

MARVEL ZOMBIES

REWOLUCJA BOHATERÓW



MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES



CM
ON



GRA Z LINII

ZOMBICIDE

SPIS TREŚCI

KOMPONENTY GRY	2
WPROWADZENIE	4
PRZYGOTOWANIE GRY	5
WPROWADZENIE DO GRY	6
ZWYCIĘSTWO I PORAZKA	6
RUNDY GRY	6
• Faza Graczy	6
• Faza Wrogów	6
• Faza Końcowa	6
PODSTAWY	7
PRZYDATNE DEFINICJE	7
POLE WIDZENIA	8
PORUSZANIE SIĘ	9
ODCZYTYWANIE KARTY POSTACI	9
DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI ..	10
WROGOWIE	11
SZWENDACZ	11
SPAŚLAK	11
BIEGACZ	11
ZOMBIE BOHATER	11
FAZA GRACZY	12
RUCH	12
OTWORZENIE DRZWI	12
ZYSKANIE CECHY	12
ATAK	13
RATOWANIE POSTRONNYCH	13
WZMOCNIENIE	13
INTERAKCJA Z CELEM	13
KONIEC TURY	13

FAZA WROGÓW	14
1. AKTYWACJA WROGÓW	14
• Atak	14
• Atak na Postronnych	14
• Ruch	14
• Biegacze i Zombie Bohaterowie ...	15
2. NAMNOŻENIE WROGÓW	15
• Zwyczajne Namnożenie	16
• Zryw!	16
• Dodatkowa Aktywacja	16
• Postronny w Niebezpieczeństwie ...	16
• Zombie Bohater	16
• Skończyły się figurki Wrogów	16
• Namnażanie w budynkach	17
WALKA	18
KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CEŁÓW	18
MOC 	19
POSTRONNI	20
POSTRONNI W NIEBEZPIECZEŃSTWIE	20
• Pożarcie Postronnego!	20
AKTYWACJA POSTRONNYCH	20
OBIEKTY INTERAKTYWNE	20
ZNAK AVENGERS	20
MISJE 	21
INDEKS	31
TWÓRCY	31
PODSUMOWANIE RUNDY	32

KOMPONENTY GRY

66 FIGUREK

6 SUPERBOHATERÓW



Spider-Man



Hulk



Vision



Black Panther



Wasp



Winter Soldier

4 ZOMBIE BOHATERÓW



Captain America



Doctor Strange



Scarlet Witch



Iron Man

50 TEKSTUROWYCH FIGUREK ZOMBIE



10 Spaślaków



30 Szwendaczy



10 Biegaczy

6 TEKSTUROWYCH FIGUREK POSTRONNYCH



Happy Hogan



Pepper Potts



Okoye



Wong



J. Jonah Jameson



Sharon Carter

77 KART



6 KART POSTACI SUPERBOHATERÓW



30 KART NAMNAŻANIA



30 KART CECH BOHATERÓW



4 KARTY ZOMBIE BOHATERÓW



6 KART POSTRONNYCH

4 DWUSTRONNE
KAFELKI PLANSZY



1 KARTA POMOCY ZNAKU AVENGERS



4 KOLOROWE PODSTAWKI



8 PRZYPINANYCH WSKAŹNIKÓW

27 ŻETONÓW

- żeton Znaku Avengers (nieotknięty/zniszczony) x1
- żetony Drzwi (otwarte/zamknięte) x10
- żeton Niebieskich Drzwi (otwarte/zamknięte) x1
- żeton Zielonych Drzwi (otwarte/zamknięte) x1
- żetony Celu (Czerwony/Czerwony) x2
- żeton Celu (Niebieski/Czerwony) x1
- żeton Celu (Zielony/Czerwony) x1
- żeton Pierwszego Punktu Namnażania x1
- żetony Punktów Namnażania (Czerwony/Czerwony) x2
- żeton Punktu Namnażania (Niebieski/Czerwony) x1
- żeton Punktu Namnażania (Zielony/Czerwony) x1
- żeton Wyjścia x1
- żetony Aktywacji x4

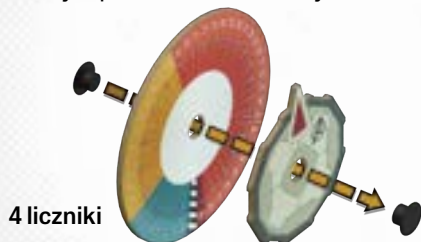


4 LICZNIKI DOŚWIADCZENIA

6 KOŚCI

SKŁADANIE LICZNIKÓW I FIGUREK

Przed rozpoczęciem rozgrywki złożcie liczniki Doświadczenia i figurki, tak jak pokazano na ilustracji.



4 liczniki



56 teksturowanych figurek

WPROWADZENIE

Kiedy inwazja zombie dotknęła najpotężniejszych Bohaterów na świecie, większość myślała, że wszystko jest już stracone. Czy istnieje jeszcze nadzieja dla zwykłych ludzi na przetrwanie straszliwego ataku Zombie Bohaterów? Na szczęście pozostało jeszcze kilku Superbohaterów. Gdy bitwa przybiera na sile, nieliczni Avengersi, którzy przeżyli, nie zamierzają poddać się bez walki. Dawni sojusznicy muszą zostać pokonani, nim uda im się pożreć ostatnich ludzi na Ziemi. Zbierzcie więc drużynę Superbohaterów, skupcie całą dostępną moc i zostańcie ostatnią nadzieją ludzkości. To nie będzie świat Marvel Zombie, dopóki trwa Rewolucja Bohaterów!

Marvel Zombies: Rewolucja Bohaterów – Gra z linii Zombicide to gra kooperacyjna, w której od 1 do 4 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 osób Postronnych. 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.

WEJDŹ DO ŚWIATA ZOMBICIDE!



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybierzcie **Misję**.
2. Rozłóżcie **kafelki Planszy** tak, jak zostało to wskazane na mapie Misji.
3. Umieśćcie na Planszy **Punkty Namnażania** i inne **żetony** oraz **figurki**, zgodnie z opisem danej Misji.
4. Połóżcie po 1 losowej **karcie Postronnego** (rewersem ku górze) w każdej Strefie oznaczonej ikoną .

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.

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!

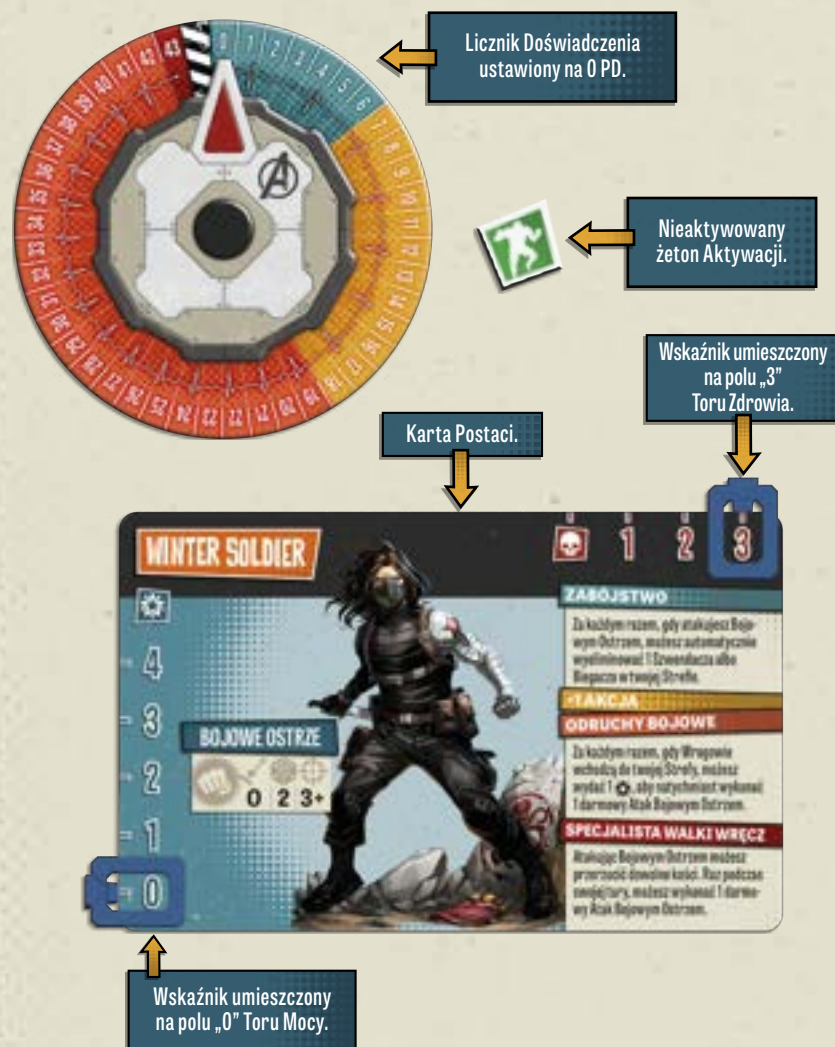
C. Talia Cech Bohaterów: każda z kart przedstawia zdolność, z której może skorzystać Superbohater po zdobyciu nowych mocy.

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 Znak Avengers: stanowi skrót zasad dotyczących tego interaktywnego obiektu.



- Zbierzcie **4 Superbohaterów** i dowolnie rozdzielcie pomiędzy graczy ich figurki wraz z odpowiednimi kartami Postaci. Usiądźcie wokół stołu w dowolnej kolejności - wspólnie gracie przeciwko grze, tworząc jedną drużynę.
- Dla każdego Superbohatera weźcie **1 licznik Doświadczenia**, **2 wskaźniki** i **1 podstawkę** w wybranym kolorze. Jeden wskaźnik umieśćcie na pierwszym od prawej polu **Toru Zdrowia**, a drugi na polu „0” **Toru Mocy**. Dołączcie kolorowe podstawki do figurek Superbohaterów. Następnie ustawcie liczniki Doświadczenia na 0 PD.
- Umieśćcie figurki reprezentujące wybranych Superbohaterów w Strefie Startowej Superbohaterów, wskazanej na mapie Misji.
- Każdy z Superbohaterów otrzymuje 1 żeton Aktywacji - umieśćcie go obok karty Postaci Superbohatera, zieloną (Nieaktywowaną) stroną ku górze.



WPROWADZENIE DO GRY

ZWYCIĘSTWO I PORAŻKA

Spełnienie wszystkich celów Misji oznacza waszą natychmiastową wygraną. Natomiast gra kończy się porażką na koniec rundy, w której został wyeliminowany Superbohater albo 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* 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 grę. W przeciwnym razie, po ukończeniu Fazy Końcowej rozpoczyna się nowa runda gry.

PODSTAWY

Zanim przejdziemy do szczegółów, poniżej opiszemy 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 przemieniony w zombie Superbohater, namiętny się na Planszy i walczący z graczami.

Superbohater: żywy Superbohater kontrolowany przez gracza.

Strefa: wewnątrz budynku Strefą jest pomieszczenie. Na ulicy Strefa to obszar pomiędzy dwoma przejściami dla pieszych (albo przejściem dla pieszych i krawędzią Planszy) oraz ścianami budynków.



SCARLET WITCH

POLE WIDZENIA

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

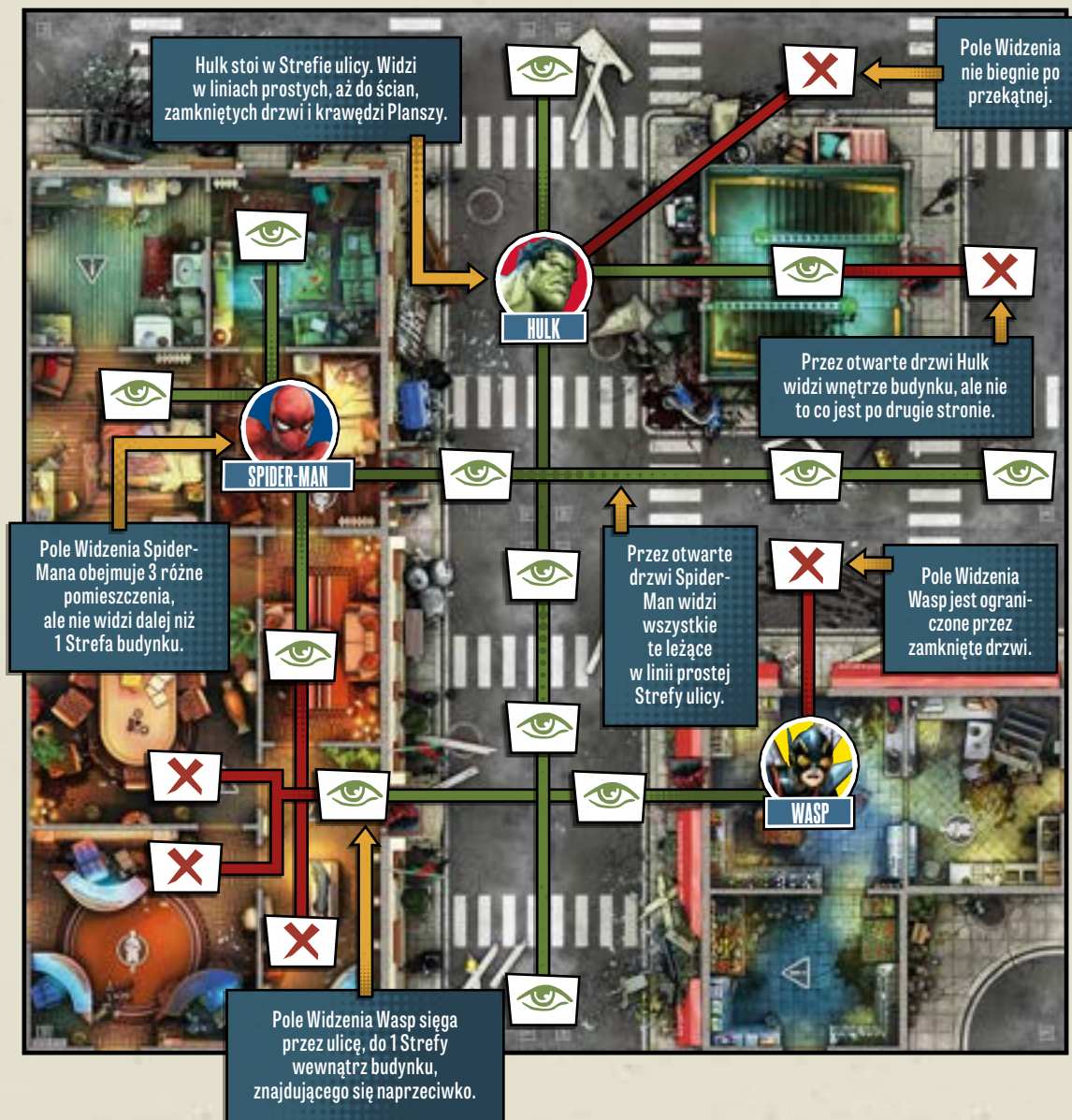
W Strefach ulicy Pole Widzenia wyznacza się w prostych liniach biegnących równoległe do krawędzi Planszy. Pola Widzenia nie można wyznaczać na ukos. W Polu Widzenia figurki znajdują się wszystkie Strefy, przez które można poprowadzić od niej taką linię, zanim ta trafi na ścianę, czy krawędź Planszy.

W Strefach 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 Strefami. **Pole Widzenia jest ograniczone wyłącznie do sąsiednich Stref.**

Pole Widzenia wyznaczone z wnętrza budynku na Strefy ulicy przebiega w linii prostej przez dowolną liczbę Stref ulicy. Pole Widzenia wyznaczone ze Strefy ulicy do wnętrza budynku obejmuje tylko 1 Strefę tego budynku.

Zamknięte drzwi 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.



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!

Na Strefach ulicy Ruch pomiędzy jedną pustą Strefą a drugą nie ma ograniczeń. Aby jednak poruszyć się z pomieszczenia na ulicę (albo odwrotnie), figurki muszą przejść przez otwarte drzwi (albo otwarte przejście).

W Strefach budynków figurki mogą poruszać się pomiędzy Strefami tak długo, jak te Strefy są połączone otwartymi przejściami (np. otwartymi drzwiami). Pozycja figurki w Strefie i układzie ścian nie ma znaczenia, jeżeli sąsiadujące Strefy mają wspólne otwarte przejście.

Ruch jest ograniczony przez Wrogów znajdujących się w Strefie poruszającego się Superbohatera (patrz str. 12).

ODCZYTYWANIE KARTY POSTACI

Każdy Superbohater posiada unikatową kartę Postaci, zawierającą następujące informacje:



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



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. 13). (Moc) może zostać wydana, aby aktywować efekty specjalne albo dodać więcej kości do Ataków (patrz str. 19).



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

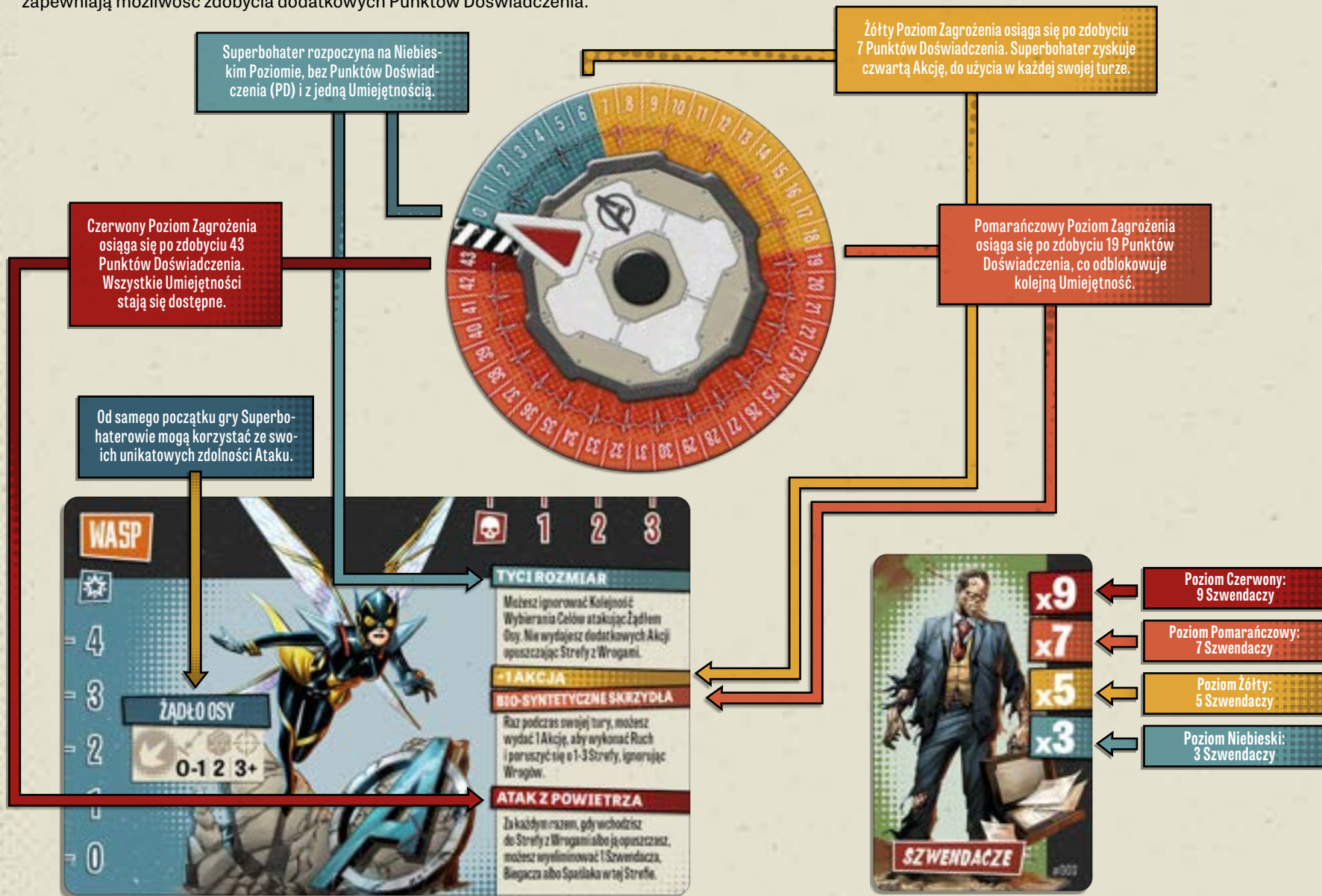
ATAK: każdy Superbohater posiada unikatowy Atak. Ataki zostały szczegółowo opisane na str. 18.

DOŚWIADCZENIE, POZIOM ZAGROŻENIA I UMIEJĘTNOŚCI

Za każdym razem, gdy Superbohater wyeliminuje Wroga, zdobywa 1 Punkt Doświadczenia (PD). Natomiast w przypadku wyeliminowania Zombie Bohatera, zdobywa po 1 Punkcie Doświadczenia za każdy punkt jego Wytrzymałości (patrz Zombie Bohaterowie na str. 11). Po zdobyciu Doświadczenia przez Superbohatera, przesun wskaznik na jego liczniku Doświadczenia o tę wartość w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Niektóre Misje zapewniają możliwość zdobycia dodatkowych Punktów Doświadczenia.

Na liczniku Doświadczenia znajdują się 4 Poziomy Zagrożenia: Niebieski, Żółty, Pomarańczowy i Czerwony. Na każdym Poziomie Zagrożenia, Superbohater odblokowuje nową Umiejętność, pomagającą mu w wypełnianiu Misji.

Zdobywanie Doświadczenia ma jednak pewne skutki uboczne. **Gdy dobieracie kartę Namnażania, przeczytajcie linijkę odpowiadającą najwyższemu Poziomowi Zagrożeniu spośród WSZYSTKICH Superbohaterów** (patrz Namnażanie Wrogów, str. 15). Im bardziej niebezpieczni stają się Superbohaterowie, tym większa staje się horda zombie, gotowa ich pożyć!



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

Powolny i słaby. Prawdziwa siła Szwendaczy tkwi w ich liczebności.

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

SPAŚLAK

Silny i twardy. Aby załatwić tego osiłka trzeba się naprawdę postarać.

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

BIEGACZ


Szybki i zabójczy. Biegacze to prawdziwe zagrożenie, którego nie można lekceważyć.

- **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:**  – 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 Superbohaterów, 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 przemieszcza się do sąsiadującej Strefy (nie może poruszyć się na ukos, przez ściany, czy zamknięte Drzwi).

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

Przykład: Vision 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, Vision potrzebowałaby 4 Akcji (1+3), aby wykonać Ruch.

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

OTWORZENIE DRZWI

Superbohater wyłamuje Drzwi w swojej Strefie. Połóżcie żeton Drzwi, na stronie otwartej, w miejscu uprzednio zamkniętych Drzwi (jeżeli reprezentował je żeton zamkniętych Drzwi, po prostu odwróćcie go na drugą stronę).



Żetony zamkniętych i otwartych Drzwi.

UWAGA: Nie można ponownie zamknąć Drzwi 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. 17.

ZYSKANIE CECHY

Gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Cech Bohatera i kładzie ją obok karty Postaci swojego 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 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 odrzucane po jednokrotnym użyciu**. Każda Cechy Bohatera posiada dokładny opis jej efektu – uważnie przeczytajcie tekst karty. Obie posiadane Cechy mogą być użyte jednocześnie, o ile zostały spełnione ich wymagania.



W zawartości Trybu Bohaterów gry podstawowej MARVEL Zombies może pojawić się określenie „Bohaterska Cecha”, które jest tożsame z „Cechą Bohatera”.



ATAK


Superbohater atakuje Wroga - musi on stanowić prawidłowy cel ataku. Walka została szczegółowo omówiona na str. 18.





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 jest usuwana z Planszy, a Superbohater otrzymuje unikatową kartę tego Postronnego i umieszcza ją obok karty Postaci swojego Superbohatera.

- 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. 20)!

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. 19).

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.

Kiedy 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 się 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, jeśli na Planszy są jacyś **Postronni**, oni również się aktywują (patrz Aktywacja Postronnych na str. 20).
- 2. Namnożenie Wrogów:** po rozpatrzeniu wszystkich Aktywacji, nowi Wrogowie pojawiają się we wszystkich aktywnych Punktach Namnażania na Planszy.

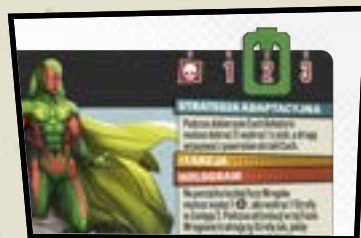
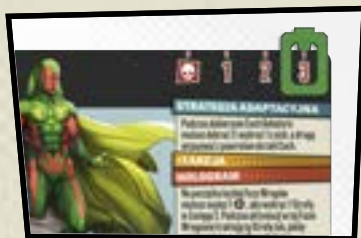
1. AKTYWACJA WROGÓW

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 przydzielają 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.

Kiedy 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. Kiedy 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. 20).

Superbohater, który posiada kartę Postronnego, może ją odrzucić, aby zignorować 1 Ranę, którą miałyby otrzymać. Jest to akt desperacji, który również wywołuje efekt Pożarcia Postronnego (str. 20).

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. Jeżeli 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 pójść drugą drogą (gracze decydują).
- Gracze wybierają drogę, którą pójść Zombie Bohater.

Pomimo, że Wasp znajduje się bliżej Szwendacza, to nie ma on jej w swoim Polu Widzenia i porusza się o 1 Strefę w kierunku Spider-Mana, którego widzi na końcu ulicy.



WASP

Zombie Captain America widzi 2 Strefy z Superbohaterami i są one w tej samej odległości od niego, więc gracze mogą zdecydować, którą drogą się poruszy - wybierają Strefę, w której znajduje się Hulk. Captain America używa swojej 2. Akcji, aby go zaatakować.



CAPTAIN AMERICA



HULK



SPIDER-MAN



VISION

Biegacz widzi 2 Strefy z Superbohaterami, ale ponieważ Vision jest bliżej, Biegacz ignoruje Spider-Mana i porusza się o 1 Strefę w kierunku Visiona i atakuje go używając swojej 2. Akcji.

Ta grupa Wrogów nie ma w swoim Polu Widzenia żadnej Strefy z Superbohaterami, ale ma 2 otwarte trasy o tej samej długości do Strefy w której znajduje się Hulk. Szwendacze rozdzielają się i ruszają obiema drogami. Gracze wybierają, którą z dróg pójdzie Spaślak.

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. Następnie wydają 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. NAMNOŻENIE 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 dobieierzcie 1 kartę Namnażania i przeczytajcie linię odpowiadającą Poziomowi Zagrożenia Superbohatera o najwyższej wartości Punktów Doświadczenia (Niebieskiemu, Żółtemu, Pomarańczowemu lub Czerwonemu). Umieściecie odpowiednią liczbę Wrogów wskazane go 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: Wasp ma 5 PD, co plasuje ją na Niebieskim Poziomie Zagrożenia. Hulk ma 12 PD i jest na Żółtym Poziomie. Aby ustalić ilu Wrogów należy namnożyć, przeczytajcie żółty wiersz, odpowiadający Hulkowi, który ma najwięcej Punktów Doświadczenia.



ZRYW!

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



DODATKOWA AKTYWACJA

Kiedy 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).



POSTRONNY W NIEBEZPIECZEŃSTWIE

Gdy gracz dobierze kartę ze słowem kluczowym „Postronny w Niebezpieczeństwie”, dobierzcie wierzchnią kartę z talii Postronnych i namnożcie w tej Strefie wskazanego Postronnego. Umieście kartę Postronnego obok Planszy, awerssem do góry. Następnie, jeśli jakiś Superbohater znajduje się na Żółtym Poziomie Zagrożenia lub wyższym, Aktywujcie wszystkich Szwendaczy w Zasięgu 1 od tego Postronnego.

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!



ZOMBIE BOHATER!

Kiedy gracz dobierze kartę Namnożenia Zombie Bohatera, dobierzcie wierzchnią kartę z talii Zombie Bohaterów i namnożcie 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, aby 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!

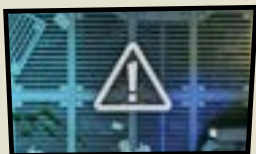
SKOŃCZYŁY SIĘ FIGURKI WROGÓW

Może się zdarzyć, że podczas umieszczania Wrogów na Planszy, zabraknie wam figurek Wrogów konkretnego typu. W takim przypadku umieście 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 połączone przez otwarte przejścia (czasem zajmujące kilka kafelków). **Zamknięte Drzwi separują budynki.**

Wrogowie czekający w budynku namnażają się wyłącznie w Strefach oznaczonych symbolem . Do bierzcie i rozpatrzyć 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, odkryjcie wszystkie karty Postronnych znajdujące się w tym budynku, zastępując je odpowiednimi figurkami Postronnych. Odkryte karty Postronnych umieśćcie obok Planszy.

Wasp właśnie otworzyła budynek. 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 4.



Zostaje dobrana karta Namnażania dla pierwszej Strefy. Najbardziej doświadczony Superbohater jest na Żółtym Poziomie Zagrożenia, więc namnożone zostają 2 Spaślaki. Ponieważ jest to karta Zrywu Spaślaków, te 2 Spaślaki natychmiast się aktywują.



W tej Strefie zostaje namnożony 1 Spaślak. Pozostała jeszcze jedna karta do dobrania.

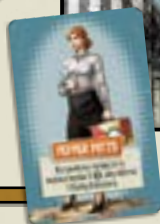


Tu zostaje namnożonych 3 Szwendaczy.



Dla ostatniej Strefy zostaje dobrana karta Dodatkowej Aktywacji. Wszystkie Spaślaki 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!

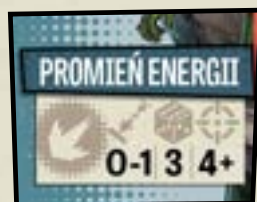


Ten Spaślak ma dwie drogi o tej samej długości, aby dotrzeć do Wasp. Gracze decydują, że Spaślak poruszy się w górę.



WALKA

Kiedy Superbohater wykonuje Akcję Ataku, używa swojego unikatowego Ataku, przedstawionego 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 str. 19) 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 rozpatrzyć 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 **wewnątrz budynków** Pole Widzenia jest ograniczone do sąsiadujących Stref, połączonych otwartym przejściem. **Na ulicach** Pole Widzenia wyznacza się w liniach prostych, które biegną równoległe do krawędzi Planszy, i kończy się ono na ścianie albo krawędzi Planszy.



2. Rzuć kośćmi: jednocześnie rzuć wskazaną liczbą kości, wraz ze wszystkimi dodatkowymi kośćmi zapewnianymi przez Cechy Bohaterów, Postronnych, Umiejętności lub wydaną Moc (patrz str. 19).



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 (**obojętnie 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 ciebie 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!

KOLEJNOŚĆ WYBIERANIA CELÓW	NAZWA	AKCJE	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

Przykład: Spider-Man wykonuje Ataki Wręcz, używając Akrobacji (Kości: 3, Precyzja: 4+). W swojej Strefie ma 2 Spaślaków, 1 Biegacza oraz 1 Postronnego.

- W pierwszej swojej Akcji Spider-Man 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 Spider-Man wyrzuca i zadając 2 Trafienia. Ponieważ wyeliminowanie drugiego Spaślaka ponownie wymaga 2 Trafień, Biegacz wychodzi bez szwanku.
- W swojej trzeciej Akcji Spider-Man 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 Superbohaterów.

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. 13).
- 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 samo kości do swojego Ataku.

Przykład: na początku rundy Black Panther 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 Pazurami z Vibrationem i wydaje na niego 2 punkty , rzucając w sumie 4 kośćmi (2 podstawowymi dla Ataku +2 z Mocy). Później postanawia wydać ostatni punkt na aktywację Szaleńczego Skoku, aby przemieścić się o 2 Strefy i zaatakować innych Wrogów.




POSTRONNI

Postronni reprezentują kluczowe postacie, które Superbohaterowie powinni spróbować uratować przed zombie. Na stronie 13 znajdziecie pełne zasady Ratowania Postronnych. Poza tym Postronni mają wiele specjalnych zasad, które opisano poniżej.




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 stawić opór hordom zombie. Za każdym razem, gdy Walczący Postronny miałby otrzymać Ranę, rzuca 1 kością. Przy wyniku 5+ zapobiega otrzymaniu tej Rany.
- Postronni są eliminowane 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 Fazie 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 Bohaterów* znajduje się 1 Obiekt Interaktywny, Znak Avengers, ale w rozszerzeniach mogą pojawić się kolejne.

ZNAK AVENGERS



Rzuc 1 kością za każdego Wroga w Strefie docelowej. Na potrzeby rozpatrzenia tego Ataku ignorowani są Zombie Bohaterowie oraz dodatkowe kości zapewniane przez wydanie . Znak Avengers można użyć tylko dwa razy. Po pierwszym użyciu połóżcie jego żeton w Strefie będącej celem Ataku, Uszkodzoną stroną ku górze, aby pokazać, że został już raz użyty. Po drugim użyciu usuńcie żeton z Planszy.

MISJE

MO - SAMOUCEK: POCZĄTEK

ŁATWA / 30 MINUT

Docierają do nas doniesienia o jakiejś epidemii w Nowym Jorku. Ludzie rzucają się na siebie. Zjadają się nawzajem! Niektórzy twierdzą, że także Superbohaterowie padli ofiarą tej choroby. Przecież coś takiego nie jest możliwe nawet w świecie supermocy i magii, prawda...?

Potrzebne kafelki: 2V, 4V.

4V

2V



CELE

Znajdź i zabezpiecz. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie wszystkie Cele.
- Uratujcie co najmniej 1 Postronnego.

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

- **Płatki okazały się prawdziwe.** Namnóżcie 1 losowego Zombie Bohatera w Strefie Wyjścia.

ZASADY SPECJALNE

- **Zabezpieczcie zasoby.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.

M1 - WYBUCH EPIDEMII

ŁATWA / 45 MINUT

Jest gorzej niż sądziliśmy. Tym wirusem zaraził się każdy, kto miał z nim kontakt, zarówno cywile, jak i Superbohaterowie. Nawet Tony Stark dotoczył do grona nieumarłych! Nie ma czasu do stracenia. Musimy działać! Musimy umożliwić ucieczkę jak największej liczby cywilów i zebrać ze strefy zakażenia tyle zapasów, ile tylko się da. Może Pepper Potts będzie mogła nam pomóc. Miejmy nadzieję, że uda nam się znaleźć sposób na powstrzymanie tej epidemii...

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3R, 4V.**

CELE

Operacja ratunkowa. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie wszystkie Cele.
- Znajdźcie i uratujcie Pepper Potts.

NASTĘPNIE

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


SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Zagrożeni cywile.** Potasujcie kartę Postronnego – Pepper Potts razem z 3 losowymi kartami Postronnych i umieśćcie po 1 zakrytej karcie w każdej Strefie z symbolem Postronnego.

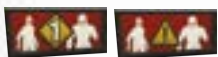
ZASADY SPECJALNE

- **Dozbrajanie.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.


4V	1R
3R	2R



Strefa Startowa Superbohaterów



Punkty Namnażania x3



Znak Avengers




Cele x4



Karty Postronnych x4



Strefa Wyjścia





M2 - UCIECZKA PRZEZ OSCORP

ŁATWA / 45 MINUT

Jest ich zbyt wielu! Jeśli tu zostaniemy, nawet nasze moce nie wystarczą. W końcu będziemy zmiażdżeni przez hordę zarażonych. Wygląda na to, że jedyna w miarę bezpieczna droga wiedzie przez budynek Oscorp, ale problem polega na tym, że został on awaryjnie odcięty. Black Panther uważa, że możemy wydostać się przez pobliską ambasadę Wakandy. Potrzebne nam będą jedynie klucze...

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3V, 4V.

3V	2V
1V	4V



CELE

Ucieczka. 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

- **Odcięte.** Czerwonych Drzwi nie można otworzyć.
- **Odpowiedni klucz do odpowiednich drzwi.** Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Niebieskiego Celu. Zielone Drzwi nie mogą zostać otwarte dopóki nie zdobędziecie Zielonego Celu.
- **Dochodzenie.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.





M3 - BEZPIECZNA STREFA

ŚREDNIA / 60 MINUT

Może będzie jeszcze nadzieja, jeśli zabezpieczymy ten obszar. Potrzebujemy miejsca, w którym możemy usiąść, odpocząć i przegrupować się. Nie możemy uciekać w nieskończoność. Jeśli uda nam się oczyścić teren wokół stacji metra, moglibyśmy stworzyć bezpieczną strefę, gdzie ewakuujemy pozostałych cywilów. To będzie niebezpieczne, ale oni na nas liczą.

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3R, 4R.

CELE

Anihilacja. Osiągnijcie te cele w dowolnej kolejności:

- Zdobądźcie wszystkie Cele.
- Wyeliminujcie wszystkich Wrogów zarówno na Planszy, jak i w rezerwie (patrz następną stronę).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Niespodzianka!** Umieście losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Arcywrogowie.** Talia Zombie Bohaterów nie może zawierać więcej niż 4 karty (w razie gdybyście posiadali jakieś dodatkowe).



**Strefa Startowa
Superbohaterów**



Cele x4



**Punkty
Namnażania x4**



**Znak
Avengers**



**Karty
Postronnych x4**



ZASADY SPECJALNE

- **Dozbrajanie.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Chwilowy odpoczynek.** Po zdobyciu 2 Czerwonych Celów wyeliminowani Wrogowie NIE wracają do rezerwy. Zamiast tego są całkowicie usuwani z gry. Za każdym razem, gdy dobierana jest karta Namnażania, a na Planszy oraz w rezerwie nie ma już Wrogów wskazanego typu, zignorujcie tę kartę i dobierajcie karty Namnażania, aż traficie na taką, która odpowiada Wrogom w rezerwie (Namnaża ich) albo na Planszy (zapewniając im dodatkową Aktywację).



2R	4R
3R	1R



M4 - ESKORTA

TRUDNA / 45 MINUT

Udało nam się zlokalizować kolejnych ocalałych, którzy zaszli się w Daily Bugle. Na razie są bezpieczni, ale musimy ich stąd jak najszybciej zabrać. Niestety wygląda na to, że hordy gromadzą się na ulicach... Naprawdę nie wygląda to różowo... Ale jedna droga ucieczki wiedzie właśnie tamtędy... Zaraz, czy tam ktoś stoi na samym środku alei!

Potrzebne kafelki: 1V, 2R, 3V, 4R.

CELE

Spotkanie. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Superbohaterami, Pepper Potts i J. Jonah Jamesonem. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Jak na widelcu.** Losowo wybrany Superbohater musi rozpocząć grę w Strefie wyróżnionej żółtą ramką.
- **Przydzielona eskorta.** Kolejnych dwóch Superbohaterów rozpoczyna grę posiadając po jednej karcie Postronnego - Pepper Potts lub J. Jonah Jamesona. Początkowa wartość ich Mocy to nadal zero.

ZASADY SPECJALNE

- **Musimy ich chronić!** Jeśli w dowolnym momencie z jakiegokolwiek powodu Pepper Potts lub J. Jonah Jameson zostaną odrzuceni, gracze natychmiast przegrywają.
- **Zabarykadowane.** Niebieskich Drzwi nie można otworzyć.

2R	1V
4R	3V



M5 - ESKORTA

ŚREDNIA / 60 MINUT

Happy przestał nam wiadomość radiową. Ukrył się w bezpiecznym miejscu w centrum miasta, ale wydaje się, że nie może się stamtąd wydostać. Nie przetrwa tam długo z panoszącymi się wokoło zombie. Nie możemy go zostawić! Wszyscy uwielbiają Happy'ego. Poza tym ma on dostęp do kilku ciekawych technologii Starka.

Potrzebne kafelki: 1R, 2V, 3R, 4V.

CELE

Szczęśliwe zakończenie. Osiągnijcie te cele w podanej kolejności:

1. Uratujcie Happy'ego Hogana.
2. Ucieknijcie przez Wyjście wszystkimi Superbohaterami i Happy Hoganem. Każdy Superbohater może za darmo uciec przez tę Strefę na koniec swojej tury, pod warunkiem, że nie ma w niej Wrogów.

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Pilot do drzwi.** Umieście losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Splądrowany.** Od początku gry budynek z Niebieskim Punktem Namnażania ma otwarte oboje drzwi. Nie umieszczajcie karty Postronnego, ani nie dobierajcie kart Namnażania dla tego budynku.
- **Sygnal S.O.S.** Postronnym we wskazanej Strefie musi być Happy Hogan. Rozpoczyna grę od razu ujawniony. Nie porusza się, dopóki budynek, w którym się znajduje, nie zostanie otwarty.

ZASADY SPECJALNE

- **Klucz!** Kiedy Superbohater osiągnie Niebieski Cel, otwórzcie Niebieskie i Zielone Drzwi. Nie namnażajcie Wrogów w budynku Happy'ego Hogana.
- **Niespodzianka!** Kiedy Superbohater osiąga Zielony Cel, zyskuje Postronnego z talii, tak jakby go uratował.
- **Wcześniej tego tu nie było.** Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny po zdobyciu Niebieskiego Celu.
- **Co to takiego?** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Ulubieniec.** Gracze przegrywają jeśli Happy Hogan zostanie wyeliminowany lub odrzucony.



M6 - PLAN ZAMKNIĘCIA

ŚREDNIA / 60 MINUT

Sprawy wymykają się spod kontroli. Wszelkie próby powstrzymania tej epidemii spęłły na niczym. Dla zarażonych, którzy zostali przemienieni, nie ma już ratunku, więc musimy skupić się na żywych. Ten obszar jest już stracony, dlatego aby zwiększyć szanse cywilów na ucieczkę, będziemy musieli zwabić jak najwięcej zombie do budynku Oscorp i zakopać je pod stertą gruzu. To miejsce zawsze było jak beczka prochu.

Potrzebne kafelki: 1V, 2V, 3V, 4V.

4V	3V
1V	2V

CELE

Rozprawa z nemezis. Osiągnijcie te Cele w podanej kolejności:

1. Przesuńcie oba Czerwone żetony Namnażania do Zielonej Strefy Namnażania (patrz Zasady specjalne).
2. Wysadźcie Punkty Namnażania (patrz Zasady specjalne).

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

- **Postronni na ulicach.** Usuńcie 2 karty Postronnych w Niebezpieczeństwie z talii Namnażania. Umieśćcie 2 figurki Postronnych tak jak wskazano to na mapie.
- **Oscorp Tech.** Umieśćcie losowo Niebieski i Zielony żeton Celu wśród Czerwonych Celów. Wszystkie żetony Celów muszą być zakryte.
- **Ktoś tu był.** Po przygotowaniu do gry namnożcie Wrogów we wszystkich budynkach tak, jakby drzwi do nich zostały właśnie otwarte. Dla tych budynków nie dobierajcie kart Postronnych.

ZASADY SPECJALNE

- **Cywile w niebezpieczeństwie.** Postronni nie mogą poruszać się, być poruszonymi, zostać uratowanymi ani zaatakowanymi. Gdy Wrogowie poruszają się, a w Polu Widzenia nie ma żadnych Superbohaterów, zawsze będą próbowali poruszyć się w kierunku najbliższego Postronnego.
- **Ochrona cywilów.** Gracze przegrywają, gdy tylko Wróg wejdzie do Strefy Postronnego.
- **Laboratorium Normana.** Zielony Punkt Namnażania jest aktywny od początku gry.
- **Lepsze to niż nic.** Każdy Czerwony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.



- **Sekrety Oscorp.** Po zdobyciu Niebieskiego Celu WSZYSCY Superbohaterowie zyskują po 5 PD.
- **Główny Panel Kontrolny w Oscorp.** Zielony Cel to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył. Gracz musi go zatrzymać obok swojej karty Postaci.
- **Ściągnij ich do środka.** Superbohater w Czerwonej Strefie Namnażania, w której nie ma żadnych Wrogów, może wydać 1 Akcję, aby przesunąć ten żeton Punktu Namnażania do Zielonej Strefy Namnażania (po przesunięciu nadal wywołuje on Namnażanie).
- **Przeciążenie!** Superbohater posiadający Zielony Cel stojąc w Strefie zawierającej wszystkie 3 żetony Punktów Namnażania, może wydać 1 Akcję, aby je zdetonować, doprowadzając do wygranej.

M7 - PUŁAPKA

TRUDNA / 45 MINUT

To nie ma sensu. Odebraliśmy sygnał ratunkowy, a wraz z nim informację, że w tej okolicy ukrywa się duża grupa ocalałych. Niestety zastaliśmy tylko chaos i rzeź. To jednak bez znaczenia. Cywile są w niebezpieczeństwie i musimy ich uratować! Ale... mam co do tego złe przeczucia...

Potrzebne kafelki: 1R, 2R, 3R, 4R.

CELE

Zebrań materiałów. Osiągnijcie te Cele w podanej kolejności:

1. Zdobyć 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.

4R	2R
1R	3R

SPECJALNE PRZYGOTOWANIE

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

ZASADY SPECJALNE

- **Dozbrajanie.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Ani drgnie.** Zielone i Niebieskie Drzwi nie mogą zostać otwarte przez Superbohaterów.
- **To pułapka!** Po zdobyciu Zielonego Celu natychmiast otworzą Zielone Drzwi, namnożą 1 Zombie Bohatera w Zielonym Punkcie Namnażania, który od tego momentu staje się aktywny.
- **Mają nas!** Po zdobyciu Niebieskiego Celu natychmiast otworzą Niebieskie Drzwi, namnożą 1 Zombie Bohatera w Niebieskim Punkcie Namnażania, który od tego momentu staje się aktywny.



M8 - WSPARCIE TECHNICZNE

TRUDNA / 60 MINUT

Otrzymaliśmy wiadomość od Nicka Fury z S.H.I.E.L.D., że pracują nad jakimś międzywymiarowym teleportem, który może okazać się naszą ostatnią deską ratunku. Niestety zespół, który miał zdobyć ostatnie wymagane części, zaginął w akcji. Plan jest karkołomny, ale jeśli ma zadziałać, musimy odnaleźć brakującą elementy i dostarczyć je na Helicarrier!

Potrzebne kafelki: **1R, 2R, 3R, 4R.**

CELE

Teleportacja! 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.

4R	3R
2R	1R

ZASADY SPECJALNE

- **Eksperymentalny sprzęt.** Każdy osiągnięty żeton Celu to 5 PD dla Superbohatera, który go zdobył.
- **Ściągamy zbyt wiele uwagi.** Po zdobyciu Zielonego Celu Zielony Punkt Namnażania staje się aktywny. Po zdobyciu Niebieskiego Celu Niebieski Punkt Namnażania staje się aktywny.





Strefa Startowa Superbohaterów



Karty Postronnych x4



Cele x3



Punkty Namnażania x4



Strefa Wyjścia



Cele x3



Punkty Namnażania x4

INDEKS

Akcje	12	Przygotowanie do gry	5
Aktywacja Wrogów	14	Punkty Doświadczenia	10
Atak Dystansowy	18	Ratowanie Postronnych	13
Atak Wręcz	18	Rozdzielanie grupy	14
Atak Wroga	14	Ruch	12
Biegacz	11	Ruch Wroga	14
Cechy	12	Skończyły się figurki Wrogów	16
Drzwi	12	Spaślak	11
Faza Graczy	12	Strefa	7
Faza Końcowa	6	Superbohater	7
Faza Wrogów	14	Szwendacz	11
Hordy Zombie	7	Trafienia	18
Karta Postaci	9	Typy Wrogów	11
Kolejność Wybierania Celów	18	Umiejętności	10
Komponenty	2	Walczący Postronni	20
Kości	18	Walka	18
Misje	21	Wytrzymałość	11
Moc	19	Wzmocnienie	13
Namnażanie Wrogów	15	Zasięg	18
Obiekty Interaktywne	20	Zdobywanie Celu	13
Omówienie gry	6	Znak Avengers	20
Podstawowe zasady	7	Zombie Bohater	11
Pole Widzenia	8	Zryw	16
Poruszanie się	9	Zwycięstwo i Porażka	6
Postronni	20		
Poziom Zagrożenia	10		
Precyzja	18		

TWÓRCY

PROJEKT GRY

Michael SHINALL i Fábio CURY

AUTORZY ORYGINALNEGO PROJEKTU

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

ROZWÓJ GRY

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

KIEROWNIK PRODUKCJI

Thiago ARANHA

PRODUCENT WYKONAWCZY I KOORDYNATOR LICENCJI

Mike BISOGNO

PRODUKCJA

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

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Mathieu HARLAUT

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY

Marco CHECCHETTO

ILUSTRACJE

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN i Simon TESSUTO

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO

Marc BROUILLON

PROJEKT GRAFICZNY

Max DUARTE, Matteo CERESA, Louise COMBAL 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

WYDAWCWA

David PRETI

TESTERZY

Brett Lanpher, Chase du Pont, Davi Augusto, Elton Soares, Euclides Ribeiro, Felipe Galeno, Rafael Assaf, Roberto Toledo i Simon Swan Specjalne podziękowania dla Briana Ng z MARVEL, bez którego nie byłoby to możliwe.

WERSJA POLSKA:

Zespół PORTAL GAMES

Przekład: Paweł IMPEROWICZ

Skład: Bartosz MAKŚWIEJ

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji gry kierujemy do: Roberta Deninisa i Filipa Buchalskiego.



©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Logo CMON oraz nazwy CMON i Zombicide są znakami towarowymi CMON Global Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU 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 – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/marvel-zombies-resistance>

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 opuszczonej Strefie.
- **OTWARCIE DRZWI:** 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. Nie możesz mieć więcej niż 1 kartę Postronnego.
- **INTERAKCJA Z OBIEKTEM**
- **ATAK:** Superbohater używa swojego unikatowego 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 znajdują się Wrogowie).

2. NAMNAŻANIE WROGÓW

Zaczynając od Pierwszego Punktu Namnażania i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dobierzcie i rozpatrzenie 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

Rozpatrzenie wszystkie efekty, które mają miejsce podczas Fazy Końcowej.

Jeżeli jakikolwiek 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