

MARVEL ZOMBIES

*FANTASTIC 4:
UNDER SIEGE*



MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES



CM
ON



UM JOGO

ZOMBICIDE

SUMÁRIO

COMPONENTES 2

INTRODUÇÃO 3

DEFINIÇÕES ÚTEIS 3

CÔMODOS GRANDES 4

CAMPO DE VISÃO 4

MOVIMENTAÇÃO 5

MÚLTIPLOS ANDARES - ARRANHA-CÉU 5

ELEVADOR 6

MISSÕES: MODO HEROICO 6

MISSÕES: MODO ZUMBI 12

CRÉDITOS 19

RESUMO DAS REGRAS 20

COMPONENTES

10 MINIATURAS

4 SUPER-HERÓIS



Mister Fantastic Invisible Woman Human Torch The Thing

2 ESPECTADORES



Agatha Harkness Alicia Masters

4 ZUMBIS HERÓIS



Doctor Doom Namor Black Bolt Super-Skrull

1 FICHA DE ELEVADOR DO BAXTER



4 PEÇAS DE MAPA DUPLA-FACE



INTRODUÇÃO

Enquanto a invasão de zumbis se alastra pelas ruas de Nova York, nos andares mais altos do Edifício Baxter, o Mister Fantastic está dando os toques finais em um dispositivo que pode ser a salvação da humanidade. Esse Teletransportador Dimensional pode significar um novo começo para os Super-heróis que restaram. No entanto, os Zumbis Heróis sabem desse projeto e também do potencial que carrega. Em breve, não haverá mais ninguém para devorar neste mundo e a Fome os consumirá. Mas um Teletransportador Dimensional abriria possibilidades infinitas de destinos para mantê-los satisfeitos. O cerco ao Edifício Baxter já começou. Será que os zumbis liderados pelo Doctor Doom conseguirão invadir o edifício ou o Fantastic 4 conseguirá detê-los?

Fantastic 4: Under Siege é uma expansão para Marvel Zombies que traz a resistência do Fantastic 4 contra seus rivais zumbis, que pode ser jogada tanto no Modo Zumbi quanto no Modo Heroico. Esta expansão conta com Super-heróis, Zumbis Heróis e Espectadores relacionados à Primeira Família da Marvel, levando a ação do térreo até o topo do Edifício Baxter em uma configuração de jogo especial dividida por andares, permitindo que os jogadores usem esse artifício mortífero para proteger a tecnologia fantástica de Reed Richard!

DEFINIÇÕES ÚTEIS

É possível jogar esta expansão no Modo Zumbi ou no Modo Heroico utilizando regras e componentes especiais que são equivalentes para ambos os modos. Assim, as regras para os dois modos são explicadas em conjunto, usando as convenções a seguir:

- Os personagens controlados por jogadores são chamados de **Heróis Jogadores**. É uma referência a Zumbis Heróis no Modo Zumbi ou Super-heróis no Modo Heroico.
- Os personagens de Herói controlados pelo jogo são chamados de **Heróis Inimigos**. É uma referência a Super-heróis no Modo Zumbi ou Zumbis Heróis no Modo Heroico.
- Zonas fora de construções são chamadas de **Zonas externas**.
- Zonas dentro de construções são chamadas de **Zonas internas**.



CONTEÚDO PARA MODO ZUMBI

Essas cartas são usadas no Modo Zumbi. O jogo base de Marvel Zombies é necessário para jogar no Modo Zumbi.



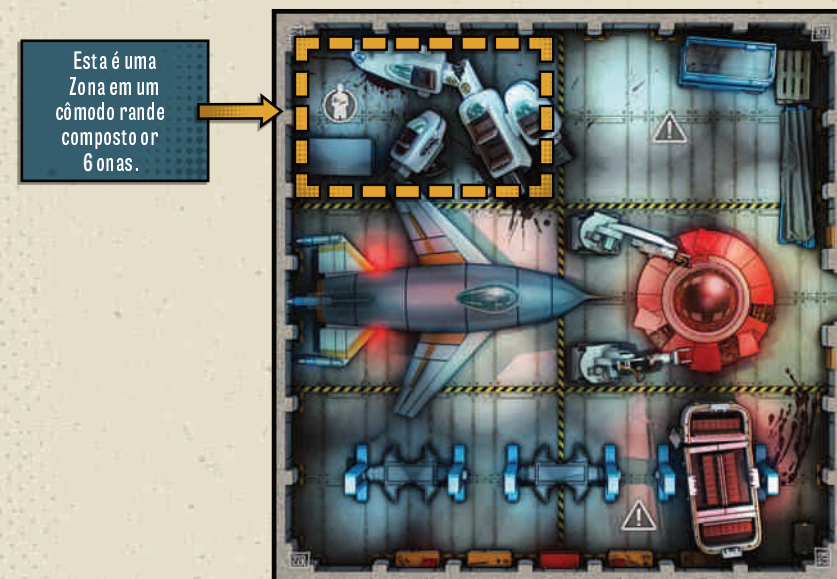
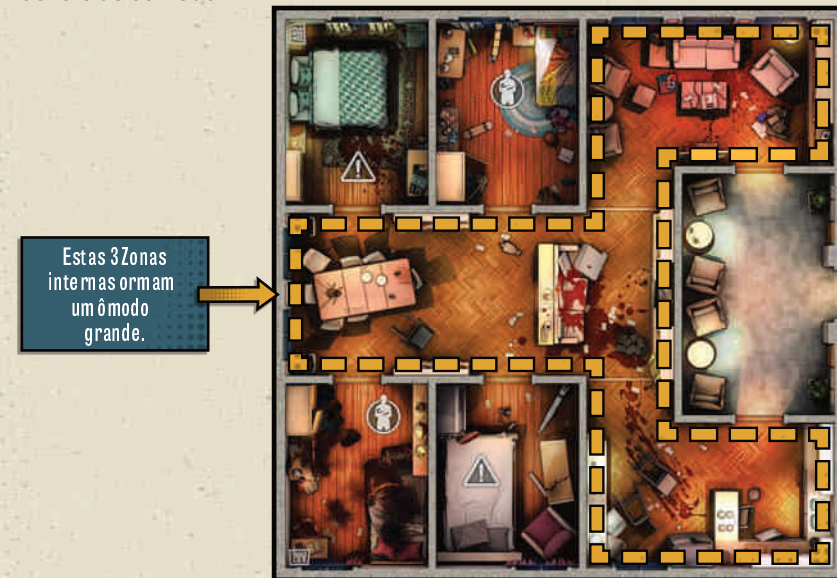
CONTEÚDO PARA MODO HEROICO

Essas cartas são usadas no Modo Heroico. O jogo base de Marvel Zombies: X-Men Resistance é necessário para jogar no Modo Heroico.



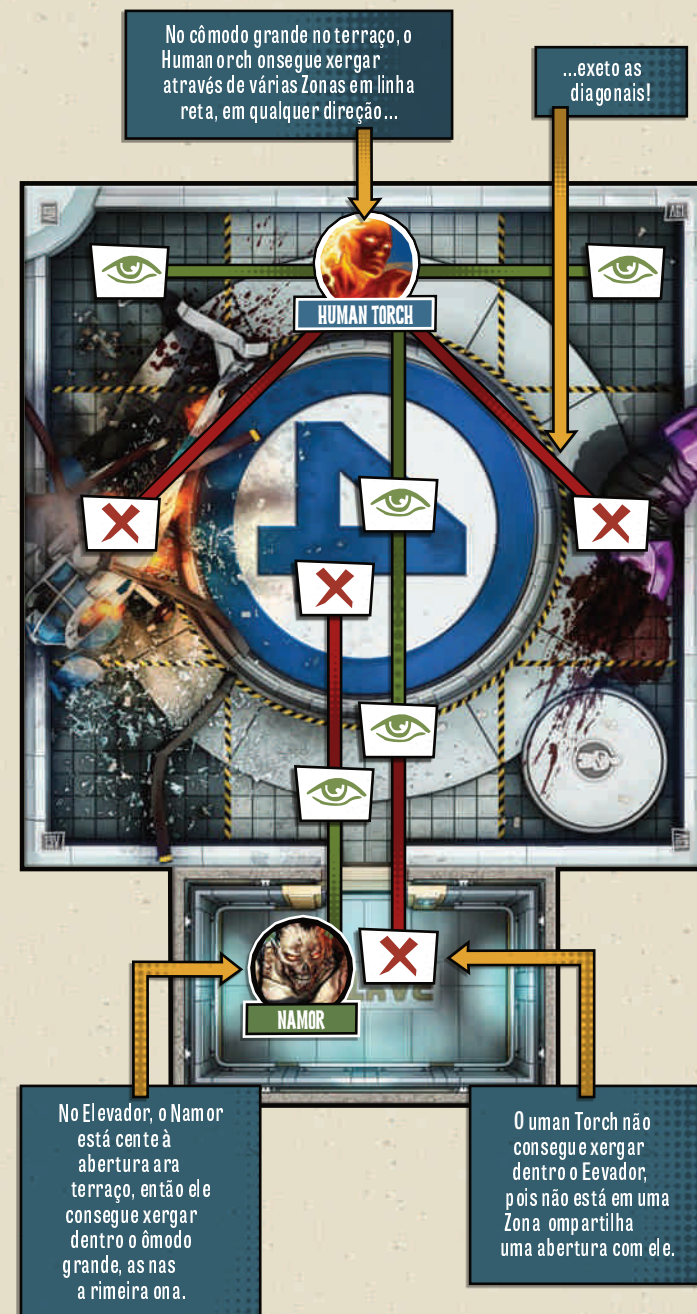
CÔMODOS GRANDES

Cômodos grandes são cômodos compostos por várias Zonas. As Zonas dentro de um cômodo grande são definidas por marcações lineares e as paredes dentro do cômodo.



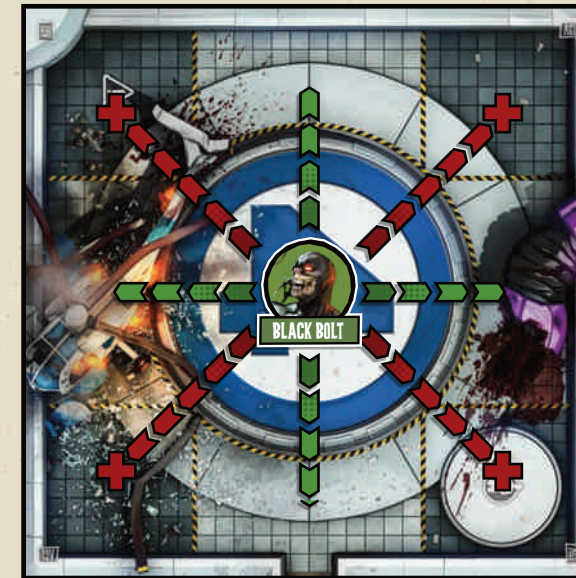
CAMPO DE VISÃO

O Campo de Visão dentro de um cômodo grande é capaz de percorrer qualquer quantidade de Zonas em linha reta, mas nunca diagonalmente. O Campo de Visão não se estende a um cômodo adjacente a menos que o elemento esteja em uma Zona que compartilhe uma abertura com o outro cômodo. O Campo de Visão para dentro de um cômodo grande adjacente é sempre limitado à primeira Zona no cômodo.



MOVIMENTAÇÃO

Dentro de um cômodo grande, a movimentação de uma Zona vazia para outra não tem restrição alguma, exceto pela regra de desconsiderar diagonais!



MÚLTIPLOS ANDARES - ARANHA-CÉU

As Missões nesta expansão acontecem em andares diferentes do Edifício Baxter. Cada andar é representado por uma peça de mapa única, que é separada das demais.

Cada peça possui uma abertura na borda que leva ao poço do Elevador. Isso é indicado em cada Missão. A Zona conectada ao poço do Elevador é a Zona de Entrada do Elevador.

Quando os Inimigos forem se mover, se não houver um alvo no andar em que eles estiverem, pois não há Heróis Jogadores nesse andar, eles definem a Zona de Entrada do Elevador como Zona-alvo no andar atual. Se eles já estiverem na Zona de Entrada do Elevador, quando se moverem, eles escalam o poço do Elevador, movendo-se diretamente para o Elevador, independentemente do andar em que ele estiver. Quando chegarem ao Elevador, eles agem normalmente, uma vez que haverá Heróis Jogadores nesse andar. Essas regras também se aplicam aos Espectadores Combatentes no Modo Zumbi.

Exemplo: No exemplo do Modo Zumbi ao lado, durante a Fase dos Inimigos, não há Zumbis Heróis no andar dos laboratórios.

IMPORTANTE: Essas regras são diferentes das regras de Múltiplos Andares apresentadas no jogo base de *Marvel Zombies: X-Men Resistance*. Essas regras são feitas especialmente para Missões com vários andares de peças únicas. Todos os andares estão sempre ativos, mesmo quando não houver Heróis Jogadores presentes neles, e os Inimigos podem escalar o poço do Elevador.



ELEVADOR

O Elevador é geralmente a única forma de se mover entre os andares de um arranha-céu. A ficha de Elevador é basicamente um cômodo que pode ser movido entre as áreas de poço do Elevador indicadas em cada andar. Durante o seu turno, como uma Ação gratuita, um Herói Jogador em uma Zona de Entrada do Elevador pode chamar o Elevador, colocando a ficha na área do poço no andar em que ele se encontra. A porta do Elevador sempre fica aberta na Zona de Entrada do Elevador do andar em que ele estiver. Quando um Herói Jogador estiver dentro do Elevador, ele pode gastar 1 Ação para mover o Elevador para outro andar, carregando com ele todos os Heróis Jogadores, Inimigos e Espectadores que estiverem dentro (isso não conta como uma Ação de Movimento).

Exemplo: The Thing chama o Elevador para o térreo usando uma Ação gratuita e se move para dentro dele com uma Ação de Movimento. Então, ele gasta 1 Ação para mover o Elevador para o andar dos alojamentos.



IMPORTANTE: Sempre que um Herói Jogador entrar em um novo andar pela primeira vez, faça entrar em jogo imediatamente qualquer Inimigo e Espectador indicado no cômodo que ele acabou de acessar.

MISSÕES: MODO HEROICO

Para jogar estas Missões, é necessário utilizar as regras e componentes do jogo base *Marvel Zombies: X-Men Resistance*.

MH1 — EVACUAÇÃO

MÉDIA / 60 MINUTOS

Achávamos que o Edifício Baxter estava protegido. Isto é, até que o alarme de emergência começou a soar e o edifício inteiro foi isolado. Primeiro pensamos que os zumbis tinham invadido o edifício, mas parece que, de alguma forma, a epidemia começou de dentro para fora. A causa não importa mais agora. Precisamos reunir os sobreviventes e deixá-los em segurança!

Peças de Mapa: 19R, 20R, 21R, 22V.

OBJETIVOS

Evacue o Edifício Baxter. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Salve todos os 6 Espectadores.
2. Faça com que todos os Super-heróis escapem pela Saída. Qualquer Super-herói poderá deixar o mapa através da Zona de Saída no fim de seu respectivo Turno, sem precisar gastar uma Ação. Mas, para isso ocorrer, a Zona de Saída não pode conter Inimigos.

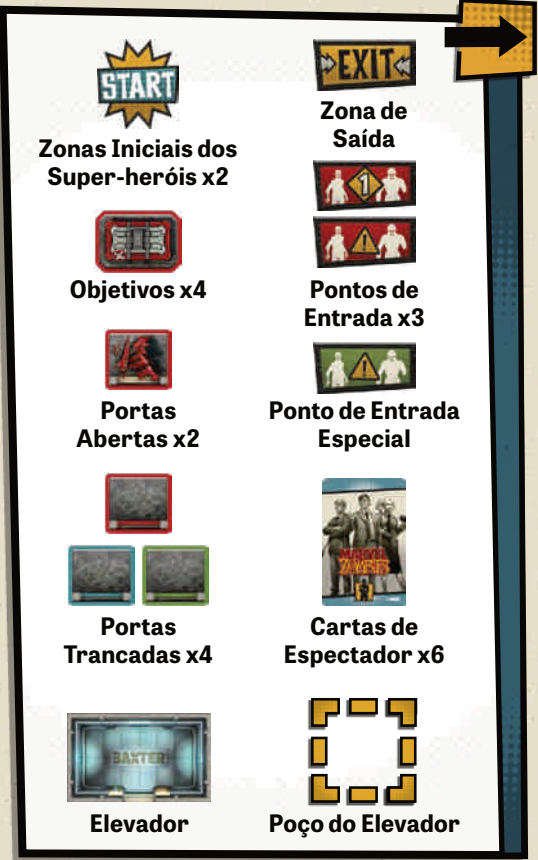
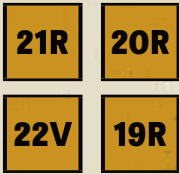
PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Acesso de segurança.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **Espectadores Encurralados.** Remova ambas as cartas de *Tarde demais!* do baralho de Espectadores e ambas as cartas de *Espectador Escondido* do baralho de Entrada.
- **Separados.** Divida os Super-heróis igualmente entre as 2 Zonas Iniciais.

REGRAS ESPECIAIS

- **Caminho livre.** Não revele uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada no cômodo conectado à Zona Inicial por uma Porta Aberta na peça 21R.
- **Confinamento.** Só será possível abrir a Porta Verde depois que alguém pegar o Objetivo Verde. Só será possível abrir a Porta Azul depois que alguém pegar o Objetivo Azul. Só será possível abrir Portas Vermelhas depois que alguém pegar os Objetivos Vermelhos. Para cada Objetivo Vermelho coletado, é possível abrir qualquer 1 Porta Vermelha em qualquer andar.
- **Códigos de acesso.** Cada ficha de Objetivo dará 5 XP ao Super-herói que a pegar.

- **Civis em perigo.** Cada Espectador dará 5 XP ao Super-herói que resgatá-lo.
- **O último desafio.** Em partidas com 4 Super-heróis, o Ponto de Entrada Verde se torna ativo quando todos os 6 Espectadores forem salvos. Revele imediatamente uma carta de Entrada para essa Zona.
- **5 a 6 Super-heróis.** O Ponto de Entrada Verde estará ativo desde o começo da partida.



MH2 — NANOMÁQUINAS

MÉDIA / 60 MINUTOS

No Edifício Baxter... Horas atrás, recebemos um chamado dizendo que o prédio inteiro havia sido isolado. Não podemos nos dar ao luxo de perder a tecnologia valiosa do Reed guardada no local. Algumas das pesquisas que o Mister Fantastic estava desenvolvendo podem ser a chave para salvar a humanidade da invasão zumbi. Vamos ter que entrar e esvaziar o prédio da maneira mais difícil...

Peças de Mapa: 19R, 20V, 21R, 22V.

OBJETIVOS

Esvazie o Edifício Baxter. Remova todos os Pontos de Entrada (consulte as Regras Especiais).

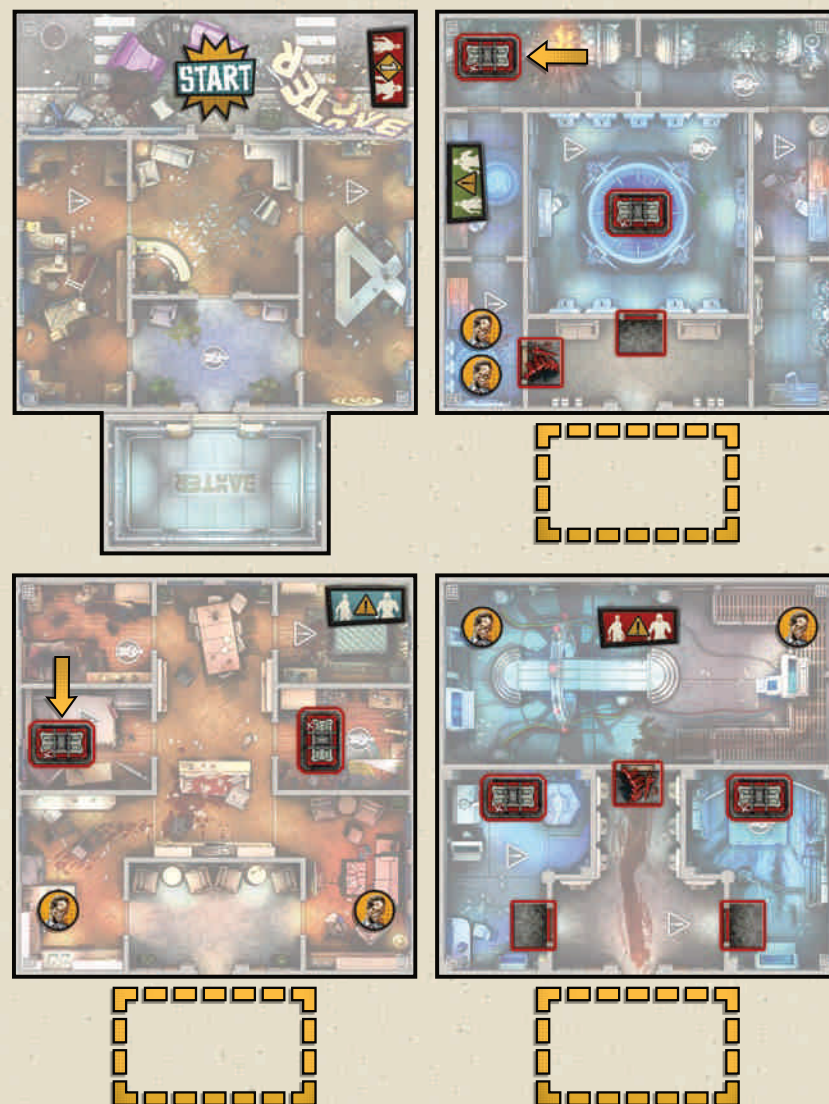
PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Dispositivos de Nanomáquinas.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **Rápido!** Coloque 6 Lerdos nas Zonas indicadas.
- **5 a 6 Super-heróis.** Os 2 Objetivos indicados por setas são utilizados apenas em partidas com 5 ou 6 Super-heróis.

19R	21R
20V	22V

REGRAS ESPECIAIS

- **Horda infinita.** Os Pontos de Entrada Coloridos ficam ativos desde o começo da partida.
- **Nanomáquinas.** Cada Objetivo é uma caixa de Nanomáquinas, capazes de destruir os mortos-vivos. O Super-herói que pegar um deles ganha 5 XP e guarda a ficha ao lado de seu Pannel. Enquanto o Super-herói estiver em uma Zona com um Ponto de Entrada da mesma cor do Objetivo já coletado, ele pode gastar 1 Ação e descartar o Objetivo para remover esse Ponto de Entrada de jogo e receber 5 XP.
- **Pelo poço.** Inimigos e Espectadores não podem se mover para outros andares do Edifício Baxter usando o poço do Elevador. Se eles estiverem na Zona de Entrada do Elevador e não houver Super-heróis no andar de destino, em vez de se moverem, eles são removidos do jogo e adicionados à Reserva Excedida (veja abaixo).
- **Reserva Excedida.** Cada Zumbi Herói conta como 5 miniaturas no Reserva Excedida. Se a qualquer momento houver 16 miniaturas ou mais na Reserva Excedida, os jogadores perdem a partida imediatamente.
- **5 a 6 Super-heróis.** Para remover um Ponto de Entrada Vermelho, um Super-herói deve descartar 2 Objetivos Vermelhos. A condição de fracasso da Reserva Excedida varia de acordo com a quantidade de jogadores:
5 Super-heróis: 14+ miniaturas
6 Super-heróis: 12+ miniaturas



MH3 — DESTINO

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Quando achamos que as coisas não poderiam piorar, um Doctor Doom zumbificado pousou no telhado do Edifício Baxter e começou a abrir portais, invocando hordas de mortos-vivos controladas por ele. O Doom já era praticamente imbatível quando vivo, e agora, sem essa fraqueza, vamos precisar de algo a mais para derrotá-lo. Talvez possamos usar seus próprios portais contra ele...

Peças de Mapa: 19V, 20R, 21V, 22R.

OBJETIVOS

Banir Doom e seus servos. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Pegue todas as fichas de Objetivo.
2. Atraia o Doctor Doom para a zona central do terraço e derrote-o.

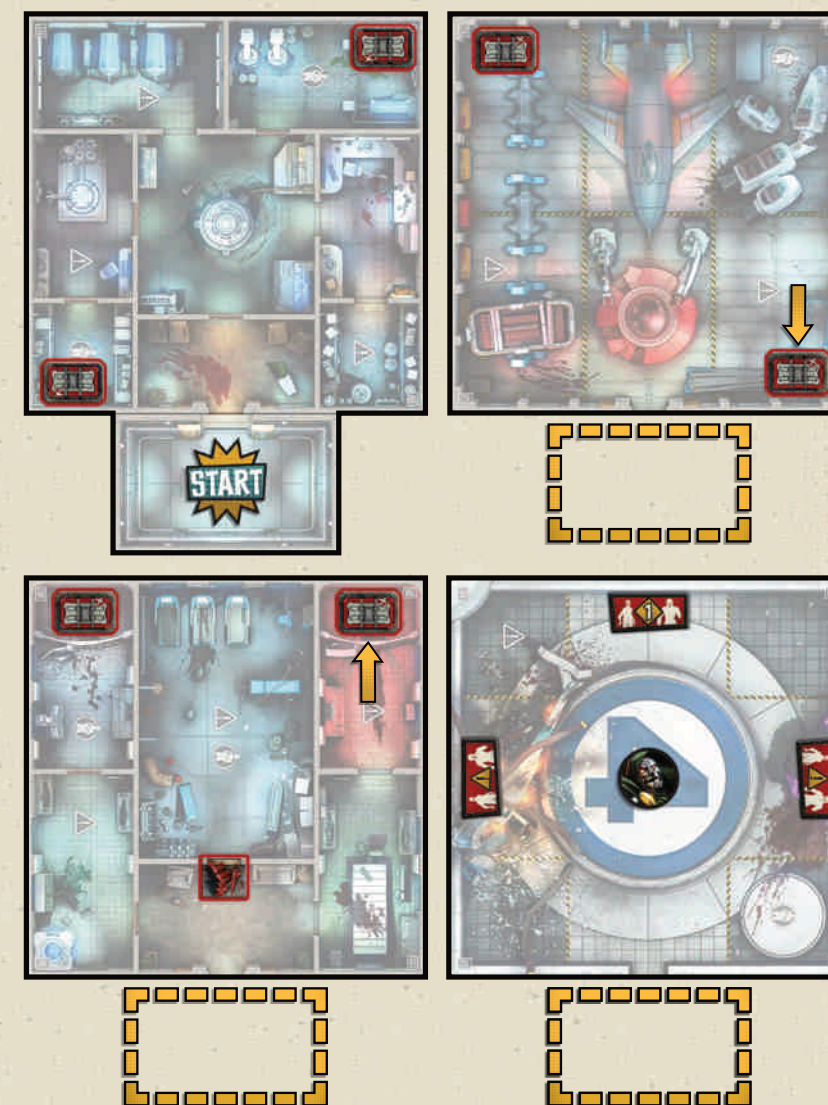
21V	22R
2R	19

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Destino final!** Coloque o Doctor Doom na Zona indicada, com a carta de Zumbi Herói dele virada para cima próxima ao tabuleiro.
- **Eles tomaram o telhado.** Não coloque uma carta de Espectador nem revele uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada na peça de mapa 19V.
- **Tecnologia Baxter.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **5 a 6 Super-heróis.** Os 2 Objetivos indicados por setas são utilizados apenas em partidas com 5 ou 6 Super-heróis.

REGRAS ESPECIAIS

- **Ciência acima da magia.** Os Objetivos representam peças de Tecnologia Baxter. Vocês devem coletá-los para desfazer os portais do Doctor Doom. Cada ficha de Objetivo dará 5 XP ao Super-herói que a pegar.
- **O Doom sabe de tudo!** Quando você coletar o Objetivo Azul ou Verde, o Doctor Doom é ativado imediatamente e realiza 1 Ação.
- **É impossível derrotar o Doom!** Se o Doctor Doom for eliminado, durante a próxima Fase Final, coloque-o na Zona Inicial dele na peça de mapa 19V.
- **Dando um fim no Doom!** Os Super-heróis devem coletar todos os Objetivos e depois eliminar o Doctor Doom na Zona Inicial dele para vencer a partida.



MH4 — CONTENÇÃO

MÉDIA / 60 MINUTOS

Se quisermos deter a propagação dessa infecção, devemos primeiro aprender a analisá-la. Para isso, precisaremos de amostras frescas... Bem, mortos-vivos não são tão frescos assim, mas você entendeu. Criamos zonas de contenção dentro do Edifício Baxter. Só precisamos atrair alguns de nossos antigos aliados para lá e ativar a armadilha... Fácil, né?

Peças de Mapa: 19R, 20R, 21R, 22V.



OBJETIVOS

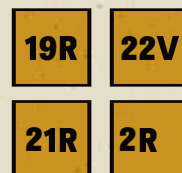
Contenha as cobaias zumbis. Contenha 1 Zumbi Herói por Super-herói em jogo (consulte as Regras Especiais).

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Isca zumbi.** Coloque as cartas de Espectador da *Missão Secreta #1* e #2 aleatoriamente entre as 6 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro.

REGRAS ESPECIAIS

- **Caminho livre.** Não revele uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada no cômodo conectado à Zona Inicial por aberturas.
- **Contenção.** As fichas de Objetivo representam as Armadilhas de Contenção. Quando um Zumbi Herói for eliminado em uma Zona com uma Armadilha de Contenção, coloque esse Zumbi Herói e a ficha de Objetivo de lado para indicar que eles foram contidos (remova essa carta de Zumbi Herói de jogo para que ele não volte). Quando um Zumbi Herói é contido, em vez de receber a recompensa comum em XP, TODOS os Super-heróis recebem 5 XP.
- **Isca fresca.** Quando uma carta de Espectador de *Missão Secreta* ou uma carta de Entrada *Tarde demais!* for revelada, em vez da entrada comum, coloque em jogo 1 Zumbi Herói nessa Zona.
- **Caos zumbi.** No final de cada Fase dos Inimigos, role um dado. Se o resultado for de 1 a 4, revele uma carta de Entrada para a Zona de Entrada do Elevador do andar correspondente, conforme indicado no mapa. No caso de um resultado de 5 a 6, role novamente.



MH5 — O PLANO DO REED

MÉDIA / 60 MINUTOS

O Teletransportador Dimensional... Nas mãos dos infectados, ele poderia colocar o multiverso inteiro em risco. Nas mãos certas, pode ser nossa passagem para longe daqui... Infelizmente, nenhum dos lados conseguirá usá-lo sem o Reed Richards. O Mister Fantastic está em algum lugar do edifício, procurando as últimas peças para fazer a máquina funcionar... Precisamos encontrá-lo e abrir o caminho para que ele conclua seu trabalho!

Peças de Mapa: 19V, 20V, 21V, 22V.

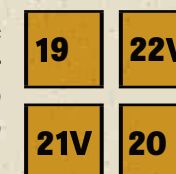
OBJETIVOS

Salve o Richards. Cumpra os objetivos a seguir na ordem que desejar:

- Encontre e salve o Mister Fantastic (consulte as Regras Especiais).
- Colete os 3 Códigos de Segurança: pegue todas as fichas de Objetivo.

ENTÃO...

- Faça com que todos os Super-heróis e o Mister Fantastic escapem pela Saída. Qualquer Super-herói poderá deixar o mapa através da Zona de Saída no fim de seu respectivo Turno, sem precisar gastar uma Ação. Mas, para isso ocorrer, a Zona de Saída não pode conter Inimigos.



PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Códigos de segurança.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **O Reed Richards deve estar em algum lugar por aqui.** O Mister Fantastic não pode ser usado como Herói Jogador nesta Missão. Coloque a carta de Espectador da *Missão Secreta #1* aleatoriamente entre as 5 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro. Não coloque uma carta de Espectador na peça de mapa 22V.
- **5 a 6 Super-heróis.** Durante cada Fase dos Inimigos, sempre compre uma carta de Entrada adicional para o Ponto de Entrada Primário. Quando um



cômodo com um Ponto de Entrada for aberto pela primeira vez, revele imediatamente 1 carta de Entrada para ele (confira a seguir).

REGRAS ESPECIAIS

- **Encontramos os códigos.** Cada ficha de Objetivo dará 5 XP a TODOS os Super-heróis quando alguém a pegar.
- **Salvando Reed Richards.** Quando a carta de Espectador de *Missão Secreta #1* for revelada, coloque o Mister Fantastic nessa Zona, com a carta de Super-herói dele virada para cima próxima ao mapa. Ele é tratado como um Espectador Combatente para **todos** os efeitos de jogo. Quando ele for salvo, a carta de Super-herói dele é usada como se fosse uma carta de Espectador com apenas a seguinte aptidão: **Seus Ataques rolam +1 dado.** Se o Mister Fantastic for descartado ou eliminado por qualquer motivo, todos perdem a partida imediatamente.
- **Segurança e contenção... máximas.** Todas as portas na peça 22V não podem ser abertas e todos os Pontos de Entrada nessa peça estão inativos. Quando alguém pegar um Objetivo, abra imediatamente a porta com a cor correspondente à ficha e revele uma carta aleatória de Zumbi Herói nesse cômodo. Dali em diante, o Ponto de Entrada nesse cômodo fica ativo.



MISSÕES: MODO ZUMBI

Para jogar estas Missões, é necessário utilizar as regras e componentes do jogo base Marvel Zombies: Um jogo Zombicide.

MZ1 — REABASTECENDO A DESPENSA

MÉDIA / 75 MINUTOS

Este mundo foi devastado... Felizmente, ouvimos um rumor de uma invenção maravilhosa no Edifício Baxter: um Teletransportador capaz de atravessar dimensões. Se o Reed Richard conseguiu escapar deste universo para outro ou se ele morreu antes de conseguir ativá-lo é irrelevante. Entretanto, parece que um grupo de heróis vivos também ouviu falar disso e veio reivindicá-lo. Eles possuem os códigos de acesso ao Teletransportador, então, precisaremos convencê-los a sair.



Peças de Mapa: 1V, 3R, 4V, 5R, 6R, 19R, 22V.

OBJETIVOS

- Escape para o Multiverso.** Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:
1. Abra a Porta Verde coletando 4 Códigos de Acesso (consulte as Regras Especiais).
 2. Faça com que todos os Zumbis Heróis escapem pela Saída. Qualquer Zumbi Herói poderá deixar o mapa através da Zona de Saída no fim de seu respectivo Turno, sem precisar gastar uma Ação. Mas, para isso ocorrer, a Zona de Saída não pode conter Inimigos.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Surpresinha!** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **5 a 6 Zumbis Heróis.** O Ponto de Entrada Verde é utilizado apenas em partidas com 5 ou 6 Zumbis Heróis. Eles ficam ativos desde o começo da partida.

REGRAS ESPECIAIS

- **Metrô vazio.** Não coloque uma carta de Espectador nem revele uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada na Zona Inicial.
- **À espreita.** Quando um Zumbi Herói entrar em uma Zona que contiver um Objetivo, revele-o automaticamente. O Zumbi Herói recebe 5 XP. Se o Objetivo for Verde ou Azul, revele 1 carta de Entrada de Super-herói no Ponto de Entrada Azul. Se o Objetivo for Vermelho, revele 1 carta de Entrada de Super-herói na Zona desse mesmo Objetivo. Coloque a ficha de Objetivo virada para cima na carta de Super-herói revelada, representando o Código de Acesso que ele está protegendo.
- **Códigos de acesso.** Quando um Zumbi Herói eliminar um Super-herói que está protegendo um Código de Acesso, ele pega a ficha de Objetivo na carta do Super-herói e coloca ao lado do próprio Painel.
- **Segurança máxima.** Só será possível abrir a Porta Verde após coletar todos os 4 Códigos de Acesso.
- **Zona de desembarque.** O Ponto de Entrada Azul nunca fica ativo. Ele só é usado para indicar o Ponto de Entrada para alguns dos Super-heróis que protegem os Códigos de Acesso.



MZ2 — ESVAZIANDO O EDIFÍCIO BAXTER

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

O Edifício Baxter daria uma base de operações perfeita enquanto caçamos os vivos que restaram. Parece que a S.H.I.E.L.D. está com uma ideia parecida e já usou alguma tecnologia para criar Teletransportadores de curto alcance em vários lugares do prédio. Se vamos tomar esse edifício, precisamos acabar com esses aparatos. E, quem sabe, fazemos uma boquinha durante a missão!

Peças de Mapa: 19V, 20R, 21V, 22V.

OBJETIVOS

Proteja o edifício. Destrua todos os Teletransportadores (consulte as Regras Especiais).

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Perturbadores.** Coloque as cartas de Espectador da Missão Secreta #1 e #2 aleatoriamente entre as 6 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro. Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **5 a 6 Zumbis Heróis.** Revele 2 cartas de Entrada para cada símbolo de Entrada nas peças quando abrir uma construção.



REGRAS ESPECIAIS

- **Caminho livre.** Não revele uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada no cômodo conectado à Zona Inicial por aberturas.
- **Proteja o elevador!** Inimigos e Espectadores Combatentes não podem se mover para outros andares do Edifício Baxter usando o poço do Elevador. Se eles estiverem na Zona de Entrada do Elevador e não houver Zumbis Heróis no andar de destino, em vez de se moverem, eles não fazem nada.
- **Edifício protegido!** Se em algum momento for impossível um Inimigo entrar em jogo devido à falta de miniaturas disponíveis na reserva, todos perdem a partida imediatamente.



- **Ataque completo.** Os Pontos de Entrada Coloridos ficam ativos desde o começo da partida.
- **Perturbadores.** Objetivos e cartas de Espectador de *Missão Secreta* representam Perturbadores. Cada um deles dará 5 XP ao Zumbi Herói que o coletar/revelar.
- **Teletransportadores.** Pontos de Entrada representam os Teletransportadores. Assim que o Perturbador correspondente a um Teletransportador for coletado, qualquer Zumbi Herói pode gastar 1 Ação na Zona desse Teletransportador para destruí-lo, removendo o Ponto de Entrada de jogo. Cada Objetivo e carta de *Missão Secreta* estão vinculados a um Ponto de Entrada específico:
 - Objetivo Verde – Ponto de Entrada Verde
 - Objetivo Azul – Ponto de Entrada Azul
 - Missão Secreta #1 – Ponto de Entrada Primário
 - Missão Secreta #2 – Ponto de Entrada Vermelho
- **Escondidos.** Os Espectadores não são revelados quando os jogadores abrem os cômodos em que eles estão. Em vez disso, eles são revelados apenas quando um Zumbi Herói entrar na Zona em que eles estão. Se uma carta de *Missão Secreta* for revelada, coloque em jogo 1 Super-herói no Ponto de Entrada dessa peça (se possível).
- **5 a 6 Zumbis Heróis.** Revele 2 cartas de Entrada para cada símbolo de Entrada nas peças quando abrir uma construção.



20R 21V
22V 19

MZ3 — O VÍRUS DE REED

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Reed Richards, o Mister Fantastic, possui uma das mentes mais brilhantes do universo. Infelizmente, ele ainda está entre os vivos e decidiu usar essa mente para criar um nanovírus que eliminará qualquer pessoa infectada pelo vírus zumbi. Como nós entramos recentemente para a lista de mortos, não podemos permitir que ele faça isso...

Peças de Mapa: 19R, 20V, 21V, 22V.

OBJETIVOS

Contagem regressiva. Elimine o Mister Fantastic e seus 2 Guarda-costas antes que a contagem regressiva termine (consulte as Regras Especiais).

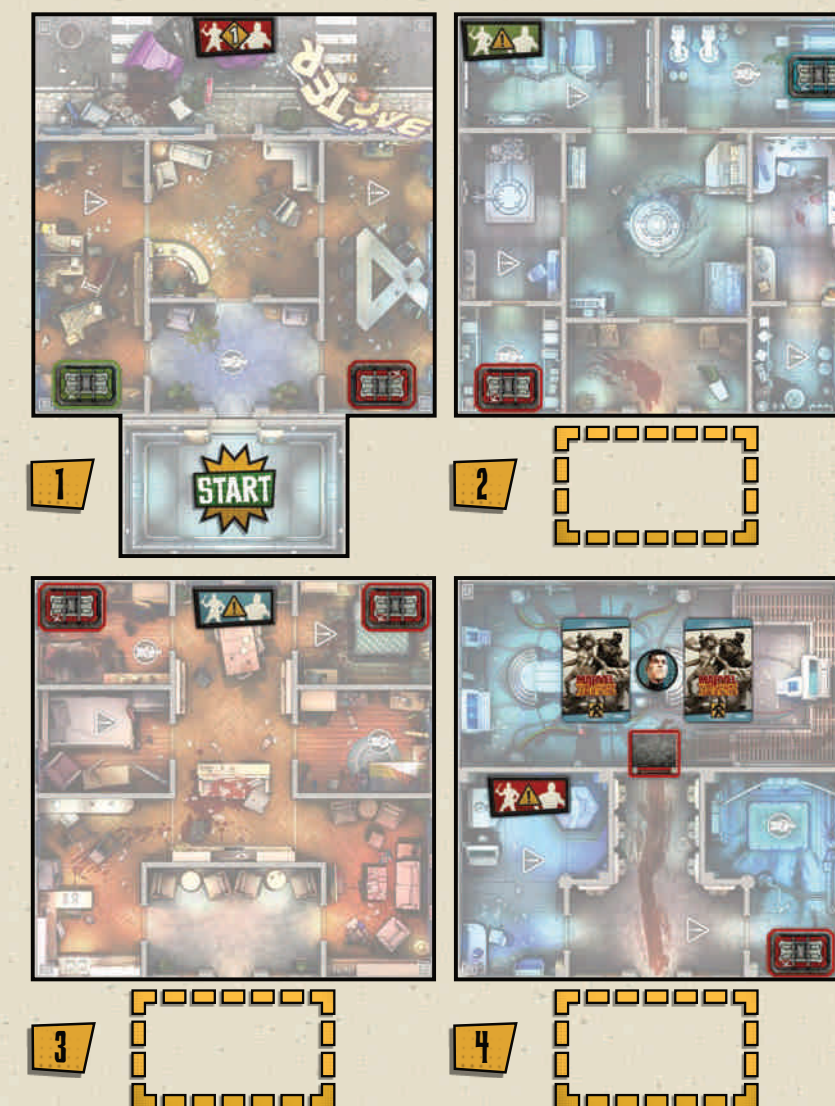
PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Guarda-costas.** Coloque o Mister Fantastic na Zona indicada, com a carta de Super-herói dele virada para cima próxima ao tabuleiro. Coloque também 2 cartas de Super-herói aleatórias voltadas para baixo na Zona dele.

19R 21V
20 22V

REGRAS ESPECIAIS

- **Acesso de segurança.** Cada um dos andares acima do 1º andar do Edifício Baxter fica trancado e precisa de liberação da segurança para ser acessado. Os andares são identificados pelos números de 1 a 4 no tabuleiro. O Elevador só pode ser movido para um novo andar quando todos os Objetivos no andar logo abaixo do atual tiverem sido coletados (ou seja, todos os Objetivos do 1º andar devem ser coletados para que você possa acessar o 2º andar, etc.). Cada ficha de Objetivo dará 5 XP ao Zumbi Herói que a pegar.
- **Segurança máxima.** Só é possível abrir a Porta Vermelha após pegar todos os Objetivos.
- **Reforços.** O Ponto de Entrada Verde só ficará ativo depois que alguém pegar o Objetivo Verde. O Ponto de Entrada Azul só ficará ativo depois que alguém pegar o Objetivo Azul. O Ponto de Entrada Vermelho comum está inativo e se torna ativo quando um Objetivo do 3º andar for coletado.
- **Contagem regressiva para o fim.** Separe a carta revelada para o Ponto de Entrada Primário durante cada Fase dos Inimigos para marcar a contagem regressiva. Se, durante uma Fase Final, a contagem regressiva chegar a 12, o Reed Richards concluiu a criação do nanovírus e todos os jogadores perdem a partida.
- **5 a 6 Zumbis Heróis.** Os jogadores perdem a partida se a contagem regressiva chegar a 10.



MZ4 — UM NOVO MUNDO

DIFÍCIL / 75 MINUTOS

Há um bom tempo nosso mundo esgotou-se dos vivos que serviam de banquete para nós. Nossa única esperança ficava guardada nas alturas do Edifício Baxter: O Teletransportador Dimensional do Mister Fantastic! Com um pouco de persuasão, conseguimos enganar o Reed Richards da outra dimensão para criar um elo, permitindo que entrássemos. Destruímos a conexão logo que chegamos, é claro. Este mundo agora é nosso e não precisamos de nenhum aliado ganancioso interrompendo nossa refeição!

Peças de Mapa: 19R, 20R, 21R, 22V.

OBJETIVOS

Fuja do Edifício Baxter. Cumpra os objetivos a seguir na ordem que desejar:

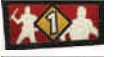
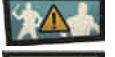
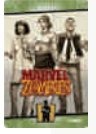
- Elimine os Super-heróis do Fantastic 4.
- Cada Zumbi Herói deve devorar pelo menos 1 Espectador.

ENTÃO...

- Faça com que todos os Zumbis Heróis escapem pela Saída. Qualquer Zumbi Herói poderá deixar o mapa através da Zona de Saída no fim de seu respectivo Turno, sem precisar gastar uma Ação. Mas, para isso ocorrer, a Zona de Saída não pode conter Inimigos.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

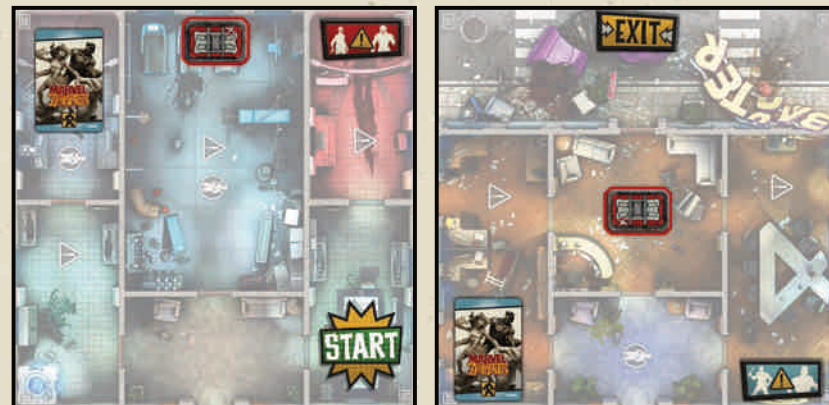
- **Segurança fantástica.** Embaralhe as cartas de Super-herói do Fantastic 4: o Mister Fantastic, a Invisible Woman, o Human Torch e The Thing, e coloque-os nas Zonas indicadas, voltados para baixo.
- **Caça dividida.** Divida os Zumbis Heróis igualmente entre as 2 Zonas Iniciais.
- **5 a 6 Zumbis Heróis.** Durante o passo de Entrada de Inimigos em cada Fase dos Inimigos, compre 1 carta de Entrada adicional para o Ponto de Entrada Primário.

			
Zona Inicial dos Zumbis Heróis x2	Porta Fechada	Objetivos x4	Zona de Saída
			
Pontos de Entrada x2	Pontos de Entrada Inativos x2	Cartas de Super-herói x4	Cartas de Espectador x6

REGRAS ESPECIAIS

- **Elevador desativado.** O Elevador não pode ser usado para movimentação entre os andares. No lugar dele, deve-se usar os Teletransportadores de Curto Alcance (confira abaixo).
- **Teletransportadores de Curto Alcance.** Não é possível coletar Objetivos. Eles representam os Teletransportadores de Curto Alcance. Uma Zona com um Objetivo é considerada adjacente a qualquer outra Zona com um Objetivo. Os Inimigos e Espectadores podem se mover entre as Zonas normalmente. Lembre-se que não há Campo de Visão entre os Teletransportadores.
- **Alerta vermelho!** Os Pontos de Entrada Azul e Verde só ficarão ativos quando um Zumbi Herói entrar pela primeira vez em suas peças de mapa correspondentes.
- **Briga de família.** Sempre que um Zumbi Herói abrir pela primeira vez uma construção que contenha uma carta de Super-herói, revele a carta e coloque em jogo esse Super-herói na Zona.
- **Briga fantástica.** Quando qualquer Super-herói do Fantastic 4 for eliminado, em vez de receber a recompensa comum em XP, TODOS os Zumbis Heróis recebem 5 XP.

21R	22V
2R	19R



MZ5 — ARMAZENAMENTO GELADO

DIFÍCIL / 120 MINUTOS

Não sabemos como ele fez isso, mas Reed conseguiu nos capturar e nos prendeu em tanques de congelamento. Porém, um pico de energia desativou nossos tanques criogênicos. Agora, além de acordados, estamos com fome! O Edifício Baxter foi completamente isolado e todos os civis estão escondidos por aí. Isso até que facilita nossa caçada. Vamos de andar em andar, esvaziando o edifício enquanto escapamos!

Peças de Mapa: 19R, 20R, 21R, 22R, 19V, 20V, 21V, 22V.

OBJETIVOS

Devorar e escapar. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Devore todos os Espectadores de ambos os lados **V** e **R** de todas as peças de mapa (consulte as Regras Especiais).
2. Faça com que todos os Zumbis Heróis escapem pela Saída. Qualquer Zumbi Herói poderá deixar o mapa através da Zona de Saída no fim de seu respectivo Turno, sem precisar gastar uma Ação. Mas, para isso ocorrer, a Zona de Saída não pode conter Inimigos.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Primeiros andares.** A partida começa com as peças viradas para o lado **V**.
- **Só faltam alguns.** Remova ambas as cartas de *Espectador Escoltado!* do baralho de Entrada e ambas as cartas *Salvo!* do baralho de Espectadores.

REGRAS ESPECIAIS

- **Caminho livre.** Não revele cartas de Entrada para os símbolos de Entrada nos cômodos conectados à Zona Inicial por aberturas.
- **Fiquem calmos.** Espectadores não se movem.
- **Alimento cerebral.** Cada Espectador dará 5 XP ao Zumbi Herói que o devorar.
- **A ajuda está a caminho.** No final de cada Fase dos Inimigos, role um dado. Se o resultado for de 1 a 4, revele uma carta de Entrada para a Zona de Entrada do Elevador no andar correspondente, conforme indicado no mapa. No caso de um resultado de 5 a 6, nada acontece.



- **Esvaziando os andares.** No início de cada Fase dos Inimigos, se todos os Espectadores em um andar tiverem sido devorados e não houver Zumbis Heróis nesse andar, vire a peça para o lado **R**. Coloque quaisquer fichas no novo lado da peça conforme indicado no mapa e coloque as cartas de Espectador em cada um dos símbolos de Espectador. Finalmente, coloque os Inimigos que estavam no outro lado da peça no Ponto de Entrada do novo lado.
- **Entradas intermitentes.** Os Pontos de Entrada Verde e Azul só ficam ativos enquanto houver um Zumbi Herói nesse andar.
- **5 a 6 Zumbis Heróis.** Os Pontos de Entrada Azul e Verde sempre ficam ativos desde o começo da partida.

Zona Inicial dos Zumbis Heróis

Pontos de Entrada x4

Zona de Saída

Portas Abertas x2

Poço do Elevador

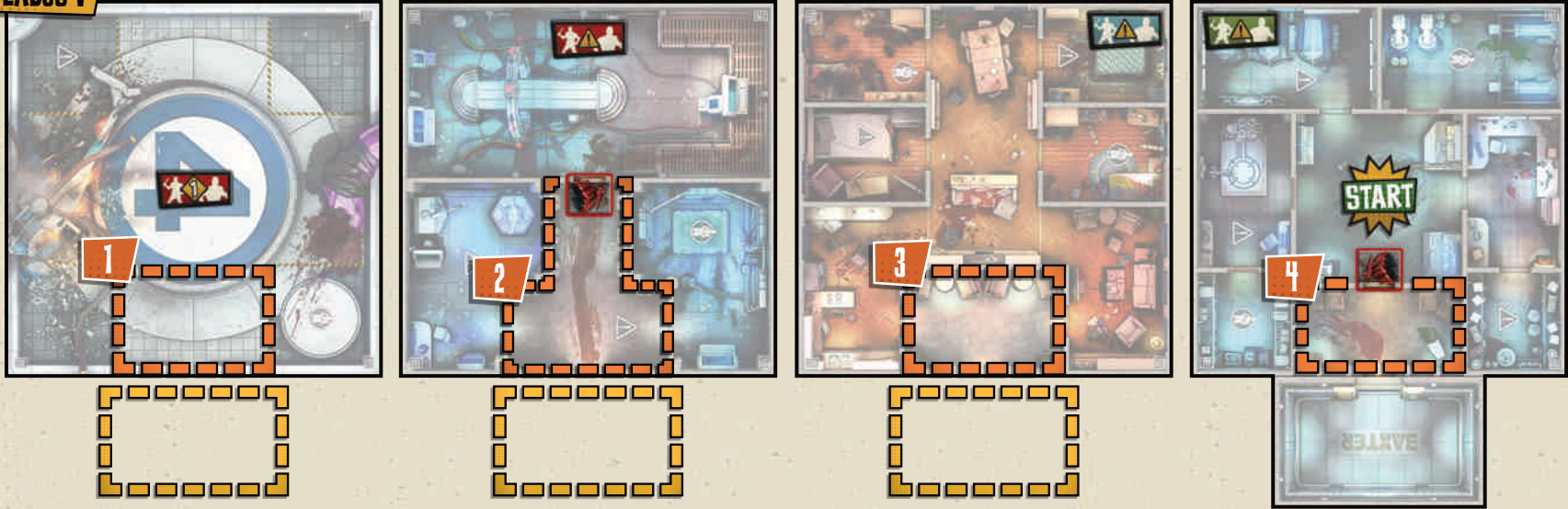
Entrada do Elevador

Elevador

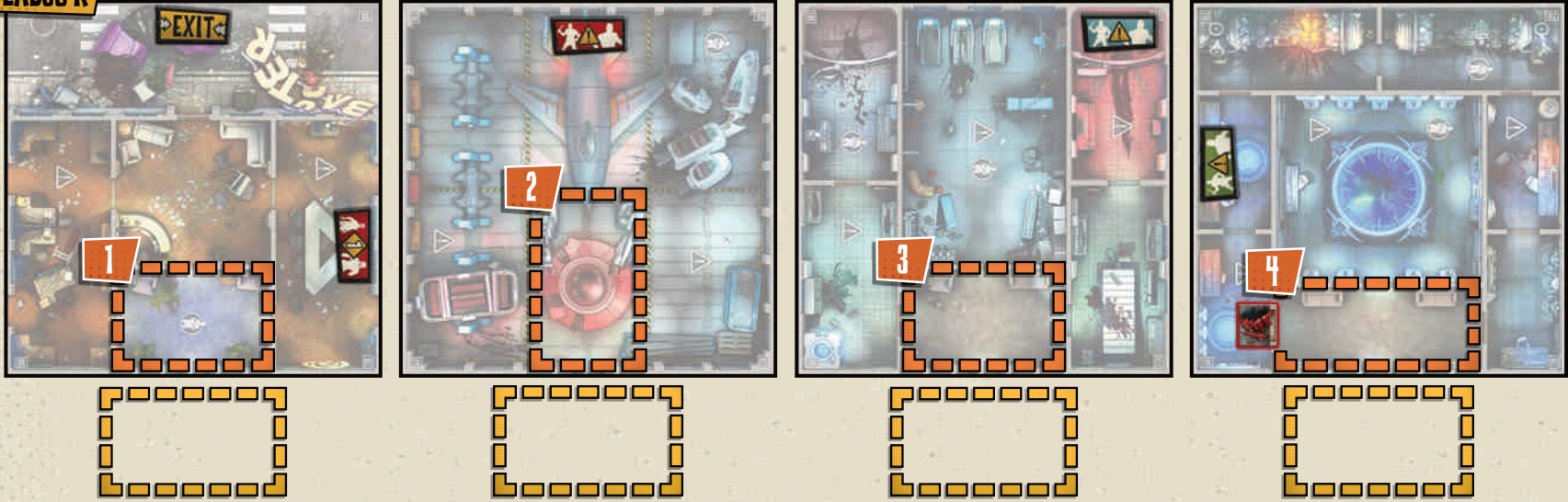
Cartas de Espectador x12

19V	22V	20V	21V
19R	22R	20R	21R

LADOS V



LADOS R



CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO

Michael SHINALL e Fábio CURY

BASEADO NO JOGO ORIGINAL DE

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

DESENVOLVIMENTO

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

DIREÇÃO DA PRODUÇÃO

Thiago ARANHA

PRODUÇÃO EXECUTIVA E COORDENAÇÃO DO LICENCIAMENTO

Mike BISOGNO

PRODUÇÃO

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

DIREÇÃO DE ARTE

Mathieu HARLAUT

LÍDER DE ARTE

Marco CHECCHETTO

ARTE

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN e Simon TESSUTO

DIREÇÃO DE DESIGN GRÁFICO

Marc BROUILLON

DESIGN GRÁFICO

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

MODELAGEM

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

RENDERIZAÇÃO

Edgar RAMOS

REVISÃO

Jason KOEPP e Hervé DAUBET

EDIÇÃO

David PRETI

PLAYTESTERS

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

Agradecimentos especiais a Brian Ng da Marvel: sem você, nada disto teria sido possível.

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO

Isabela BALIAN

REVISÃO

Camila LORICCHIO e Felipe RAMOS

DIAGRAMAÇÃO BR

Karina SANTIAGO e Tati HAPANCHUK

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

v1.0



©2023. TM & © SPIN MASTER LTD. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS./TOUS DROITS RÉSERVÉS. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO EM M5V 3M2 CANADA. Distribuído por CMON sob a sublicença de Spin Master Ltd./Distribué par CMON grâce à la sous-licence de Spin Master Ltd. Guillotine Games seu logotipo são marcas registradas de Guillotine Press Ltd./ Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques de commerce de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e o logotipo CMON são marcas registradas de CMON Global Limited./Zombicide, CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. Todos os direitos reservados./Tous droits réservés. Fica proibida a reprodução deste produto sem autorização expressa dos editores originais./Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. As figuras dos personagens e os componentes plásticos incluídos na caixa vêm pré-montados e sem pintura. Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.

IDADE
+14

1-6
JOGADORES

MARVEL
© MARVEL

SPIN
MASTER
GAMES

A

CM
ON

GALA
PA
GOS

RESUMO DAS REGRAS - FANTASTIC 4: UNDER SIEGE

CÔMODOS GRANDES

Todos os andares do Edifício Baxter consistem em cômodos grandes, compostos por várias Zonas.

CAMPO DE VISÃO

- O Campo de Visão é capaz de percorrer qualquer quantidade de Zonas em linha reta, mas nunca diagonalmente.
- O Campo de Visão não se estende a um cômodo adjacente a menos que o elemento esteja em uma Zona que compartilhe uma abertura com o outro cômodo.
- O Campo de Visão para dentro de um cômodo grande adjacente é sempre limitado à primeira Zona no cômodo.

MÚLTIPLOS ANDARES - ARRANHA-CÉU

- Todos os andares estão ativos, mesmo quando não houver Heróis Jogadores presentes neles.
- Sempre que um Herói Jogador entrar em um novo andar pela primeira vez, faça entrar em jogo imediatamente qualquer Inimigo e Espectador indicado no cômodo em que ele acabou de chegar.

MOVIMENTAÇÃO DE INIMIGOS E ESPECTADORES

Quando os Inimigos e os Espectadores forem se mover, se não houver uma Zona de destino válida no andar em que eles estiverem:

- Eles se movem em direção à Zona de Entrada do Elevador na peça em que estiverem.
- Se eles já estiverem na Zona de Entrada do Elevador, eles se movem diretamente para o Elevador, independentemente do andar em que ele estiver.

ELEVADOR

- Durante o turno, como uma **ação gratuita**, um Herói Jogador em uma Zona de Entrada do Elevador pode chamar o Elevador, colocando a ficha na área de poço no andar em que ele se encontra.
- Um Herói Jogador que estiver dentro do Elevador pode gastar **1 Ação** para mover o Elevador para outro andar (isso não conta como uma Ação de Movimento).

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVOS

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVOS	NOME	AÇÕES	VIGOR	XP CONCEDIDOS
1	HERÓI INIMIGO	2	Consulte a carta	Em quantidade igual ao Vigor
2	BRUTO/GUARDA	1	2	1
3	LERDO/SOLDADO	1	1	1
4	CORREDOR/ESPECIALISTA	2	1	1