



MARVEL ZOMBIES

HYDRA RESURRECTION

MARVEL



**CM
ON**



UM JOGO

ZOMBICIDE

SUMÁRIO

COMPONENTES	2
INTRODUÇÃO	3
DEFINIÇÕES ÚTEIS	3
CÔMODOS GRANDES	4
CAMPO DE VISÃO	4
MOVIMENTAÇÃO	5
MÚLTIPLOS ANDARES	5
ESCADAS	6
RED SKULL	6
SOLDADOS DA HYDRA	7
CÂNISTERS INFLAMÁVEIS	7
MISSÕES: RED SKULL	8
MISSÕES: MODO HEROICO	12
MISSÕES: MODO ZUMBI	18
CRÉDITOS	23
RESUMO DAS REGRAS	24

COMPONENTES

4 SUPER-HERÓIS



Black Widow



Ant-Man



Vision



She-Hulk

25 MINIATURAS

4 ZUMBIS HERÓIS



Quicksilver



Loki



Falcon



Hawkeye

2 ESPECTADORES



Maria Hill



Nick Fury

15 INIMIGOS



14 Soldados da Hydra



Red Skull

12 FICHAS

3 FICHAS DE CÂNISTER



3 FICHAS DE CÂNISTER

1 CARTA DE REFERÊNCIA DE CÂNISTER



6 CARTAS DE AÇÃO DO RED SKULL



CONTEÚDO PARA MODO ZUMBI

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



4 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO DE ZUMBI HERÓI

7 CARTAS DE ENTRADA DE SOLDADOS DA HYDRA

5 CARTAS DE SUPER-HERÓI

2 CARTAS DE ESPECTADOR

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.



4 CARTÕES DE IDENTIFICAÇÃO DE SUPER-HERÓI

7 CARTAS DE ENTRADA DE SOLDADOS DA HYDRA

5 CARTAS DE ZUMBI HERÓI

2 CARTAS DE ESPECTADOR

INTRODUÇÃO

Uma cabeça cortada, duas surgem no lugar. Mas quando o Red Skull comanda um exército de Soldados mortos-vivos da Hydra, até os que tiveram a cabeça decepada darão continuidade a essa cruzada megalomaniaca. A S.H.I.E.L.D. e seus aliados não têm escolha além de se impor contra essa organização maligna. Nem mesmo os Zumbis Heróis terão espaço em um mundo controlado pelas hordas fanáticas do Red Skull.

Hail Hydra!

Hydra Resurrection é uma expansão para *Marvel Zombies* que pode ser jogada tanto no Modo Zumbi quanto no Modo Heroico. Ela leva o conflito entre a S.H.I.E.L.D. e a Hydra a um novo nível. Enquanto o caos se instala entre os heróis vivos e os zumbis, o Red Skull tenta tomar o poder comandando uma legião de Soldados zumbis da Hydra. Essa horda está bem treinada e bem armada e representará uma ameaça tanto para os Super-heróis quanto para os Zumbis Heróis. Portanto, defenda o Aeroporto-aviões da S.H.I.E.L.D. e invada a base secreta da Hydra, correndo o risco de ser esmagado pelo punho implacável do Red Skull.

Esta expansão contém Missões tanto para o Modo Heroico, quanto para o Modo Zumbi, além de Missões especiais focadas no Red Skull, que podem ser incluídas em qualquer um dos modos de jogo.

DEFINIÇÕES ÚTEIS

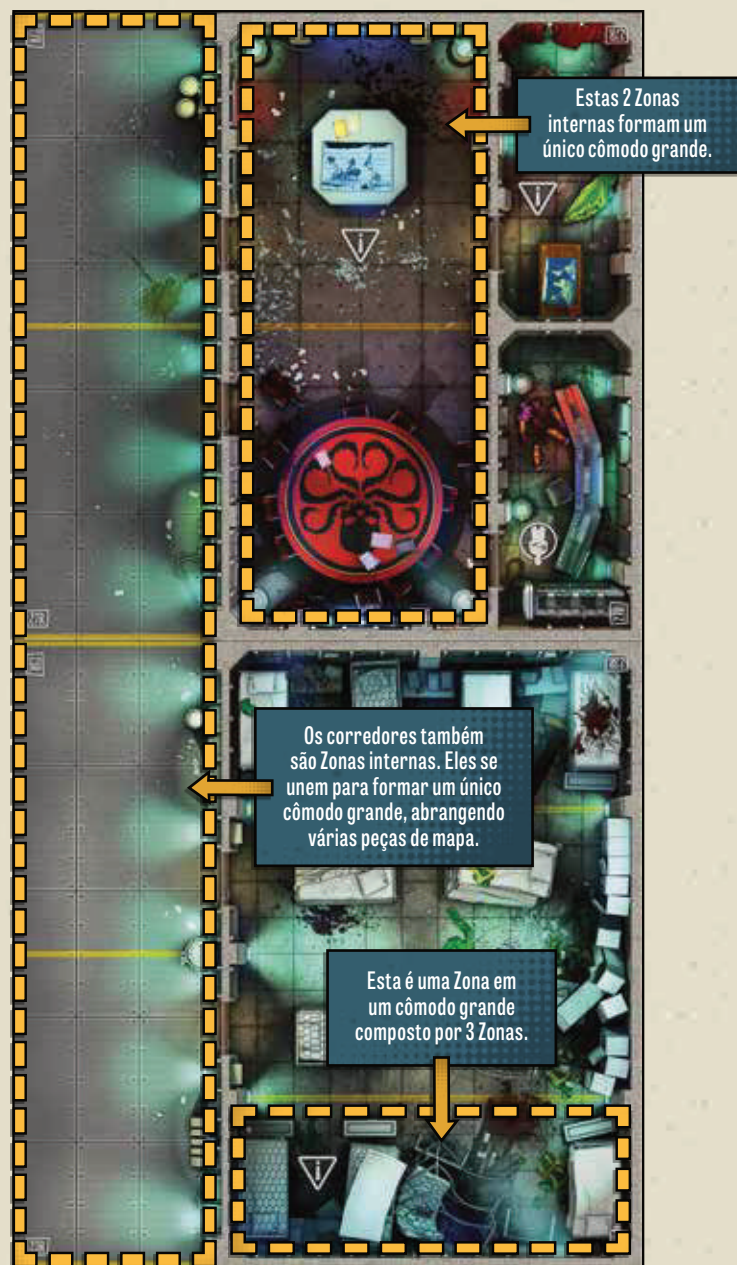
É possível jogar esta expansão no Modo Zumbi ou no Modo Heroico utilizando regras e componentes especiais que são equivalentes para ambos os modos. Assim, as regras para os dois modos são explicadas em conjunto, usando as convenções a seguir:

- 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**.



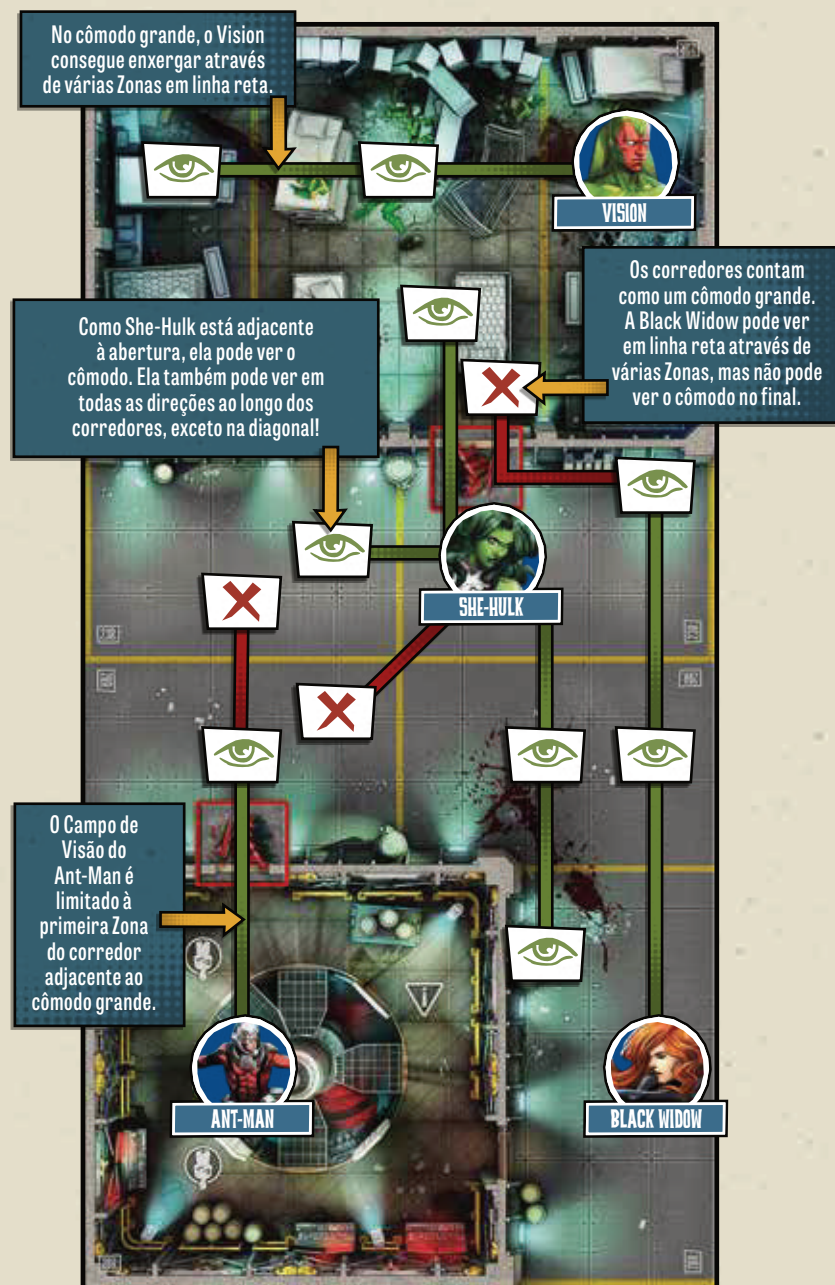
CÔMODOS GRANDES

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 do elemento de uma Zona vazia para outra não tem restrição alguma, exceto pela regra de desconsiderar diagonais!



MÚLTIPLOS ANDARES

Cada andar só é considerado ativo quando houver pelo menos um Herói Jogador nele. Isso tem duas consequências:

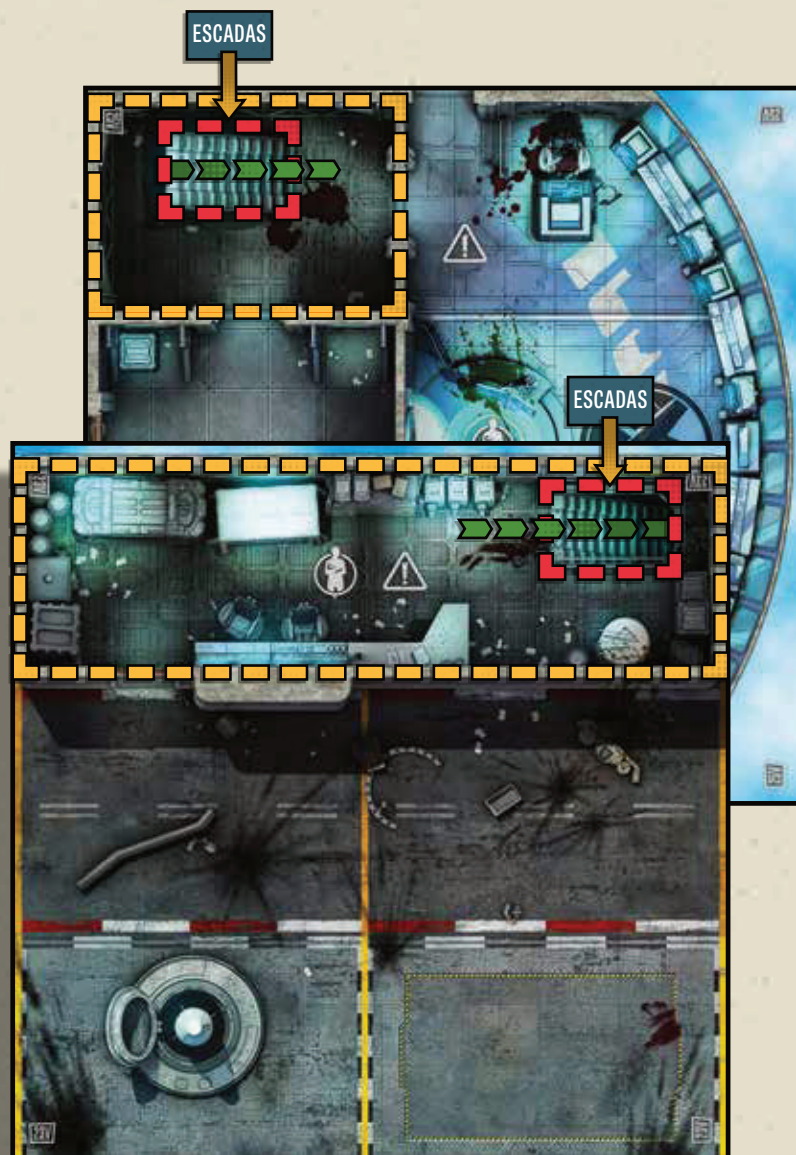
- No final da Fase dos Jogadores, se não houver nenhum Herói Jogador em um andar, qualquer Espectador revelado nesse andar é eliminado (isso ativa os efeitos de Espectador Devorado no Modo Heroico).
- Durante a Fase dos Inimigos, se não houver nenhum Herói Jogador em um andar, não ativa nenhum Inimigo nesse andar nem revele cartas para seus Pontos de Entrada ativos.



Exemplo: No Modo Heroico, durante a Fase dos Inimigos, todos os Super-heróis estão no andar inferior do Aeroporto-aviões. Inimigos, Espectadores e Pontos de Entrada nesse andar são ativados normalmente. Como não há Super-heróis no andar superior, o Loki e o Soldado da Hydra não são ativados e ninguém revela cartas para o Ponto de Entrada.

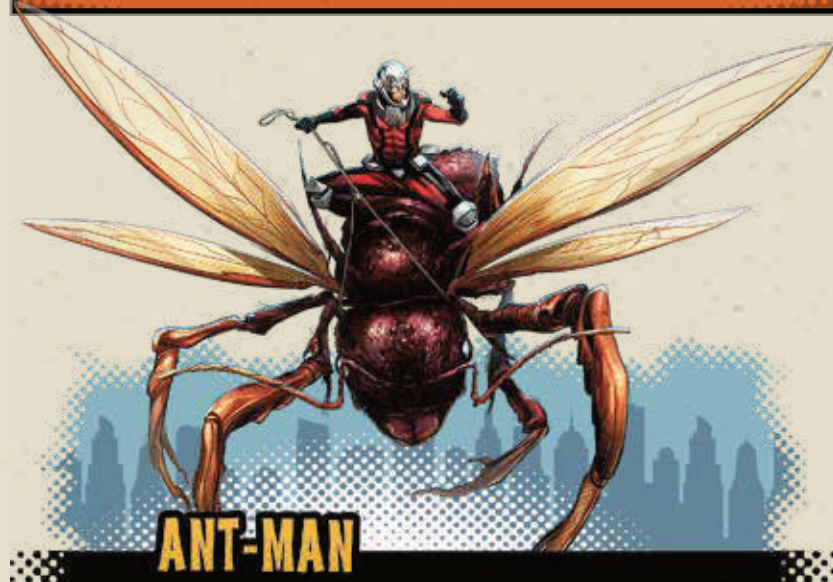
ESCADAS

As Escadas permitem que as miniaturas se movam entre os andares. As Escadas em si não são Zonas que podem ser ocupadas, elas só existem para indicar a conexão entre os andares. Qualquer um em uma Zona que possua Escadas pode se mover 1 Zona para ir até outra Zona localizada em outro andar com Escadas. Isso significa que Inimigos também podem usar Escadas para se movimentar entre andares caso não consigam ver ninguém no andar atual deles e o alvo mais próximo esteja em outro andar.



IMPORTANTE: Não há Campo de Visão entre os andares.

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(s) cômodo(s) que ele acabou de acessar.



RED SKULL

"A liberdade é só para quem governa! Todos os outros devem ser escravos!"

Red Skull vê o apocalipse zumbi apenas como outra chance de aumentar seu poder. Ainda não transformado pelo vírus, Red Skull mantém o comando sobre seus soldados, mesmo que eles próprios tenham se juntado ao time dos mortos-vivos. Ele é uma presença especialmente ameaçadora nas Missões do Red Skull desta expansão, com diversas Regras Especiais afetando-o de maneiras diferentes.

Red Skull também pode ser adicionado como um Inimigo a qualquer outra Missão simplesmente adicionando sua carta de Herói Inimigo ao baralho de Entrada de Heróis Inimigos e mantendo seu baralho de Ação por perto. Sem as regras especiais dessas Missões, assim que o Red Skull for eliminado, ele só poderá aparecer novamente se o baralho de Herói Inimigo for reembalhado.

Red Skull é tratado como um Herói Inimigo para todos os efeitos de jogo. Como todos os Heróis Inimigos, ele possui 2 Ações por Ativação. No entanto, ele também tem algumas regras especiais:

- Red Skull está em ÚLTIMO na Ordem de Prioridade dos Alvos.
- Red Skull pode atacar a 1 Zona de distância. Isso significa que se ele for se mover, mas tiver Campo de Visão para uma Zona dentro de Alcance 1 com qualquer alvo, ele ataca essa Zona em vez de se mover. Se várias Zonas estiverem disponíveis, os jogadores escolhem qual delas será atacada.
- Sempre que Red Skull estiver em jogo, embaralhe o baralho de Ação dele e mantenha-o voltado para baixo próximo ao tabuleiro. No início da Fase dos Inimigos, compre a carta do topo do baralho de Ação dele e resolva-a. Se o baralho de Ação acabar, embaralhe novamente todas as cartas descartadas para formar um novo baralho.

SOLDADOS DA HYDRA

*"Hail Hydra! Hydra Imortal! Jamais seremos destruídos!
Um membro ou dois cortados, mais dois surgem no lugar.
Não servimos a ninguém, exceto ao Mestre!
Assim, o mundo em breve nos servirá! Hail Hydra!"*

Assim como acontece com todos os que se transformaram em zumbis, as capacidades mentais e habilidades dos fanáticos Soldados da Hydra permanecem praticamente intactas. Uma horda de zumbis armados com rifles, sob a liderança do Red Skull, pode representar um problema sério para Super-heróis e Zumbis Heróis. Algumas das Missões desta expansão apresentam Regras especiais que os afetam de maneiras diferentes.

Soldados da Hydra também podem ser adicionados como um Inimigo a qualquer outra Missão simplesmente adicionando suas cartas de Entrada ao baralho de Entrada. Porém, sempre que forem usadas, o Red Skull também deve ser adicionado ao baralho de Herói Inimigo.

Soldados da Hydra são tratados como Inimigos para todos os propósitos de jogo.

- **Ações:** 1
- **Vigor:** 1
- **XP concedidos:** 1
- Soldados da Hydra estão em ÚLTIMO na Ordem de Prioridade dos Alvos. No entanto, se estiverem em uma Zona com o Red Skull, eles devem ser alvos antes dele.

- Soldados da Hydra podem atacar a 1 Zona de distância. Isso significa que se eles forem se mover, mas tiverem Campo de Visão para uma Zona dentro de Alcance 1 com qualquer alvo, eles atacam essa Zona em vez de se moverem. Se várias Zonas estiverem disponíveis, os jogadores escolhem qual delas será atacada.

Nota para o Modo Zumbi: A Hydra assumiu o comando da S.H.I.E.L.D. tão profundamente que os Soldados da Hydra lutam contra os Zumbis Heróis lado a lado com os Agentes da S.H.I.E.L.D., apesar de serem zumbis. Portanto, seu comportamento geral é o mesmo de Soldados, Guardas e Especialistas. Isso significa que Soldados da Hydra não atacam Super-heróis e Agentes da S.H.I.E.L.D. (e vice-versa) e também ignoram Espectadores durante o Modo Zumbi.

CÂNISTERS INFLAMÁVEIS

Cânisters inflamáveis são Objetos Interativos que os jogadores podem tentar explodir de várias maneiras para acabar com os Inimigos.



Um Herói Jogador na Zona do Cânister pode gastar 1 Ação para lançá-lo em uma Zona dentro de Alcance 1-2. Coloque o Cânister dentro da Zona-alvo e role um dado: No caso de um resultado de 1 ou 2, nada acontece. Com um resultado de 3+, o Cânister explode, eliminando todos na Zona dele.



Um Herói Jogador também pode escolher mirar em um Cânister ao atacar a Zona dele (ignore a Ordem de Prioridade dos Alvos). O cânister explode com 1 Acerto, eliminando todos na Zona dele.

Sempre que um Cânister explodir, vire a ficha para o lado de Fogo.

- Heróis Inimigos não sofrem efeito do Fogo.
- Heróis Jogadores sofrem 1 Ferimento sempre que encerram uma Ação em uma Zona de Fogo.
- Outros Inimigos (hordas de Zumbis, Agentes da S.H.I.E.L.D. etc.) e Espectadores são eliminados se entrarem em uma Zona de Fogo (isso provoca o efeito de "Espectador Devorado" no Modo Heroico).

Durante cada Fase Final, role um dado para cada ficha de Fogo. Em um resultado de 5+, remova essa ficha.

MISSÕES: RED SKULL

É possível jogar estas Missões no Modo Zumbi ou no Modo Heroico. Para simplificar, as Missões são ilustradas usando componentes do Modo Heroico, mas os jogadores devem usar os componentes equivalentes do Modo Zumbi ao jogar nesse modo. Para jogar o Modo Zumbi, é necessário utilizar as regras e componentes do jogo base *Marvel Zombies: Um jogo Zombicide*, enquanto o Modo Heroico requer as regras e componentes encontrados no jogo base *Marvel Zombies: X-Men Resistance*.

MRS1 — ATAQUE À HYDRA

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Mesmo durante o apocalipse zumbi, os planos tortuosos da Hydra nunca param... Parece que Red Skull aproveitou esta oportunidade para explorar o poder do Cubo Cósmico, assumindo o controle tanto dos vivos quanto dos mortos-vivos... Se não acabarmos com ele, isso pode significar a nossa ruína... Conhecendo a Hydra, eles devem ter mantido algum tipo de plano de segurança contra este tipo de cenário...

Peças de Mapa: 23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R

24R	26R	28R
23R	27R	25R

OBJETIVOS

Derrote Red Skull. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Pegue todas as fichas de Objetivo.
2. Elimine Red Skull (veja Regras Especiais).

START

Zona Inicial dos Heróis Jogadores

 **Portas Abertas x2**

 **Portas Fechadas x8**

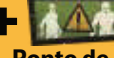
 **Objetivos x7**

 **Cartas de Espectador x10**

 **Cânisters x2**

 **Pontos de Entrada x3**

 **5 a 6**

 **+ Ponto de Entrada**

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Os Capangas do Red Skull.** Separe a carta de Herói Inimigo do Red Skull e as 7 cartas de Entrada de Soldados da Hydra.
- **Ganhando tempo.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **5 a 6 Heróis Jogadores.** O Ponto de Entrada Verde é utilizado apenas em partidas com 5 ou 6 Heróis Jogadores. Ele estará ativo desde o começo da partida.

REGRAS ESPECIAIS

- **Segredos da Hydra.** Cada ficha de Objetivo Vermelho dará 5 XP ao Herói Jogador que a pegar.
- **Os principais segredos da Hydra.** As fichas de Objetivo Azul e Verde darão 5 XP cada a TODOS os Heróis Jogadores quando alguém as pegar.
- **Red Skull chegou!** Quando alguém pegar o Objetivo Azul, coloque Red Skull no Ponto de Entrada Primário.
- **Alarme!** Sempre que alguém pegar um Objetivo Vermelho, compre 1 Carta de Entrada de Soldado da Hydra para o Ponto de Entrada Primário.
- **Poder cósmico.** Red Skull não pode ser eliminado de forma definitiva até que todos os Objetivos tenham sido coletados. Até lá, sempre que ele for eliminado, coloque-o no Ponto de Entrada Primário no final da próxima Fase dos Inimigos.
- **Interruptor do bloco de celas.** Não é possível abrir as Portas Vermelhas. Imediatamente abra todas as Portas Vermelhas quando alguém pegar o Objetivo Verde.



MRS2 — CORTANDO AS CABEÇAS

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Não acredito que fomos capturados! Felizmente, conseguimos escapar de nossas celas. Parece que a arrogância da Hydra trabalhou a nosso favor. Mas simplesmente escapar de nossa cela não significa que estamos livres. Ainda precisamos sair daqui, e isso envolve encontrar o Red Skull e pegar os códigos de segurança dele!

Peças de Mapa: 23R, 25R, 26R, 27R, 28R

OBJETIVOS

Cortando as cabeças. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Encontre e elimine os 4 Guarda-costas (consulte as Regras Especiais).
2. Elimine o Red Skull.
3. Faça com que todos os Heróis Jogadores escapem pela Saída. Qualquer Herói Jogador poderá deixar o mapa através da Zona de Saída no fim de seu respectivo Turno. Mas, para isso ocorrer, a Zona de Saída não pode conter Inimigos.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Guarda-costas escondidos.** Coloque as cartas de Espectador da Missão Secreta #1 e #2 aleatoriamente entre as 7 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro.
- **Guarda-costas ativos.** Coloque 2 Heróis Inimigos aleatórios nas Zonas indicadas na peça de mapa 27R, com as cartas de Herói Inimigo deles viradas para cima próximas ao tabuleiro. Não revele cartas de Entrada para o símbolo de Entrada deste cômodo.
- **Comando do Red Skull.** Coloque a carta de Herói Inimigo do Red Skull na Zona indicada. Remova as cartas de Teletransportar e de Reforços Adicionais de seu baralho de Ação.
- **5 a 6 Heróis Jogadores.** O Ponto de Entrada Verde é utilizado apenas em partidas com 5 ou 6 Heróis Jogadores. Ele estará ativo desde o começo da partida.

REGRAS ESPECIAIS

- **Guarda-costas:** Red Skull possui 4 Guarda-costas, 2 na peça de mapa 27R e 2 escondidos pelo tabuleiro. Quando uma carta de Espectador de Missão Secreta for revelada, coloque em jogo um Herói Inimigo na Zona dela.
- **Ordens do Red Skull.** Sempre que um Guarda-costas for eliminado, compre e resolva uma carta do baralho de Ação do Red Skull.
- **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 Herói Jogador entrar na Zona em que eles estão.
- **Dever de herói.** Cada Espectador dará 5 XP ao Herói Jogador que resgatá-lo/devorá-lo.
- **Bunker seguro.** Não é possível abrir a Porta Azul. Quando todos os 4 Guarda-costas tiverem sido eliminados, imediatamente faça Red Skull entrar em jogo na Zona onde estava a carta de Herói Inimigo dele. Em seguida, a Porta Azul se abre automaticamente.

	27R
26R	25R
28R	23R





Zona Inicial dos Heróis Jogadores



Câniseter



Zona de Saída



Porta Trancada



Pontos de Entrada x3



Heróis Inimigos x2



Cartas de Espectador x7



Carta de Entrada do Red Skull



Portas Abertas x2



5a6
Ponto de Entrada

MRS3 — RECUPERANDO O AEROPORTA-AVIÕES

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Durante o caos do surto de zumbis, de alguma forma, a Hydra conseguiu não apenas se infiltrar no Aeroporto-aviões da S.H.I.E.L.D., mas também assumir o controle dele! Agora, Red Skull posicionou sua brigada zumbi de Soldados da Hydra por toda a nave. Chega disso! Estamos aqui e vamos recuperá-lo, o que significa eliminar todo e qualquer agente da Hydra que ainda estiver a bordo!

Peças de Mapa: **23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.**

OBJETIVOS

Eliminação: Cumpra os Objetivos a seguir na ordem que desejar:

- Elimine todos os Soldados da Hydra.
- Elimine o Red Skull.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Ocupação da Hydra.** Separe as 6 cartas de Entrada normais de Soldados da Hydra (embaralhando apenas sua carta de Ativação Extra! no baralho de Entrada). Coloque-as de forma aleatória conforme indicado no mapa, voltadas para baixo.
- **Caveira oculta.** Separe a carta de Herói Inimigo do Red Skull. Coloque a carta de Espectador da *Missão Secreta #1* aleatoriamente entre as 6 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro.
- **Caminho livre.** Não coloque cartas de Espectador nem compre cartas de Entrada para os símbolos de Entrada nos cômodos conectados à Zona Inicial por aberturas e Portas Abertas.
- **5 a 6 Heróis Jogadores.** O Ponto de Entrada Verde é utilizado apenas em partidas com 5 ou 6 Heróis Jogadores. Ele estará ativo desde o começo da partida.

25V

27V

24V

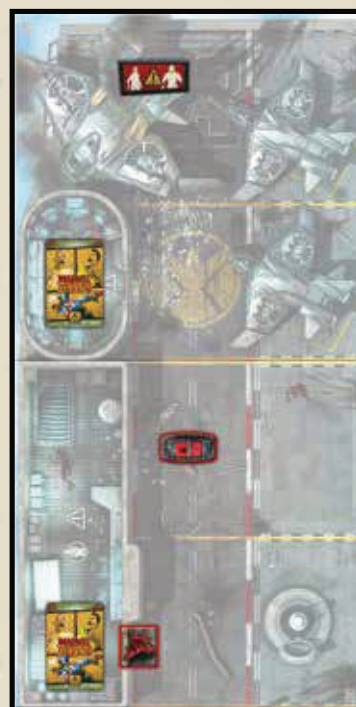
26V

23V

28V

REGRAS ESPECIAIS

- **Guardas a postos.** Quando um cômodo com uma carta de Entrada de Soldados da Hydra for aberto ou acessado pela primeira vez, revele essa carta e coloque em jogo figuras de acordo com o Nível de Perigo Vermelho, removendo a carta do jogo. Isso é um acréscimo às entradas normais que já aconteceriam no cômodo.
- **Alerta máximo.** Sempre que os Soldados da Hydra obtiverem uma Ativação Extra, eles executam 2 Ações em vez de 1.
- **Dever de herói.** Cada Espectador dará 5 XP ao Herói Jogador que resgatá-lo/ devorá-lo.
- **Encontrando Red Skull:** Quando a carta de Espectador da *Missão Secreta #1* for revelada, coloque o Red Skull na Zona dela.
- **Equipe Ofensiva.** Quando Red Skull for eliminado, em vez de receber a recompensa comum em XP, TODOS os Heróis Jogadores recebem 5 XP. Ele não pode entrar em jogo novamente.





Zona Inicial dos Heróis Jogadores



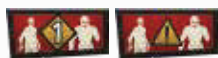
Portas Abertas x4



Cânister



Cartas de Entrada de Soldados da Hydra x6



Pontos de Entrada x3



Cartas de Espectador x6



5 a 6

+ Ponto de Entrada

MRS4 — HYDRA - AQUI, ALI, EM TODO LUGAR

MUITO DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Red Skull aproveitou o poder do Cubo Cósmico para criar inúmeras fendas dimensionais em todo o Aeroporto-aviões, trazendo consigo uma enxurrada de forças da Hydra, com agentes leais ou controlados telepaticamente. O Aeroporto-aviões está sendo invadido rapidamente. Felizmente, descobrimos uma maneira de desestabilizar essas fendas. Se pudermos contê-las, poderemos aproveitar seu poder para nós mesmos.

Peças de Mapa: 25V, 26V, 27V, 28V

OBJETIVOS

Aproveite as fendas. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Centralize todas as Fendas (mova todos os Pontos de Entrada para a Zona destacada).
2. Detone as Fendas e o Red Skull (exploda um Câister).

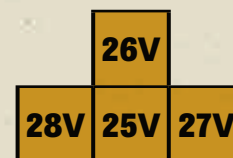
PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Tumulto.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **Mestre cósmico.** Coloque o Red Skull na Zona indicada, com a carta de Herói Inimigo dele virada para cima próxima ao tabuleiro.
- **Caminho livre.** Não coloque cartas de Espectador nem compre cartas de Entrada para os símbolos de Entrada nos cômodos conectados à Zona Inicial por aberturas e Portas Abertas.
- **5 a 6 Heróis Jogadores.** Durante cada Fase dos Inimigos, sempre compre uma carta de Entrada adicional para o Ponto de Entrada Primário.

REGRAS ESPECIAIS

- **Esquemas dimensionais.** Cada ficha de Objetivo dará 5 XP ao Herói Jogador que a pegar.
- **Modificando as fendas.** Quando o Objetivo Azul for pego, mova o Ponto de Entrada Azul para a Zona destacada. Quando o Objetivo Verde for pego, mova o Ponto de Entrada Verde para a Zona destacada. Quando 2 Objetivos Vermelhos forem pegos, mova o Ponto de Entrada Primário para a Zona destacada.

- **Invocação de elite.** Ao revelar uma carta de Entrada para o Ponto de Entrada Primário, se não houver Heróis Inimigos no tabuleiro (não contando o Red Skull), em vez disso, faça aparecer 1 Herói Inimigo nesse local.
- **Red Skull está de volta!** No final da Fase dos Inimigos, se o Red Skull não estiver em jogo, faça-o entrar no Ponto de Entrada Primário.
- **Detonação Cósmica!** Quando todos os Pontos de Entrada tiverem sido movidos para a Zona destacada, os jogadores devem levar o Red Skull para a Zona destacada e explodir um Câister naquela Zona para vencer o jogo.



MISSÕES: MODO HEROICO

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

MH1 — FUGA DA PRISÃO

MÉDIA / 60 MINUTOS

A Hydra capturou um grupo de Super-heróis assim que o apocalipse zumbi começou. Agora, a base deles foi invadida, mas nossos companheiros ainda estão presos lá dentro. O que já era um lugar muito perigoso se tornou um verdadeiro pesadelo. Independentemente disso, temos que resgatá-los. Precisamos entrar lá, desabilitar os controles das celas e sair com eles!

Peças de Mapa: **23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R**

OBJETIVOS

Operação de salvamento. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Destrane as celas (consulte as Regras Especiais).
2. Faça com que todos os Super-heróis, inclusive os resgatados, 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 ocultos.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Azul e o Verde aos Vermelhos e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **Heróis em cativeiro.** Não coloque cartas de Espectador nos 2 cômodos de celas atrás das Portas Verde e Azul na peça de mapa 24R. Em vez disso, coloque 2 Super-heróis aleatórios que não estejam sendo utilizados. Deixe suas respectivas cartas de Super-herói voltadas para cima ao lado do tabuleiro.
- **5 a 6 Super-heróis:** O Ponto de Entrada Verde é utilizado apenas em partidas com 5 ou 6 Super-heróis. Ele estará ativo desde o começo da partida.



SHE-HULK

23R	25R	28R
27R	24R	26R



REGRAS ESPECIAIS

- **Senhas.** As fichas de Objetivo Azul e Verde darão 5 XP cada uma a TODOS os Super-heróis quando alguém as pegar.
- **Senha incorreta.** Cada ficha de Objetivo Vermelho dará 5 XP ao Super-herói que a pegar.
- **Celas trancadas.** 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.
- **Emboscada!!!** Não é possível abrir as Portas Vermelhas. Imediatamente abra todas as Portas Vermelhas quando alguém pegar o segundo Objetivo Vermelho. Ao realizar a entrada em cada símbolo de Entrada nestes cômodos, considere o jogo como estando 1 Nível de Perigo acima do atual.
- **Resgate de heróis:** Os 2 Super-heróis trancados na peça de mapa 24R são Super-heróis em Cativo. Eles são tratados como Espectadores Combatentes para **todos** os efeitos de jogo. Quando salvos, a carta de Super-herói deles é usada como se fosse uma carta de Espectador com apenas a seguinte aptidão: **Ganhe +1** no início de cada Fase dos Jogadores. Se o Super-herói em Cativo for descartado ou eliminado por qualquer motivo, todos perdem a partida imediatamente.
- **Alarme disparado!** Quando alguém salvar o segundo Super-herói em Cativo, revele uma carta de Entrada para o Ponto de Entrada Azul. Essa entrada passa a ficar ativa.

←



Zona Inicial dos Super-heróis



Portas Trancadas x6



Porta Aberta



Cânisters x3



Zona de Saída



Objetivos x5



Pontos de Entrada x3



Ponto de Entrada Inativo



Super-heróis em Cativo x2



Cartas de Espectador x8

5a6

+



Ponto de Entrada

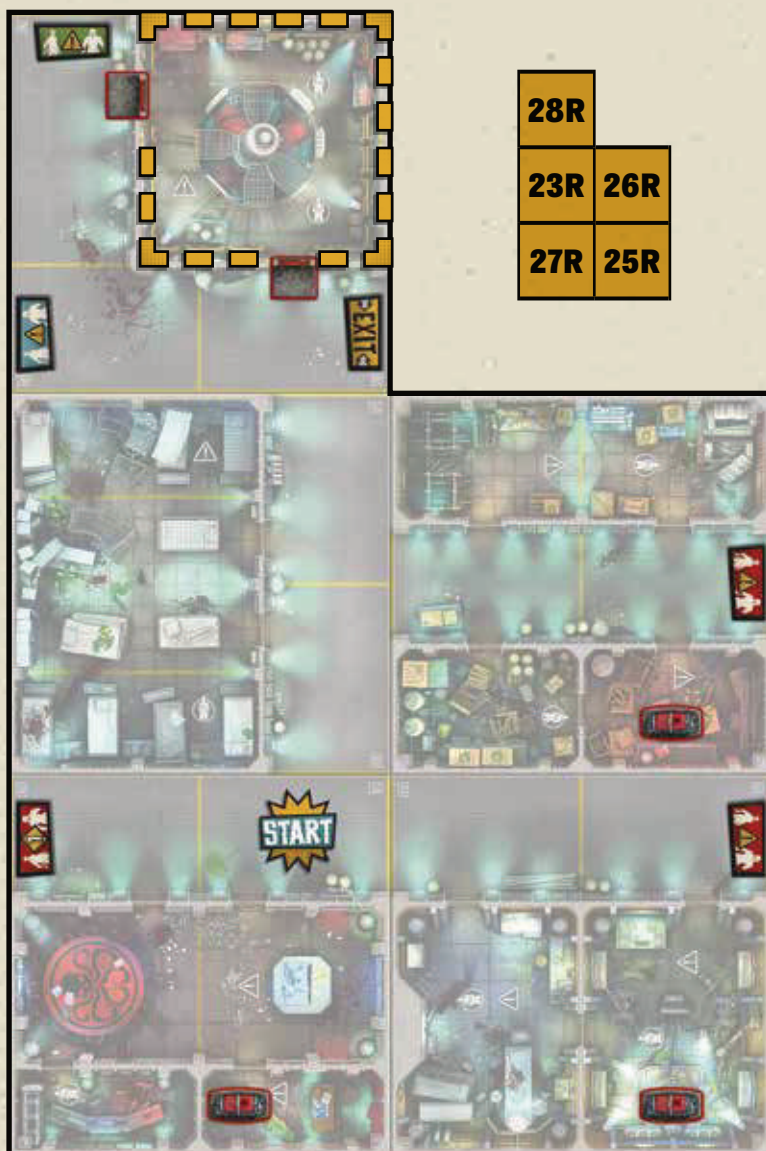


MH2 - RESULTADOS EXPLOSIVOS

MÉDIA / 60 MINUTOS

Esta base da Hydra foi convertida em uma “base de operações” improvisada pelos infectados. Quem imaginou que aquele lugar poderia ficar pior? Calculamos que podemos destruir toda a instalação de uma só vez, explodindo o silo de mísseis. Infelizmente, precisaremos encontrar alguém com os códigos de acesso corretos, e depois há a questão dos explosivos...

Peças de Mapa: 23R, 25R, 26R, 27R, 28R



OBJETIVOS

Detonação em 10 minutos. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

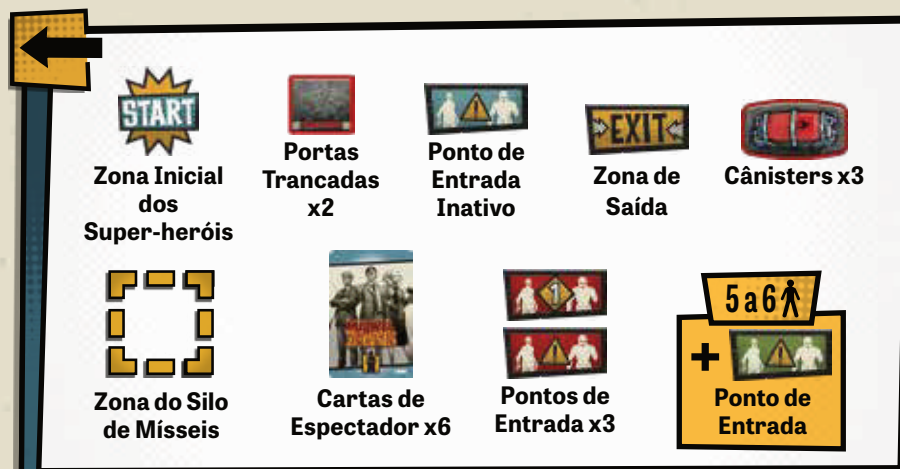
1. Consiga a senha (consulte as Regras especiais).
2. Coloque 2 Cântisters inflamáveis na Zona do Silo de Mísseis (consulte as Regras Especiais).
3. Faça com que todos os Super-heróis escapem pela Saída. Qualquer Super-herói poderá deixar o mapa através da Zona de Saída no fim de seu respectivo Turno. Mas, para isso ocorrer, a Zona de Saída não pode conter Inimigos.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Códigos ocultos.** Não coloque uma carta de Espectador na Zona do Silo de Mísseis (peça de mapa 28R). Coloque as cartas de Espectador da *Missão Secreta #1* e *#2* aleatoriamente entre as 6 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro.
- **5 a 6 Super-heróis.** O Ponto de Entrada Verde é utilizado apenas em partidas com 5 ou 6 Super-heróis. Ele estará ativo desde o começo da partida.

REGRAS ESPECIAIS

- **Senha para o silo.** Não é possível abrir as Portas Vermelhas até que ambas as cartas de Espectador de *Missão Secreta* tenham sido reveladas.
- **Contagem regressiva para a destruição.** Durante cada Fase Final, todos os Super-heróis ganharão 5 XP.
- **Chegada inesperada.** O Ponto de Entrada Azul se torna ativo assim que uma carta de Espectador de *Missão Secreta* for revelada.
- **Preparando as cargas.** Um Super-herói pode gastar 1 Ação para pegar um Cântister na Zona dele ou colocá-lo no chão.
- **5 a 6 Super-heróis.** Todos os 3 Cântisters devem ser colocados na Zona do Silo de Mísseis para concluir o 2º objetivo.



MH3 — TELETRANSPORTADOR DIMENSIONAL

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Pensávamos que os ônibus espaciais estavam livres da infecção... Ledo engano. Nick Fury declarou o Aeroporto-aviões como perdido e ordenou uma evacuação através do teletransportador dimensional (tomara que esteja funcionando). Os protocolos de quarentena foram ativados e apenas Fury tem os códigos de desativação. Precisamos levá-lo aos terminais e abrir essas barricadas!

Peças de Mapa: 23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.

OBJETIVOS

Desbloqueie o teletransportador. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Salve Nick Fury.
2. Faça com que todos os Super-heróis e o Nick Fury 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.

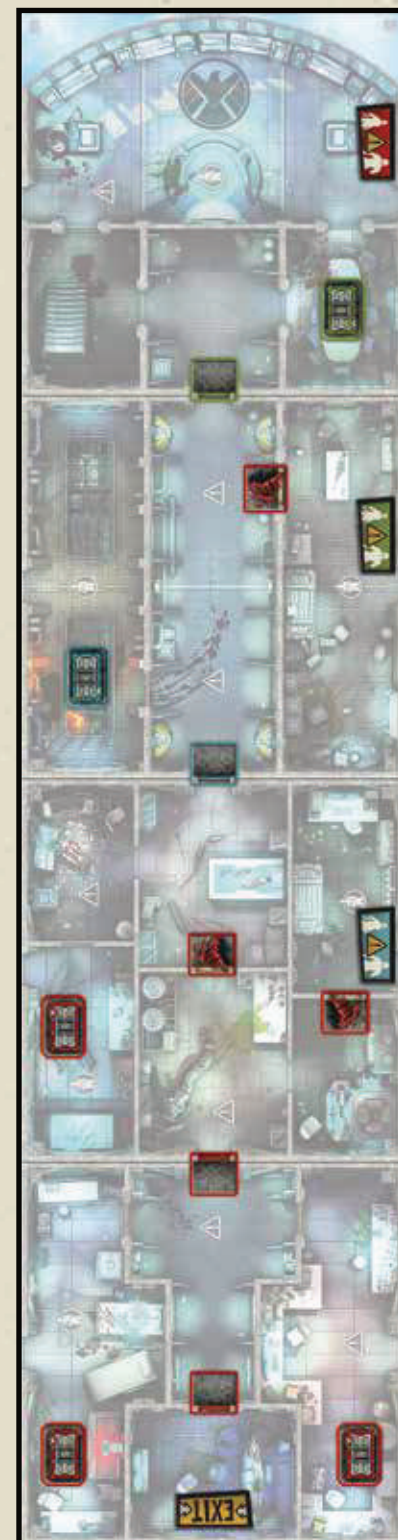
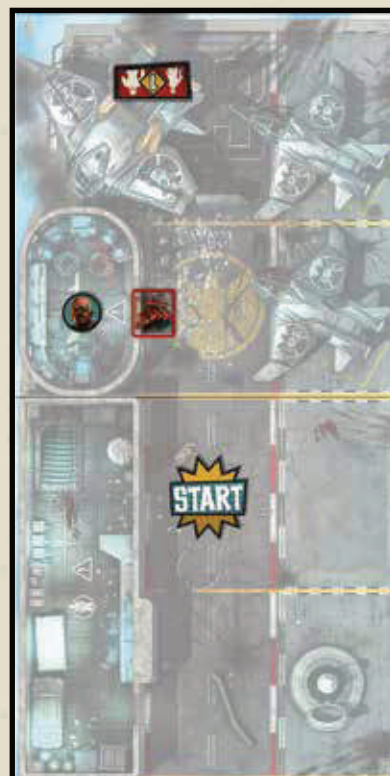
	25V
	28V
24V	27V
23V	26V

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **A Fúria.** Coloque o Nick Fury na Zona indicada, com a carta de Espectador dele virada para cima próxima ao tabuleiro. Não coloque uma Carta de Espectador nem compre uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada neste cômodo.
- **5 a 6 Super-heróis.** Durante cada Fase dos Inimigos, sempre compre 2 cartas de Entrada em vez de 1 para cada Ponto de Entrada ativo.

REGRAS ESPECIAIS

- **Desativando.** Cada ficha de Objetivo dará 5 XP a TODOS os Super-heróis quando alguém a pegar.
- **Primeira trava (Verde).** Só será possível abrir a Porta Verde depois que alguém pegar o Objetivo Verde. O Ponto de Entrada Verde só ficará ativo quando a Porta Verde for aberta. Revele imediatamente uma carta de Entrada para essa Zona.
- **Segunda trava (Azul).** Só será possível abrir a Porta Azul depois que alguém pegar o Objetivo Azul. O Ponto de Entrada Azul só ficará ativo quando a Porta Azul for aberta. Revele imediatamente uma carta de Entrada para essa Zona.
- **Terceira trava (Vermelha).** Só será possível abrir a Porta Vermelha depois que alguém pegar o Objetivo Vermelho.
- **Trava Final.** Só será possível abrir a Porta Fechada que leva à Zona de Saída depois que ambos os Objetivos na peça de mapa 26V forem obtidos.





MH4 — LIMPANDO O PORÃO

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

A proporção na qual a infecção se espalha é impressionante. Antes que percebêssemos, ela havia dominado o Aeroporto-aviões. O pior de tudo é que alguns de nossos maiores aliados já sucumbiram! Mas não podemos nos dar ao luxo de desistir e partir! Não, devemos lutar e recuperar esta nave. Vamos precisar dela para a guerra iminente.

Peças de Mapa: 25V, 26V, 27V, 28V

OBJETIVOS

Acabando com as ameaças. Cumpra os objetivos a seguir na ordem que desejar:

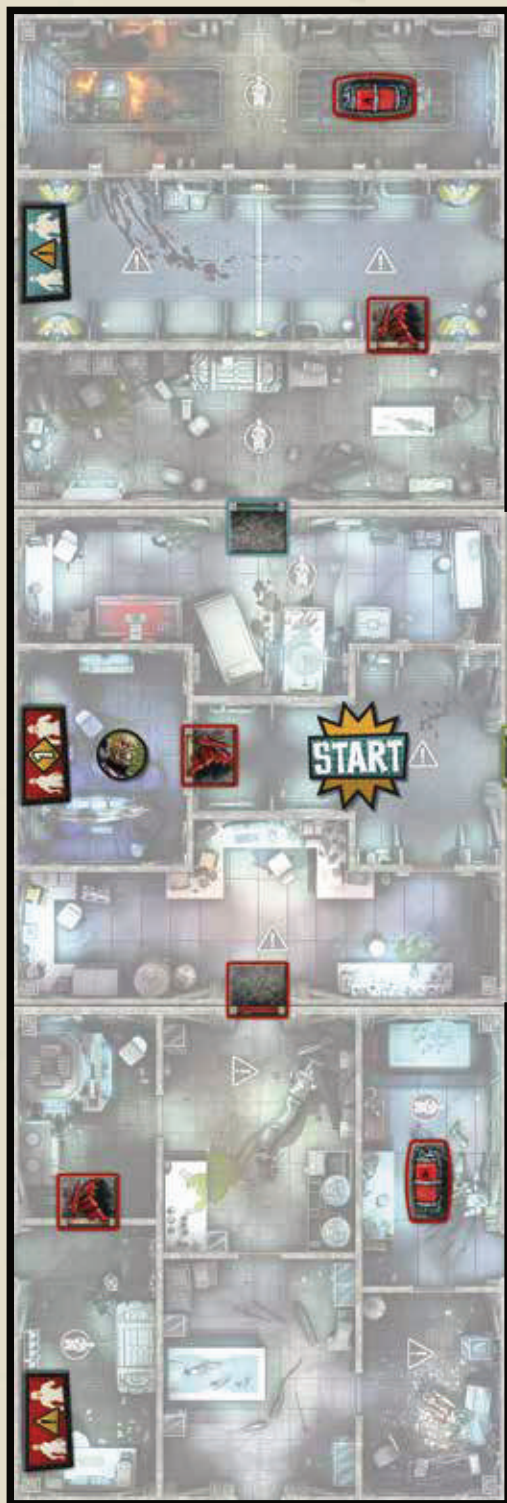
- Elimine Hawkeye de forma permanente (consulte Regra Especial).
- Cada Super-herói deve alcançar o Nível de Perigo Vermelho.

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Flecha Quebrada.** Coloque o Hawkeye na Zona indicada, com a carta de Zumbi Herói dele virada para cima próxima ao tabuleiro.



 Zona Inicial dos Super-heróis	 Cânisters x3	 Ponto de Entrada
 Hawkeye	 Cartas de Espectador x6	 Pontos de Entrada Inativos x3
 Portas Fechadas x3	 Portas Abertas x3	



REGRAS ESPECIAIS

- **Eles são uma legião!** Durante o passo de Entrada de Inimigos em cada Fase dos Inimigos, compre 1 carta de Entrada adicional para o Ponto de Entrada Primário.
- **Derrubando o arqueiro.** Hawkeye só pode ser eliminado usando Cântisters. Ele precisa ser eliminado por Cântisters 3 vezes para ser eliminado de forma permanente. Caso contrário, cada vez que ele for eliminado, coloque sua miniatura deitada e adicione algum marcador em sua carta de Zumbi Herói para mostrar quantas vezes ele foi derrubado. Durante a próxima Fase Final, ele se levanta.
- **Movendo Cântisters.** Quando um Super-herói executar uma Ação Mover-se enquanto estiver em uma Zona com um Cântister, ele pode levar aquele Cântister junto com ele.
- **Escalando a situação.** Durante cada Fase Final, todos os Super-heróis ganharão 5 XP.
- **Porta Verde.** O Ponto de Entrada Verde só ficará ativo quando a Porta Verde for aberta. Revele imediatamente uma carta de Entrada para essa Zona.
- **Porta Azul.** O Ponto de Entrada Azul só ficará ativo quando a Porta Azul for aberta. Revele imediatamente uma carta de Entrada para essa Zona.
- **Porta Vermelha.** O Ponto de Entrada Vermelho comum está inativo. O Ponto de Entrada Vermelho só ficará ativo quando a Porta Vermelha for aberta. Revele imediatamente uma carta de Entrada para essa Zona.
- **5 a 6 Super-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.

28V

26V 25V

27V

MISSÕES: MODO ZUMBI

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

MZ1 - VIOLAÇÃO DA QUARENTENA

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

A Hydra quis estudar os efeitos da infecção zumbi nos usando de cobaias. Quem eles pensam que somos? Não precisou de nenhum esforço para fugirmos de nossas celas! As quarentenas de emergência foram ativadas e várias grades de laser estão impedindo o caminho para a saída. Eles acham que nos prenderam, mas é o contrário. Agora nós somos os caçadores e eles são o prato principal!

Peças de Mapa: **23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R**

OBJETIVOS

Fuga. Cumpra os objetivos a seguir nesta ordem:

1. Elimine os dois Super-heróis que entraram em jogo na Zona de Saída.
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.

28R	25R	27R
26R	24R	23R

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Cartão Verde.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Objetivo Verde aos 3 Objetivos Vermelhos nas peças de mapa 24R e 26R e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.
- **Cartão Azul.** Antes de posicionar os Objetivos no mapa, junte o Objetivo Azul aos 3 Objetivos Vermelhos nas peças de mapa 23R e 27R e, com as faces voltadas para baixo, embaralhe-os.

REGRAS ESPECIAIS

- **Plano de Fuga.** Cada ficha de Objetivo dará 5 XP ao Zumbi Herói que a pegar.
- **Desativação dos sensores laser.** 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 a Porta Vermelha após pegar ambos os Objetivos nas peças de mapa 25R.
- **Alarme de Segurança!** O Ponto de Entrada Verde só ficará ativo depois que alguém abrir a Porta Verde. O Ponto de Entrada Azul só ficará ativo depois que alguém abrir a Porta Azul.
- **Defesa Final.** Quando a primeira Porta Vermelha for aberta, faça aparecer 2 Super-heróis na Zona de Saída.
- **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



Portas Trancadas x4



Zona de Saída



Portas Abertas x3



Pontos de Entrada Inativos x2



Cartas de Espectador x11



Objetivos x8



Pontos de Entrada x2



MZ2 — ATAQUE DA HYDRA

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

Quando a Hydra percebeu que sua base estava sob ataque, eles devem ter pensado que era uma operação de ataque da S.H.I.E.L.D. ou os Avengers. Aposto que eles não esperavam que fôssemos nós procurando nossa próxima refeição. Enquanto os capangas ali dentro aplacam nossa fome, os verdadeiros alvos são os Super-heróis. Não para devorar (isto é, se pudermos resistir), mas para recrutá-los para a nossa causa. Sim, isso significa mais bocas para alimentar, mas suas habilidades e conhecimentos tornarão mais fácil encontrar refeições ainda melhores!

Peças de Mapa: 23R, 24R, 25R, 26R, 27R, 28R

23R	27R	26R
25R	28R	24R



OBJETIVOS

Grande banquete. Cumpra os objetivos a seguir na ordem que desejar:

- Cada Zumbi Herói deve devorar 1 Espectador. Se não houver Espectadores o suficiente para completar este objetivo, os jogadores perdem a partida imediatamente.
- Cada Zumbi Herói deve transformar 1 Super-herói devorando-o (consulte as Regras Especiais).
- Elimine os dois Super-heróis trancados nas celas (peça de mapa 24R).

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Agentes ou prisioneiros?** Remova todas as 6 Cartas de Entrada de Super-herói! do baralho de Entrada. Coloque 7 cartas de Super-herói aleatórias voltadas para baixo nas Zonas indicadas.
- **5 a 6 Zumbis Heróis.** O Ponto de Entrada Verde é utilizado apenas em partidas com 5 ou 6 Zumbis Heróis. Ele estará ativo desde o começo da partida.

REGRAS ESPECIAIS

- **Alimento para a mente.** Cada Espectador dará 5 XP ao Zumbi Herói que o devorar.
- **Velhos amigos.** Quando a porta para uma Zona com uma carta de Super-herói for aberta, revele essa carta e faça aparecer o Super-herói correspondente lá.



Zona Inicial dos Zumbis Heróis



Cartas de Espectador x10



Cartas de Super-herói x7



Pontos de Entrada x3



Cânisters x3



Objetivo



Portas Trancadas x8

5 a 6



Ponto de Entrada

- **Celas trancadas.** Não é possível abrir as Portas Vermelhas.
- **Painel de controle das celas.** A ficha de Objetivo Vermelho dará 5 XP a TODOS os Zumbis Heróis quando alguém a pegar. Imediatamente abra todas as Portas Vermelhas quando alguém pegar o Objetivo Vermelho.
- **Contaminado!** Quando um Zumbi Herói eliminar um Super-herói usando um Ataque de Devorar, ele fica com sua carta de Super-herói ao lado do próprio painel para mostrar que foi contaminado.

MZ3 — FÚRIA FINAL

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Estávamos tão perto! O teletransportador dimensional e um multiverso de novas refeições estavam quase ao alcance! Mas então, Fury interveio e forçou um Confinamento Omega, protegendo-se no bunker de comando. Para nossa sorte, Maria Hill parece ter uma solução. Se a encontrarmos, poderemos chegar ao Fury e religar o teletransportador!

Peças de Mapa: **23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.**

OBJETIVOS

Ative o teletransportador. Cumpra os objetivos a seguir na ordem que desejar:

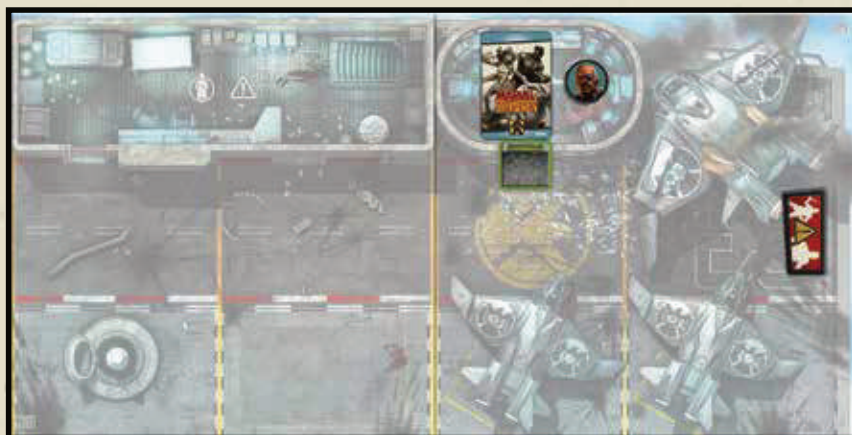
- Devore Maria Hill e Nick Fury.
- Cada Zumbi Herói deve devorar 1 Espectador. Se não houver Espectadores o suficiente para completar este objetivo, os jogadores perdem a partida imediatamente.

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.

		23V	24V
26V	27V	28V	25V

				
Zona Inicial dos Zumbis Heróis	Porta Aberta	Portas Fechadas x2	Porta Trancada	Zona de Saída
				
Nick Fury	Pontos de Entrada Inativos x2	Pontos de Entrada x4	Cartas de Espectador x7	Carta de Super-herói



PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **A Fúria.** Coloque o Nick Fury na Zona indicada, com a carta de Espectador dele voltada para cima próxima ao tabuleiro. Não coloque uma carta de Espectador Nesta Zona. Em vez disso, coloque uma carta de Super-herói aleatória, voltada para baixo.
- **Encontrando Maria Hill.** Coloque a carta de Espectador da Maria Hill aleatoriamente entre as 7 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro.
- **À espreita.** Remova ambas as cartas *Salvo!* do baralho de Espectadores.

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.
- **Uma Boquinha.** Cada Espectador dará 5 XP ao Zumbi Herói que o devorar.
- **Nenhuma escapatória:** Os espectadores não podem escapar do tabuleiro usando Pontos de Entrada. Eles permanecem nessas Zonas se as alcançarem.
- **Prato principal.** Quando Maria Hill ou Nick Fury forem devorados, TODOS os Zumbis Heróis ganham 5 XP.
- **Protocolo de emergência.** Os Pontos de Entrada Verde e Azul se tornam ativos quando Nick Fury for Devorado. Quando Nick Fury for Devorado, TODAS as portas no mapa são imediatamente abertas.
- **Bunker do Fury.** A Porta Verde não poderá ser aberta até que a Maria Hill seja devorada. Quando a Porta Verde for aberta, depois de comprar uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada no cômodo atrás dela, revele a carta de Super-herói lá e faça aparecer o Super-herói correspondente.
- **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.

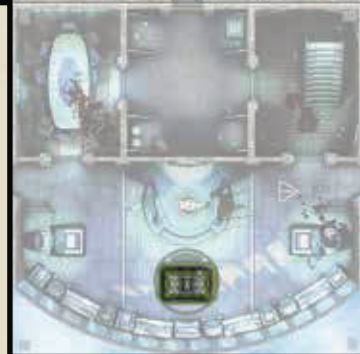
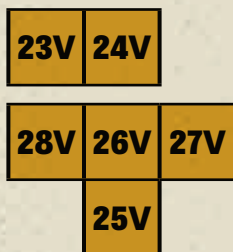
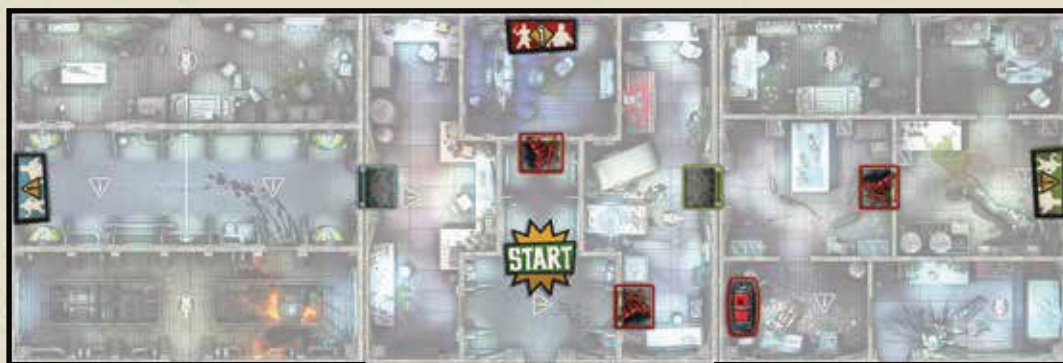


MZ4 — AUMENTANDO AS FILEIRAS

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

Nós fomos infectados. Já aprendemos a aceitar este fato. Agora, devemos nos alimentar para sobreviver. Infelizmente, a comida está acabando aqui no Aeroporto-aviões. Mas, se vamos encontrar o que precisamos no mundo, precisaremos de ajuda... Pode ser uma boa fazer uma refeição rápida e talvez recrutar alguns novos aliados ao longo do caminho...

Peças de Mapa: 23V, 24V, 25V, 26V, 27V, 28V.



OBJETIVOS

Recrutar e alimentar. Cumpra os objetivos a seguir na ordem que desejar:

- Cada Zumbi Herói deve devorar 1 Espectador. Se não houver Espectadores o suficiente para completar este objetivo, os jogadores perdem a partida imediatamente.
- Cada Zumbi Herói deve devorar 1 Super-herói (consulte as Regras especiais).

PREPARAÇÃO ESPECIAL

- **Separados.** Divida os Zumbis Heróis igualmente entre as 2 Zonas Iniciais.
- **À espreita.** Remova ambas as cartas *Salvo!* do baralho de Espectadores. Coloque as cartas de Espectador da *Missão Secreta #1* e *#2* aleatoriamente entre as 7 cartas de Espectador que já começam no tabuleiro.
- **Caminho livre.** Não coloque uma carta de Espectador nem revele uma carta de Entrada para o símbolo de Entrada na Zona Inicial e para os cômodos conectados a ela por Portas Abertas.

REGRAS ESPECIAIS

- **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. Quando uma carta de Espectador de *Missão Secreta* for revelada, coloque em jogo 1 Espectador nesta Zona e revele 1 carta de Entrada para o Ponto de Entrada Primário.
- **Super-reforços.** Ao revelar uma carta de Entrada para o Ponto de Entrada Primário, se não houver Super-heróis em jogo, em vez disso, faça aparecer 1 Super-herói nesse local.
- **Painéis de controle.** As fichas de Objetivo Azul e Verde darão 5 XP a TODOS os Zumbis Heróis quando alguém as pegar.
- **Uma Boquinha.** Cada Espectador dará 5 XP ao Zumbi Herói que o devorar.
- **Espalhe a infecção.** Quando um Zumbi Herói eliminar um Super-herói usando um Ataque de Devorar, ele fica com sua carta de Super-herói ao lado do próprio painel. Ele não pode entrar em jogo novamente.



- **Confinamento.** Só será possível abrir a Porta Azul depois que alguém pegar o Objetivo Azul. Só será possível abrir a Porta Verde depois que alguém pegar o Objetivo Verde.
- **Deixe que venham!** O Ponto de Entrada Verde só ficará ativo depois que alguém abrir a Porta Verde. O Ponto de Entrada Azul só ficará ativo depois que alguém abrir a Porta Azul.
- **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.



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

Hervé DAUBET e Jason KOEPP

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.



RESUMO DAS REGRAS - HYDRA RESURRECTION



CÔMODOS GRANDES

Os corredores da base da Hydra, assim como muitos dos cômodos, são considerados 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

- Cada andar está ativo apenas enquanto houver um Herói Jogador nele.
- Andares inativos não fazem aparecer Inimigos e ninguém é ativado neles. No final da Fase dos Jogadores, qualquer Espectador em um andar inativo é eliminado.
- Sempre que um Herói Jogador entrar em um novo andar pela primeira vez, faça aparecer imediatamente qualquer Inimigo e Espectador indicado no cômodo em que ele acabou de chegar.

ESCADAS

- Qualquer um em uma Zona que possua Escadas pode se mover 1 Zona para ir até outra Zona localizada em outro andar com Escadas.
- Não há Campo de Visão entre os andares.

RED SKULL E SOLDADOS DA HYDRA

- No início de cada Fase dos Inimigos, compre a carta do topo do baralho de Ação do Red Skull e resolva-a.
- **Podem Atacar a 1 Zona de distância:** Isso significa que se eles forem se mover, mas tiverem Campo de Visão para uma Zona dentro do Alcance 1 com qualquer alvo, eles atacam essa Zona em vez de se moverem.

ORDEM DE PRIORIDADE DE ALVO

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
ÚLTIMO	SOLDADO DA HYDRA	1	1	1
ÚLTIMO	RED SKULL	2	5	5