI – ZAPASY POŚLĄKÓW

ŚREDNIA / 75 MINUT

Ten świat został oczyszczony... Na szczęście dotarła do nas wieść o cudownym wynalazku w Budynku Baxtera, teleporterze umożliwiającym podróż pomiędzy wymiarami. Nieistotnym jest, czy Reedowi Richardsowi udało się uciec z tego wszechświata, czy też poległ, zanim zdążył uruchomić maszynę. Wygląda jednak na to, że grupa żywych bohaterów też o niej usłyszała i postanowiła ją przejąć. Mają kody dostępu do teleportera i będziemy musieli im je odebrać.



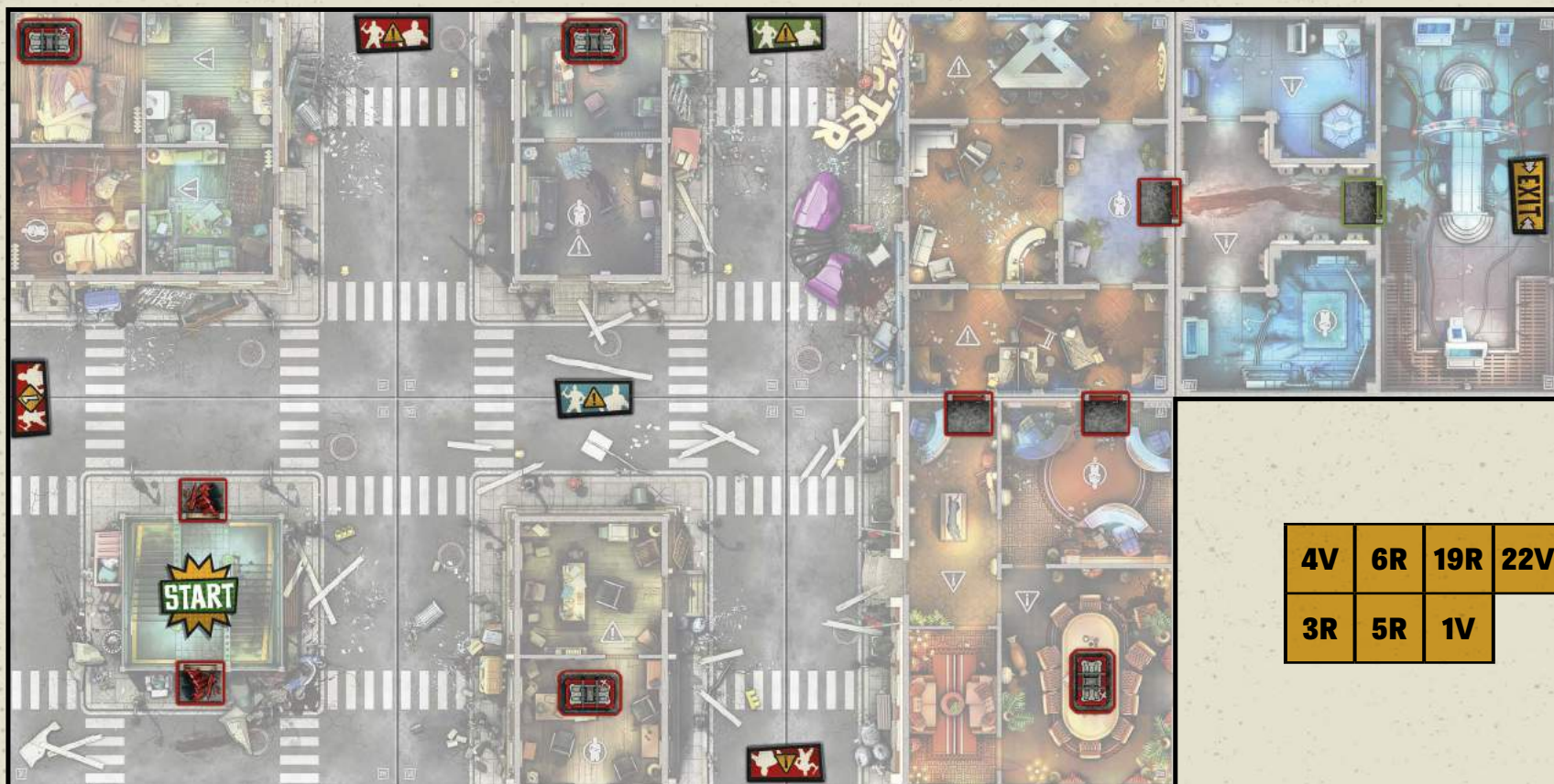
NAMOR

Potrzebne kafelki: 1V, 3R, 4V, 5R, 6R, 19R, 22V.

CELE

Ucieczka do Multiwersum. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Otwórzcie Zielone Drzwi, zdobywając 4 Kody Dostępu (patrz Zasady Specjalne).
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.



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

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Mała niespodzianka!** Umieście losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Zombie Bohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Puste metro.** Nie umieszczajcie karty Postronnego ani nie dobierajcie karty Namnażania dla symbolu Namnażania w Strefie Startowej.
- **Zasadzka.** Kiedy Zombie Bohater wejdzie do Strefy zawierającej Cel, automatycznie go odkrycie. Ten Zombie Bohater zyskuje 5 PD. Jeśli był to Zielony lub Niebieski żeton Celu, namnóżcie 1 Superbohatera na Niebieskim Punkcie Namnażania. Jeśli był to Czerwony żeton Celu, namnóżcie 1 Superbohatera w Strefie tego Celu. Umieście odkryty żeton Celu na karcie namnożonego Superbohatera, co przedstawia Kod Dostępu, którego ten strzeże.
- **Kody dostępu.** Kiedy Zombie Bohater wyeliminuje Superbohatera strzegącego Kodu Dostępu, zabiera żeton Celu z karty tego Superbohatera i zatrzymuje go obok swojej planszy.
- **Maksymalna ochrona.** Zielone drzwi można otworzyć dopiero po zdobyciu wszystkich 4 Kodów Dostępu.
- **Lądowisko.** Niebieski Punkt Namnażania nigdy nie jest aktywny. Jest wykorzystany tylko po to, by wskazywać Punkt Namnażania dla niektórych Superbohaterów strzegących Kodów Dostępu.

START

Strefa Startowa
Zombie Bohaterów

Karty Postronnych x6

Otwarte Drzwi x2

Zamknięte Drzwi x3

Zablokowane Drzwi

Strefa Wyjścia

Cele x4

Punkty Namnażania x3

Nieaktywny Punkt Namnażania

5-6 + Punkt Namnażania

MZ2 - OCZYSZCZANIE BUDYNKU BAXTERA

TRUDNA / 90 MINUT

Budynek Baxtera będzie idealnym centrum operacyjnym, gdy będziemy polować na tych, którzy pozostali przy życiu. Jednak wygląda na to, że organizacja S.H.I.E.L.D. ma podobny pomysł i zastosowała nową technologię do stworzenia teleporterów krótkiego zasięgu w całym budynku. Jeśli mamy przejść to miejsce, musimy się z nimi uporać. A może przy okazji coś zjemy!

Potrzebne kafelki: 19V, 20R, 21V, 22V.

CELE

Zabezpieczenie Budynek. Zniszczcie wszystkie teleportery (patrz Zasady Specjalne).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

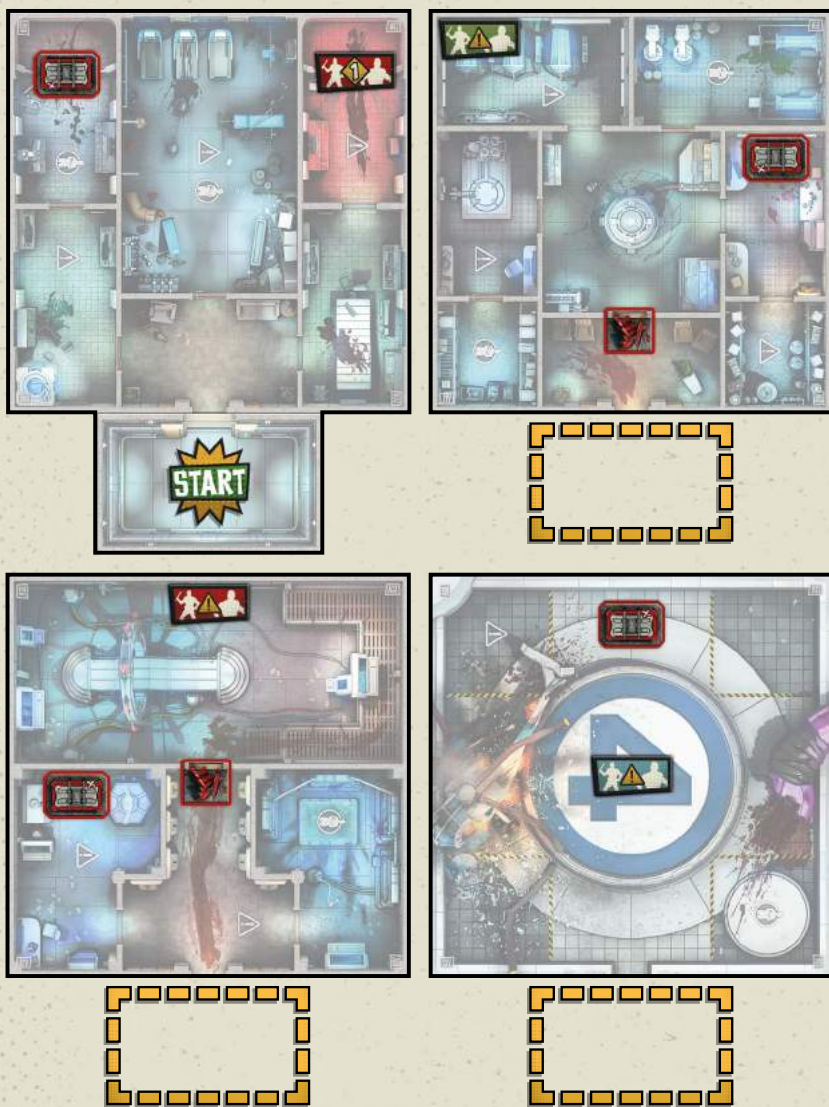
- **Zakłócacze.** Potasujcie karty „Tajna Misja #1” i „Tajna Misja #2” z 4 innymi losowymi kartami Postronnymi i rozmieście je na Planszy. Umieście losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Gdy budynki są otwierane, dobierzcie 2 karty Namnażania za każdy symbol Namnażania na kafelkach.



SUPER-SKRULL

ZASADY SPECJALNE

- **Droga wolna.** Nie dobierajcie karty Namnażania dla symbolu Namnażania w pomieszczeniu połączonym przejściem ze Strefą Startową.
- **Zabezpieczcie windę!** Wrogowie i Walczący Postronni nie mogą przedostać się szybem Windy na inne poziomy Budyńku Baxtera. Jeśli znajdują się w Strefie Wejścia do Windy i na poziomie, na którym mieliby się poruszać, nie ma żadnego Zombie Bohatera, nie robią nic.
- **Budynek zabezpieczony!** Jeżeli Wróg ma zostać umieszczony na planszy, ale nie można tego zrobić, ponieważ nie ma już dostępnych figurek, gracze natychmiast przegrywają grę.



- **Pełna mobilizacja.** Kolorowe Punkty Namnażania są aktywne od początku gry.
- **Zakłóccze.** Zakłóccze przedstawione są przez żetony Celów i karty „Tajnej Misji” Postronnych. Każdy z nich to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył/odkrył.
- **Teleportery.** Punkty Namnażania przedstawiają Teleportery. Gdy zostanie zdobyty odpowiedni Zakłóccz danego Teleportera, dowolny Zombie Bohater może wydać 1 Akcję w Strefie tego Teleportera, aby go zniszczyć, usuwając z gry Punkt Namnażania. Każdy żeton Celu i karta „Tajnej Misji” odpowiada określonemu Punktowi Namnażania:
 - **Zielony Cel** – Zielony Punkt Namnażania;
 - **Niebieski Cel** – Niebieski Punkt Namnażania;
 - **Tajna Misja #1** – Pierwszy Punkt Namnażania;
 - **Tajna Misja #2** – Czerwony Punkt Namnażania.
- **W ukryciu.** Postronni nie są odkrywani, gdy ich pomieszczenia są otwierane. Zamiast tego są ujawniani, gdy Zombie Bohater wejdzie do ich Strefy. Jeśli odkryta zostanie karta „Tajnej Misji”, namnożcie na tym kafelku 1 Superbohatera w Punkcie Namnażania (jeśli nadal jest dostępny).
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Gdy budynki są otwierane, dobierzcie 2 karty Namnażania za każdy symbol Namnażania na kafelkach.



MZ3 – WIRUS REEDA

TRUDNA / 90 MINUT

Reed Richards, znany również jako Mister Fantastic, jest jednym z najtęższych umysłów we wszechświecie. Niestety, wciąż jest wśród żywych i postanowił wykorzystać swój intelekt do stworzenia nanowirusa, który wyeliminuje każdego zarażonego wirusem zombie. Ponieważ sami niedawno staliśmy się nieumarłymi, naprawdę nie możemy mu na to pozwolić...

Potrzebne kafelki: 19R, 20V, 21V, 22V.

CELE

Nim skończy się czas. Wyeliminujcie Mister Fantastica i jego 2 Ochroniarzy przed zakończeniem odliczania (patrz Zasady Specjalne).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Ochroniarze.** Umieście Mister Fantastica we wskazanej Strefie, a jego kartę Superbohatera połóżcie odkrytą obok Planszy. Dodatkowo umieście w tej samej Strefie 2 zakryte losowe karty Superbohaterów.



ZASADY SPECJALNE

- **Dostęp bezpieczeństwa.** Każdy poziom, poza pierwszym piętrem Budynku Baxtera, jest zamknięty i dostęp do niego wymaga poświadczenia bezpieczeństwa. Poziomy są oznaczone na mapie cyframi od 1 do 4. Winda może zostać przeniesiona na nowy poziom dopiero po zdobyciu wszystkich Celów na poziomie bezpośrednio poniżej (np. muszą zostać zdobyte wszystkie Cele na poziomie 1, aby uzyskać dostęp do poziomu 2 itd.). Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Maksymalna ochrona.** Czerwone Drzwi można otworzyć dopiero po osiągnięciu wszystkich Celów.
- **Posiłki.** Zielony Punkt Namnażania staje się aktywny po zdobyciu Zielonego żetonu Celu. Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny po zdobyciu Niebieskiego żetonu Celu. Zwykły Czerwony Punkt Namnażania jest nieaktywny i staje się aktywny dopiero po zdobyciu żetonu Celu na poziomie 3.
- **Końcowe odliczanie.** Podczas każdej Fazy Wrogów, aby zaznaczyć trwające odliczanie, odłóżcie na bok kartę dobraną dla Pierwszego Punktu Namnażania. Jeśli podczas Fazy Końcowej odliczanie dobiegnie do 12 (w stosie odkładanych kart będzie ich 12), oznaczać to będzie, że Reed Richards zakończył tworzenie nanowirusa i gracze przegrywają grę.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Gracze przegrywają, jeśli zamiast tego odliczanie dobiegnie do 10.



MZ4 – NOWY ŚWIAT

TRUDNA / 75 MINUT

W naszym świecie już dawno zabrakło żywych istot, którymi moglibyśmy się pożywić. Nasza jedyna nadzieja znajdowała się wysoko w Budynku Baxtera: międzywymiarowy teleporter Mister Fantastica! Za sprawą kilku pochlebstw udało nam się oszukać Reeda Richardsa z innego wymiaru, aby stworzył połączenie, które pozwoliło nam wejść. Oczywiście, kiedy już tam dotarliśmy, zniszczyliśmy połączenie. Ten świat jest teraz nasz i nie potrzebujemy, aby którykolwiek z naszych chciwych sojuszników zakłócał nam posiłek!

Potrzebne kafelki: 19R, 20R, 21R, 22V.

CELE

Ucieczka z Budynku Baxtera. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:

- Wyliminujcie Superbohaterów Fantastic 4.
- Każdy Zombie Bohater musi Pożreć co najmniej 1 Postronnego.

NASTĘPNIE

- Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Fantastyczna ochrona.** Potasujcie karty Superbohaterów z Fantastic 4: Mister Fantastic, Invisible Woman, Human Torch oraz The Thing, a następnie umieśćcie je zakryte we wskazanych Strefach.
- **Oddzielne polowanie.** Rozmieśćcie Zombie Bohaterów w dwóch równych grupach w 2 Strefach Startowych.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** W każdej Fazie Wrogów, podczas kroku Namnażania, doберите 1 dodatkową kartę Namnażania dla Pierwszego Punktu Namnażania.



**Strefy Startowe
Zombie Bohaterów x2**



**Punkty
Namnażania x2**



**Zamknięte
Drzwi**



**Nieaktywne Punkty
Namnażania x2**



Cele x4



**Karty Super-
bohaterów x4**



**Strefa
Wyjścia**



**Karty
Postronnych
x6**

ZASADY SPECJALNE

- **Awaria Windy.** Nie można używać Windy do przemieszczania się pomiędzy poziomami, zamiast tego używa się Teleporterów krótkiego zasięgu (patrz poniżej).
- **Teleportery krótkiego zasięgu.** Cele nie mogą zostać zebrane. Przedstawiają one Teleportery krótkiego zasięgu. Uważa się, że każda Strefa z Celem sąsiaduje z każdą inną Strefą z Celem. Wrogowie i Postronni mogą poruszać się między nimi w standardowy sposób. Należy pamiętać, że między Teleporterami nie ma Pola Widzenia.
- **Alarm Czerwony!** Niebieski i Zielony Punkt Namnażania stają się aktywne, gdy Zombie Bohater po raz pierwszy wejdzie na kafelek zawierający dany Punkt Namnażania.
- **Spór rodzinny.** Ilekroć Zombie Bohater po raz pierwszy otworzy budynek zawierający kartę Superbohatera, odkryjcie tę kartę i namnożcie Superbohatera w tej Strefie.
- **Fantastyczna Bijatyka.** Kiedy którykolwiek z Superbohaterów Fantastic 4 zostanie wyeliminowany, zamiast zwykłej nagrody PD, WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD.

21R

22V

20R

19R



MZ5 – LODÓWKA

TRUDNA / 120 MINUT

Nie wiemy, jak Reed to zrobić, ale udało mu się nas schwycić i zamknąć w zamrażarkach. Jednak niezrozumiały skok mocy zniszczył nasze kriozbiorniki i teraz nie tylko nie śpimy, ale jesteśmy głodni! Budynek Baxtera został awaryjnie zamknięty, a wszyscy cywile próbują się ukryć. To wszystko sprawia, że łatwiej będzie ich upolować. Przeczyszemy piętro po piętrze i wyczyszcimy to całe miejsce, nim uciekniemy!

Pożryj i zniknij: 19R, 20R, 21R, 22R, 19V, 20V, 21V, 22V.

CELE

Pożryj i zniknij. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Pożryjcie wszystkich Postronnych po obu stronach (**V** i **R**) wszystkich kafelków (patrz Zasady Specjalne).
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Zombie Bohaterami. Każdy Zombie Bohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Pierwsze piętra.** Na początku gry należy ułożyć kafelki na stronie **V**.
- **Zostało już tylko kilku.** Usuńcie obie karty „Eskortowany Postronny!” z talii Namnażania i obie karty „Uratowany!” z talii Postronnych.

ZASADY SPECJALNE

- **Droga wolna.** Nie dobierajcie kart Namnażania dla symboli Namnażania w pomieszczeniach połączonych przejściem ze Strefą Startową.
- **Zachowajcie spokój.** Postronni nigdy się nie poruszają.
- **Pożywe mózgi.** Każdy Postronny to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go Pożre.
- **Pomoc jest w drodze.** Na koniec Fazy Wrogów rzućcie kością. Jeśli wypadnie 1-4, dobierzcie kartę Namnażania dla Strefy Wejścia do Windy na odpowiednim poziomie, zgodnie z numeracją na mapie. Jeśli wypadnie 5-6, nic się nie dzieje.
- **Oczyszczenie wszystkich poziomów.** Na początku każdej Fazy Wrogów, jeśli wszyscy Postronni na danym poziomie zostali Pożarci i nie ma na nim żadnych Zombie Bohaterów, odwróćcie kafelek na stronę **R**. Umieśćcie wszystkie żetony po nowej stronie, jak pokazano na mapie i umieśćcie nowe karty Postronnych na każdym symbolu Postronnego. Na koniec umieśćcie wszystkich Wrogów, którzy wcześniej znajdowali się na tym kafelku po stronie **V**, w Punkcie Namnażania po nowej stronie.



- **Sporadyczne Namnażanie.** Zielony i Niebieski Punkt Namnażania są aktywne tylko wtedy, gdy Zombie Bohater jest na ich poziomie.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Niebieski i Zielony Punkt Namnażania są zawsze aktywne od początku gry.

 **Strefa Startowa**
Zombie Bohaterów

 **Punkty Namnażania x4**

 **Strefa Wyjścia**

 **Otwarte Drzwi x2**

 **Szyb Windy**

 **Wejście do Windy**

 **Winda**

 **Karty Postronnych x12**

19V	22V	20V	21V
-----	-----	-----	-----

19R	22R	20R	21R
-----	-----	-----	-----

STRONY V



1



2



3



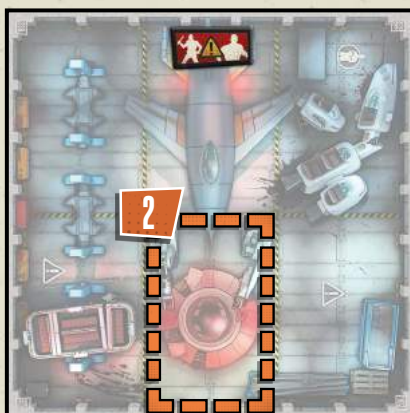
4



STRONY R



1



2



3



4





TWÓRCY

PROJEKT GRY

Michael SHINALL i Fábio CURY

AUTORZY ORYGINALNEGO PROJEKTU

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT i David PRETI

ROZWÓJ GRY

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO i Toi VON GLEHN

KIEROWNIK PRODUKCJI

Thiago ARANHA

PRODUCENT WYKONAWCZY I KOORDYNATOR LICENCJI

Mike BISOGNO

PRODUKCJA

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Mathieu HARLAUT

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY

Marco CHECCHETTO

ILUSTRACJE

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN i Simon TESSUTO

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO

Marc BROUILLON

PROJEKT GRAFICZNY

Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Louise COMBAL, Max DUARTE i Júlia FERRARI

RZEźBIARZE

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS i Edgar RAMOS

RENDERING

Edgar RAMOS

KOREKTA

Jason KOEPP i Hervé DAUBET

WYDAWCA

David PRETI

TESTERZY

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

Specjalne podziękowania dla Briana Ng z MARVEL, bez którego nie byłoby to możliwe.

WERSJA POLSKA

Zespół PORTAL GAMES

Przekład: Paweł IMPEROWICZ

Skład: Bartosz MAKŚWIEJ

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Konrada KRUMHOLDZA, Karola WASZAKA.



Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów



© 2023. TM & © SPIN MASTER LTD. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZÉZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. miniozszerezenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/marvel-zombies-fantastic-four>

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

WYPRODUKOWANO W CHINACH Zawartość może różnić się od ilustracji. Spełnia wymagania bezpieczeństwa CPSC.

MARVEL ZOMBIES

19

SKRÓT ZASAD - FANTASTIC 4: OBLĘŻENIE



DUŻE POMIESZCZENIA

Każdy poziom Budynku Baxtera zawiera duże pomieszczenie złożone z kilku Stref

■ POLE WIDZENIA

- PW może przechodzić przez dowolną liczbę Stref w linii prostej, ale nigdy po przekątnej.
- PW nie rozciąga się na sąsiadujące pomieszczenia, chyba że element znajduje się w Strefie, która dzieli otwarte przejście z innym pomieszczeniem.
- PW prowadzące do sąsiedniego dużego pomieszczenia jest zawsze ograniczone do pierwszej Strefy w pomieszczeniu.

WIELE POZIOMÓW - WIEŻOWIEC

- Wszystkie poziomy są aktywne, nawet jeśli nie ma na nich Bohaterów Graczy.
- Gdy tylko na nowym poziomie pojawi się po raz pierwszy Bohater Gracza, natychmiast namnożcie wszystkich wskazanych Wrogów i Postronnych w pomieszczeniu (pomieszczeniach), do których właśnie wszedł.

■ RUCH WROGÓW I POSTRONNYCH

Jeśli Wrogowie lub Postronni, którzy mają się poruszyć, nie mają celu na poziomie, na którym się znajdują:

- określają Strefę Wejścia do Windy na swoim kafelku jako Strefę docelową;
- jeżeli już znajdują się w Strefie Wejścia do Windy, poruszają się bezpośrednio do Windy, niezależnie od poziomu na jakim się znajduje.

■ WINDA

- Podczas swojej tury, w ramach darmowej Akcji, Bohater Gracza znajdujący się w Strefie Wejścia do Windy może wezwać Windę, umieszczając jej żeton na obszarze szybu na swoim poziomie.
- Będąc w Windzie, Bohater Gracza może wydać 1 Akcję, aby poruszyć Windę na dowolny inny poziom (nie jest to Akcja Ruchu).

LISTA CELÓW

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	NAZWA	LICZBA AKCJI	WYTRZYMAŁOŚĆ	NAGRODA PD
1	WROGI BOHATER	2	sprawdź na karcie	równe Wytrzymałości
2	SPAŚLAK/STRAŻNIK	1	2	1
3	SZWENDACZ/ SZTURMOWIEC	1	1	1
4	BIEGACZ/ SPECJALISTA	2	1	1