

# MARVEL ZOMBIES

*Confronto*  
do Sexteto Sinistro



A **ZOMBICIDE** GAME

# ÍNDICE

COMPONENTES DO JOGO	2
INTRODUÇÃO	3
CRÉDITOS	3
NOVAS AZULEJOS	3
ESTAÇÃO DE METRÔ	3
PARQUE CENTRAL	4
MODO EQUIPE VS EQUIPE	5
CONFIGURAÇÃO	5
ESTRUTURA REDONDA	6
REGRAS BÁSICAS	7
MISSÕES: EQUIPE VS EQUIPE	9
MISSÕES: MODO HERÓI	12
MISSÕES: MODO ZUMBI	14
RESUMO DAS REGRAS	16

## COMPONENTES DO JOGO

4 AZULEJOS DUPLA FACE

14 PEÇAS DE JOGO

6 SUPER-HERÓIS



Veneno



Mistério



Gato preto



Os requisitos



Escorpião



Sandman

6 HERÓIS ZUMBI



Duende Verde



Lagarto



Abutre



Eletro



Doutor Polvo



Rinoceronte

2 ESPECTADORES



Gwen Stacy



Clarão Thompson

6 FICHAS

3 EQUIPE ZUMBI  
TOKENS BASE3 EQUIPE DE VIDA  
TOKENS BASE

52 CARTAS

12 ZUMBI  
CARTÕES DE EQUIPE12 VIVENDO  
CARTÕES DE EQUIPE

### CONTEÚDO DO MODO HERÓI

Estas cartas são usadas ao jogar no Modo Herói. A caixa principal do Marvel Zombies: X-Men Resistance é necessária para jogar no Modo Herói.

2 ESPECTADOR  
CARTÕES6 ZUMBI  
CARTAS DE HERÓI6 SUPER-HERÓIS  
CARTAS DE IDENTIFICAÇÃO

### CONTEÚDO DO MODO ZUMBI

Estas cartas são usadas ao jogar no Modo Zumbi. Os Zumbis da Marvel A caixa central é necessária para jogar no Modo Zumbi.

2 ESPECTADOR  
CARTÕES6 SUPER  
CARTAS DE HERÓI

6 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO DE HERÓIS ZUMBI

## INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, muitos foram conhecidos grupo de vilões Super Versões do como o Sexteto Sinistro, formado por aqueles cujos únicos rejeitados são parecer como para desrespeito casual à lei e à ordem, bem como um ódio geral pelo Homem-Aranha. Com metade deles agora transformados em zumbis, no entanto, sua dinâmica mudou consideravelmente. À medida que a guerra entre os vivos e os mortos se intensifica, esses vilões se veem forçados a se aliar àqueles que compartilham sua condição.

Clash of the Sinister Six é uma expansão para Marvel Zombies que traz uma emocionante galeria de vilões para a briga, com ex-supervilões se juntando a ambos os lados das batalhas que acontecem em Nova York, desde os gramados do Central Park até uma estação de metrô decadente. Esta expansão também apresenta o modo Equipe vs. Equipe, onde os jogadores podem se enfrentar, controlando ambos os lados do confronto épico entre zumbis e vivos!

Esta expansão contém missões para os modos Herói e Zumbi, bem como missões especiais para serem jogadas com o novo modo Equipe vs Equipe.

## CRÉDITOS

### DESIGN DE JOGOS

Michael SHINALL and Fábio CURY

### BASEADO NO DESIGN ORIGINAL DE

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

### DESENVOLVIMENTO

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO e Você VON GLEHN

### PRODUTOR PRINCIPAL

Thiago ARANHA

### PRODUTOR EXECUTIVO E COORDENADOR DE LICENÇAS

Mike PRECISA

### PRODUÇÃO

Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme

GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER,

Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

### DIRETOR DE ARTE

Mathieu HARLAUT

### ARTISTA PRINCIPAL

Marco CHECKOUT

### ARTE

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN e Simon TESSUTO

### DESIGN GRÁFICO PRINCIPAL

Marc BROUILLON

### DESIGN GRÁFICO

Gabriel BURGHI, Fabio DE CASTRO, Louise COMBAL, Max DUARTE, and JúliayFERRARI

### ESCALATURA

BigChild Creatives, Estúdio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Amaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS e Edgar RAMOS

### RENDERIZAÇÃO

Edgar RAMOS

### REVISÃO DE TEXTO

Hervé DAUBET e Jason KOEPP

### EDITOR

David PRETI

### TESTADORES DE JOGOS

Leandro "Zombie" AGUIAR, Leo ALMEIDA, Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Patrick FERNANDES, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Chase du PONT, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO, Simon SWAN, and Guilherme VASCONCELOS

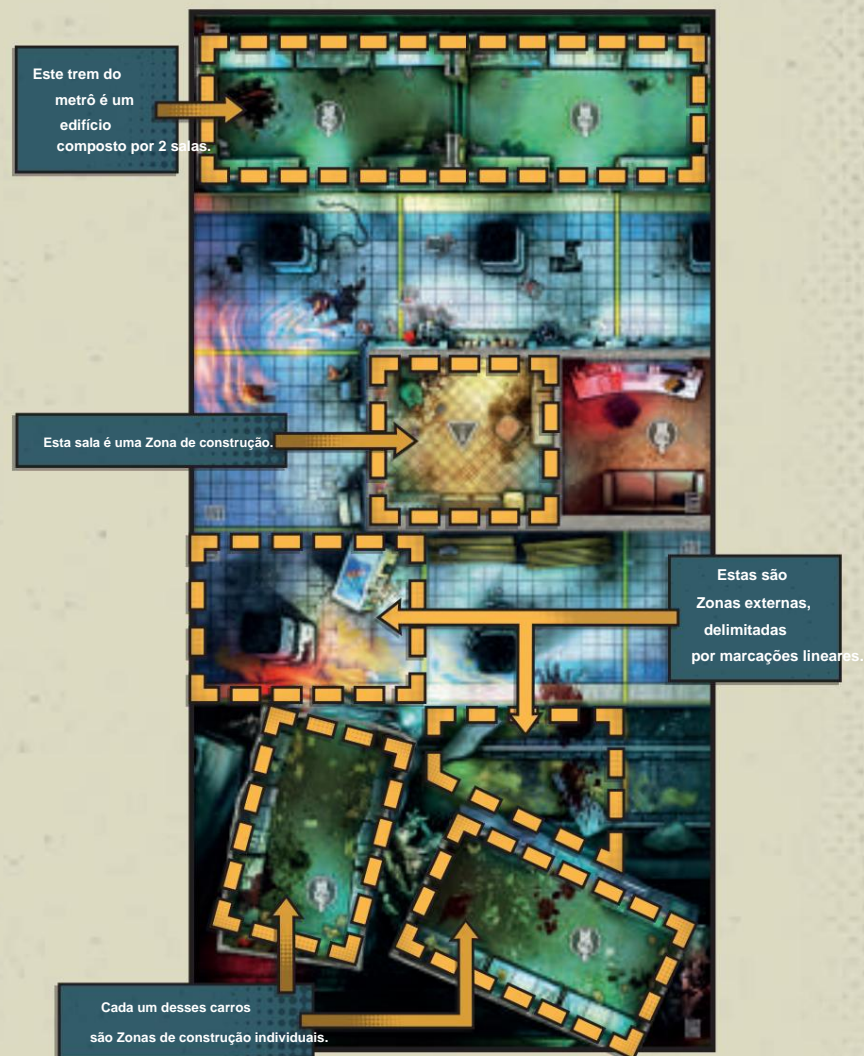
Agradecimentos especiais a Brian NG da Marvel, isso não teria sido possível sem você.

## NOVAS AZULEJOS

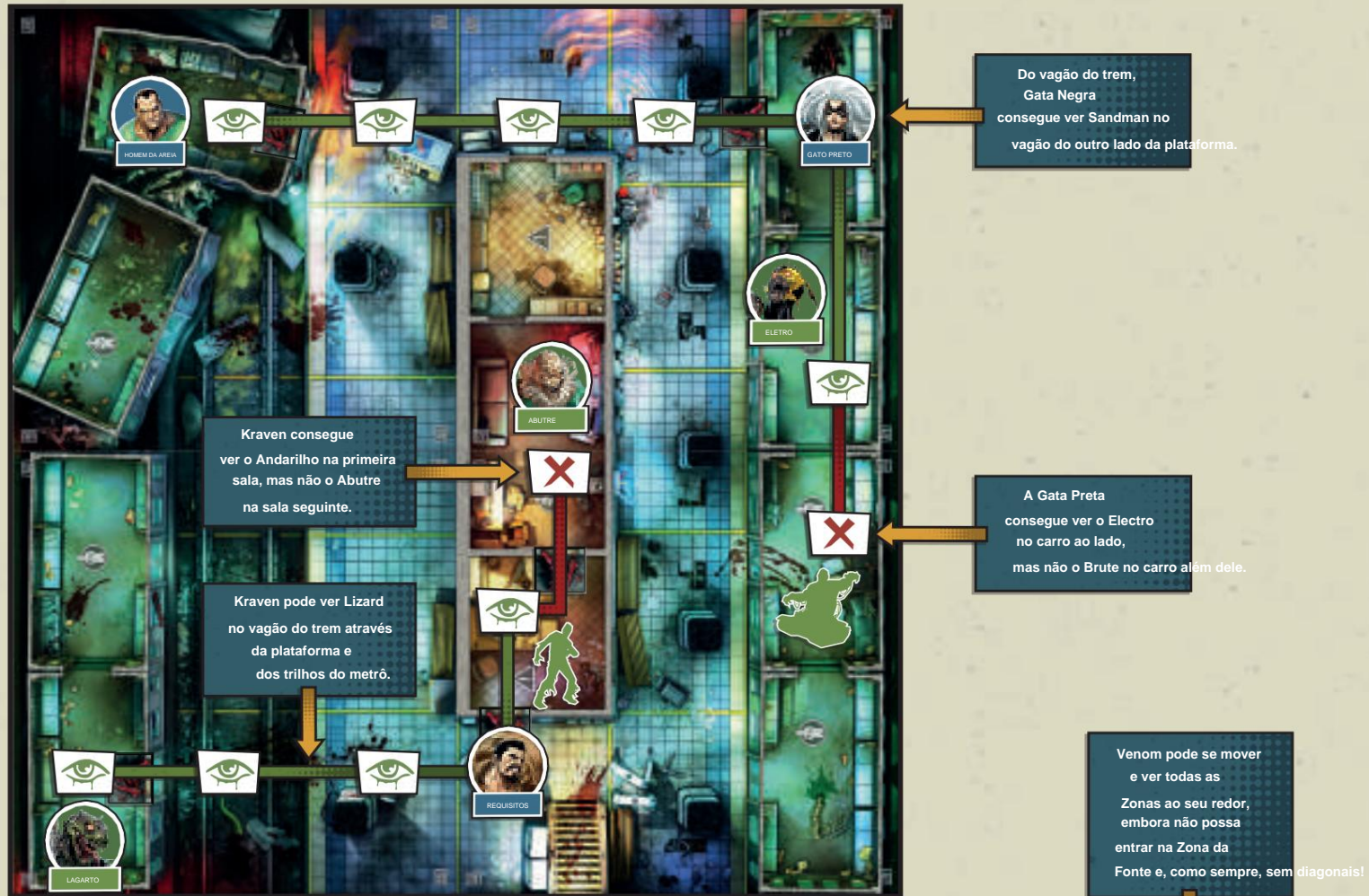
### ESTAÇÃO DE METRÔ

Um lado dos blocos incluídos nesta expansão retrata uma estação de metrô de Nova York, com uma plataforma, escritórios, loja, trilhos de metrô e vagões de trem.

- Os escritórios, lojas e vagões de trem estão construindo Zonas, com cada Zona contando como um quarto.
- As estações e os trilhos do metrô são considerados Zonas externas, seguindo as mesmas regras das Zonas de rua. As Zonas são divididas por marcações lineares no solo.



## REGRAS DO CONFRONTO DOS SEIS SINISTROS



## PARQUE CENTRAL

O outro lado dos azulejos representa o Central Park. Todas as Zonas do Central Park são consideradas Zonas de Rua.



**Bandshell:** A zona do bandshell é fechada na parte de trás e em ambos os lados. Isso significa que o movimento e a linha de visão são limitados à abertura frontal do bandshell.



**Fonte:** A Zona da Fonte não pode ser acessada. No entanto, ela não bloqueia a Linha de Visão.



## MODO EQUIPE VS EQUIPE

No Modo Equipe vs. Equipe, 2 a 8 jogadores se enfrentam em uma partida competitiva, divididos em 2 equipes opostas: uma Equipe Viva de 3 ou 4 Super-Heróis contra uma Equipe Zumbi de 3 ou 4 Heróis Zumbis. Essas equipes competem atacando umas às outras e defendendo objetivos para acumular Pontos de Vitória suficientes para alcançar a vitória.

O Modo Equipe vs. Equipe requer componentes tanto da caixa base do Marvel Zombies quanto da caixa base do X-Men Resistance. Cada equipe usa os componentes e as regras da sua respectiva caixa base, com as exceções detalhadas nas seções a seguir.

- A Equipe Zumbi usa as regras e componentes do Modo Zumbi do Caixa Marvel Zombies.
- A Equipe Viva usa as regras e componentes do Modo Herói dos X-Men Caixa de resistência.

Cada equipe também conta com a ajuda de seus próprios Minions controlados pelo jogo :

- **Equipe Zumbi Minions:** Caminhantes, Corredores e Brutos.
- **Equipe de Minions Vivos:** Soldados, Especialistas e Guardas.




CONFIGURAR

1. Escolha uma Missão na seção Equipe vs. Equipe deste livro de regras. Cada Missão indica se deve ser jogada com 3 ou 4 Heróis em cada equipe, independentemente do número de jogadores.
2. Posicione as peças e fichas conforme indicado no mapa de Missão. Cada equipe tem suas fichas de Base de Equipe, Pontos de Ressurgimento regulares e **Objetivos de Base.** (fichas de Objetivo coloridas colocadas durante a Preparação) de suas respectivas cores: Azul para a Equipe Viva e Verde para a Equipe Zumbi.

3. Coloque os Minions de cada equipe nas Zonas indicadas no mapa.
4. Coloque uma peça aleatória de Espectador em cada símbolo das peças. Em seguida, pegue as cartas de Espectador correspondentes do Modo Zumbi e do Modo Herói e mantenha-as viradas para cima ao lado do tabuleiro, perto de suas respectivas equipes. As cartas de Espectador restantes não serão usadas.


5. Pegue as seguintes cartas e embarque-as em seus respectivos baralhos, colocando-as viradas para baixo ao lado do tabuleiro, perto de suas respectivas equipes (cartas azuis com a Equipe Viva e cartas verdes com a Equipe Zumbi). Remova as cartas indicadas de cada baralho antes de embarhá-las:

- **Baralhos de equipe:** cada equipe compra 2 cartas e as mantém viradas para baixo ao lado delas.
- **Baralhos de Traços:** Remova a carta Emboscada! de ambos os baralhos.
- **Baralhos de Geração:** Use o baralho de Geração de Hordas Zumbis do Modo Herói para a Equipe Zumbi e o baralho de Geração de Agentes SHIELD do Modo Zumbi para a Equipe Viva.



Remova do baralho do Modo Zumbi:

- 6x Super-herói!
- 4x Ativação extra! • 2x Espectadores escoltados!
- 2x Soldados abrem fogo!
- 2x Lançamento aéreo de especialista!



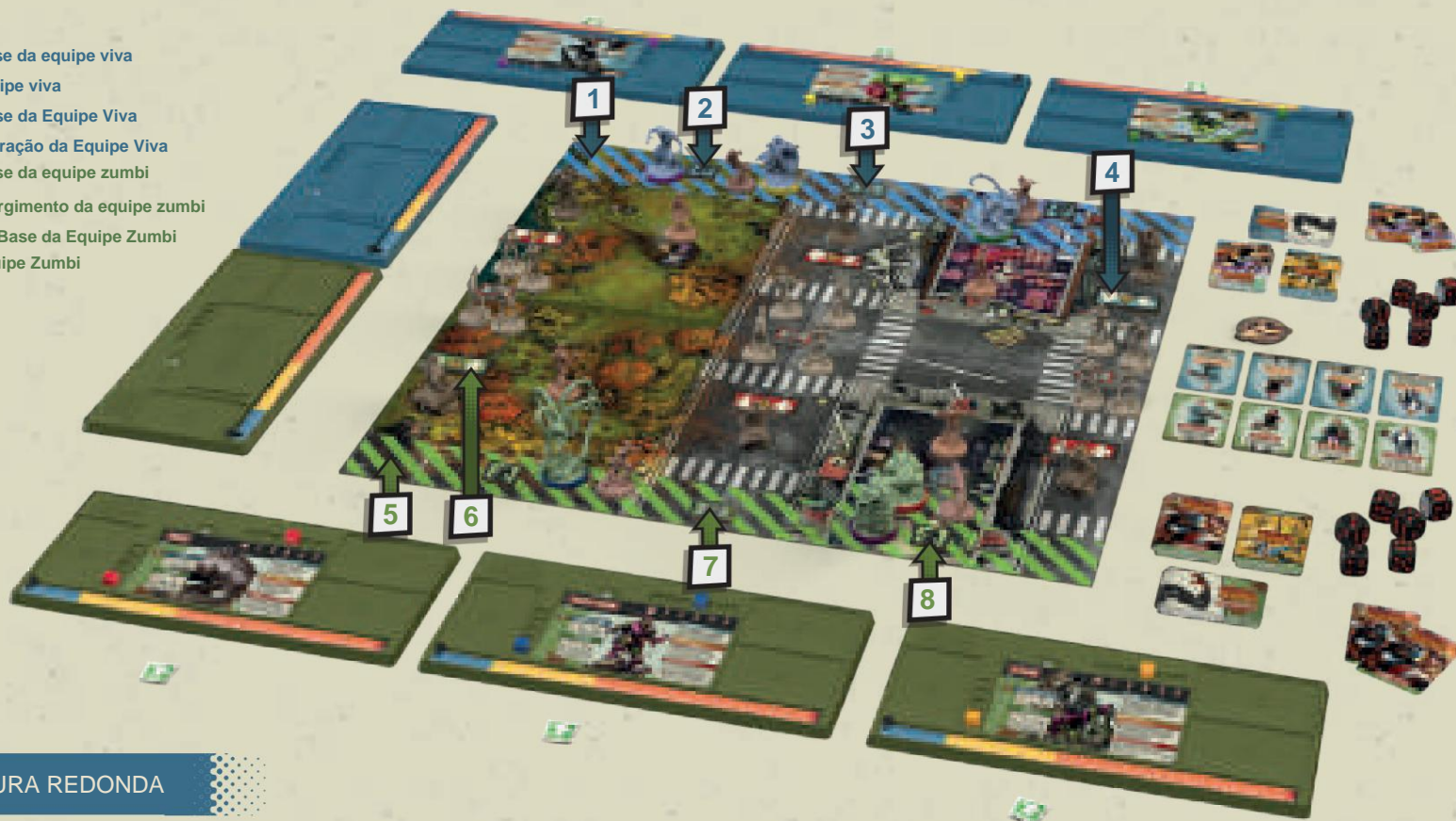
Remova do baralho do Modo Herói:

- 6x Herói Zumbi! • 4x Ativação Extra!
- 2x Espectador Oculto!
- 2x Multiplicação de Múltiplos Homens!
- 2x Overdrive!

6. Cada equipe escolhe seus próprios Zumbis/Super-Heróis e os distribui entre os jogadores da maneira que acharem melhor. Cada jogador pega o Cartão de Identificação de seus Heróis e os coloca nos Painéis, junto com os cubos rastreadores habituais, a base colorida e o marcador de ativação.
7. Defina todos os Zumbis/Super-Heróis para 3 de Saúde (ignore quaisquer Habilidades que digam de outra forma).
8. Posicione todos os Zumbis/Super-Heróis em suas respectivas Zonas de Base de Equipe, conforme indicado no mapa. Os jogadores podem escolher livremente como distribuir os Heróis entre suas próprias Bases de Equipe.
9. Cada equipe mantém um Pannel vazio extra ao lado para usar como rastreador de Pontos de Vitória. A Barra de Perigo será usada para rastrear os Pontos de Vitória de cada equipe.
10. Vire a ficha do Sinal dos Vingadores. Se ela cair com o lado intacto, entregue-a à Equipe Viva. Se cair com o lado danificado, entregue-a à Equipe Zumbi. A equipe com a ficha jogará primeiro. Observe que ela não pode ser usada como Objeto Interativo durante a Missão.

## REGRAS DO CONFRONTO DOS SEIS SINISTROS

1. Linha de base da equipe viva
2. Base de equipe viva
3. Objetivo Base da Equipe Viva
4. Ponto de Geração da Equipe Viva
5. Linha de base da equipe zumbi
6. Ponto de surgimento da equipe zumbi
7. Objetivo da Base da Equipe Zumbi
8. Base da Equipe Zumbi



## ESTRUTURA REDONDA

A estrutura da Rodada difere do jogo básico, apresentando as seguintes fases:

## 1. FASE DO JOGADOR

A Equipe com o símbolo do Sinal dos Vingadores joga primeiro e ativa qualquer um dos seus Heróis.

Depois, a outra Equipe escolhe e ativa qualquer um dos seus Heróis.

Ambas as equipes continuam alternando turnos ativando Heróis até que todos os Heróis estejam prontos.

Quando todos os Heróis forem ativados, a Fase dos Minions começa.

## 2. FASE DOS MINIONS

As equipes ativam todos os seus Lacaio (Agentes da SHIELD e Hordas de Zumbis), movendo-os em direção à Linha de Base Inimiga. Os Lacaio não atacam durante a Ativação.

**OBSERVAÇÃO:** Para todas as Habilidades e Capacidades, considere a Fase Inimiga como qualquer momento em que a Equipe Inimiga estiver agindo (ativando ou gerando Heróis ou Lacaio).

## 3. FASE DE PONTUAÇÃO

As equipes determinam quem controla cada Objetivo Vermelho e pontuam Pontos de Vitória de acordo com as regras de pontuação explicadas na página 8.

## 4. FASE DE DESPANA

- Cada equipe gera 1 Walker/Trooper em cada um dos seus tokens de base de equipe.
- Em seguida, cada equipe compra 1 de suas cartas de Spawn para cada um de seus Pontos de Spawn, começando com os Pontos de Spawn coloridos (Azul para a equipe Viva e Verde para a Equipe Zumbi) e prosseguindo em ordem com os Vermelhos.

## 5. FASE FINAL

- Cada equipe compra 2 cartas de equipe.
- O símbolo dos Vingadores passa para a outra equipe.
- Uma nova rodada começa.

## REGRAS BÁSICAS

Cada equipe usa as regras do seu respectivo Modo de Jogo, com as seguintes alterações:

### GANHAR E PERDER

Ambas as equipes lutam entre si, matando Heróis e Lacaio Inimigos enquanto tentam controlar os Objetivos com suas próprias peças de jogo para marcar Pontos de Vitória.

O jogo termina quando qualquer equipe atinge o último espaço da trilha em seu painel de pontuação (43 PV).

- **3 PV** - Controlar cada Objetivo Vermelho (veja Fase de Pontuação). • **1 PV** - Mover um Minion para a Linha de Base Inimiga (veja Fase de Minions).
- **3 VP** - Eliminar um Herói Inimigo (veja Combate).

### CARTÕES DE EQUIPE

Cada equipe tem um baralho de cartas de equipe que pode usar para surpreender o inimigo e ajustar suas estratégias.

- Ambas as equipes iniciam o jogo com 2 cartas de equipe, com 2 cartas extras sendo desenhado durante cada Fase Final.
- As cartas de equipe pertencem a toda a equipe. Elas são mantidas viradas para baixo, escondidas da equipe adversária. Todos os jogadores da equipe podem consultá-las, pois podem ser usadas por qualquer um de seus Heróis.
- Cada Herói pode usar apenas 1 Carta de Equipe durante seu turno.
- Uma carta de Equipe dá +3 XP ao Herói que a utiliza.
- Os Heróis Zumbis podem usar uma carta de Equipe mesmo enquanto estiverem Vorazes.

### HERÓIS

- Uma vez durante seu Turno, um Herói na Zona que contém o Objetivo Base da Equipe adversária (Objetivos Azuis ou Verdes) pode gastar 1 Ação e escolher um único tipo de Lacaio de sua própria equipe: todos os Lacaio daquele tipo realizam uma Ativação extra, movendo-se em direção à Linha Base Inimiga. Objetivos Base da Equipe não concedem Pontos de Vitória e nunca podem ser conquistados.
- Todas as **Habilidades** de Herói podem ser usadas **apenas uma vez por Rodada**. Sejam usadas no turno daquele Herói, fora do seu turno ou como consequência de uma Ação de outro Lacaio/Herói, elas podem ser usadas apenas uma vez em cada Rodada.
- **Um Herói nunca pode ter mais de 3 de Saúde**. Isso inclui Heróis Zumbis e super-heróis com habilidades que lhes garantem saúde extra.

### ESPECTADORES

- Todos os espectadores começam o jogo revelados.
- Os espectadores nunca se movem.
- Os espectadores de combate são tratados como espectadores que não são de combate, então eles nunca atacam nem defendem.
- Como Ação, um Herói Zumbi pode Devorar um Espectador em sua Zona, mesmo que haja Inimigos na Zona, ignorando a Prioridade do Alvo. **Isso não é um Ataque e não é necessário rolar dados.**
- Como uma Ação, um Super-herói pode resgatar um espectador em sua Zona, mesmo que há inimigos na zona.
- Tanto Super-Heróis quanto Heróis Zumbis podem descartar sua carta Espectador para ignorar 1 Ferimento que sofreriam.
- Super-heróis nunca são afetados pelo efeito Espectador Devorado!, mesmo que descartem seu Espectador para ignorar 1 Ferimento.

### COMBATE

As Ações de Ataque dos Heróis só podem ter como alvo os Heróis ou Lacaio da equipe adversária.

Quando um Herói ataca, os Minions pertencentes à sua equipe são sempre ignorados.

Lembre-se de que apenas Heróis atacam. Lacaio nunca o fazem.

Cada ponto de Saúde do Herói é considerado como tendo Resistência 2. Isso significa que **são necessários 2 Acertos para causar 1 Ferimento a um Herói**.

Ao atacar uma Zona, os jogadores devem escolher, antes de rolar os dados, se querem ter como alvo os Lacaio ou os Heróis ali presentes. Um único Ataque nunca pode afetar Lacaio e Heróis ao mesmo tempo. Se decidirem ter como alvo os Lacaio, sigam a ordem de Prioridade de Alvo usual, ignorando os Heróis (Bruto > Andarilho > Corredor) / (Guarda > Soldado > Especialista). Se decidirem ter como alvo os Heróis, podem atribuir Ataques entre os Heróis como desejarem.

Qualquer Herói pode descartar uma carta de Espectador que possua para ignorar 1 Ferimento que sofreria. Isso não ativa o efeito Espectador Devorado!, então Super-Heróis não perdem Poder nem descartam quaisquer Características.

Quando um Herói elimina um Lacaio Inimigo, ele ganha 1 XP. Quando um Herói elimina um Herói Inimigo, ele ganha **5 XP** e sua Equipe ganha **3 Pontos de Vitória**. Use a trilha de Pontos de Vitória para registrar a pontuação de cada equipe.

Quando um Herói é eliminado, descarte todas as cartas de Característica e Espectador do Painel dele e zere sua trilha de Poder/Fome. O Herói eliminado escolhe qualquer uma de suas fichas de Base de Equipe para reaparecer imediatamente. Ele restaura sua Vida para 3, mas mantém sua ficha de Ativação no mesmo lado em que estava.

# REGRAS DO CONFRONTO DOS SEIS SINISTROS

## REGRA OPCIONAL DE MORTE PERMANENTE

Aqueles que têm experiência com os diferentes Heróis e com o modo Equipe vs Equipe podem optar por adicionar mais variedade ao jogo usando a regra da Morte Permanente. Sempre que um Herói for eliminado, basta removê-lo do jogo em vez de ressuscitá-lo. Escolha outro Herói e coloque a peça dele em uma das fichas de Base da Equipe, como de costume. O novo Herói **mantém a mesma EXP** do Herói eliminado e sua ficha de Ativação permanece no mesmo lado que estava.

## FASE MINIONS

- Os lacaios não atacam lacaios, heróis ou espectadores inimigos quando são ativados.
- A única ação possível de um Minion é mover-se em direção à Linha de Base inimiga tomando o caminho aberto mais curto.
- Ao se mover, os Minions ignoram espectadores e Minions ou Heróis inimigos. • O movimento dos Minions não é prejudicado por Minions ou Heróis inimigos em sua Zona.
- Sempre que um Minion atinge uma Zona na Linha Base Inimiga, ele é imediatamente removido do tabuleiro e sua equipe ganha 1 Ponto de Vitória.

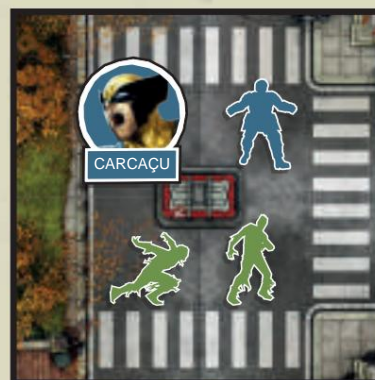
## FASE DE PONTUAÇÃO

Ambas as equipes usam seus Lacaios e Heróis para controlar os Objetivos Vermelhos no tabuleiro (objetivos nunca podem ser tomados). Durante a Fase de Pontuação de cada Rodada, compare o número total de Lacaios e Heróis que cada equipe possui em cada Zona de Objetivo Vermelho.

- A equipe com mais peças de jogo controla aquele Objetivo e ganha 3 Pontos de vitória.
- Se ambas as equipes estiverem empatadas, ambas controlam o Objetivo e ambas as equipes ganham 3 Pontos de vitória.
- Se nenhuma equipe tiver nenhuma peça de jogo em uma Zona de Objetivo Vermelha, ninguém ganha pontos para aquele Objetivo.



**Exemplo 1:** Durante a Fase de Pontuação, a Equipe Viva tem 4 peças tentando controlar o Objetivo Vermelho central e a Equipe Zumbi tem apenas 2 peças. A Equipe Viva controla este Objetivo Vermelho e ganha 3 Pontos de Vitória.



**Exemplo 2:** Ambas as equipes têm 2 peças de jogo tentando controlar o Objetivo Vermelho central, então ambas ganham 3 Pontos de Vitória durante a Fase de Pontuação.

## FASE DE SPAWN

1. Ambas as equipes geram 1 Andador/Soldado em cada uma de suas respectivas fichas de Base de Equipe. A Equipe Viva gera Soldados, enquanto a Equipe Zumbi gera Andadores.



2. Ambas as equipes compram 1 carta de Spawn de seus respectivos baralhos para cada um de seus Pontos de Spawn (aqueles mais próximos da Linha de Base da equipe), começando com o colorido e prosseguindo em ordem com os Vermelhos.

Quanto mais experiente for uma equipe, maiores serão os reforços que ela poderá enviar contra os oponentes. Por esse motivo, cada equipe lê a linha correspondente ao Nível de Perigo mais alto entre os Heróis **da sua própria equipe**, e não entre os Heróis Inimigos.



**Exemplo:** Sandman é o Herói vivo mais experiente, no Nível de Perigo Laranja. Então, quando a Equipe Viva compra esta carta, eles geram 8 Soldados em seu próprio Ponto de Surgimento.

**OBSERVAÇÃO:** Os símbolos de geração nos blocos não são usados no modo Equipe vs. Equipe.

## MISSÕES: EQUIPE VS EQUIPE

### MTVT1 – RUMBLE NO PARQUE

# HERÓIS: 3 VS 3

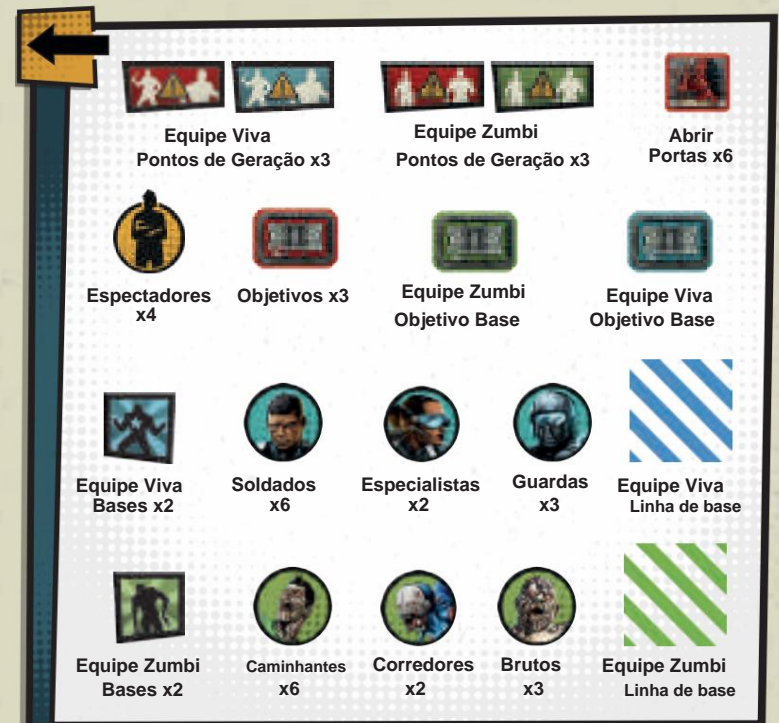
Correram rumores de que, no caos do surto de zumbis, Stone <sup>um</sup> Infinidade se perdeu em algum lugar do Central Park. Tanto o Super Heróis

e os heróis zumbis poderiam fazer bem em usar deste precioso item para deter os zumbis ou devorar mais! até mesmo os Controle de Central O parque é do de suma importância a dominantes têm tempo para procurar a equipe pode assim pedra, imperturbável.

Ladrilhos necessários: 6R, 7R, 29R, 32R



32R	7R
29R	6R



# MISSÕES MODO EQUIPE VS EQUIPE

## MTVT2 – CONFRONTO DO SUBWAY

# HERÓIS: 3 VS 3

Algumas estações de metrô de Nova York e outras refúgios seguros para a população em estações, no entanto, foram infestadas por zumbis.

Ambos formaram equipes e

lutam pelo objetivo de longo prazo de controlar toda a cidade, com batalhas pelo controle subterrâneo, então acontecem estação por estação.

Telhas necessárias: 29V, 30V, 31V, 32V

30V	32V
29V	31V



				
Equipe Viva Pontos de Geração x3		Equipe Zumbi Pontos de Geração x3		Abrir Portas x8
				
Espectadores x10	Objetivos x3	Equipe Zumbi Objetivo Base	Equipe Viva Objetivo Base	
				
Equipe Viva Base	Soldados x6	Especialista	Guardas x3	Equipe Viva Linha de base
				
Equipe Zumbi Base	Caminhantes x6	Corredor	Brutos x3	Equipe Zumbi Linha de base



## MTVT3 – RUAS PRINCIPAIS DE MANHATTAN

# HERÓIS: 4 VS 4

Manhattan é um lugar enorme onde muitas pessoas ainda se escondem.

Assumir o controle dará tempo para você encontrar os outros. Controlá-los nas ruas (seja grande problema é que a ilha é enorme!

Este é o confronto final pelo controle da cidade!

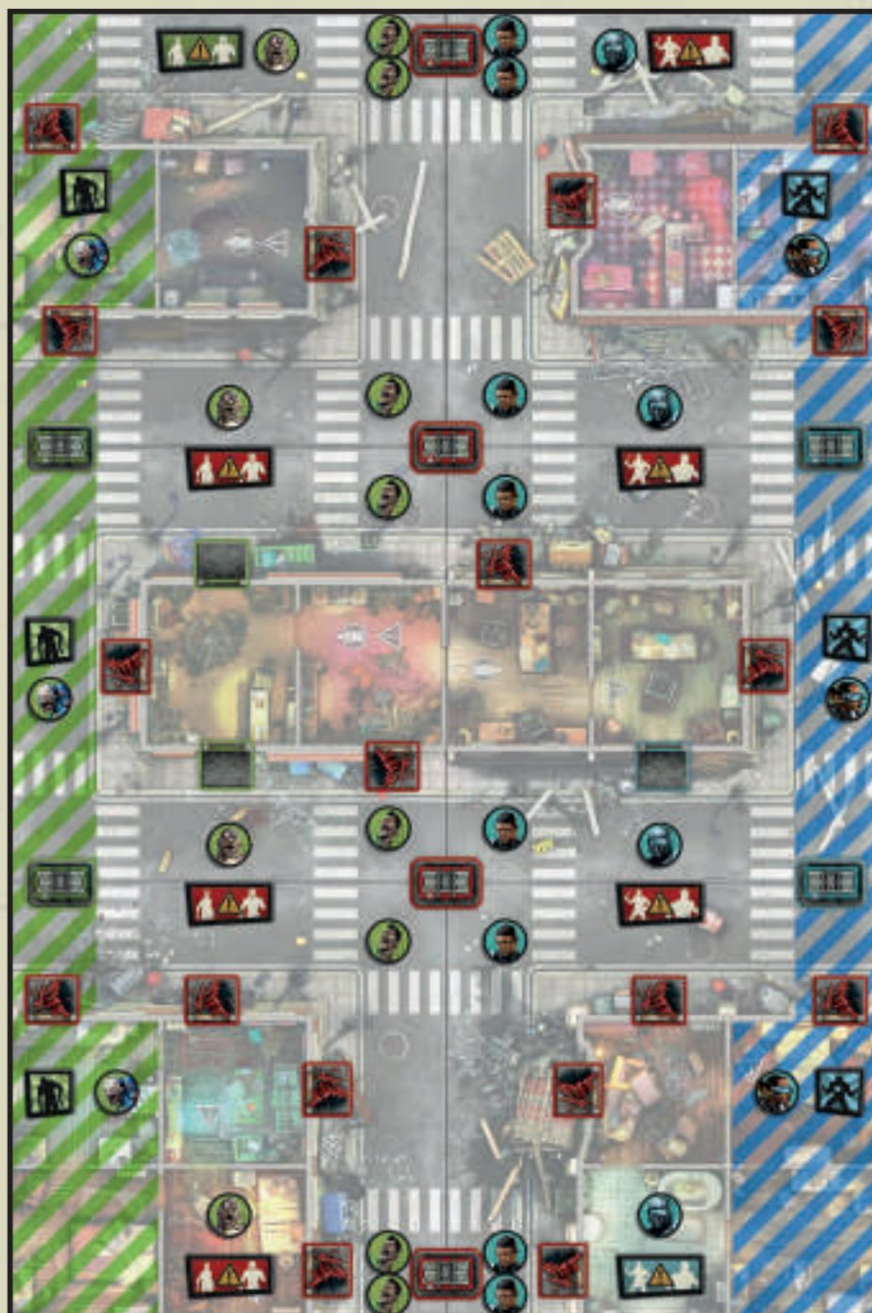
Peças necessárias: 1R, 4V, 5R, 6R, 7R, 9V

6R	7R
1R	5R
4V	9V



### REGRAS ESPECIAIS

- **Bloqueado.** As portas azul e verde não podem ser abertas.
- **Pontos de interesse.** Cada Objetivo Vermelho controlado concede apenas 2 PV em vez de 3 PV durante a Fase de Pontuação.





## MH2 – DESCENDO NÓS

## DIFÍCIL / 30 MINUTOS

Nós descemos, mas os zumbis nos seguem. No metrô, encontramos muitas pessoas precisando urgentemente de ajuda. Devemos fazer o melhor para manter os poucos espectadores vivos em segurança.

Placas necessárias: 29V, 30V, 31V, 32V.

## OBJETIVOS

**Mantenha-os escondidos. Mantenha-os seguros.** Cumpra estes objetivos em ordem:

1. Resgate 8 espectadores (9 com 5-6 super-heróis).
2. Fuja pela Saída com todos os Super-Heróis. Qualquer Super-Herói pode sair por esta Zona gratuitamente ao final do seu Turno, desde que não haja Inimigos nela.


29V	30V
31V	32V



## CONFIGURAÇÃO ESPECIAL

- **Subestação lotada.** Todos os 10 espectadores no mapa já estão revelados.
- **Vilões vorazes.** Coloque o Abutre e o Duende Verde nas Zonas indicadas, com suas cartas de Herói Zumbi viradas para cima ao lado do tabuleiro.
- **Você não pode escapar!** Remova as duas cartas de Espectador Oculto do baralho de Geração.
- **5-6 Super-Heróis.** O Ponto de Spawn Verde só é usado em jogos com 5 ou 6 Super-Heróis. Está ativo desde o início do jogo.

## REGRAS ESPECIAIS

- **Portas bloqueadas.** As 4 Portas Vermelhas Fechadas não podem ser abertas. As Portas Azul e Verde só são abertas quando a Regra Especial "Surpresa!" é acionada (veja abaixo).
- **Dieta específica.** Abutre e Duende Verde sempre selecionam Espectadores como seus alvos principais, ignorando Super-Heróis (eles nunca atacam Super-Heróis). Sempre que entram em uma Zona com Super-Heróis, cada Super-Herói ali presente perde 1 .
- **Vilões teimosos.** Quando o Abutre for eliminado, faça-o aparecer na Zona destacada em amarelo durante a próxima Fase Final. Quando o Duende Verde for eliminado, faça-o aparecer na Zona destacada em vermelho durante a próxima Fase Final.
- **Surpresa!** Quando um Espectador for resgatado, role um dado. Com 1, abra imediatamente as portas Azul e Verde. Quando os únicos Espectadores restantes forem os 2 na sala central trancada, se as portas Azul e Verde ainda não estiverem abertas, abra-as imediatamente.
- **Seguro e protegido.** Os espectadores nunca se movem. Cada espectador dá 5 XP ao Super-herói que os resgata.
- **Eles continuam chegando!** Durante cada Fase Final, faça surgir 1 Andarilho em cada Zona destacada.
- **5-6 Super-heróis.** Os super-heróis devem resgatar 9 em vez de 8 espectadores para atingir seu objetivo.



# MISSÕES: MODO ZUMBI

## MISSÕES: MODO ZUMBI

Essas missões exigem as regras e os componentes encontrados na caixa principal do Marvel Zombies – A Zombicide Game para serem jogadas.

### MZ1 – CENTRO SOCIAL

MÉDIO / 90 MINUTOS

O parque é um ótimo lugar para um piquenique! Hoje em dia, esses seres vivos irritantes são se escondem bem, pois e os atraem para o parque para ganhar confiança.

Placas necessárias: 6V, 8V, 9V, 30R, 31R, 32R.

#### OBJETIVOS

Faça um piquenique no parque. Cumpra estes objetivos em ordem:

1. Encontre o Objetivo Verde.
2. Cada Herói Zumbi deve devorar pelo menos 1 Espectador.
3. Fuja pela saída com todos os heróis zumbis.

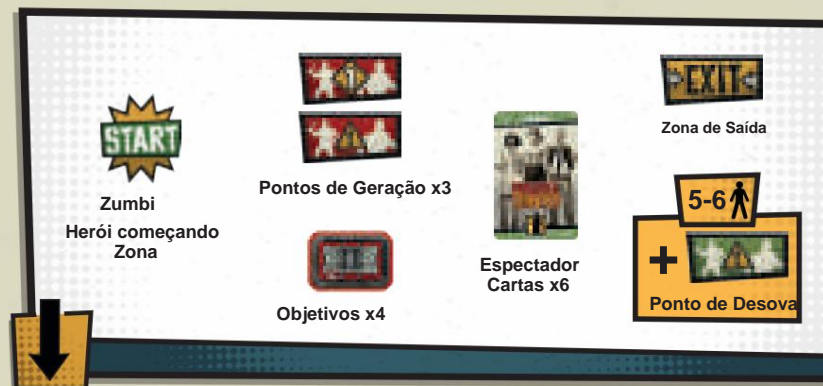
Qualquer Herói Zumbi pode sair por esta Zona de graça no final do seu Turno, desde que não haja Inimigos nela.

#### CONFIGURAÇÃO ESPECIAL

- **Senha secreta.** Coloque o Objetivo Verde aleatoriamente entre os Objetivos Vermelhos, com a face para baixo.
- **Super armadilha!** Coloque a Missão Secreta nº 1 Carta de espectador aleatoriamente entre as 6 cartas de espectador que começam no tabuleiro.
- **Esconder-se.** Remova ambas as cartas Resgatadas! do Deck de espectador.
- **5-6 Heróis Zumbis.** O Ponto de Ressurgimento Verde só é usado em partidas com 5 ou 6 Heróis Zumbis. Ele fica ativo desde o início do jogo.

#### REGRAS ESPECIAIS

- **As palavras secretas.** Cada Objetivo concede 5 XP ao Herói Zumbi que o pega.
- **Qual é a senha?** Os espectadores só podem ser revelados após o Objetivo Verde ser conquistado. Nesse caso, os espectadores só são revelados quando um Herói Zumbi entra na Zona deles.
- **Chamando reforços!** Quando a carta de Espectador da Missão Secreta nº 1 for revelada, imediatamente gere 1 Super-Herói no Primeiro Ponto de Surgimento.
- **Lotado.** Cada espectador concede 5 XP ao Herói Zumbi que o devora.



31R	32R	30R
6V	8V	9V



## MZ2 – ESFORÇOS MINADOS

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Temos alguns vivos presos no metrô.

Eles não têm como

escapar! Mas, assim como um animal encurralado, se não tiver para onde ir, eles

Precisamos ter cuidado para não baixar a guarda. A caça pode se tornar o caçador.

Placas necessárias: 29V, 30V, 31V, 32V.

31V	29V
32V	30V

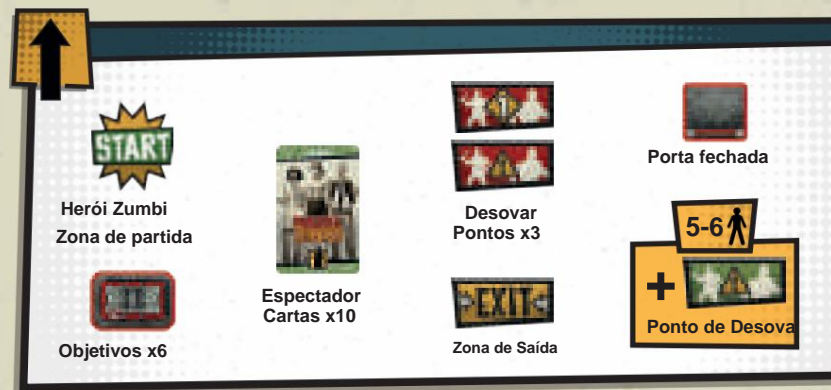
### OBJETIVOS

A caça. Cumpra estes objetivos em ordem:

1. Pegue todos os 6 objetivos.
2. Fuja pela Saída com todos os Heróis Zumbis. Qualquer Herói Zumbi pode sair por esta Zona gratuitamente ao final do seu Turno, desde que não haja Inimigos nela.

### CONFIGURAÇÃO ESPECIAL

- **5-6 Heróis Zumbis.** O Ponto de Ressurgimento Verde só é usado em partidas com 5 ou 6 Heróis Zumbis. Ele fica ativo desde o início da partida.



### REGRAS ESPECIAIS

- **Aperitivos.** O Herói Zumbi que pegar um Objetivo ganha 5 XP e reduz sua Fome em 1. Quando um Objetivo for pego, role um dado. Com 1 ou 2, faça surgir 3 Soldados naquela Zona.
- **Pessoa errada.** Quando um Espectador for revelado, role um dado. Com 1 ou 2, não coloque aquele Espectador. Em vez disso, compre uma carta de Geração para aquela Zona.

## RESUMO DAS REGRAS EQUIPE VS EQUIPE

**PONTUAÇÃO:** O primeiro time a atingir 43 VP vence.

- **3 VP** - Controlar cada Objetivo Vermelho. • **1 VP** - Mover um Minion para a Linha de Base Inimiga.
- **3 VP** - Eliminar um Herói Inimigo.

## ESTRUTURA REDONDA

## 1. FASE DO JOGADOR

- A equipe com o token do Sinal dos Vingadores ativa 1 Herói.
- As equipes se revezam até que todos os Heróis sejam ativados.

## 2. FASE MINIONS

- Ative todos os Minions, movendo-os em direção à Linha de Base Inimiga.
- Os lacaiois não atacam. Eles apenas se movem.
- Se um Minion atingir a Linha de Base Inimiga, ele será removido e marcar 1 PV para sua equipe.

## 3. FASE DE PONTUAÇÃO

- A equipe com mais peças de jogo em cada Zona de Objetivo Vermelha ganha 3 PV.
- Se as equipes estiverem empatadas, ambas ganham 3 PV.

## 4. FASE DE DESPANA

- As equipes geram 1 Walker/Trooper em cada um dos seus marcadores de Base de Equipe.
- As equipes compram 1 carta de Spawn para cada um dos seus Pontos de Spawn (usando seu próprio Nível de Perigo).

## 5. FASE FINAL

- Cada equipe compra 2 cartas de equipe.
- O símbolo dos Vingadores passa para o outro time.

## REGRAS BÁSICAS

## CARTÕES DE EQUIPE

- As equipes começam com 2 cartas de equipe.
- Cada Herói pode usar 1 carta de Equipe por turno, ganhando 3XP.
- Os Heróis Zumbis podem usar cartas de Equipe enquanto estiverem Vorazes.

## HERÓIS

- Uma vez por turno, gaste 1 Ação no Objetivo Base da Equipe Inimiga para ativar todos os Lacaiois de um único tipo.
- Todas as Habilidades do Herói só podem ser usadas uma vez por Rodada.
- Um Herói nunca pode ter mais de 3 de Saúde.

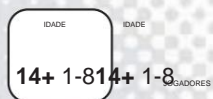
## ESPECTADORES

- Os espectadores nunca se movem ou atacam.
- Os espectadores podem ser resgatados/devorados simplesmente gastando 1 Ação, mesmo se houver inimigos na Zona.
- Todos os Heróis podem descartar seu Espectador para ignorar 1 Ferimento, sem consequências.

## COMBATE

- São necessários 2 Acertos para causar 1 Ferimento em um Herói.
- Cada Ataque pode ter como alvo os Lacaiois ou os Heróis em uma Zona, nunca ambos. Os Lacaiois atacantes seguem a ordem de Prioridade de Alvo.
- Eliminar um Herói Inimigo concede 5 XP ao Herói e 3 VP para a equipe.
- Heróis eliminados reaparecem imediatamente na Base da equipe, sem Características, Espectadores ou Poder/Fome.

©2025. TM & © SPIN MASTER LTD. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS./ TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. SPIN MASTER LTD., 225 K ING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADÁ. Distribuído pela CMON sob sublicença da Spin Master Ltd. Guillotine Games e o logotipo da Guillotine Games são marcas registradas da Guillotine Press Ltd./ Guillotine Games e o logotipo da Guillotine Games são marcas registradas da Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e o logotipo da CMON são marcas registradas da CMON Global Limited./ Zombicide, CMON e o logotipo da CMON são marcas registradas da CMON Global Limited. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. As peças dos personagens e os componentes plásticos incluídos são pré-montados e sem pintura. As figuras e elementos de plástico incluídos são pré-montados e sem pintura.



O conteúdo pode variar das imagens.

Atende aos requisitos de segurança da CPSC.

FEITO NA CHINA