

MARVEL ZOMBIES

REWOLUCJA X-MEN



MARVEL



GRA Z LINII



SPIS TREŚCI

KOMPONENTY GRY	3	FAZA WROGÓW	18	MOC 	24
WPROWADZENIE	5	1. AKTYWACJA WROGÓW	18	POSTRONNI	24
TRYB BOHATERÓW / TRYB ZOMBIE	5	• Atak.....	18	POSTRONNI W NIEBEZPIECZEŃSTWIE	25
PRZYGOTOWANIE GRY	5	• Atak na Postronnych.....	18	POŻARCIE POSTRONNEGO!	25
WPROWADZENIE DO GRY	7	• Ruch.....	18	AKTYWACJA POSTRONNYCH	25
ZWYCIĘSTWO I PORAZKA	7	• Przebijanie się przez Okna.....	20	OBIEKTY INTERAKTYWNE	25
RUNDY GRY	7	• Biegacze i Zombie Bohaterowie.....	20	DŁOŃ SENTINELA	25
• Faza Graczy.....	7	2. NAMNAŻANIE WROGÓW	20	MISJE: TRYB BOHATERÓW	26
• Faza Wrogów.....	7	• Zwykłe Namnożenie.....	21	MISJE: TRYB ZOMBIE	40
• Faza Końcowa.....	7	• Zryw!.....	21	INDEKS	47
PODSTAWY	8	• Dodatkowa Aktywacja.....	21	TWÓRCY	47
PRZYDATNE DEFINICJE	8	• Ukryty Postronny.....	21	PODSUMOWANIE RUNDY	48
POLE WIDZENIA	9	• Specjalna Akcja.....	21		
PORUSZANIE SIĘ	11	• Zombie Bohater.....	21		
• Fontanna.....	11	• Skończyły się figurki Wrogów.....	21		
WIELE POZIOMÓW	11	• Namnażanie w budynkach.....	22		
• Schody.....	12				
• Winda.....	13				
ODCZYTYWANIE KARTY POSTACI	13				
DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI	14				
WROGOWIE	15	WALKA	23		
SZWENDACZ - MULTIPLE MAN	15	KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CEŁÓW	23		
SPAŚLAK - REAVER	15				
BIEGACZ - HELLFIRE SOLDIER	15				
ZOMBIE BOHATER	15				
FAZA GRACZY	16				
RUCH	16				
OTWORZENIE DRZWI/OKNA	16				
ZYSKANIE CECHY	16				
ATAK	17				
RATOWANIE POSTRONNYCH	17				
WZMOCNIENIE	17				
INTERAKCJA Z CELEM	17				
KONIEC TURY	17				



KOMPONENTY GRY

87 FIGUREK

6 SUPERBOHATERÓW



Wolverine



Mystique



Magneto



Storm



Colossus



Rogue

6 ZOMBIE BOHATERÓW



Juggernaut



Psylocke



Dark Phoenix



Cyclops



Sabretooth



Iceman

12 POSTRONNYCH



Amanda Sefton



Callisto



Abigail Brand



Ka-Zar



Bolivar Trask



Shanna



Mariko Yashida



Valerie Cooper



Moirra MacTaggart



William Stryker



Senator Kelly



Trish Tilby

63 ZOMBIE



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Szwendaczy (Multiple Man)

14 Spaślaków (Reavers)

14 Biegaczy (Hellfire Soldiers)

9 DWUSTRONNYCH KAFELKÓW PLANSZY



140 KART



6 KART POSTACI SUPERBOHATERÓW



45 KART CECH BOHATERÓW



42 KARTY NAMNAŻANIA



16 KART POSTRONNYCH



6 KART ZOMBIE BOHATERÓW



1 KARTA POMOCY DŁONI SENTINELA

62 ŻETONY

- żeton Windyx1
- żeton Dłoni Sentinela (naładowana/zużyta).....x1
- żeton Drzwi (otwarte/zamknięte)x25
- żeton Niebieskich Drzwi (otwarte/zamknięte)x1
- żeton Zielonych Drzwi (otwarte/zamknięte)x1
- żeton Otwartego Oknax9
- żeton Celu Czerwony/Czerwonyx7
- żeton Celu Niebieski/Czerwonyx1
- żeton Celu Zielony/Czerwonyx1
- żeton Pierwszego Punktu Namnażania... x1
- żeton Punktów Namnażania Czerwony/Czerwonyx5
- żeton Punktu Namnażania Niebieski/Czerwonyx1
- żeton Punktu Namnażania Zielony/Czerwonyx1
- żeton Wyjściax1
- żeton Aktywacjix6



6 PLASTIKOWYCH PLANSZ GRACZY



6 KOLOROWYCH PODSTAWEK



6 KOŚCI



12 WSKAŹNIKÓW

ZAWARTOŚĆ DLA TRYBU ZOMBIE

W tym pudełku znajdują się także komponenty pozwalające na użycie tych Bohaterów i Postronnych podczas rozgrywek w Trybie Zombie. Tryb Zombie wymaga posiadania podstawowej wersji gry **Marvel Zombies**.



12 KART POSTRONNYCH



6 KART SUPERBOHATERÓW



6 KART POSTACI ZOMBIE BOHATERÓW

WPROWADZENIE

Kiedy inwazja zombie dotknęła najpotężniejszych Bohaterów na świecie, większość myślała, że wszystko jest już stracone. Czy istnieje jeszcze nadzieja dla zwykłych ludzi, aby przetrwać straszliwy atak Zombie Bohaterów? Na szczęście pozostało jeszcze kilku Superbohaterów. X-Meni, zaszyci w Instytucie Xaviera dla Utalentowanej Młodzieży, przygotowują się do decydującego starcia z nieumarłymi. Gdy desperacka walka między żywymi a nieumarłymi przybiera na sile, a do ich szeregów dołączają byli wrogowie. Dawni sojusznicy muszą zostać pokonani, nim uda im się pożreć ostatnich ludzi na ziemi. Zbierzcie więc drużynę Superbohaterów, skupcie wszystkie wasze moce i stańcie się ostatnią nadzieją ludzkości. To nie będzie świat Marvel Zombie, dopóki trwa Rewolucja X-Menów!

Marvel Zombies: Rewolucja X-Men to gra kooperacyjna, w której od 1 do 6 graczy wciela się w ostatnich ocalałych Superbohaterów, walczących z Zombie Bohaterami i hordami zombie kontrolowanymi przez mechanikę gry. Waszym celem jest wypełnienie wyznaczonych przez Misję zadań, pokonanie Wrogów i uratowanie Postronnych, którzy znaleźli się w niebezpieczeństwie. Eliminowanie zombie zapewnia wam doświadczenie niezbędne do uwolnienia jeszcze potężniejszych mocy. Ale im silniejsi się stajecie, tym więcej Zombie pojawia się, aby was dopaść i pożreć! Tylko współpracując i w maksymalnym stopniu wykorzystując swoje moce, Superbohaterowie mogą mieć nadzieję na zakończenie apokalipsy zombie!

! UWAGA WETERANI ZOMBICIDE!


Zdecydowanie zalecamy uważne przeczytanie WSZYSTKICH tych zasad, ponieważ istnieje wiele różnic (dużych i małych) w odniesieniu do klasycznych zasad Zombicide.

TRYB ZOMBIE / TRYB BOHATERÓW

Zasady zawarte w tym pudełku dotyczą **Trybu Bohaterów**, gdzie gracze kontrolują ostatnich Superbohaterów, którzy stawiają czoła wygodniałym Zombie Bohaterom. Jednak w **Marvel Zombies** można grać także w **Trybie Zombie**, z odwróconymi rolami, korzystając z zasad i zawartości podstawowej gry **Marvel Zombies**.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybierzcie **Misję**. Każdą Misję można rozegrać 4 Superbohaterami, a po zastosowaniu dodatkowych instrukcji 5-6 Superbohaterami (kontrolowanymi przez 1-6 graczy). Dowolną Misję można rozegrać z mniejszą liczbą Superbohaterów, ale zwiększa to poziom trudności!
2. Rozłóżcie **kafelki Planszy** tak, jak zostało to wskazane na mapie Misji.
3. Umieśćcie na Planszy **Punkty Namnażania**, **żetony** oraz **figurki**, zgodnie z opisem danej Misji.
4. O ile nie wskazano inaczej, usuńcie obie karty **Tajnej Misji** z talii **Postronnych**. Następnie połóżcie po 1 losowej **karcie Postronnego** (rewersiem do góry) w każdej Strefie oznaczonej ikoną .



Ikona Postronnego.

5. Przygotujcie następujące talie kart. Karty poszczególnych typów różnią się rewersami. Potasujcie osobno każdą z talii i połóżcie je zakryte obok Planszy.

A. Talia Namnażania: te karty sprowadzają hordy Zombie i Zombie Bohaterów, z którymi będziecie walczyć w trakcie gry.



To jest karta Namnażania.

WEJDŹ DO ŚWIATA ZOMBICIDE!





To jest karta Postronnego.



Miejsce na kartę Postronnego.



Wskaźnik na polu „3” Toru Zdrowia.



Miejsca na karty Cechy Bohatera.



To jest karta Cechy Bohatera.



Nieaktywowany żeton Aktywacji.

Wskaźnik na polu „0” Toru Zagrożenia.

Wskaźnik na polu „0” Toru Mocy.

Karta Postaci w centralnej części planszy gracza.



- B. Talia Zombie Bohaterów:** za każdym razem, gdy z talii Namnażania zostaje dobrana karta Zombie Bohatera, namnażany jest losowy Zombie Bohater z tej talii. Każdy Zombie Bohater stanowi wyjątkowe wyzwanie!



To jest karta Zombie Bohatera.

- C. Talia Cech Bohatera:** każda z kart przedstawia zdolność, z której może korzystać Superbohater po zdobyciu nowych mocy.
- D. Talia Postronnych:** godne uwagi postacie, które mogą pojawić się podczas gry, aby gracze mogli je uratować. Niektórzy Postronni od początku ukrywają się na Planszy, a inni mogą się na niej pojawić w wyniku specjalnych wydarzeń!
- E. Karta pomocy Dłoni Sentinel:** stanowi skrót zasad dotyczących tego interaktywnego obiektu.



To jest karta pomocy Dłoni Sentinel.

- Zbierzcie tyle **Superbohaterów** iloma zdecydowaliście się grać (4, 5 bądź 6) i dowolnie rozdzielcie ich pomiędzy graczy. Usiądźcie wokół stołu w dowolnej kolejności – wspólnie gracze przeciwko grze, tworząc jedną drużynę.
- Dla każdego Superbohatera weźcie po **1 planszy Gracza** i umieśćcie je przed sobą, kładąc na wyznaczonym miejscu **kartę Postaci Superbohatera**. Upewnijcie się, że strzałka wskaźnika znajduje się na na polu „0” w niebieskim obszarze Toru Zagrożenia.
- Każdy z Superbohaterów otrzymuje okrągłą **podstawkę** i **2 wskaźniki** w wybranym kolorze. Jeden wskaźnik połóżcie na pierwszym od prawej polu **Toru Zdrowia**, a drugi na polu „0” **Toru Mocy**. Następnie dołączcie kolorową podstawkę do figurki Superbohatera.
- Umieśćcie figurki reprezentujące wybranych Superbohaterów w Strefie Startowej Superbohaterów, wskazanej na mapie Misji.
- Każdy z Superbohaterów otrzymuje 1 żeton Aktywacji – umieśćcie go obok planszy Gracza, zieloną (Nieaktywowaną) stroną ku górze.

WPROWADZENIE DO GRY

ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Spełnienie wszystkich celów Misji oznacza waszą natychmiastową wygraną. Gra kończy się porażką na koniec rundy, w której został wyeliminowany Superbohater lub został spełniony określony dla danej Misji warunek przegranej. Jest to gra kooperacyjna, więc wszyscy gracze wspólnie zwyciężają albo przegrywają!

RUNDY GRY

Gra w **Marvel Zombies: Rewolucja X-Men** składa się z szeregu rund, rozgrywanych według poniższej kolejności:

FAZA GRACZY

Jest to Faza, w której Superbohaterowie wykonują różne Akcje, takie jak poruszanie się po Planszy, Atakowanie i Ratowanie Postronnych!

FAZA WROGÓW

Po tym, gdy wszyscy Superbohaterowie zostaną aktywowani, kończy się Faza Graczy i zaczyna się Faza Wrogów. Podczas tej Fazy, wszyscy Wrogowie aktualnie znajdujący się na Planszy, spróbują wyeliminować Superbohaterów i zostaną namnożeni nowi Wrogowie.

FAZA KOŃCOWA

Opisy Misji, a także niektóre Umiejętności, wskazują listę efektów, które następują podczas Fazy Końcowej. Najważniejszym z nich jest ten, że jeśli dowolny Superbohater został wyeliminowany, w momencie rozpoczęcia Fazy Końcowej gracze natychmiast przegrywają. W przeciwnym razie, po ukończeniu Fazy Końcowej rozpoczyna się nowa runda gry.

PODSTAWY

Zanim przejdziemy do szczegółów, poniżej opisujemy pewne ogólne zasady gry.

PRZYDATNE DEFINICJE

Wróg: tym wyrazem określamy różne Zombie i Zombie Bohaterów. Określenie dotyczy Szwendaczy, Spaślaków i Biegaczy a także Zombie Bohaterów. **Nie dotyczy** ono Postronnych!

Zombie Bohater: kontrolowany przez mechanikę gry Zombie Bohater namnażający się na Planszy i walczący z graczami.

Superbohater: żywy Superbohater kontrolowany przez gracza.

Strefa: w lokacjach zewnętrznych Strefa to obszar pomiędzy liniami podziału (lub liniami podziału i krawędzią planszy) a ścianami budynków. W lokacjach wewnętrznych Strefa to albo pomieszczenie (ograniczone ścianami), albo obszar między liniami podziału a ścianami wewnątrz dużego pomieszczenia.



POLE WIDZENIA

Pole Widzenia określa czy dwie figurki na Planszy (Superbohaterowie, Wrogowie, Postronni, itp.) widzą się nawzajem.

W Strefach zewnętrznych (nazywanych również Strefami ulicy) Pole Widzenia wyznacza się w prostych liniach biegnących równoległe do krawędzi Planszy. Pola Widzenia nie można wyznaczać na ukos. W Polu Widzenia figurki znajdują się wszystkie Strefy, przez które można poprowadzić od niej taką linię, zanim ta trafi na ścianę, czy krawędź Planszy.

W Strefach wewnętrznych (nazywanych również Strefami budynku) w Polu Widzenia figurki znajdują się wszystkie sąsiadujące pomieszczenia, do których prowadzi otwarte przejście. Jeśli w ścianie znajduje się otwarte przejście, to ściany nie blokują Pola Widzenia pomiędzy dwoma pomieszczeniami. **Pole Widzenia jest ograniczone wyłącznie do sąsiednich Stref.**

Duże Pomieszczenia to pomieszczenia złożone z wielu Stref. Pole Widzenia w jego wnętrzu może przechodzić przez dowolną liczbę Stref w linii prostej, ale nigdy po przekątnej. Pole Widzenia nie rozciąga się na sąsiednie pomieszczenie, chyba że element znajduje się w Strefie, która dzieli przejście z innym pomieszczeniem.

Pole Widzenia wyznaczone ze Strefy wewnętrznej na Strefy zewnętrzne przebiega w linii prostej przez dowolną liczbę Stref zewnętrznych. Pole Widzenia wyznaczone ze Strefy zewnętrznej do Strefy wewnętrznej obejmuje tylko 1 Strefę tego budynku.

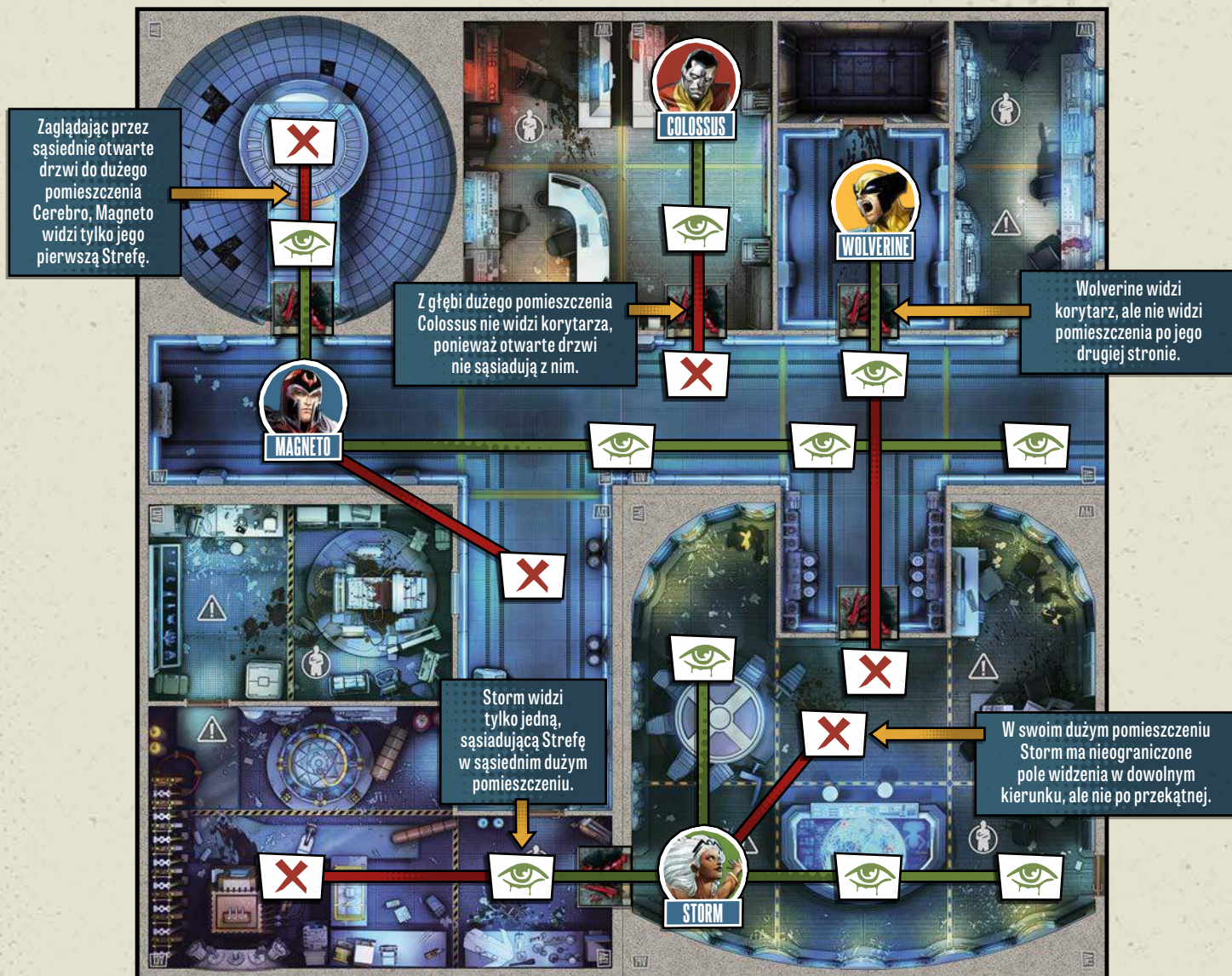
Zamknięte drzwi i okna blokują Pole Widzenia.

Wrogowie, Postronni i Superbohaterowie nie blokują Pola Widzenia.



WAŻNE: O ile nie wskazano inaczej, wszystkie Umiejętności Superbohaterów, Cechy i Zdolności wymagają Pola Widzenia.





Ze Strefy korytarza Rogue może zajrzeć do wszystkich sąsiadujących z tym korytarzem pomieszczeń (jej pozycja w Strefie nie ma znaczenia), z wyjątkiem tego nad nią ze względu na zamknięte drzwi.

Dwie Strefy korytarza tworzą jedno duże pomieszczenie. Mystique może zajrzeć do sąsiedniej Strefy korytarza, ale nie do kolejnego pomieszczenia dalej.



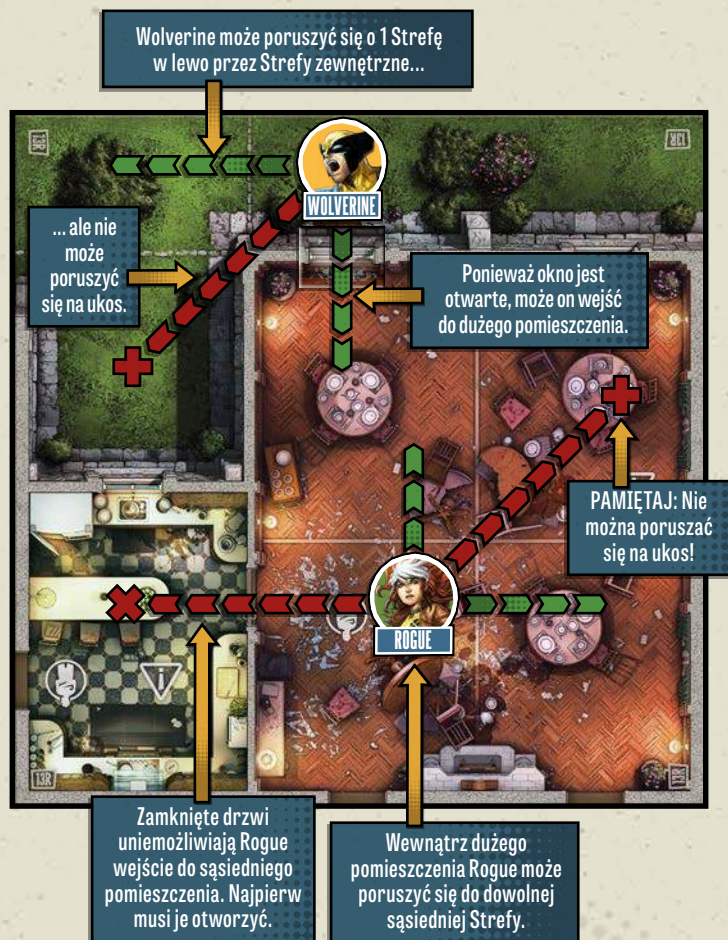
PORUSZANIE SIĘ

Figurki takie jak Superbohaterowie, Wrogowie i Postronni mogą poruszyć się ze swojej Strefy do sąsiadującej Strefy. Sąsiadujące Strefy to takie, które współdzielą co najmniej jedną krawędź i nie jest ona w całości zajęta przez przeszkodę (np. ścianę bez otwartego przejścia). Narożniki się nie liczą, co oznacza zakaz ruchu po skosie!

W Strefach zewnętrznych (zwanymi również Strefami ulicy) ruch pomiędzy jedną pustą Strefą a drugą nie ma ograniczeń. Aby jednak poruszyć się ze Strefy zewnętrznej do wewnętrznej (lub odwrotnie), figurki muszą przejść przez otwarte drzwi lub okno (lub otwarte przejście).

W Strefach wewnętrznych (nazywanych również Strefami budynków) figurki mogą poruszać się pomiędzy Strefami tak długo, jak te Strefy są połączone otwartymi przejściami (np. otwartymi drzwiami lub oknami). Pozycja figurki w Strefie i układ ścian nie ma znaczenia, jeżeli sąsiadujące Strefy mają wspólne otwarte przejście. Wewnątrz dużego pomieszczenia ruch z jednej pustej Strefy do drugiej nie ma ograniczeń.

Ruch jest ograniczany przez Wrogów znajdujących się w Strefie poruszającego się Superbohatera (patrz str. 16).



FONTANNA

Nie można wejść do Strefy z Fontanną przed Instytutem Xaviera. Nie blokuje ona jednak Pola Widzenia.



WIELE POZIOMÓW

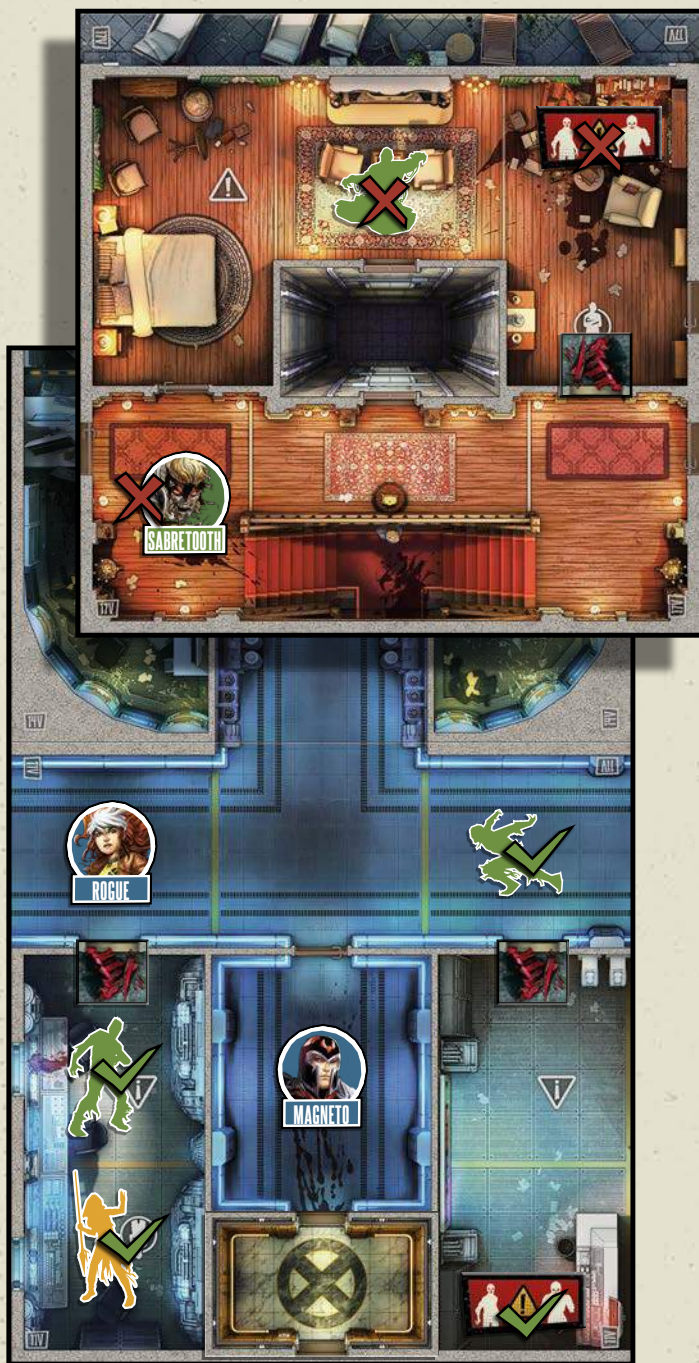
Niektóre Misje odbywają się na różnych poziomach, reprezentowanych przez oddzielne grupy kafelków. Instytut Xaviera można podzielić na parter, piętro i piwnicę.



Każdy poziom jest uważany za aktywny tylko wtedy, gdy znajduje się na nim co najmniej jeden Superbohater. Ma to dwie konsekwencje:

- Na koniec Fazy Graczy, jeśli na danym poziomie nie ma żadnego Superbohatera, wszyscy ujawnieni Postronni na tym poziomie zostają wyeliminowani (wywołuje to efekt Pożarcia Postronnego, patrz str. 25).

- Podczas Fazy Wrogów, jeśli na danym poziomie nie ma Superbohaterów, nie aktywujcie na tym poziomie żadnego Wroga, ani nie dobierajcie żadnej karty dla aktywnych tam Punktów Namnażania.



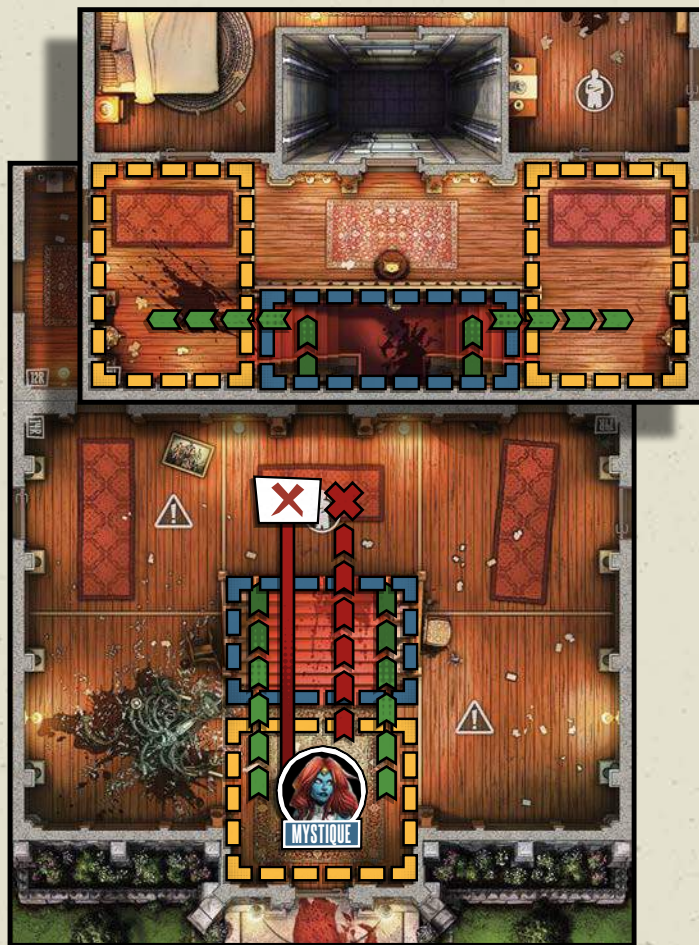
Przykład: Podczas Fazy Wrogów wszyscy Superbohaterowie znajdują się na poziomie piwnicy. Wrogowie, Postronni i Punkty Namnażania na tym poziomie są aktywowane jak zwykle. Ponieważ na piętrze nie ma Superbohaterów, Sabretooth i Spaślak nie zostają aktywowani, a dla Punktu Namnażania nie jest dobierana żadna karta.

SCHODY

Schody pozwalają poruszać figurki między parterem a piętrzem. Schody same w sobie nie są Strefami w których można przebywać, a jedynie służą do wskazania połączenia między poziomami. Każdy, kto znajduje się w Strefie połączonej ze Schodami, może przesunąć się o 1 Strefę, aby przejść do innej Strefy połączonej ze Schodami znajdującej się na innym poziomie. Oznacza to, że Wrogowie mogą również używać Schodów do poruszania się między poziomami. Ma to miejsce gdy nie widzą celu na swoim poziomie, a najbliższy znajduje się na innym poziomie (patrz Aktywacja Wrogów na str. 18).

WAŻNE: między poziomami nie ma Pola Widzenia.

UWAGA: schody na parterze blokują Pole Widzenia, a także możliwość ruchu pomiędzy Strefą wejściową a Strefą za Schodami.

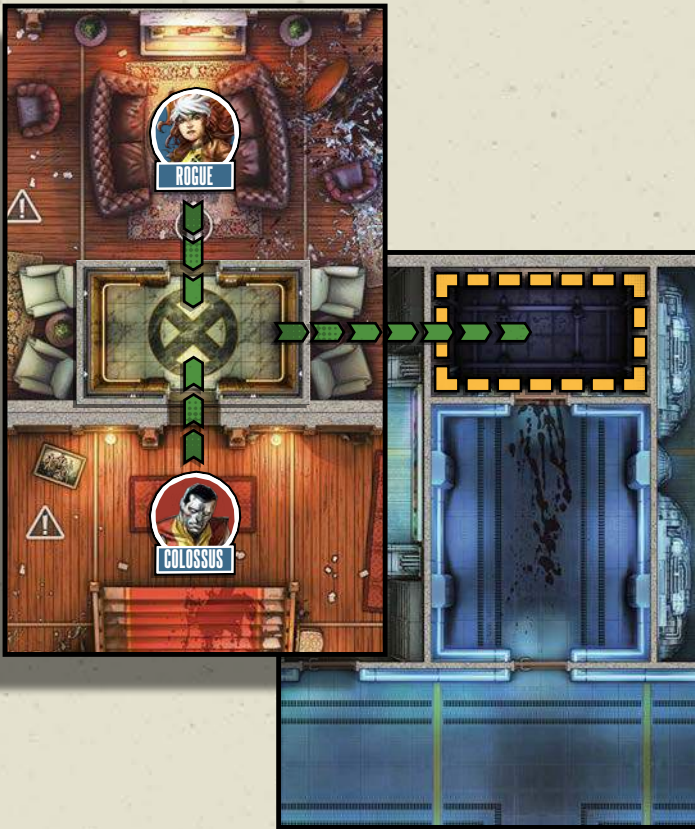


Przykład: Dzięki Schodom można poruszyć się bezpośrednio ze Strefy wejściowej na parterze do jednej z 2 Stref na piętrze i odwrotnie (pamiętaj, że same Schody nie są Strefami).

WINDA

Winda to szybki sposób na przemieszczanie się pomiędzy poziomami. Zeton Winda to w zasadzie pomieszczenie, które można przemieszczać między Strefami szybów windy widocznymi na każdym poziomie. Podczas swojej tury, w ramach darmowej Akcji, Superbohater sąsiadujący z szybem windy, może wezwać Windę, umieszczając jej zeton na obszarze szybu na swoim poziomie. Oboje drzwi Winda są otwarte, gdy ta znajduje się na poziomie. Zamykają się automatycznie, gdy porusza się do innego miejsca. Będąc w Windzie, Superbohater może wydać 1 Akcję, aby poruszyć Windę na dowolny inny poziom, zabierając ze sobą wszystkich znajdujących się w środku Superbohaterów, Wrogów i Postronnych (nie jest to Akcja Ruchu).

UWAGA: Drzwi do szybu Winda nie można otworzyć inaczej niż poprzez wezwanie Winda.



Przykład: Rogue wzywa Windę na parter w ramach darmowej Akcji i wchodzi do niej w ramach Akcji Ruchu. Colossus również wykonuje Akcję Ruchu, aby się tam poruszyć, a następnie wydaje 1 Akcję, aby przemieścić Windę na poziom piwnicy.

WAŻNE: Za każdym razem, gdy na poziom po raz pierwszy wchodzi Superbohater, czy to Schodami, czy dzięki Windzie, natychmiast namnożcie wszystkich wskazanych Wrogów i Postronnych w pomieszczeniach do których ten Superbohater ma dostęp (patrz Namnażanie w Budynkach na str. 22).

ODCZYTYWANIE KARTY POSTACI

Każdy Superbohater posiada unikatową kartę Postaci, zawierającą następujące informacje:

TOR MOCY: Superbohaterowie są w stanie skupić w sobie potężną Moc, co pozwala im dokonywać niesamowitych rzeczy. Moc Superbohatera wzrasta na początku każdej rundy i może zostać jeszcze bardziej zwiększona za pomocą Akcji Wzmocnienia (patrz str. 17). (Mocy) może zostać wydana, aby aktywować efekty specjalne albo dodać więcej kości do Ataków (patrz str. 24).

ZDROWIE: za każdym razem, gdy Superbohater otrzyma Ranę, wskaźnik na tym torze przesuwają się o 1 pole w lewo. Gdy osiągnie pole oznaczone (zero) ten Superbohater zostaje wyeliminowany.

WOLVERINE

SZAL BERSERKERA
Kiedy atakujesz Szponami z Adamantium, dodaj 1 do wyników na kościach za każdą otrzymaną Ranę. Za każdy wynik 6, rzuć 1 kością. Te kości mogą wygenerować dodatkowe kości.

1 AKCJA WYPAD
Raz podczas każdej Fazy Wrogów, gdy Wrogowie wchodzi do twojej Strefy, możesz wydać 1 , aby natychmiast wykonać 1 darmowy Atak Szponami z Adamantium.

CZYNNIK LECZĄCY
Na początku każdej Fazy Końcowej możesz przywrócić dowolną liczbę punktów Zdrowia.

STATYSTYKI: 4, 3, 2, 1, 0

SKŁADNIKI: 0, 3, 4+

ATAK: każdy Superbohater posiada unikatowy Atak. Ataki zostały szczegółowo opisane na str. 23.

UMIĘJĘTNOŚCI: każdy Superbohater posiada unikatowy zestaw Umiejętności, odblokowywanych w miarę zdobywania Doświadczenia (patrz następna strona).



DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

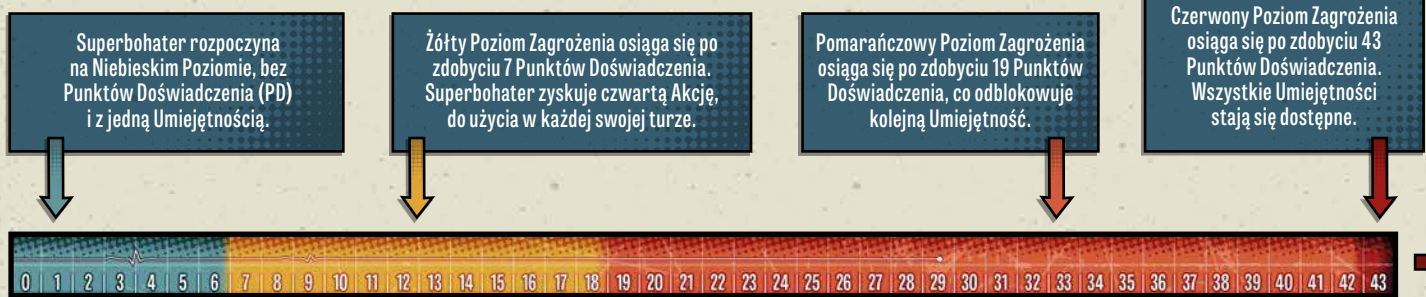
Za każdym razem, gdy Superbohater wyeliminuje Wroga, zdobywa 1 Punkt Doświadczenia (PD). Natomiast w przypadku wyeliminowania Zombie Bohatera, zdobywa 1 Punkt Doświadczenia za każdy punkt jego Wytrzymałości (patrz Zombie Bohaterowie na następnej stronie). Po zdobyciu Doświadczenia przez Superbohatera, przesunij wskaźnik na jego Torze Zagrożeń o odpowiednią liczbę pól w prawo. Niektóre Misje mogą zapewniać możliwość zdobycia dodatkowych Punktów Doświadczenia.

Na Torze Zagrożeń znajdują się 4 Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Na każdym Poziomym Zagrożeniu Superbohater odblokowuje nową Umiejętność, pomagającą mu w wypełnianiu Misji.

Zdobywanie Doświadczenia ma jednak pewne skutki uboczne. **Gdy dobiegniesz do końca Torza Zagrożeń, zastosuj linijkę odpowiadającą najwyższemu Poziomemu Zagrożeniu spośród WSZYSTKICH Superbohaterów** (patrz Namnażanie Wrogów, str. 20). Im bardziej niebezpieczni stają się Superbohaterowie, tym większa staje się horda zombie, gotowa ich pożreć!



- Poziom Czerwony:**
9 Szwendaczy
- Poziom Pomarańczowy:**
8 Szwendaczy
- Poziom Żółty:**
3 Szwendaczy
- Poziom Niebieski:**
2 Szwendaczy



Superbohater rozpoczyna na Niebieskim Poziomie, bez Punktów Doświadczenia (PD) i z jedną Umiejętnością.

Żółty Poziom Zagrożenia osiąga się po zdobyciu 7 Punktów Doświadczenia. Superbohater zyskuje czwartą Akcję, do użycia w każdej swojej turze.

Pomarańczowy Poziom Zagrożenia osiąga się po zdobyciu 19 Punktów Doświadczenia, co odblokowuje kolejną Umiejętność.

Czerwony Poziom Zagrożenia osiąga się po zdobyciu 43 Punktów Doświadczenia. Wszystkie Umiejętności stają się dostępne.

ROGUE



= 4

= 3

= 2

= 1

= 0



 1 2 3

NOKAUTUJĄCY CIOS

Gdy atakujesz Mocarnymi Pięściami, wszyscy Wrogowie mają 1 punkt Wytrzymałości mniej (do minimum 1). Raz podczas swojej tury możesz wykonać 1 darmową Akcję Otwarcia Drzwi.

+1 AKCJA

WCHŁANIANIE ZDOLNOŚCI

Raz podczas swojej tury możesz wydać 1  aby do końca rundy skopiować dowolny Atak i/albo odblokowaną Umiejętność dowolnego Superbohatera w Zasięgu 1.

WZMOCNIONA KONDYCJA

Raz podczas swojej tury możesz wykonać 1 darmowy Atak albo Akcję Ruchu.

Od samego początku gry Superbohaterowie mogą korzystać ze swoich unikatowych zdolności Ataku.

MOCARNE PIĘŚCI

 0 2 3+

WROGOWIE

W grze są 4 typy Wrogów. Większość Wrogów podczas każdej swojej Aktywacji może wykonać tylko jedną Akcję. Wyjątek stanowią Biegacze i Zombie Bohaterowie, którzy mają po 2 Akcje na Aktywację. Wróg zostaje wyeliminowany po przydzieleniu mu w pojedynczej akcji Ataku tylu Trafień, ile wynosi jego wartość Wytrzymałości. **Superbohater, który wyeliminował danego Wroga, zdobywa 1 Punkt Doświadczenia. Wyjątek stanowią Zombie Bohaterowie, którzy zapewniają liczbę Punktów Doświadczenia równą ich wartości Wytrzymałości.**

SZWENDACZ - MULTIPLE MAN

James Madrox może nie jest najsilniejszym ani najszybszym zombie mutantem, ale zawsze jest go pełno. Może się multiplikować kiedy najmniej się tego spodziewasz, tworząc hor- szwendających się Multiple Manów.

- Akcje: 1
- Wytrzymałość: 1
- Nagroda PD: 1



SPAŚLAK - REAVER

To cybernetycznie udoskonalone zombie. Każdy Reaver to dostawne czołg - powolny i wytrzymały. Co więcej, Przetadowanie tych Spaślaków może obezwładnić Superbohaterów, pozbawiając ich Mocy.

- Akcje: 1
- Wytrzymałość: 2
- Nagroda PD: 1



BIEGACZ - HELLFIRE SOLDIER

Te zombie, wyszkolone przez Hellfire Club, są nieustępliwymi i skutecznymi zabójcami. Wykorzystują swoją szybkość, aby dopadać Superbohaterów i ścigać Postronnych.

- Akcje: 2
- Wytrzymałość: 1
- Nagroda PD: 1



ZOMBIE BOHATER

Każdy Zombie Bohater jest potężny i wyjątkowy, ale wszystkich ogarnia przemożny głód, zmuszający ich do pożerania Superbohaterów i Postronnych.



- Akcje: 2
- Wytrzymałość: **X** - wartość specyficzna dla danego Zombie Bohatera, przedstawiona na jego karcie Postaci Zombie Bohatera.



- Nagroda PD: równa wartości Wytrzymałości.
- Każdy Zombie Bohater posiada także unikatową zdolność, wymienioną na jego karcie Postaci Zombie Bohatera, która działa dopóki dany Zombie Bohater znajduje się na Planszy.

FAZA GRACZY

Podczas każdej Fazy Graczy, należy wykonać poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1. Zyskanie Mocy:** wszyscy gracze przesuwają wskaźnik, na Torze Mocy kontrolowanych przez siebie Bohaterów, o 1 pole w górę.
- 2. Odświeżenie żetonów Aktywacji:** wszyscy gracze odwracają swoje żetony Aktywacji zieloną (Nieaktywowaną) stroną ku górze.
- 3. Aktywowanie Superbohaterów:** wszyscy Superbohaterowie są aktywowani, jeden po drugim. W każdej rundzie gracze wybierają kolejność w jakiej aktywują każdego z Superbohaterów. W swojej turze, **na Niebieskim Poziomie Zagrożenia, Superbohater może wykonać do 3 Akcji** (nie wlicza się do tego ewentualnych darmowych Akcji uzyskanych dzięki Umiejętności z Niebieskiego Poziomu Zagrożenia). Dostępne dla Superbohaterów Akcje to:

RUCH

Superbohater porusza się do sąsiadującej Strefy (nie może poruszyć się na ukos, przez ściany, czy zamknięte Drzwi i Okna).

- Superbohater musi wydać 1 dodatkową Akcję za każdego Wroga znajdującego się w Strefie, którą ten Superbohater chce opuścić.

Przykład: Wolverine jest w Strefie z 2 Szwendaczami. Aby opuścić tę Strefę, wydaje 1 Akcję Ruchu +2 dodatkowe Akcje (po 1 za każdego Szwendacza), czyli łącznie 3 Akcje. Gdyby w jego Strefie znajdowali się 3 Wrogowie, Wolverine potrzebowałaby 4 Akcji (1+3), aby wykonać Ruch.

- Wejście do Strefy, w której znajdują się Wrogowie, kończy Akcję Ruchu Superbohatera (co ma znaczenie dla sposobu rozpatrzenia Umiejętności albo efektów umożliwiających poruszanie się o kilka Stref podczas pojedynczej Akcji Ruchu).

OTWORZENIE DRZWI/OKNA

Superbohater wyłamuje Drzwi lub Okno w swojej Strefie. Położcie żeton Drzwi, na stronie otwartej, w miejscu uprzednio zamkniętych Drzwi (jeżeli reprezentował je żeton zamkniętych Drzwi, odwróćcie go po prostu na drugą stronę) lub umieśćcie żeton otwartego Okna w miejscu, w którym znajdowało się Okno.



Żetony zamkniętych i otwartych Drzwi.

UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi i Okien po ich otwarciu.

- Niektóre Misje wykorzystują kolorowe Drzwi. Zazwyczaj nie można ich otworzyć zanim nie zostaną spełnione określone wymagania (np. odnalezienie Celu w pasującym kolorze). Przeczytajcie opis Misji, aby poznać jej zasady specjalne.



Żetony Niebieskich i Zielonych Drzwi.

WAŻNE: Pierwsze otwarcie Drzwi do budynku ujawnia wszystkich Wrogów i Postronnych czekających w jego wnętrzu. Zostało to wyjaśnione w sekcji Namnażanie w budynkach na str. 22.

ZYSKANIE CECHY

Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Cech Bohatera i kładzie ją w jednym z dwóch miejsc na Cechy na planszy tego Superbohatera. **Superbohater może wykonać tylko jedną Akcję Zyskania Cechy na turę**, ale inne efekty mogą zapewnić mu dodatkowe karty Cech Bohatera.

- **Każdy Superbohater może posiadać jednocześnie do 2 Cech Bohatera.** Jeśli posiada już 2 Cechy, to gdy dobiera nową może ją odrzucić, albo zastąpić nią którąś z posiadanych już na swojej planszy Cech.
- W przypadku wyczerpania talii Cech Bohatera przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię.
- Cechy Bohatera posiadają potężne efekty, ale ich karty są **odrzucone po jednokrotnym użyciu**. Każda Cecha Bohatera posiada dokładny opis jej efektu – uważnie przeczytajcie tekst karty. Obie posiadane Cechy mogą być użyte jednocześnie, o ile zostały spełnione ich wymagania.



ATAK


Superbohater atakuje Wroga - musi on stanowić prawidłowy cel ataku. Walka została szczegółowo omówiona na str. 23.





RATOWANIE POSTRONNYCH

Jeśli Superbohater znajduje się w tej samej Strefie co Postronny i nie ma w tej Strefie żadnych Wrogów, może Uratować tego Postronnego. Figurka Postronnego zostaje usunięta z planszy, a Superbohater otrzymuje unikalną kartę tego Postronnego i umieszcza ją w miejscu na kartę Postronnego po lewej stronie planszy Gracza.

- Superbohater może posiadać jednocześnie tylko 1 kartę Postronnego. Jeżeli Superbohater Uratuje kolejnego Postronnego, może zastąpić posiadaną kartę nową, albo odrzucić nową kartę.
- Kiedy Superbohater ratuje Postronnego, natychmiast **podnosi swój poziom Mocy do maksimum** (niezależnie od tego czy zatrzymuje jego kartę, czy nie).
- Ratowanie Postronnych zazwyczaj nie nagradza zdobyciem Punktów Doświadczenia, ale zasady specjalne niektórych Misji mogą to zmieniać.
- W przeciwieństwie do Cech Bohatera, karty Postronnych nie są zazwyczaj odrzucane po użyciu, ale zapewniają stałe zdolności danemu Superbohaterowi.
- Za każdym razem, gdy Superbohater miałby otrzymać Rany, może **odrzucić posiadaną kartę Postronnego, aby zapobiec 1 Ranie**. Nie należy jednak robić tego pochopnie, ponieważ wywołuje to efekt **Požarcia Postronnego** (patrz str. 25)!

WZMOCNIENIE

Superbohaterowie oprócz tego, że automatycznie zyskują 1 punkt Mocy  na początku każdej rundy, mogą również podczas swojej tury wykonać Akcję Wzmocnienia, aby zyskać 2 punkty Mocy. Akcję Wzmocnienia można wykonać więcej niż raz na turę.

- Superbohater może mieć maksymalnie 4 punkty . Wszelkie nadmiarowe punkty  są po prostu ignorowane.
- Wiele Umiejętności i Cech wymaga wydania punktów , aby wywołać różne efekty, wskazane w ich opisie.
-  służy również do pozyskiwania dodatkowych kości podczas ataku Superbohatera (zobacz Moc na str. 24).

INTERAKCJA Z CELEM

Superbohater zdobywa i/albo aktywuje Cel znajdujący się z nim w tej samej Strefie. Odpowiednie, związane z tym działaniem zasady, wyjaśnione są w opisie danej Misji.



Żetony Celów.

KONIEC TURY

Superbohater nie musi wykonywać wszystkich swoich Akcji i jeśli chce, może zakończyć swoją turę wcześniej – niewykorzystane Akcje przepadają.

Gdy Superbohater wykona wszystkie swoje Akcje (albo zrezygnuje z ich wykonania), jego tura się kończy. **Odwróć jego żeton Aktywacji na czerwoną (Aktywowaną) stronę, aby to oznaczyć.**



Żeton Aktywacji.



FAZA WROGÓW

Po tym, gdy wszyscy gracze aktywują swoich Superbohaterów, kończy się Faza Bohaterów i zaczyna Faza Wrogów. Wrogowie nie są kontrolowani przez żadnego z graczy. Sterują nimi zasady gry, a gracze jedynie realizują je, wykonując następujące kroki w poniższej kolejności:

- 1. Aktywacja Wrogów:** wszyscy Wrogowie na Planszy aktywują się i wydają swoje Akcje na Atak na Superbohatera lub Postronnego w swojej Strefie albo na Ruch w kierunku najbliższego Superbohatera lub Postronnego, o ile nie znajdują się z żadnym w tej samej Strefie. Po tym, gdy wszyscy Wrogowie zostaną aktywowani i jeśli na planszy są jacyś **Postronni**, oni również się aktywują (patrz Aktywacja Postronnych na str. 25).
- 2. Namnożenie Wrogów:** po rozpatrzeniu wszystkich Aktywacji, nowi Wrogowie pojawiają się we wszystkich aktywnych Punktach Namnażania na Planszy.

PRZYPOMNIENIE: Wrogowie nie aktywują się i nie są namnażani na poziomach, na których nie ma Superbohaterów.

1. AKTYWACJA WROGÓW

ATAK

Każdy Wróg znajdujący się w tej samej Strefie co Superbohater lub Postronny, wydaje swoją Akcję na wykonanie Ataku. Atak Wroga jest zawsze skuteczny, nie wymaga rzutów kośćmi i zadaje 1 Ranę.

Superbohaterowie znajdujący się w tej samej Strefie rozdzielają Rany pomiędzy siebie, według uznania kontrolujących ich graczy, nawet jeśli wszystkie miałyby otrzymać jeden Superbohater! Każdemu Postronnemu, który znajduje się w tej samej Strefie co Superbohaterowie, może zostać przydzielona tylko jedna Rana.

Gdy Superbohater zostanie zraniony, przesunij wskaźnik na jego Torze Zdrowia o 1 pole w lewo za każdą otrzymaną przez niego Ranę. Superbohater zostaje wyeliminowany w momencie, gdy wskaźnik na jego Torze Zdrowia znajdzie się na polu oznaczonym symbolem czaszki. Gdy tak się stanie, gra zakończy się waszą porażką podczas najbliższej Fazy Końcowej!



ATAK NA POSTRONNYCH

Postronni zostają wyeliminowani kiedy otrzymają 1 Ranę. Jest to poważna porażka Superbohaterów, wywołująca efekty Pożarcia Postronnego (str. 25).

Superbohater, który posiada na swojej planszy kartę Postronnego, może ją odrzucić, aby zignorować 1 Ranę, którą miałby otrzymać. Jest to akt desperacji, który również wywołuje efekt Pożarcia Postronnego (str. 25).

Wrogowie walczą wspólnie. Wszyscy Wrogowie aktywowani w tej samej Strefie co Superbohater lub Postronny, dołączają do Ataku na nich, nawet jeżeli łącznie zadadzą znacznie więcej Ran niż jest potrzebne do ich wyeliminowania.

Przykład 1: Szwendacz w Strefie z 2 Superbohaterami zadaje 1 Ranę podczas swojej Aktywacji. Gracze wybierają, który z tych Superbohaterów otrzyma tę Ranę.

Przykład 2: Grupa 5 Szwendaczy aktywuje się w tej samej Strefie co 2 Superbohaterów i 1 Postronny. Ponieważ obaj Superbohaterowie mają po 3 punkty Zdrowia, gracze postanawiają zadać po 2 Rany każdemu Superbohaterowi i 1 Ranę Postronnemu (eliminując go).

RUCH

Wrogowie, którzy nie Atakowali (ponieważ w ich Strefie nie było żadnych Superbohaterów ani Postronnych) wydają swoją Akcję na Ruch o 1 Strefę w kierunku Superbohaterów lub Postronnych:

- Wrogowie zawsze poruszają się w stronę najbliższej Strefy znajdującej się w ich Polu Widzenia i zawierającej Superbohaterów lub Postronnych.
- Jeśli Wróg nie ma w swoim Polu Widzenia żadnego Superbohatera ani Postronnego, porusza się w kierunku Strefy z Superbohaterami lub Postronnymi, do których wiedzie najkrótsza droga z otwartym przejściem (przeczytaj Przebijanie się przez Okna w kolejnej sekcji). Jeśli do Strefy z Superbohaterami lub Postronnymi nie ma żadnej drogi z otwartym przejściem, Wróg się nie porusza.
- Jeżeli jest kilka najbliższych Stref z Superbohaterami lub Postronnymi, albo wiedzie do nich więcej niż jedna trasa o tej samej długości, Wrogowie rozdzielają się na równe grupy (pod względem liczby i typów), podążając wszystkimi możliwymi drogami. Jeżeli nie jest możliwy podział Wrogów na równie liczne grupy, gracze wspólnie decydują, która grupa otrzyma dodatkowego Wroga.
- Wrogowie nie mogą otwierać Drzwi.

Przykład: 4 Szwendaczy, 3 Spaślaków i 1 Zombie Bohater aktywują się w takiej samej odległości od 2 Stref zajmowanych przez Superbohaterów. Wrogowie chcą dotrzeć do obu Stref, więc rozdzielają się na 2 grupy.

- 2 Szwendaczy porusza się jedną drogą. Pozostali 2 pójść drugą drogą.
- 2 Spaślaków porusza się jedną drogą. Ostatni pójdzie drugą drogą (gracze decydują).
- Gracze wybierają drogę, którą pójdzie Zombie Bohater.

Biegacz znajdujący się w głębi dużego pomieszczenia nie widzi nikogo. Ponieważ 2 najbliższe Strefy z Superbohaterami znajdują się w tej samej odległości, gracze mogą zdecydować, którą drogę wybierze. Decydują się poruszyć Biegacza w stronę Colossusa zamiast w stronę Mystique. Biegacz porusza się dwukrotnie, zatem dociera do Strefy Colossusa.

Sabretooth widzi 2 Strefy z Superbohaterami, ale ponieważ Mystique jest bliżej, ignoruje Wolverine'a oraz Storm i porusza się o 1 Strefę w kierunku Mystique, a następnie używa swojej drugiej Akcji, aby ją zaatakować.



Mimo, iż Colossus jest bliżej Szwendacza i mógłby przebiec się do niego przez Okno, to mając w Polu Widzenia Magneto (w odległości 2 Stref), porusza się o 1 Strefę w jego kierunku.

Ta grupa Wrogów widzi Magneto przez Fontannę, ale nie może się przez nią poruszać. Obchodząc ją, mają do niego 2 możliwe drogi o tej samej długości. (Chociaż Rogue jest bliżej, jest ignorowana, ponieważ jeszcze jej nie widzą). Szwendacze zostają rozdzieleni, aby poruszyć się obiema drogami. Gracze wybierają, którą z dróg pójdzie Spaślak.

PRZEBIJANIE SIĘ PRZEZ OKNA

W przeciwieństwie do Drzwi, Wrogowie są w stanie przebić się przez Okna, aby dostać się tam, gdzie chcą. Jeśli Wróg nie ma w Polu Widzenia Superbohatera ani Postronnego, wyznacza dla siebie drogę do najbliższego celu, **tak jakby wszystkie Okna były otwarte**. Jeśli jego Akcja Ruchu miałaby spowodować, że przejdzie przez zamknięte Okno w swojej Strefie, wyda tę Akcję na wybicie Okna. Umieście żeton otwartego Okna na tym Oknie, jest to teraz przejście umożliwiające poruszanie się i dające Pole Widzenia przez nie. Jeśli kilku Wrogów miałoby poruszyć się przez to samo zamknięte Okno, wszyscy poświęcają swoją Akcję na wybicie tego Okna. W przypadku, gdy Wróg wybijając Okno po raz pierwszy otwiera budynek, przeprowadźcie Namnażanie, tak jak zwykle (patrz str. 22).



BIEGACZE I ZOMBIE BOHATEROWIE

Biegacze i Zombie Bohaterowie mają po 2 Akcje na Aktywację. Za każdym razem gdy się aktywują, wydają 1 Akcję na Atak albo Ruch z resztą Wrogów, by następnie wykonać swoją 2. Akcję, albo na Atak jeżeli znajdują się w Strefie z Superbohaterem lub Postronnym, albo na Ruch jeśli nadal nie udało im się dotrzeć do Strefy z Superbohaterem lub Postronnym.

2. NAMNAŻANIE WROGÓW

Mapa Misji wskazuje miejsca, w których namnożą się Wrogowie na koniec każdej Fazy Wrogów. Są to Punkty Namnażania.



Leżące na Planszy żetony Punktów Namnażania wskazują na Punkty Namnażania. Podczas kroku Namnażania Wrogów zawsze rozpoczynajcie od Pierwszego Punktu Namnażania, oznaczonego „1”.

Zaczynając od Strefy z żetonem Pierwszego Punktu Namnażania, a następnie kontynuując w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dla każdego Punktu dobierzcie 1 kartę Namnażania i przeczytajcie linię odpowiadającą Poziomowi Zagrożenia Superbohatera o najwyższej wartości Punktów Doświadczenia (Niebieskiemu, Żółtemu, Pomarańczowemu lub Czerwonemu). Umieście odpowiednią liczbę Wrogów wskazanego przez kartę typu w tej Strefie Namnażania.

Powtórzcie te działania dla każdego **aktywnego** żetonu Punktu Namnażania.



Kolorowe Punkty Namnażania: niektóre Misje wykorzystują Niebieskie i/albo Zielone żetony Punktów Namnażania. Jeżeli nie określono inaczej, w tych Strefach nie namnaża się Wrogów, chyba że wydarzy się konkretne zdarzenie, opisane w zasadach danej Misji. W tych Strefach rozpocznie się namnażanie Wrogów **tylko** wtedy, gdy takie warunki zostaną spełnione.

Jeżeli talia Namnażania się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię.

W talii Namnażania znajdują się różne typy kart Namnażania.

ZWYKŁE NAMNOŻENIE



Przykład: Mystique ma 5 PD, co plasuje ją na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Colossus ma 12 PD i jest na Żółtym Poziomie. Aby ustalić ilu Wrogów należy namnożyć, przeczytajcie żółty wiersz, odpowiadający Colossusowi, który ma najwięcej Punktów Doświadczenia.

ZRYW!

Gdy gracz dobierze kartę Wroga ze słowem kluczowym „Zryw”, Wrogowie umieszczeni na Planszy dzięki tej karcie, natychmiast rozpatrują Aktywację.

DODATKOWA AKTYWACJA!

Gdy gracz dobierze kartę ze słowem kluczowym „Dodatkowa Aktywacja”, zamiast namnożenia nowych Wrogów, wszyscy Wrogowie wskazanego typu natychmiast się Aktywują, standardowo rozpatrując swoją Akcję (bądź Akcje).

UKRYTY POSTRONNY

Kiedy gracz dobierze kartę ze słowem kluczowym „Ukryty Postronny”, należy dobrać wierzchnią kartę z talii Postronnych, wywołując namnożenie wskazanego Postronnego w Strefie (jeśli zostanie dobrana karta „Za Późno!”, po prostu ją zignorujcie). W celu łatwiejszej identyfikacji, odkrytą kartę Postronnego wraz z wsuniętą pod nią kartą „Ukryty Postronny” trzymajcie obok Planszy. Natychmiast dobierzcie kolejną kartę Namnażania dla tej Strefy.



- Wrogowie zawsze ignorują tego Postronnego, dopóki powiązana jest z nim karta „Ukryty Postronny”.
- Ten Postronny aktywuje się jak zwykle (patrz str. 25), ale ignoruje wszystkich Wrogów podczas poruszania się, wybierając najprostszą drogę do Superbohatera.
- Na koniec każdej jego Aktywacji rzućcie kością. Przy wyniku 5+ traci swoją kartę „Ukryty Postronny”. Od teraz Wrogowie reagują na niego jak zwykle.

Jeżeli talia Postronnych się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię. Wygląda na to, że tak naprawdę wcale nie zginęli!

AKCJA SPECJALNA

W talii Namnażania znajduje się kilka kart Akcji Specjalnych, takich jak *Przeładowanie* i *Multiplicacja Multiple Mana*. Każda dokładnie wskazuje co należy zrobić po jej dobraniu.



ZOMBIE BOHATER!

Kiedy gracz dobierze kartę Namnożenia Zombie Bohatera, dobierzcie wierzchnią kartę z talii Zombie Bohaterów i namóżcie w tej Strefie wskazanego Zombie Bohatera. Pamiętajcie, że każdy Zombie Bohater ma unikatową Zdolność, która pozostaje aktywna przez cały czas, gdy jest on w grze oraz określoną wartość Wytrzymałości – odkrytą kartę Zombie Bohatera połóżcie tak, by była widoczna dla wszystkich graczy.




Jeżeli talia Zombie Bohaterów się wyczerpie, przetasujcie wszystkie odrzucone karty tej talii, tworząc z nich nową talię. Wygląda na to, że nie załatwiliście ich na dobre!

SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI WROGÓW

Może się zdarzyć, że podczas umieszczania Wrogów na Planszy, zabraknie wam figurek Wrogów konkretnego typu. W takim przypadku umieśćcie na Planszy pozostałe figurki tego typu (o ile jakieś zostały). Następnie, wszyscy Wrogowie wskazanego typu rozpatrują dodatkową Aktywację. Może nastąpić kilka dodatkowych Aktywacji z rzędu. Stale zwracajcie uwagę na populację Wrogów!

NAMNAŻANIE W BUDYNKACH

Pierwsze otwarcie zamkniętego budynku ujawnia wszystkich Wrogów i Postronnych czekających w jego wnętrzu. Pojedynczy budynek rozciąga się na wszystkie pomieszczenia i duże pomieszczenia połączone przez otwarte przejścia (czasem zajmujące kilka kafelków). **Zamknięte Drzwi separują budynki.** Duże pomieszczenie odseparowane od innych pomieszczeń przez zamknięte Drzwi jest uważane za pojedynczy budynek.


Wrogowie czekający w budynku namnażają się wyłącznie w Strefach oznaczonych symbolem . Dobierzcie i rozpatrzenie po 1 karcie Namnażania dla każdej takiej Strefy (jedna po drugiej), w wybranej przez graczy kolejności. (Sugerujemy rozpocząć od najdalszej).



Kiedy wszyscy Wrogowie zostaną namnożeni, odkrycie wszystkie karty Postronnych znajdujące się w tym budynku, zastępując je odpowiednimi figurkami Postronnych. Odkryte karty Postronnych umieśćcie obok Planszy.



Wolverine właśnie otworzył drzwi do Instytutu Xaviera. Ponieważ drzwi do kuchni są od początku otwarte, oznacza to, że otworzył budynek składający się z holu wejściowego i kuchni. Pozostałe pokoje w Instytucie są nadal oddzielone zamkniętymi drzwiami.

Wrogowie namnażają się, jeden po drugim, we wszystkich Strefach , w wybranej przez graczy kolejności. Gracze decydują się na namnażanie w następującej kolejności, od 1 do 3.



Zostaje dobrana karta Namnażania dla pierwszej Strefy. Najbardziej doświadczony Superbohater jest na Złotym Poziomym Zagrożeniu, więc w tej Strefie zostaje namnożony 1 Spasłak.

Tu zostaje namnożonych 4 Szwendaczy. Ponieważ jest to karta Zrywu Szwendaczy, 4 Szwendaczy zostaje natychmiast aktywowanych. Pozostała jeszcze jedna karta do dobrania.



Dla ostatniej Strefy zostaje dobrana karta Dodatkowej Aktywacji! Wszyscy Szwendacze na Planszy natychmiast rozpatrują dodatkową Aktywację. Włączając w to także tych, którzy dopiero co zostali namnożeni, nawet jeżeli już dokonali Zrywu.



Na koniec zostają odkryte 2 karty Postronnych i zastąpione odpowiednimi figurkami. Na szczęście zostały one odkryte już po namnożeniu wszystkich Wrogów!



WALKA

Kiedy Superbohater wykonuje Akcję Ataku, używa swojego unikatego Ataku, wskazanego na jego karcie Postaci. Ataki przedstawione na karcie Postaci zawierają następujące informacje:



RODZAJ: w grze występują Ataki Wręcz i Ataki Dystansowe. Odpowiednie symbole pomagają rozróżnić rodzaj Ataku. Niektóre Umiejętności, bądź efekty mogą odnosić się do konkretnego rodzaju Ataku.



ATAK WRĘCZ: jest identyfikowany przez symbol Ataku Wręcz i można go użyć wyłącznie przeciwko celom w tej samej Strefie.



ATAK DYSTANSOWY: jest identyfikowany przez symbol Ataku Dystansowego i może być wycelowany we Wrogów w oddalonych Strefach, znajdujących się w Polu Widzenia.



ZASIĘG: wskazuje odległość w jakiej może znajdować się Strefa będąca celem Ataku.

- Wartość „0” ogranicza Atak Wręcz do Strefy, w której znajduje się atakujący.
- Ataki Dystansowe zazwyczaj wskazują na dwie wartości: pierwsza z nich to Zasięg minimalny. Celem Ataku nie mogą być Strefy bliższe niż to minimum. Ta wartość to zazwyczaj „0”, co oznacza, że celem mogą być Wrogowie w tej samej Strefie (jest to nadal uznawane za Atak Dystansowy). Druga wartość wskazuje na maksymalny Zasięg Ataku Dystansowego. Jego celem nie mogą być Strefy znajdujące się dalej niż to maksimum.



KOŚCI: każdy Atak wskazuje liczbę kości, którymi rzuca się podczas jego rozpatrywania. Niektóre efekty gry (np. wydawanie Mocy, patrz na następnej stronie) mogą dodać do rzutu dodatkowe kości.



PRECYZJA: każdy wynik rzutu kością, równy albo większy od wartości Precyzji danego Ataku, liczy się jako 1 Trafienie.

Aby rozpatrzeć Atak, wykonaj kolejno następujące kroki:

1. Wybierz Strefę: wybierz 1 Strefę w Zasięgu wskazanym przez wybrany Atak (pamiętaj: musisz mieć cel w swoim Polu Widzenia).

- Możesz użyć **Ataku Dystansowego** i wziąć na cel inną Strefę, nawet jeżeli w twojej Strefie są Wrogowie. Wrogowie w Strefach pośrednich także nie wpływają na Atak na docelową Strefę.
- Podczas rozpatrywania **Ataków Dystansowych** pamiętaj, że w **Strefach wewnętrznych** Pole Widzenia jest ograniczone do sąsiadujących Stref połączonych otwartym przejściem lub wewnątrz tego samego dużego pomieszczenia (ale nie po przekątnej). W **Strefach zewnętrznych** Pole Widzenia wyznacza się w liniach prostych, które biegną równoległe do krawędzi planszy i kończy się ono na ścianie lub krawędzi planszy.



2. Rzuć kośćmi: jednocześnie rzuć wskazaną liczbą kości, wraz ze wszystkimi dodatkowymi kośćmi zapewnianymi przez Cechy Bohatera, Postronnych, Umiejętności lub wydaną Mocy (patrz str. 24).



3. Przypisz Trafienia: przydziel wszystkie uzyskane Trafienia celom znajdującym się w zaatakowanej Strefie, **zawsze** przestrzegając Kolejności Wybierania Celów (patrz poniżej).

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW

Podczas rozpatrywania Ataku (**obojętne Wręcz, czy Dystansowego**), Trafienia muszą zostać przydzielone zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów:

1. **Zombie Bohater**
2. **Spaślak**
3. **Szwendacz**
4. **Biegacz**










Trafienia muszą być przypisywane celom, które są pierwsze w Kolejności Wybierania Celów do czasu eliminacji wszystkich takich celów w zaatakowanej Strefie, następnie celom o kolejnym priorytecie do czasu ich eliminacji itd. (tzn. zaczynając od Zombie Bohaterów i kończąc na Biegaczach). Jeżeli kilka celów dzieli tę samą Kolejność Wybierania Celów, gracze sami decydują o sposobie przydzielenia im Trafień.

UWAGA: Inni Superbohaterowie i Postronni w zaatakowanej przez siebie Strefie nie odnoszą żadnych obrażeń, nawet jeśli twój Atak chybił celu. W końcu jesteś Superbohaterem!

Wrogowie zostają wyeliminowani, gdy zostaną im przypisane Trafienia w liczbie równej ich wartości **Wytrzymałości**. Pamiętaj, że Szwendacze i Biegacze mają Wytrzymałość równą 1, Spaślaki mają Wytrzymałość równą 2, a Zombie Bohaterowie taką wartość, jaka została wskazana na ich karcie Postaci.

Wrogowie zostają wyeliminowani **tylko** wtedy, jeżeli wymagana liczba Trafień zostanie im przypisana **w pojedynczej Akcji Ataku**. Jeżeli uzyskana w wyniku rzutu liczba Trafień nie jest wystarczająca do wyeliminowania danego wroga, to przypisane mu Trafienia nie przechodzą na później. Każdy Atak jest grą o pełną stawkę!









Przykład: Magneto wykonuje Ataki Dystansowe przy użyciu Odłamka (Kości: 3, Precyzja: 4+). W Strefie docelowej ma 2 Spaślaków, 1 Biegacza oraz 1 Postronnego.





- W pierwszej swojej Akcji Magneto wyrzuca   i  uzyskując 3 Trafienia. Zgodnie z Kolejnością Wybierania Celów, eliminuje 1 Spaślaka przydzielając mu 2 Trafienia. Ostatnie Trafienie odbija się od drugiego Spaślaka..
- W drugiej akcji Magneto wyrzuca   i  zadając 2 Trafienia. Ponieważ wyeliminowanie drugiego Spaślaka ponownie wymaga 2 Trafień, Biegacz wychodzi bez szwanku.
- W swojej trzeciej akcji Magneto wyrzuca   i  zadając 2 Trafienia. Do wyeliminowania Biegacza wystarczy 1 Trafienie. Ostatnie pozostałe Trafienie nie czyni krzywdy Postronnemu, ponieważ nie mają na niego wpływu Ataki Superbohatera.



MOC

Superbohaterowie, aby dokonywać niesamowitych wyczynów, czerpią Moc ze swojego wnętrza. Ale ta Moc nie jest niewyczerpanym zasobem i musi być generowana własną siłą woli.

- Tor Mocy Superbohatera pokazuje, jak wiele Mocy  ma on aktualnie do dyspozycji.
- Na początku każdej Fazy Graczy poziom Mocy każdego Superbohatera wzrasta o 1.
- Podczas swojej tury Superbohater może wykonać Akcję Wzmocnienia, aby otrzymać 2 punkty  (patrz str. 17).
- Superbohater może mieć maksymalnie 4 punkty . Wszelka nadmiarowa  przepada.
- Posiadanie 0 punktów  nie ma żadnych konsekwencji, poza tym, że nie można wydać  do aktywacji efektów.
- Wiele Umiejętności i Cech wymaga wydania  aby wykorzystać różne efekty, wskazane w ich opisie.
- Za każdym razem, gdy Superbohater wykonuje Atak, może przed rzutem kośćmi wydać dowolną liczbę posiadanych punktów  aby dodać tyle kości do swojego Ataku.

Przykład: Na początku rundy Storm ma 0 punktów . Wraz z rozpoczęciem Fazy Graczy, automatycznie zyskuje 1 punkt . Podczas swojej tury wykonuje Akcję Wzmocnienia, zwiększając swoją Moc o 2 do łącznej wartości 3. Następnie wykonuje Atak Błyskawicą i wydaje na niego 2 punkty , rzucając w sumie 4 kośćmi (2 podstawowymi dla Ataku +2 z Mocy). Później postanawia wydać ostatnie punkt  na aktywację Szkwau, aby przenieść wszystkich pozostałych Wrogów ze swojej Strefy.


POSTRONNY



Postronni reprezentują kluczowe postacie, które Superbohaterowie powinni spróbować uratować przed zombie. Na stronie 17 znajdziecie pełne zasady Ratowania Postronnych. Poza tym Postronni mają wiele zasad specjalnych, które opisano na następnej stronie.


POSTRONNI W NIEBEZPIECZEŃSTWIE

Kiedy Wrogowie zostają Aktywowani, traktują Postronnych jako potencjalne cele, tak jak Superbohaterów. Jeśli Postronny jest ich najbliższym celem, poruszają się w jego kierunku. Jeśli Postronny znajduje się w ich Strefie, zaatakują go. Jeśli różni Postronni lub Superbohaterowie kwalifikują się jednakowo jako cele, gracze decydują, kogo Wróg wybiera jako cel.

- **Walczący Postronni**, oznaczeni na swojej karcie symbolem , potrafią stawiać opór hordom zombie. Za każdym razem, gdy Walczący Postronny miałby otrzymać Ranę, rzuca 1 kością. Przy wyniku 5+ zapobiega otrzymaniu tej Rany.
- Postronni są eliminowani po otrzymaniu 1 Rany. Wywołuje to efekt Pożarcia Postronnego (zobacz poniżej).
- Jeśli Superbohater posiada kartę Uratowanego Postronnego, może ją odrzucić, aby uniknąć otrzymania 1 Rany. Nie należy jednak robić tego pochopnie, ponieważ wywołuje to efekt Pożarcia Postronnego (zobacz poniżej). Walczący Postronni nie rzucają kością, jeśli zostają odrzuceni w ten sposób.
- Postronni nie są Wrogami, co oznacza, że Superbohaterowie nigdy nie mogą ich skrzywdzić.

POŻARCIE POSTRONNEGO!

Jeśli Postronny zostanie wyeliminowany, jest usuwany z Planszy, a jego karta zostaje odrzucona. Stanowi to prawdziwy cios dla wszystkich Superbohaterów, ponieważ nie udało się im ochronić niewinnych. Każdy wyeliminowany Postronny natychmiast uruchamia oba poniższe efekty:

- **WSZYSCY** Superbohaterowie tracą po 1 punkcie  (jeśli to możliwe).
- **WSZYSCY** Superbohaterowie muszą odrzucić po 1 karcie Cechy Bohatera (jeśli to możliwe).

AKTYWACJA POSTRONNYCH

W Fазie Wrogów Postronni próbują uciec przed hordami zombie i dotrzeć do Superbohaterów, którzy mogą ich uratować. Na koniec kroku Aktywacji Wrogów, ale przed krokiem Namnażania Wrogów, wszyscy znajdujący się na Planszy Postronni aktywują się. Poruszają się o 1 Strefę w kierunku najbliższej Strefy z Superbohaterem.

- Jeśli Postronny ma kilka najbliższych Stref z Superbohaterami albo więcej niż jedną drogę tej samej długości do najbliższej Strefy z Superbohaterami, to gracze decydują, którądy poruszy się Postronny.
- Jeśli w obecnej Strefie Postronnego lub w sąsiedniej, do której mógłby się poruszyć, znajdują się Wrogowie, Postronny nie porusza się.


OBIEKTY INTERAKTYWNE

W niektórych Misjach na Planszy mogą znajdować się Obiekty Interaktywne. Kiedy Superbohater znajduje się w Strefie z Obiektem Interaktywnym, może użyć go do wykonania specjalnego Ataku Dystansowego. Każdy Obiekt Interaktywny jest inny, więc należy zapoznać się z jego kartą pomocy. W **Marvel Zombies: Rewolucja X-Men** znajduje się 1 Obiekt Interaktywny, odcięta Dłoń Sentinelę, ale w rozszerzeniach mogą pojawić się kolejne.

DŁOŃ SENTINELA


Dłoń Sentinelę rozpoczyna grę po Naładowanej stronie, pozwalając Superbohaterowi znajdującemu się w jej Strefie na użycie Ataku Wybuchem Plazmy. Ten Atak może być użyty tylko raz. Po użyciu odwróćcie żeton na Zużytej stronie.



Każdy udany rzut kością dla tego Ataku zadaje 2 Trafienia. Dodatkowe kości, takie jak te uzyskane dzięki wydawaniu punktów , nie mają zastosowania. Trafienia z każdej kości nie mogą być dzielone pomiędzy Wrogów. Wszystkie nadmiarowe trafienia są ignorowane.

Zużyta Dłoń Sentinelę nadal można jednokrotnie rzucić. Po użyciu tego Ataku usuńcie żeton z Planszy.



Rzuć 1 kością za każdego Wroga w Strefie docelowej. Na potrzeby rozpatrzenia tego Ataku, ignorowani są Zombie Bohaterowie oraz dodatkowe kości zapewniane przez wydanie punktów .

MISJE: TRYB BOHATERÓW

MHO – SAMOUCZEK: LOT X-JETEM

ŁATWA / 30 MINUT

Szkoła Xaviera dla utalentowanej młodzieży jest atakowana przez zombie! Na szczęście, zanim stało się najgorsze, udało się nam ewakuować uczniów i dotrzeć do piwnic. Jeśli zaprowadzimy ich do X-Jeta, może uda się nam stamtąd wydostać, a nawet znaleźć bezpieczne miejsce, w którym dzieci będą mogły się ukryć. Niestety, niektórzy X-Meni, którzy przemienili się w zombie, odcięli dostęp do hangaru. Jest jednak szansa, że uda nam się znaleźć główny klucz znajdujący się w Sali Treningowej.

Potrzebne kafelki: 12V, 15V.

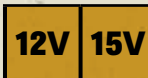
CELE

Ucieczka X-Jetem. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie Zielony żeton Celu.
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.

ZASADY SPECJALNE

- **Zamknięty Hangar.** Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Zielonego Celu.
- **Przebili się!** Zielony Punkt Namnażania staje się aktywny po zdobyciu Zielonego Celu.
- **Mam klucz!** Zielony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **5-6 Superbohaterów.** W każdej Fazie Wrogów, podczas kroku Namnażania, dobierzcie 1 dodatkową kartę Namnażania dla Pierwszego Punktu Namnażania.



 Strefa Startowa Superbohaterów	 Karty Postronnych x2	 Strefa Wyjścia
 Zablokowane Drzwi	 Nieaktywny Punkt Namnażania	 Cel
		 Punkt Namnażania




MH1 - WŁAMANIE Z WTARGNIĘCIEM

ŁATWA / 45 MINUT

Zombie opanowały miasto i odcięły prawie wszystkie drogi ucieczki. Na szczęście udało nam się przeżyć i dotrzeć do Instytutu Xaviera. Jeśli uda nam się dostać do środka i aktywować system bezpieczeństwa, możemy wyjść z tego cało... Przynajmniej na tyle długo, żebyśmy mogli obmyślić plan działania.

Potrzebne kafelki: **13R, 14R, 16R, 17R.**

13R	14R
16R	17R

CELE

Przekierowanie Mocy. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:


1. Zdobądźcie Niebieski i Czerwony Cel.
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


- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Superbohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

ZASADY SPECJALNE


- **Zablokowane!** Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu.
- **Źródło zasilania.** Po zdobyciu każdego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Ich jest więcej!** Po zdobyciu Niebieskiego Celu Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny.
- **Pancerne rolety.** Okna nie mogą zostać otwarte.




Strefa Startowa Superbohaterów




Strefa Wyjścia




Punkty Namnażania x2




Nieaktywny Punkt Namnażania




Zablokowane Drzwi




Cele x2



Dłoń Sentinela



Karty Postronnych x4



5-6 Punkt Namnażania



MH2 - W DROGĘ

ŚREDNIA / 60 MINUT

Okazuje się, że od czasu wybuchu epidemii garaż pozostał w zasadzie nietknięty i wciąż jest tam kilka pojazdów, którymi możemy uciec. Nie uda nam się dotrzeć do piwnicy na czas, a Instytut wydaje się stracony. Wygląda na to, że ucieczka jest naszym najlepszym wyborem. Ale oczywiście Scott trzyma swoje kółka pod kluczem! Znajdźmy drogę do środka i spadajmy stąd!

Potrzebne kafelki: **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

CELE

Ucieczka. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie Niebieski Cel.
2. Zdobądźcie Zielony Cel.
3. 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.

16R	13R
17R	14R
18R	15R



Strefa Startowa Superbohaterów



Karty Postronnych x7



Dłoń Sentinela



Cele x5



Zablokowane Drzwi x2



Strefa Wyjścia



Punkt Namnażania



Punkty Namnażania x3



Punkt Namnażania

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Klucze do szklarni.** Umieśćcie losowo Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Superbohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Przygotujmy się.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Kluczyki do zbawienia.** Po zdobyciu każdego Niebieskiego lub Zielonego Celu Wszyscy Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Wzmocnione Drzwi.** Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu. Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Zielonego Celu.



MH3 - ZNALEŹĆ I URATOWAĆ

ŚREDNIA / 75 MINUT

Mysleliśmy, że zabezpieczyliśmy niższe poziomy, ale jakimś cudem na oddziale medycznym wybuchła epidemia. Nie mamy wyboru. Musimy opuścić niższe poziomy i odciąć je od reszty Instytutu. Większość cywilów ukryła się po ogłoszeniu alarmu. Musimy ich odnaleźć i uratować tyłu ilu się da, a na koniec zmierzyć się dwoma przyjaznymi trudnościami.

Potrzebne kafelki: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V, 17V.

CELE

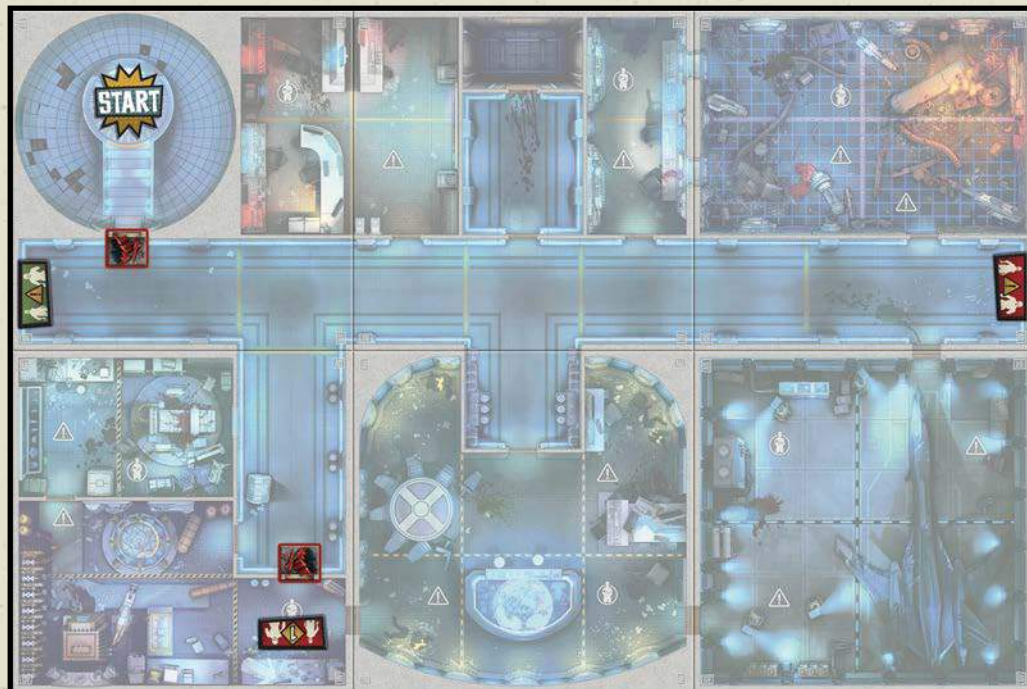
Uratować i zniknąć. Osiągnijcie te Cele w dowolnej kolejności:

- Uratujcie wszystkich Postronnych na mapie.
- Wyeliminujcie Psylocke i Dark Phoenix.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Wszyscy uwzględnieni.** Usuńcie obie karty *Ukrytych Postronnych* z talii Namnażania.
- **Przyjazne trudności.** Umieściecie Psylocke i Dark Phoenix we wskazanych Strefach, a ich karty *Zombie Bohaterów* połóżcie odkryte obok planszy.
- **Za późno!** Nie umieszczajcie karty *Postronnego* na kafelku 17V.

			17V
10V	11V	12V	
13V	14V	15V	



ZASADY SPECJALNE

- **W ukryciu.** Postronni nie są odkrywani, gdy ich pomieszczenia są otwierane. Zamiast tego są ujawniani tylko wtedy, gdy Superbohater wejdzie do ich Strefy.
- **Na ratunek!** Każdy Postronny zapewnia 5 PD temu Superbohaterowi, który go uratuje.

- **Chronione sekrety.** Kiedy z talii Postronnych zostanie odkryta karta *Tajnej Misji*, namnożcie 1 *Zombie Bohatera* w Pierwszym Punkcie Namnażania.
- **Jadą Zombie.** Kiedy Winda zostanie wezwana po raz pierwszy, dołączcie kartę *Namnażania* w Strefie Winda.



Strefa Startowa Superbohaterów



Punkty Namnażania x3



Karty Postronnych x6



Otwarte Drzwi x2



Winda



Psylocke





Dark Phoenix



+ Punkty Namnażania x2

MH4 – BRAKUJĄCE CZĘŚCI

ŚREDNIA / 60 MINUT

Porzuciliśmy Instytut kiedy ten został opanowany przez zombie. Teraz niektóre z tegich głów twierdzą, że daliby radę zbudować międzywymiarowy teleporter, ale brakuje im kilku części. Zgadnijcie gdzie możemy je znaleźć. Co gorsza, wygląda na to, że ci, którzy ocalili, zmierzają tam sądząc, że to bezpieczne miejsce! Musimy zdobyć te części, uratować kogo się da i brać nogi za pas!

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

CELE

Znajdźcie części. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie wszystkie Cele.
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

- **Miejsca warte uwagi.** Umieśćcie losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.

ZASADY SPECJALNE

- **Odzyskanie utraconych części.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Kluczowe części.** Po zdobyciu każdego Niebieskiego i Zielonego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Uruchomienie pułapek.** Zielony Punkt Namnażana staje się aktywny po zdobyciu Zielonego Celu. Niebieski Punkt Namnażana staje się aktywny po zdobyciu Niebieskiego Celu.
- **Prace naprawcze.** Nie można używać Windy.
- **5-6 Superbohaterów.** W każdej Fazie Wrogów podczas kroku Namnażania, dobraćcie 1 dodatkową kartę Namnażania dla Pierwszego Punktu Namnażania.



10R	11R	12R
13R	14R	15R

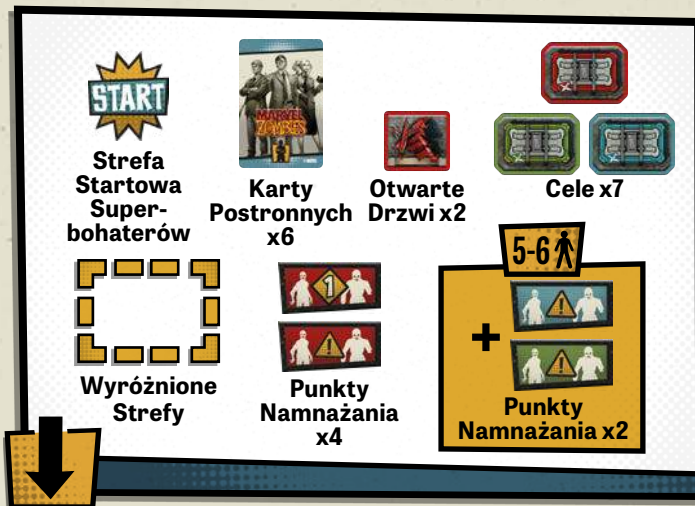


MH5 - EWAKUACJA

ŚREDNIA / 60 MINUT

Udało nam się zmienić Instytut w bezpieczny bastion, ale jakimś cudem infekcja dostała się środka i szybko rozprzestrzeniła w akademikach. Aktualnie znaczna część Instytutu jest stracona. Systemy bezpieczeństwa póki co dają radę, ale nie wytrzymają długo. Musimy zebrać tylu ocalałych, ilu tylko się da i schronić się w piwnicach.

Potrzebne kafelki: **13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.**



CELE

Dostańcie się do piwnic! Osiągnijcie te Cele w dowolnej kolejności:

- Uratujcie 1 Postronnego każdym Superbohaterem. Jeśli podczas rozgrywki zabraknie Postronnych, aby to zrobić, gracze przegrywają.
- Znajdźcie klucz i tajne przejście (Niebieski i Zielony żeton Celu).

NASTĘPNIE

- Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Superbohaterami, z których każdy posiada 1 Postronnego. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Nie ma gdzie się ukryć.** Usuńcie obie karty *Ukryty Postronny!* z talii Namnażania i obie karty *Za Późno!* z talii Postronnych.
- **Tajemnice Instytutu.** Umieśćcie losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Nikogo tu nie ma.** Nie umieszczajcie kart Postronnych w Strefach zawierających żetony Celu.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony i Niebieski Punkt Namnażania są używane wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Superbohaterami. Są one aktywne od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Śpiące królowy.** Gdy Superbohater po raz pierwszy wejdzie na kafelki 16V lub 18V, rzuca kostką. Przy wyniku 3+ namnoży po 1 Spaślaku w każdej wyróżnionej Strefie na tym kafelku.
- **Szkolne zapasy.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD i karta Cechy Bohatera dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Mam!** Po zdobyciu każdego Niebieskiego lub Zielonego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Tajne przejście.** Po zdobyciu Zielonego Celu umieśćcie w jego Strefie żeton Wyjścia.
- **Prace naprawcze.** Nie można używać Windy.

16V	17V	18V
13R	14R	15R

MH6 – UCIECZKA X-JETEM

ŚREDNIA / 90 MINUT

Akurat trwały zajęcia, kiedy włączyły się alarmy i polecono nam dostać się do X-Jeta. Chwilę później został uruchomiony protokół awaryjnego odcięcia, który uwięził nas w akademikach. O co chodzi? I dlaczego z korytarzy dochodzą krzyki?

Potrzebne kafelki: 11V, 12V, 14V, 15V, 16V, 17V, 18V.

CELE

Ucieczka odrzutowcem. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobądźcie Niebieski i Zielony żeton Celu.
2. Zdobądźcie wszystkie Czerwone żetony Celu.
3. 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

- **Współlokatorzy.** Rozmieście równe grupy Superbohaterów w 2 Strefach Startowych.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Superbohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

16V	17V	18V
-----	-----	-----

14V	11V
-----	-----

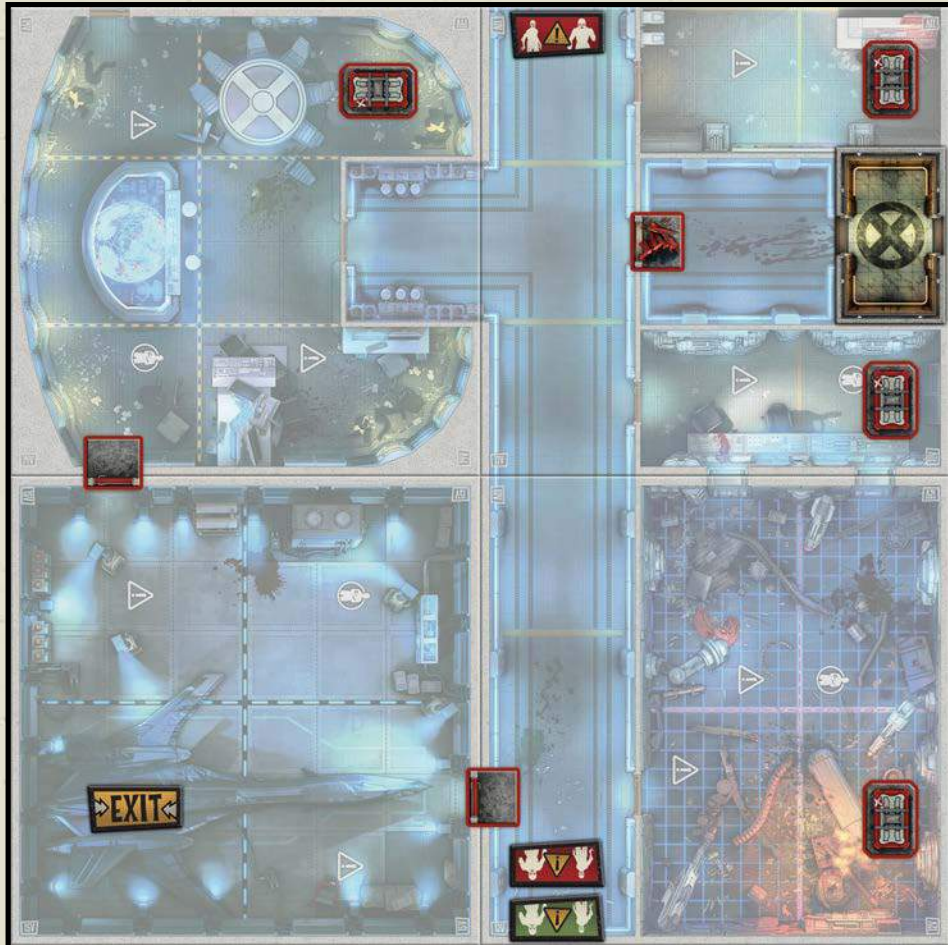
15V	12V
-----	-----

ZASADY SPECJALNE

- **Poszukiwania hasła.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Awaryjne zamknięcie.** Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu. Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Zielonego Celu.
- **Jadą Zombie.** Kiedy Winda zostanie wezwana po raz pierwszy, dobierzcie kartę Namnażania w Strefie Windy.
- **Sekwencja startowa.** Czerwone Drzwi na poziomie piwnicy można otworzyć dopiero po zdobyciu wszystkich Czerwonych żetonów Celu.



 Strefy Startowe Superbohaterów	 Zamknięte Drzwi x6  Cele x6	 Karty Postronnych x9	 Otwarte Drzwi x3  Strefa Wyjścia	 Winda	 Punkty Namnażania x6	 5-6 + Punkt Namnażania
--	---	--	--	--	--	--



MH7 – WOŁANIE O POMOC

ŚREDNIA / 90 MINUT

Udało nam się ustanowić strefę kwarantanny na niższych poziomach Instytutu. Chcieliśmy ustalić pochodzenie tej zarazy, ale wtedy włączyły się alarmy, a wraz z nim awaryjne generatory prądu i... Coś uciekło. U uruchomiliśmy procedurę awaryjnego zamknięcia, ale przez to sami tu utkneliśmy. Musimy wezwać pomoc, by inni wiedzieli, że wciąż tu jesteśmy!

Potrzebne kafelki: 10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.

CELE

Oczyszczenie piwnic. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Wyślijcie Sygnał Alarmowy (patrz Zasady Specjalne).
2. Wyliminujcie wszystkich Wrogów, zarówno na Planszy, jak i w rezerwie (patrz Zasady Specjalne).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Arcywrogowie.** Talia Zombie Bohatera nie może zawierać więcej niż 6 kart (w razie gdybyście posiadali jakieś dodatkowe).

- **Nie ma się gdzie ukryć.** Usuńcie obie karty *Ukryty Postronny!* z talii Namnażania oraz obie karty *Za Późno!* z talii Postronnych.
- **Hasła.** Potasujcie karty „Tajna Misja #1” i „Tajna Misja #2” wraz z 4 innymi losowymi kartami Postronnych i rozmieście je na Planszy.
- **Zombie w laboratorium.** Nie umieszczajcie karty Postronnego ani nie dobierajcie karty Namnażania dla symbolu Namnażania w dużym pomieszczeniu na kafelku 13V, które od początku gry jest otwarte.

ZASADY SPECJALNE

- **Sygnał ratunkowy.** Po zdobyciu każdego Czerwonego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD. Po zdobyciu Czerwonego Celu wyliminowani Wrogowie NIE wracają do rezerwy. Zamiast tego całkowicie usuńcie ich z gry. Gdy dobierana jest karta Namnażania, a na Planszy oraz w rezerwie nie ma już Wrogów wskazanego typu, zignorujcie tę kartę i dobierajcie kolejne karty Namnażania tak długo, aż traficie na taką, która odpowiada Wrogom w rezerwie (namnaża ich) lub na Planszy (zapewniając im dodatkową Aktywację).
- **Na ratunek!** Każdy Postronny zapewnia 5 PD temu Superbohaterowi, który go uratuje. Superbohater może odrzucić kartę Postronnego, aby usunąć z gry 3 Szwendaczy znajdujących się w rezerwie. Odrzucenie Walczącego Postronnego pozwala w zamian na usunięcie 3 Spaślaków lub Biegaczy (w dowolnej kombinacji). Nie zapewnia to PD ani nie wywołuje efektów Pożarcia Postronnego.
- **Dostęp Xaviera.** Niebieskie Drzwi można otworzyć dopiero po zdobyciu obu kart *Tajnej Misji #1* oraz *#2* z talii Postronnego.
- **Czy winda już jedzie?** Po odkryciu karty „Tajna Misja #1”, Zielony Punkt Namnażania staje się aktywny.
- **Laboratorium Zombie.** Po odkryciu karty „Tajna Misja #2”, Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny.
- **5-6 Superbohaterów.** W każdej Fazie Wrogów podczas kroku Namnażania, dobierzcie 1 dodatkową kartę Namnażania dla Pierwszego Punktu Namnażania.

10V	11V	12V
13V	14V	15V



Strefa Startowa Superbohaterów



Otwarte Drzwi x2



Karty Postronnych x6



Nieaktywne Punkty Namnażania x2



Punkty Namnażania x2



Cel



Winda



Zablokowane Drzwi





MH8 – OSTATNIA DESKA RATUNKU

TRUDNA / 90 MINUT

A więc tak to ma wyglądać. Nie możemy pozwolić, aby zombie przejęły kontrolę nad Instytutem. Jest tu zbyt wiele przedmiotów i tajemnic, które mogłyby zostać użyte przeciwko nam. Wiemy, że nadchodzą i mamy mało czasu, zanim tu dotrą. Zbierzmy w środku materiały wybuchowe i zakończmy to. Przy odrobinie szczęścia może nawet uda nam się to przetrwać...

Potrzebne kafelki: **13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.**

CELE

Detonacja! Osiągnijcie te Cele w dowolnej kolejności:

- Uratujcie Trish Tilby.
- Przesuńcie wszystkie Czerwone Punkty Namnażania (zob. Zasady Specjalne).

NASTĘPNIE

- 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

- **Tylko dla personelu.** Usuńcie wszystkie 6 kart Zombie Bohaterów z talii Namnażania.
- **Pomóżcie reporterce!** Wyjmijcie z talii Postronnych kartę Trish Tilby i odłóżcie ją na bok. Jej figurkę umieśćcie tak jak wskazano na mapie.
- **Opuszczony Instytut.** Ponieważ jest on otwarty, nie umieszczajcie kart Postronnych ani nie dobierajcie kart Namnażania dla symboli w budynku na kafelkach 13R, 14R i 15R.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Superbohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

13R	14R	15R
16R	17R	18R

ZASADY SPECJALNE

- **Super zagrożenia.** Niebieski Punkt Namnażania jest aktywny od początku gry. Jeżeli na Planszy nie ma żadnego Zombie Bohatera, to zamiast dobierania karty Namnażania dla tego Punktu, namnoźcie tam 1 Zombie Bohatera.
- **Temat na pierwszą stronę!** Trish Tilby nigdy nie jest aktywowana. Jeśli zostanie pożarta, gracze przegrywają.
- **Zdobywanie bomb.** Po zdobyciu każdego Czerwonego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD. Gracz musi umieścić zdobyty żeton Celu obok swojej planszy. Superbohater może wydać 1 Akcję, aby dać żeton Celu innemu Superbohaterowi albo zabrać go od innego Superbohatera w tej samej Strefie.
- **Zakładanie ładunków.** Superbohater, który ma Czerwony żeton Celu i stoi na jednym z Czerwonych Punktów Namnażania wewnątrz Instytutu, może wydać 1 Akcję, aby przesunąć ten Punkt Namnażania (odrzuć Cel). Gdy ta Akcja jest wykonywana po raz pierwszy, umieśćcie Punkt Namnażania w Strefie Pierwszego Punktu Namnażania. Za drugim razem umieśćcie Punkt Namnażania w Strefie Niebieskiego Punktu Namnażania.



MH9 – INSTYTUT ŚMIERCI

TRUDNA / 120 MINUT

Zombie przejęły Instytut Xaviera i zamieniły go w dom śmierci. Już nie tylko hordy bezimiennych zombie wędrują po terenie, ale są tu też nasi dawni sojusznicy. Osiedlili się w nim, traktując go jako wynaturzoną bazę. Wystarczy już uciekania. Idziemy po nich!

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16V, 17V, 18V.

CELE

Ostateczne starcie. Osiągnijcie te Cele w dowolnej kolejności:

- Wyeliminujcie wszystkich Zombie Bohaterów.
- Osiągnijcie Czerwony Poziom Zagrożenia wszystkimi Superbohaterami.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Jaskinia śmierci.** Wymijcie z talii Namnażania wszystkie 6 kart *Zombie Bohater!* i potasuj je wraz z 8 losowymi kartami Namnażania, umieszczając je we wskazanych Strefach na mapie.
- **Nikogo tu nie ma.** Nie umieszczajcie kart Postronnych w Strefach zawierających żetony Celów.
- **Pusty hol.** Nie umieszczajcie karty Postronnego ani nie dobierajcie karty Namnażania dla symboli Namnażania w dużym pomieszczeniu ze Strefą Startową Superbohaterów.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Superbohaterami. Jest on aktywny od początku gry.


ZASADY SPECJALNE


- **Akademiki zombie.** Gdy na kafelek 16V lub 18V po raz pierwszy wejdzie Superbohater, rzuca kostką. Przy wyniku 3+ namnoźcie po 1 Spaślaku w każdej wyróżnionej Strefie na tym kafełku.
- **Na ratunek.** Każdy Postronny zapewnia 5 PD temu Superbohaterowi, który go uratuje.
- **Rosnąca potęgę.** Po zdobyciu każdego Czerwonego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Gospodarze.** Kiedy pomieszczenie jest otwierane, zamiast dobierać kartę Namnażania dla symboli Namnażania, odkryjcie zakryte karty Namnażania w tym pomieszczeniu. Kiedy zostanie odkryta karta *Zombie Bohater!*, po namnożeniu Zombie Bohatera usuńcie tę kartę z gry. Pozostałe karty są odrzucane w standardowy sposób.
- **Zawsze w gotowości.** Wrogowie, Postronni i Punkty Namnażania są aktywne, nawet jeśli na ich poziomie nie ma żadnych Superbohaterów.




16V	17V	18V
-----	-----	-----

10R	11R	12R
13R	14R	15R






Strefa Startowa Superbohaterów



Cele x4




Otwarte Drzwi



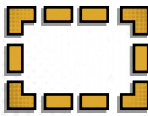
Karty Namnażania x14




Karty Postronnych x8




Winda



Wyróżnione Strefy



Punkty Namnażania x3



5-6 Punkt Namnażania



MH10 – NIEPOWSTRZYMANY JUGGERNAUT

TRUDNA / 120 MINUT

Co jest gorszego niż Juggernaut, który wpadł w szal? Zombie Juggernaut z nienasyconym apetytem na mięso... A myśleliśmy, że Sentinele to prawdziwe utrapienie... Skoro już przy nich jesteśmy, to być może będziemy w stanie wykorzystać niektóre z ich części, aby uporać się z tym nowym zagrożeniem. Musimy tylko najpierw znaleźć odpowiedni źródło energii i kogoś z adekwatną wiedzą techniczną!

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.

CELE

Ognia! Osiągnijcie te Cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie Niebieski i Zielony Cel.
- Uratujcie Bolivara Traska.

NASTĘPNIE

- Pozbądźcie się Juggernauta na dobre, korzystając z Dłoni Sentinel.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Ogniwa baterii.** Umieście losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Z drobną pomocą przyjaciela.** Przed umieszczeniem zwykłych kart Postronnego, należy potasować kartę Postronnego „Bolivar Trask” z inną losową kartą Postronnego i umieścić je zakryte w Strefach z symbolem Postronnego na kafelkach 16R i 18R.
- **Juggernaut.** Umieście Juggernauta we wskazanej Strefie, a jego kartę Zombie Bohatera połóżcie odkrytą obok Planszy.
- **5-6 Superbohaterów.** Zielony Punkt Namnażania jest używany wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Superbohaterami. Jest on aktywny od początku gry.

10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R

ZASADY SPECJALNE

- **Niepowstrzymany!** Juggernaut może zostać wyeliminowany tylko za pomocą Dłoni Sentinel (przeczytaj poniższą Zasadę Specjalną - Pomocna Dłoń). Za każdym razem, gdy Juggernaut miałby zostać wyeliminowany, zamiast tego połóżcie jego figurkę. Pod koniec następnej Fazy Wrogów, postawcie figurkę Juggernauta.
- **Uszkodzony Sentinel.** Dłoń Sentinel rozpoczyna jako Zużyta i nie można jej użyć, dopóki nie zostanie naładowana.
- **Ignorant.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Rosnąca potęga.** Po zdobyciu każdego Niebieskiego lub Zielonego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD. Zdobyty żeton Celu umieście obok planszy Superbohatera, który go zdobył.
- **Pomocna Dłoń.** Kiedy Bolivar Trask oraz Superbohaterowie, którzy mają Niebieski i Zielony żeton Celu, znajdują się w tej samej Strefie co Dłoń Sentinel, ta zostaje Naładowana (odwróćcie jej żeton). Od tego momentu Superbohater, który opuszcza Strefę Dłoni Sentinel może wydać 1 dodatkową Akcję, aby poruszyć ją razem ze sobą. Superbohater w Strefie Naładowanej Dłoni Sentinel, może wydać 1 Akcję, jeśli znajduje się w Zasięgu 0-1 do Juggernauta, aby go trwale wyeliminować.
- **Wsparcie z windy.** Nigdy nie dobierajcie kart Namnażania dla Niebieskiego Punktu Namnażania. Zamiast tego namnóżcie w jego Strefie 3 Szwendaczy w każdej Fazie Końcowej.



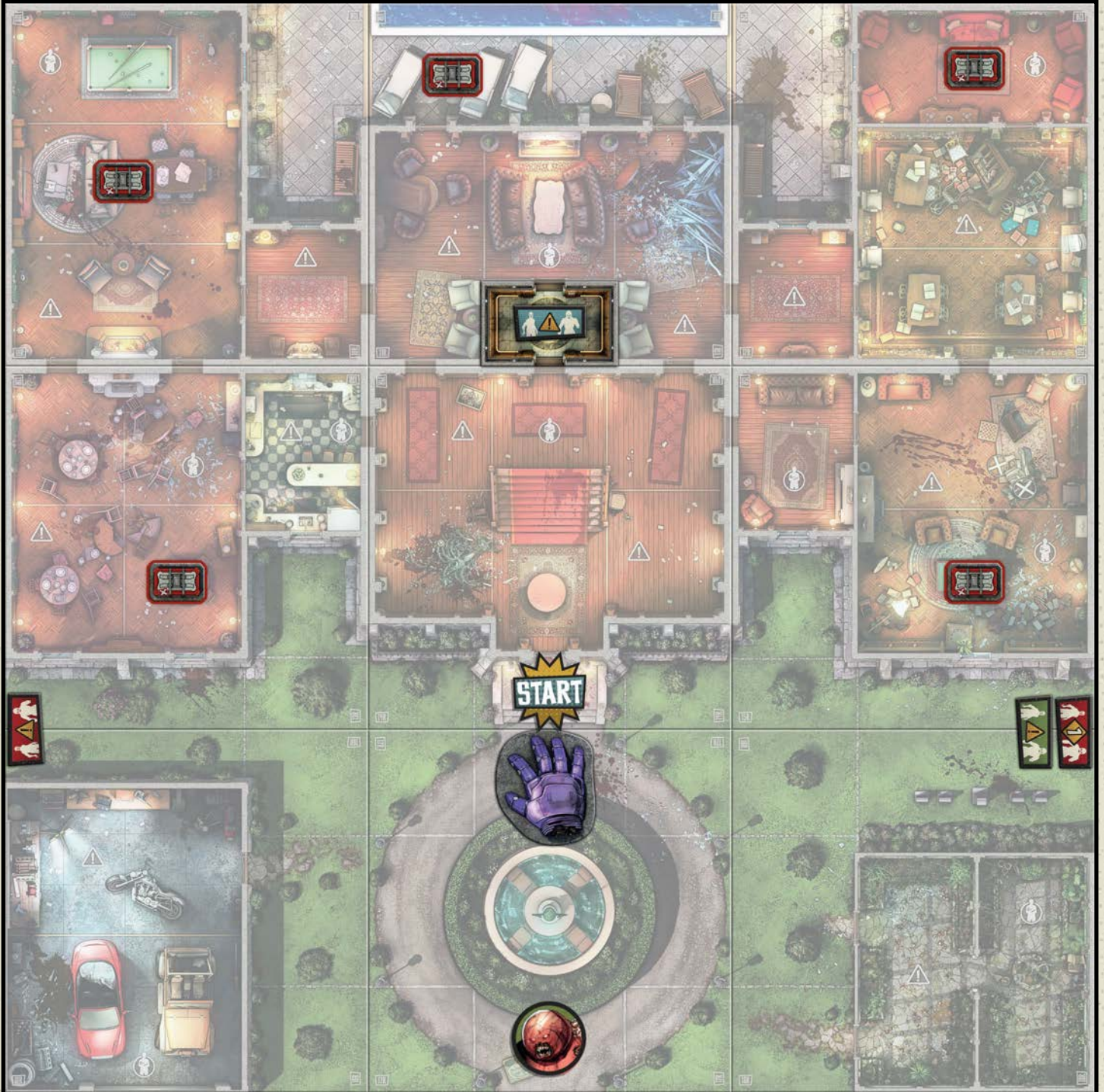








Strefa Startowa Superbohaterów
Juggernaut
Cele x5
Dłoń Sentinela
Winda
Karty Postronnych x10
Punkty Namnażania x3
5-6 Punkt Namnażania



MISJE: TRYB ZOMBIE

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

MZI – TAJNE WYJŚCIE

ŚREDNIA / 60 MINUT

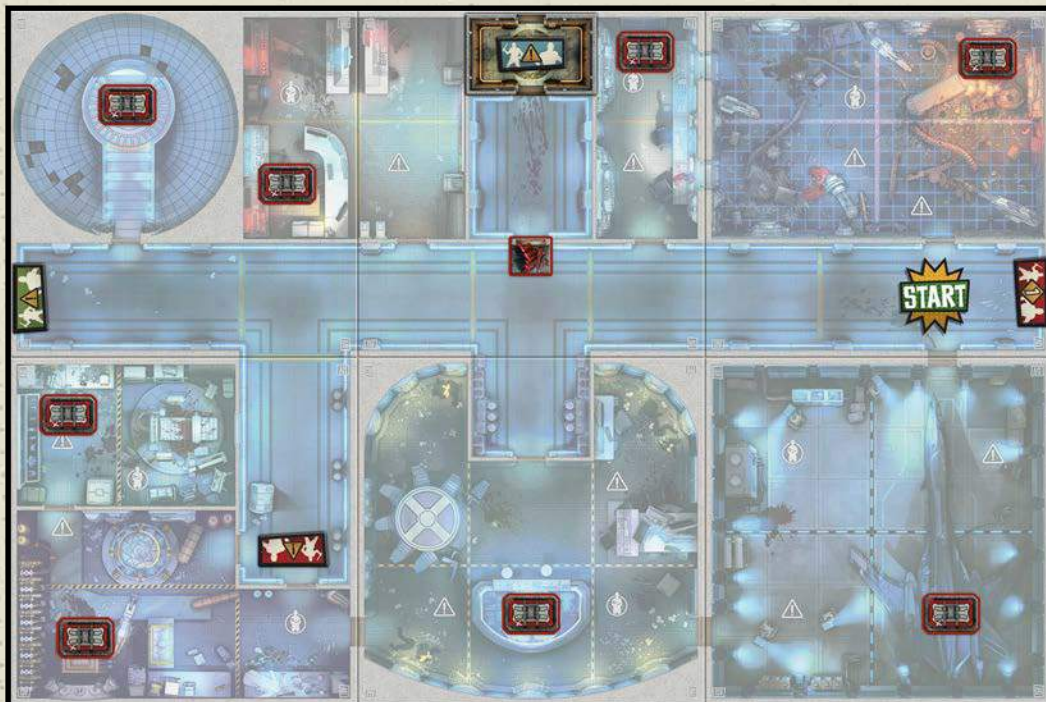
Ponad nami rozgorzała walka o Instytut Xaviera. Podczas gdy masa zombie i Agenci S.H.I.E.L.D. toczą śmiertelny bój, my ześleliśmy na niższe poziomy Instytutu. Wiemy, że gdzieś tu jest tajne wyjście, więc możemy wykorzystać je do naszych celów. Oczywiście jeden lub dwa szybkie kęsy po drodze nie są wykluczone. Musimy obejść protokoły bezpieczeństwa Xaviera i wynieść się stąd.

Potrzebne kafelki: **10V, 11V, 12V, 13V, 14V, 15V.**

CELE

Tajne wyjście. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Znajdźcie tajny kod i tajne wyjście (zabierzcie Niebieski i Zielony Cel).
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

- **Klucz do tajnych drzwi.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony 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

- **Poszukiwania sekretnego kodu.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Rozkodowaliśmy to!** Po zdobyciu Niebieskiego Celu WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Tajne wyjście.** Po zdobyciu Zielonego Celu WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD. Umieśćcie żeton Wyjścia w jego Strefie.
- **Zjeżdżają!** Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny po zdobyciu Niebieskiego Celu.

10V	11V	12V
13V	14V	15V



**Strefa Startowa
Zombie Bohaterów**



**Karty
Postronnych
x7**





Cele x8



Winda




**Punkty
Namnażania x2**



**Nieaktywny Punkt
Namnażania**




**+ Punkt
Namnażania**



MZ2 – KARTA KELLEGO

TRUDNA / 90 MINUT

Włamanie do Instytutu Xaviera było łatwą częścią, ale zdaje się, że większości smakowitych kasków udało się zbiec na niższe poziomy. Nie wzięli jednak pod uwagę senatora Kellego. Udało mu się zdobyć kartę dostępu! Niestety, ukrył się on w akademiku... Ale założę się, że znajdziemy sposób, żeby podziękować mu osobiście...

Potrzebne kafelki: **10R, 11R, 12R, 16V, 17V, 18V.**

CELE

Podziękowania. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobyć Zielony Cel.
2. Pożryjcie senatora Kellego.
3. 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

- **Karta do windy.** Umieśćcie Zielony Cel wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Ukryty senator.** Przed umieszczeniem zwykłych kart Postronnych potasujcie kartę "Senator Kelly" wraz z 3 innymi kartami Postronnych i umieśćcie je zakryte w zamkniętych pokojach akademika, tak jak wskazano na mapie.
- **5-6 Zombie Bohaterów.** Zielony i Niebieski Punkt Namnażania są używane wyłącznie w rozgrywkach z 5 lub 6 Zombie Bohaterami. Są one aktywne od początku gry.

ZASADY SPECJALNE

- **Zaginiony klucz do windy.** Winda jest nieaktywna, dopóki nie zostanie zdobyty Zielony Cel.
- **Nie ten klucz.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Klucz do windy.** Po zdobyciu Zielonego Celu WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD.

- **Posiłki.** Kiedy Winda zostanie wezwana po raz pierwszy, dołączcie kartę Namnażania w Strefie Windy.
- **Posterunek S.H.I.E.L.D.** Gdy na kafelek 16V lub 18V po raz pierwszy wejdzie Zombie Bohater, rzuca kostką. Przy wyniku 3+ namnożcie po 1 Strażniku w każdej wyróżnionej Strefie na tym kafełku.
- **Czas na obiad.** Po Pożarciu Senator Kelly zapewnia 5 PD WSZYTKIM Zombie Bohaterom.



16V	17V	18V
10R	11R	12R



MZ3 – BRNAĆ PRZEZ RESZTKI

TRUDNA / 60 MINUT

Założyliśmy, że jeśli się rozdzielimy, uda nam się przeczesać większy teren. Dlatego część z nas udała się na górę, a część na niższe poziomy. Ale teraz wygląda na to, że ci wścibscy żołnierze S.H.I.E.L.D. pojawili się jako „armia zbawienia”. Dokończmy zatem rozpoczęty posiłek i zabieramy się stąd (kiedy już znajdziemy wyjście).

Potrzebne kafelki: 10V, 11V, 12V, 16V, 17V, 18V.



CELE

Suty posiłek. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Znajdźcie kartę dostępu do windy i Wyjście (Niebieski i Zielony Cel).
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

- **Rozdzieleni.** Rozmieście równe grupy Zombie Bohaterów w 2 Strefach Startowych.
- **Skrywane tajemnice.** Umieście losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.

ZASADY SPECJALNE

- **Doświadczenia-X.** Każdy Czerwony i Niebieski Cel to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Tajne przejście.** Po zdobyciu Zielonego Celu WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD. Umieście żeton Wyjścia w jego Strefie.
- **Zablokowana winda.** Nie można korzystać z Winda, dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu.
- **Marne wsparcie.** Podczas dobierania kart Namnażania dla Niebieskiego i Zielonego Punktu Namnażania są one traktowane tak, jakby gra toczyła się na Niebieskim Poziomie Zagrożenia.

• **5-6 Zombie Bohaterów.** Niebieski i Zielony Punkt Namnażania działają jak zwykle. Zignorujcie powyższą Zasadę Specjalną – Marne wsparcie.

16V	17V	18V
10V	11V	12V

MZ4 – LEKCJA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO

TRUDNA / 60 MINUT

A zatem Instytut Xaviera został ewakuowany. Wydaje się jednak, że na terenie pozostało jeszcze kilku guzdrałów. Agenci S.H.I.E.L.D. są już na miejscu i przeczesują teren, ale nie stanowią dla nas realnego zagrożenia. Jest jednak jeszcze Colossus, który chce „uratować” każdego, kto nadal tu pozostał. Szkoda. Byłby wyborym daniem, gdyby nie ta metalowa skóra.

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

CELE

Równy z gongiem. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Zdobydźcie obie karty *Tajnej Misji*.
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

- **Colossus.** Umieście Colossusa we wskazanej Strefie, a jego kartę Superbohatera połóżcie odkrytą obok Planszy.
- **Kolosalna niespodzianka.** Potasujcie karty „Tajna Misja #1” i „Tajna Misja #2” z 6 innymi losowymi kartami Postronnych i rozmieście je na Planszy.
- **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

- **X-Mięsko.** Każdy Postronny zapewnia 5 PD Zombie Bohaterowi, który go Pożre.
- **Powrót do ZSRR.** Na koniec każdej Fazy Wrogów Colossus zyskuje 1 darmową Akcję Ruchu za każdą odkrytą kartę Tajnej Misji. Jeśli Colossusa nie ma na planszy, zamiast tego namnożcie go w Pierwszym Punkcie Namnażania.
- **W ukryciu.** Postronni nie są odkrywani, gdy ich pomieszczenia są otwierane. Zamiast tego są ujawniani tylko wtedy, gdy Zombie Bohater wejdzie do ich Strefy.
- **Kolejne kłopoty.** Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny, gdy zostanie odkryta druga karta Tajnej Misji. Natychmiast dołączcie kartę Namnażania dla tej Strefy i umieście Colossusa w Strefie Wyjścia.



10R	11R	12R
13R	14R	15R

START
Strefa Startowa
Zombie
Bohaterów

Colossus

EXIT
Strefa Wyjścia

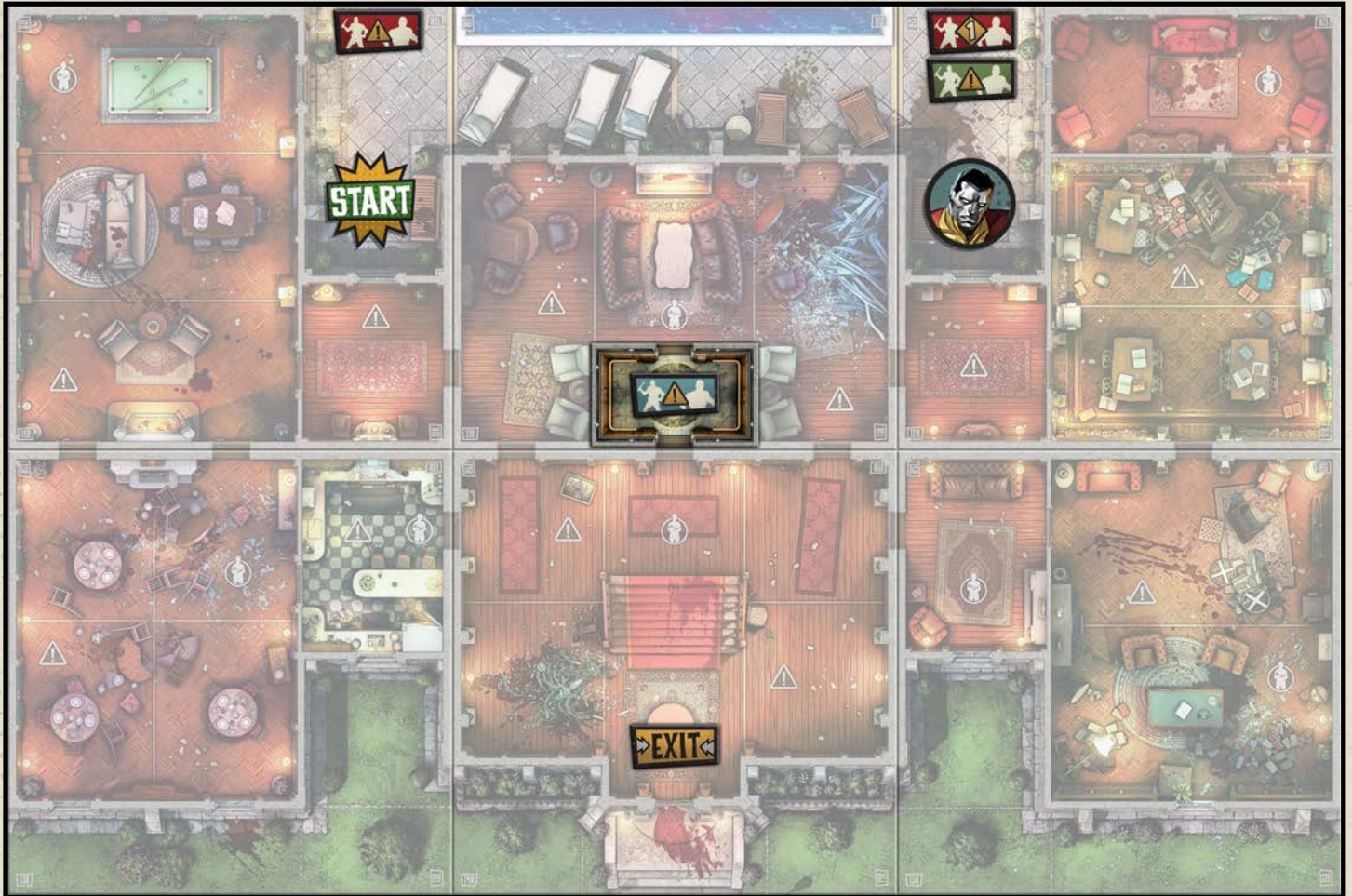
Punkty Namnażania x2

Nieaktywny Punkt Namnażania

Karty Postronnych x8

Winda

5-6 + **Punkt Namnażania**

MZ5 – STARCIE BOHATERÓW

TRUDNA / 120 MINUT

Jedyną na co możecie liczyć, to na Superbohaterów rzucających się wprost w największą zawieruchę, niezależnie od tego, jak niebezpieczna może ona być. Uwierźcie nam na słowo, kiedyś byliśmy tacy sami! Ale tutaj, w Szkole dla Utalentowanej Młodzieży, zastawiliśmy pułapkę na tych, którzy chcą nas zatrzymać. Myślą, że nas otoczyli i ruszają, aby nas wykończyć... Ale dla nas to zaledwie kolejna dostawa jedzenia!

Potrzebne kafelki: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R, 16R, 17R, 18R.

CELE

Walczcie! Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie Niebieski i Zielony Cel.
- Osiągnijcie Czerwony Poziom Zagrożenia wszystkimi Zombie Bohaterami.



SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **X-gadżety.** Umieśćcie losowo Zielony i Niebieski żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Ewakuowani.** Nie umieszczajcie karty Postronnego na kafelku 11R.
- **Co za wejście.** Nie umieszczajcie karty Postronnego ani nie dobierajcie karty Namnażania dla symboli Namnażania w dużym pomieszczeniu ze Strefą Startową Zombie Bohaterów.
- **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

- **Opuszczone miejsce.** Nie dobierajcie kart Namnażania dla symboli Namnażania podczas otwierania budynku. Odkrywajcie tylko karty Postronnych.
- **Mobilizacja.** Jeśli Wrogowie podczas wykonywania Ruchu nie mają żadnego Zombie Bohatera w swoim Polu Widzenia, poruszają się w kierunku najbliższej Strefy w wyróżnionym budynku. Wrogowie w wyróżnionym budynku zachowują się jak zwykle, ale nigdy nie poruszają się poza jego Strefy.
- **Obłączeni.** Gracze przegrywają, jeśli na koniec Fazy Graczy w wyróżnionym budynku będzie przynajmniej 10 Wrogów.
- **S.H.I.E.L.D! Otwierać!** Wrogowie mogą otwierać Drzwi tak, jakby były Oknami.
- **Przygotujmy się.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Zombie Bohatera, który go zdobył.
- **Systemy obronne Instytutu.** Po zdobyciu Niebieskiego i Zielonego Celu WSZYSCY Zombie Bohaterowie zyskują po 5 PD. Natychmiast usuńcie do 2 Wrogów, wybierzcie z dostępnych na planszy Strażników, Szturmowców lub Specjalistów (nie otrzymujecie dodatkowych PD).
- **Jeden na drogę.** Każdy Postronny zapewnia 5 PD Zombie Bohaterowi, który go Pożre.
- **Super zagrożenia.** Jeśli na planszy nie ma żadnego Superbohatera, zamiast dobierania karty Namnażania dla Pierwszego Punktu Namnażania, namnożcie tam 1 Superbohatera.
- **Wsparcie z windy.** Nigdy nie dobierajcie kart Namnażania dla Niebieskiego Punktu Namnażania. Zamiast tego w każdej Fazie Końcowej namnożcie 3 Szturmowców w jego Strefie.

10R	11R	12R
13R	14R	15R
16R	17R	18R



Strefa Startowa
Zombie Bohaterów



Wyróżniony budynek



Karty Postronnych x8



Dłoń Sentinel



Winda



Szturmowcy x2





Strażnik





Specjaliści x2





Cele x6



5-6 + Punkt Namnażenia





INDEKS

Akcje	16
Aktywacja Wrogów	18
Atak Dystansowy	23
Atak Wręcz	23
Atak Wroga	18
Biegacz	15
Cechy	16
Dłoń Sentinela	25
Drzwi	16
Faza Graczy	16
Faza Końcowa	7
Faza Wroga	18
Hordy Zombie	15
Karta Postaci	14
Kolejność Wybierania Celów	23
Komponenty	3
Kości	23
Liczba graczy	5
Misje	26
Moc	24
Namnażanie Wrogów	20
Obiekty Interaktywne	25
Okna	16
Omówienie Gry	7
Podstawowe zasady	8
Pole Widzenia	9
Poruszanie się	11
Postronny	24
Poziom Zagrożenia	14
Precyzja	23
Przygotowanie gry	5
Punkty Doświadczenia	14
Rany	18
Ratowanie Postronnych	17
Rozdzielanie Grup	18
Ruch	16
Ruch Wroga	18
Skończyły się figurki Wrogów	21
Spaślak	15
Strefa	8

Superbohater	8
Szturm	21
Szwendacz	15
Trafienia	23
Typy Wrogów	15
Ukryty Postronny	21
Umiejętności	14
Walczący Postronny	25
Walka	23
Winda	13
Wytrzymałość	24
Wzmocnienie	17
Zasięg	23
Zdobycie Celu	17
Zombie Bohater	15
Zwycięstwo i Porażka	7

WERSJA POLSKA:

Zespół PORTAL GAMES

Przekład: Paweł IMPEROWICZ

Skład: Bartosz MAKŚWIEJ

Portal Games Sp. z o.o.

ul. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Filipa Buchalskiego, Marcina Kupca, Mateusza Krysztofa.



TWÓRCY

PROJEKT GRY

Michael SHINALL i Fábio CURY

AUTORZY ORYGINALNEGO PROJEKTU

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

ROZWÓJ GRY

Fel BARRROS, 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 LETTE, 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, Matteo CERESA, 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.



©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE Guillotine Games i logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON i logo CMON są znakami towarowymi firmy CMON Global Limited. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez specjalnego pozwolenia. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ 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 – pojawiają 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. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/marvel-zombies-rewolucja-x-men>

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.

PODSUMOWANIE RUNDY TRYB BOHATERÓW

1. FAZA GRACZY

1. ZWIĘKSZENIE POZIOMU MOCY
2. ODŚWIEŻENIE ŻETONÓW AKTYWACJI
3. AKTYWACJA SUPERBOHATERÓW

Superbohaterowie aktywują się w dowolnej kolejności. W swojej turze, każdy Superbohater może wykonać 3 Akcje (początkowo).

- **RUCH:** wymaga wydania 1 dodatkowej Akcji za każdego Wroga w opuszczanej Strefie.
- **OTWARCIE DRZWI/OKNA:** gdy budynek zostaje otwarty po raz pierwszy, namnóżcie w jego Strefach  i odkryjcie Postronnych.
- **ZYSKANIE CECHY:** tylko raz na turę. Nie możesz mieć więcej niż 2 karty Cech.
- **WZMOCNIENIE:** zyskaj 2 punkty .
- **URATUJ POSTRONNEGO:** jeśli w Strefie nie ma Wrogów. Zapełnij tor  Superbohatera.
- **INTERAKCJA Z OBIEKTEM**
- **ATAK:** Superbohater używa swojego unikatego Ataku.
 - Możesz wydać , aby rzucić dodatkowymi kośćmi.
 - Przydziel Trafienia (z pojedynczego Ataku) w liczbie równej wartości Wytrzymałości celu, aby go wyeliminować, **zawsze** przestrzegając Kolejności Wybierania Celów.

2. FAZA WROGÓW

1. AKTYWACJA WROGÓW

Wszyscy Wrogowie aktywują się i wydają swoje Akcje albo na Atak, albo na Ruch, w zależności od sytuacji. Biegacze i Zombie Bohaterowie wykonują po 2 Akcje.



- **ATAK:** każdy Wróg znajdujący się w Strefie z Superbohaterem lub Postronnym wykonuje Atak, zadając 1 Ranę.
- **RUCH:** Wrogowie, którzy nie Atakowali, używają swojej Akcji na Ruch o 1 Strefę w kierunku najbliższego Superbohatera lub Postronnego.
- **AKTYWACJA POSTRONNYCH:** po aktywacji Wrogów każdy Postronny porusza się o 1 Strefę w kierunku najbliższego Superbohatera (chyba, że w jego obecnej lub sąsiedniej Strefie do której miałby się poruszyć znajdują się Wrogowie).

2. NAMNAŻANIE WROGÓW

Zaczynając od Pierwszego Punktu Namnażania i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, doберите i rozpatrzyć po 1 karcie Namnażania dla każdego Punktu Namnażania. Przeczytajcie wiersz odpowiadający Superbohaterowi o najwyższym Poziomie Zagrożenia.

POSTRONNI: są brani na cel tak jak Superbohaterowie.

Po otrzymaniu 1 Rany zostają wyeliminowani.

- **POŚWIĘCENIE:** Superbohater może odrzucić posiadanego Postronnego, aby zignorować 1 Ranę.
-  **WALCZĄCY POSTRONNY:** ignoruje 1 Ranę jeżeli wyrzuci 5+.
- **POŻARTY:** jeśli Postronny zostanie wyeliminowany, wszyscy Superbohaterowie tracą po 1 punkcie  i po 1 karcie Cechy Bohatera.

3. FAZA KOŃCOWA

Rozpatrzyć wszystkie efekty, które mają miejsce podczas Fazy Końcowej.

Jeżeli jakkolwiek Superbohater został wyeliminowany, gracze przegrywają. W innym wypadku rozpocznijcie nową rundę.

LISTA CELÓW

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	NAZWA	LICZBA AKCJI	WYTRZYMAŁOŚĆ	NAGRODA PD
1	ZOMBIE BOHATER	2	sprawdź na karcie	równe Wytrzymałości
2	SPAŚLAK	1	2	1
3	SZWENDACZ	1	1	1
4	BIEGACZ	2	1	1