



# MARVEL ZOMBIES



MARVEL



CM  
ON

UN JUEGO DE

ZOMBICIDE

## CAPÍTULOS

<b>CONTENIDO DEL JUEGO</b> .....	3
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>MODO ZOMBI / MODO HÉROE</b> .....	5
<b>PREPARACIÓN DE LA PARTIDA</b> .....	5
<b>RESUMEN DEL JUEGO</b> .....	7
<b>GANAR Y PERDER</b> .....	7
<b>RONDAS DE JUEGO</b> .....	7
• Fase de los jugadores .....	7
• Fase de los enemigos .....	7
• Fase final .....	7
<b>LOS FUNDAMENTOS</b> .....	8
<b>DEFINICIONES ÚTILES</b> .....	8
<b>LÍNEA DE VISIÓN</b> .....	9
<b>MOVIMIENTO</b> .....	10
<b>LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN</b> ..	10
<b>EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES</b> .....	11
<b>ENEMIGOS</b> .....	12
<b>SOLDADO</b> .....	12
<b>GUARDIA</b> .....	12
<b>ESPECIALISTA</b> .....	12
<b>SUPERHÉROE</b> .....	12
<b>FASE DE LOS JUGADORES</b> .....	13
<b>MOVIMIENTO</b> .....	13
<b>ABRIR UNA PUERTA</b> .....	13
<b>OBTENER UN RASGO</b> .....	13
<b>ATACAR</b> .....	14
<b>INTERACTUAR CON UN OBJETIVO</b> .....	14
<b>FINAL DEL TURNO</b> .....	14
<b>FASE DE LOS ENEMIGOS</b> .....	14
<b>1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS</b> .....	14
• Ataque .....	14
• Movimiento .....	15
• Especialistas y Superhéroes ...	16

<b>2. APARICIÓN DE ENEMIGOS</b> .....	16
• Aparición normal .....	16
• ¡Avance impetuoso! .....	17
• ¡Activación adicional! .....	17
• ¡Transeúnte escoltado! .....	17
• Acción especial .....	17
• ¡Superhéroe! .....	17
• Quedarse sin enemigos .....	17
• Apariciones dentro de edificios .....	18

<b>COMBATE</b> .....	19
<b>PRIORIDAD DE BLANCOS</b> .....	19
<b>DEVORAR</b> .....	20
<b>EL HAMBRE</b> .....	21
<b>FAMÉLICO</b> .....	21

<b>TRANSEÚNTES</b> .....	21
<b>DEVORAR A TRANSEÚNTES</b> .....	21
<b>ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES</b> .....	21
• Transeúntes combatientes .....	21
• Transeúntes no combatientes .....	22
• Transeúntes escoltados .....	22
<b>OBJETOS INTERACTIVOS</b> .....	22
<b>SÍMBOLO DE LOS AVENGERS</b> .....	22
<b>MISIONES: MODO ZOMBI</b> .....	23
<b>MISIONES: MODO HÉROE</b> .....	36
<b>ÍNDICE</b> .....	43
<b>CRÉDITOS</b> .....	43
<b>RESUMEN DE RONDA</b> .....	44



# CONTENIDO DEL JUEGO

## 6 HÉROES ZOMBIS



Captain America



Iron Man



Wasp



Hulk



Captain Marvel



Deadpool

## 6 SUPERHÉROES



Black Panther



Doctor Strange



Ms. Marvel



Thor



Scarlet Witch



Spider-Man

## 12 TRANSEÚNTES



J. Jonah Jameson



Agente Coulson



Tía May



Pepper Potts



Sharon Carter



Betty Ross



Mary Jane



Al, la ciega



Thunderbolt Ross



Bob de Hydra



Okoye



Wong

## 63 AGENTES DE S.H.I.E.L.D.



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7



x7

35 Soldados

14 Guardias

14 Especialistas

# REGLAS MARVEL ZOMBIES

140 CARTAS

41 FICHAS



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE HÉROE ZOMBI



45 CARTAS DE RASGO ZOMBI



42 CARTAS DE APARICIÓN



16 CARTAS DE TRANSEÚNTE

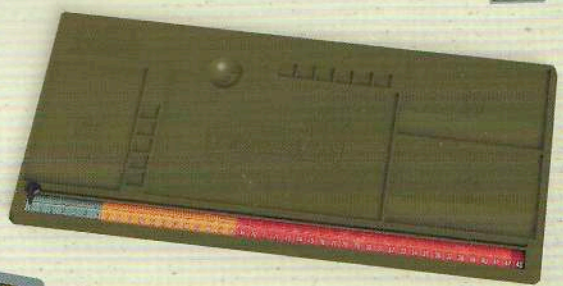


6 CARTAS DE SUPERHÉROE



1 CARTA DE REFERENCIA DEL SÍMBOLO DE LOS AVENGERS

- Ficha de Símbolo de los Avengers (intacto/dañado) ..... 1
- Fichas de Puerta (abierta/cerrada) ..... 14
- Ficha de Puerta azul (abierta/cerrada) ..... 1
- Ficha de Puerta verde (abierta/cerrada) ..... 1
- Fichas de Objetivo rojo/rojo ..... 7
- Ficha de Objetivo azul/rojo ..... 1
- Ficha de Objetivo verde/rojo ..... 1
- Ficha de Punto de aparición inicial ..... 1
- Fichas de Punto de aparición rojo/rojo ..... 5
- Ficha de Punto de aparición azul/rojo ..... 1
- Ficha de Punto de aparición verde/rojo ..... 1
- Ficha de Salida ..... 1
- Fichas de Activación ..... 6



6 PANELES DE CONTROL DE PLÁSTICO



6 PEANAS DE COLORES



6 DADOS



12 CUBOS INDICADORES

## CONTENIDO DEL MODO HÉROE

Esta caja también incluye las cartas necesarias para usar sus Héroes y Transeúntes con el modo de juego Héroe, el cual requiere la caja básica de *Marvel Zombies: X-Men Resistance*.



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN DE SUPERHÉROE



12 CARTAS DE TRANSEÚNTE



6 CARTAS DE HÉROE ZOMBI

## INTRODUCCIÓN

*En un mundo protegido por poderosos superhéroes, uno pensaría que una invasión zombi sería solventada en un santiamén, pero cuando los primeros miembros de los Avengers se sumaron a las filas de los no muertos, el mundo se dio cuenta de la magnitud del problema al que se enfrentaba. Con sus cuerpos en descomposición prácticamente inmunes al daño, los héroes zombis causan estragos por todo el planeta. A pesar de su condición, estos héroes conservan todas sus facultades mentales mientras logren mantener su hambre a raya. Dicha hambre potencia sus superpoderes, pero también les obliga a devorar la carne de los vivos para evitar verse consumidos por ella y convertirse en monstruos totalmente irracionales. ¡Así que reúne a tu equipo de no muertos, aviva tu apetito y disponte a cambiar la faz de la Tierra! ¡Este no es un mundo de Héroes Marvel, sino un mundo de Marvel Zombies!*

**Marvel Zombies - Un juego de Zombicide** es un juego cooperativo en el que entre 1 y 6 jugadores controlan a superhéroes zombificados que se enfrentan a agentes de S.H.I.E.L.D. y a superhéroes aún vivos manejados por el propio juego. ¡Para ganar debes completar los objetivos de la misión elegida, derrotar a los enemigos y, lo más importante, saciar tu hambre voraz! Al eliminar enemigos y devorar transeúntes te haces más poderoso, pero cuanto mayor sea el peligro que representas, más fuerzas enviarán a cazarte. El hambre siempre en aumento te hará más fuerte, pero si no te alimentas, consumirá tu mente y tu cuerpo. ¡Solo trabajando en equipo podrán los Héroes Zombis hallar la clave de su salvación!

### ¡ATENCIÓN, VETERANOS DE ZOMBICIDE!


Recomendamos encarecidamente que os leáis atentamente TODAS estas reglas, pues hay muchas diferencias, tanto grandes como pequeñas, respecto a las reglas clásicas de *Zombicide*.

### MODO ZOMBI / MODO HÉROE

Las reglas incluidas en esta caja son para el **modo Zombi**, en el que los jugadores controlan a voraces Héroes Zombis que luchan contra los últimos Superhéroes vivos. Sin embargo, **Marvel Zombies** también se puede jugar con el **modo Héroe**, donde estos papeles se invierten, utilizando las reglas y componentes de la caja básica de **Marvel Zombies: X-Men Resistance**.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elige una **misión**. Cada misión se puede jugar con 4 Héroes Zombis, e incluye instrucciones adicionales para jugarla con 5-6 Héroes Zombis (controlados por 1-6 jugadores). ¡Toda misión se puede jugar con menos Héroes Zombis, pero esto aumenta la dificultad!
2. Coloca los **módulos de tablero** tal como se indica en el mapa de la misión.
3. Coloca los **Puntos de aparición**, las **fichas** y las **miniaturas** que se indican en la misión.
4. A menos que en la misión se indique lo contrario, retira ambas cartas de **Misión secreta** del mazo de Transeúntes. A continuación, pon 1 **carta de Transeúnte** elegida al azar boca abajo en cada Zona donde aparezca el icono .



Icono de Transeúnte

5. Amontona en mazos separados los siguientes tipos de cartas, diferenciables por sus distintos reversos. Estos mazos han de barajarse y colocarse boca abajo cerca del tablero:

**A. Mazo de Apariciones:** Estas cartas provocan la llegada de los Agentes de S.H.I.E.L.D. y los Superhéroes a los que los jugadores se enfrentarán durante la partida.



Esta es una carta de Aparición

**B. Mazo de Superhéroes:** Siempre que se robe una carta de Superhéroe del mazo de Apariciones, aparecerá un Superhéroe al azar. ¡Cada Superhéroe representa un desafío único!



Esta es una carta de Superhéroe

# REGLAS MARVEL ZOMBIES



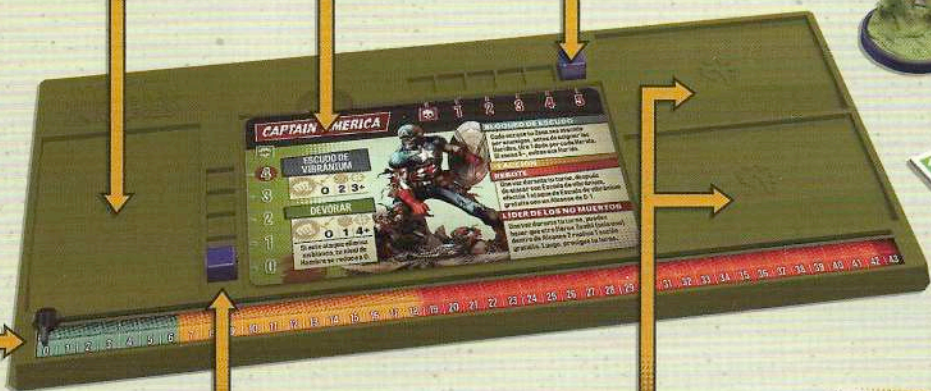
Esta es una carta de Transeúnte



Espacio vacío para carta de Transeúnte

Tarjeta de identificación en el espacio central

Indicador en el «5» de la barra de Vida



Indicador en el «0» de la barra de Peligro

Indicador en el «0» del medidor de Hambre



Espacios vacíos para cartas de Rasgo zombi



Ficha de Activación sin activar



Esta es una carta de Rasgo zombi



**C. Mazo de Rasgos zombis:** Un mazo de capacidades a las que los Héroes Zombis pueden recurrir, para obtener nuevos poderes.

**D. Mazo de Transeúntes:** Personajes notables que pueden aparecer durante la partida para que los jugadores les den caza. ¡Algunos de ellos empiezan la partida escondidos en el tablero, pero otros pueden aparecer mediante eventos especiales!

**E. Carta de referencia del Símbolo de los Avengers:** Esta carta es un recordatorio de las reglas para este objeto interactivo.



Esta es la carta de referencia del Símbolo de los Avengers

- Reúne la cantidad de **Héroes Zombis** con la que se ha elegido jugar (4, 5 o 6) y repártelos entre los jugadores como se considere adecuado. Los jugadores pueden sentarse en el orden que prefieran y jugarán de forma colaborativa contra el juego, formando un único equipo.
- Los jugadores cogen un **panel de control** para cada uno de sus Héroes Zombis, se lo ponen delante y colocan su **tarjeta de identificación de Héroe Zombi** en el espacio central del panel. Deben asegurarse de que el indicador deslizante marque la casilla «0» de la franja azul de la barra de Peligro.
- Para cada uno de sus Héroes Zombis, los jugadores cogen una **peana de color** y **2 cubos indicadores** del mismo color que la peana. Ponen uno de los indicadores en la casilla más a la derecha de su **barra de Vida**, y otro en la casilla «0» de su **medidor de Hambre**. Luego han de encajar cada miniatura de Héroe Zombi sobre la peana de color que le corresponde.
- Coloca las miniaturas de los Héroes Zombis elegidos en la Zona inicial de los Héroes Zombis indicada en el mapa de la misión.
- A continuación, para cada uno de sus paneles de control, cada jugador coge una ficha de Activación y la deja con su cara verde (sin activar) boca arriba junto al panel de control.

## RESUMEN DEL JUEGO

### GANAR Y PERDER

Los jugadores ganan la partida inmediatamente cuando se completan todos los objetivos de la misión y la pierden al final de cualquier ronda de juego en la que un Héroe Zombi haya sido eliminado, o cuando se cumple una condición específica para la derrota en esa misión. ¡Este es un juego cooperativo, así que todos los jugadores ganan o pierden en equipo!

### RONDAS DE JUEGO

Una partida de **Marvel Zombies - Un juego de Zombicide** se desarrolla a lo largo de una serie de rondas de juego que se componen de las siguientes fases:

#### FASE DE LOS JUGADORES

En esta fase los Héroes Zombis realizan diversas acciones, como moverse por el tablero, efectuar ataques... ¡o devorar enemigos!

#### FASE DE LOS ENEMIGOS

Cuando todos los Héroes Zombis han sido activados, la fase de los jugadores termina y la de los enemigos empieza. Durante esta fase, todos los enemigos que estén en ese momento sobre el tablero tratarán de eliminar a los Héroes Zombis y también aparecerán nuevos enemigos.

#### FASE FINAL

Cada misión, así como algunas habilidades, pueden mencionar ciertos efectos que ocurren durante la fase final. ¡Lo más importante es que si algún Héroe Zombi ha sido eliminado, los jugadores pierden inmediatamente la partida cuando se llega a la fase final! De lo contrario, una vez completada la fase final, empieza una nueva ronda de juego.

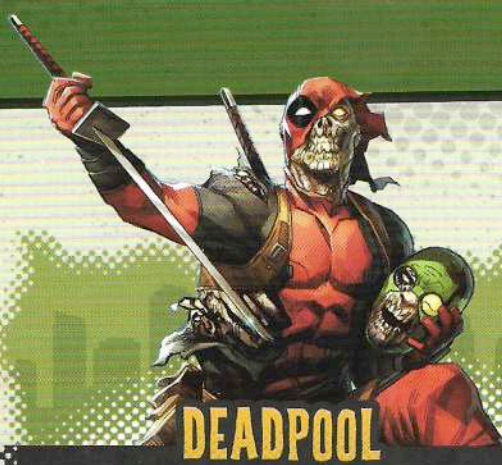
## LOS FUNDAMENTOS

Antes de entrar en detalles, aquí hay unas cuantas reglas generales que serán de ayuda para los jugadores:

### DEFINICIONES ÚTILES

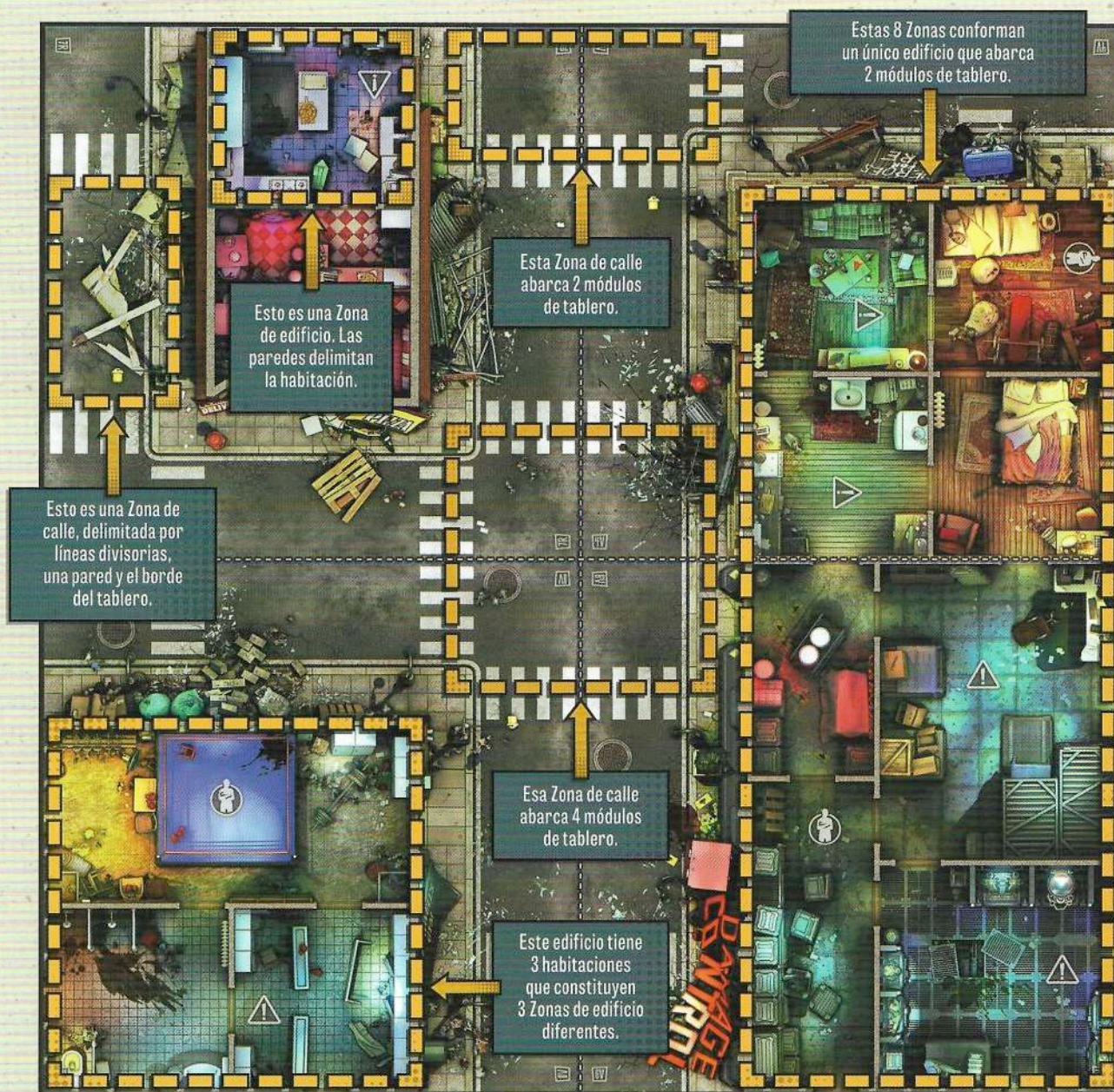
**Enemigo:** Este término se refiere a los distintos Agentes de S.H.I.E.L.D. y Superhéroes. Este término incluye a todos los Soldados, Guardias y Especialistas, así como a todos los Superhéroes. ¡No incluye a los Transeúntes!

**Superhéroe:** Un Superhéroe vivo que aparece y es controlado por el juego para combatir a los jugadores.



**Héroe Zombi:** Un Superhéroe zombi controlado por un jugador.

**Zona:** Dentro de un edificio, una Zona es una habitación. En la calle, una Zona es el área comprendida entre dos líneas divisorias (o entre una línea divisoria y el borde del tablero) y las paredes de los edificios.



## LÍNEA DE VISIÓN

Las líneas de visión determinan si dos elementos sobre el tablero de juego (Héroes Zombis, enemigos, Transeúntes, etcétera) pueden verse mutuamente.

**En Zonas de calle,** las líneas de visión se trazan en forma de líneas rectas paralelas a los bordes del tablero de juego. Las líneas de visión no se pueden trazar en sentido diagonal. El campo visual de los elementos cubre todas las Zonas que puedan cruzar estas líneas antes de alcanzar una pared o un borde del tablero de juego.

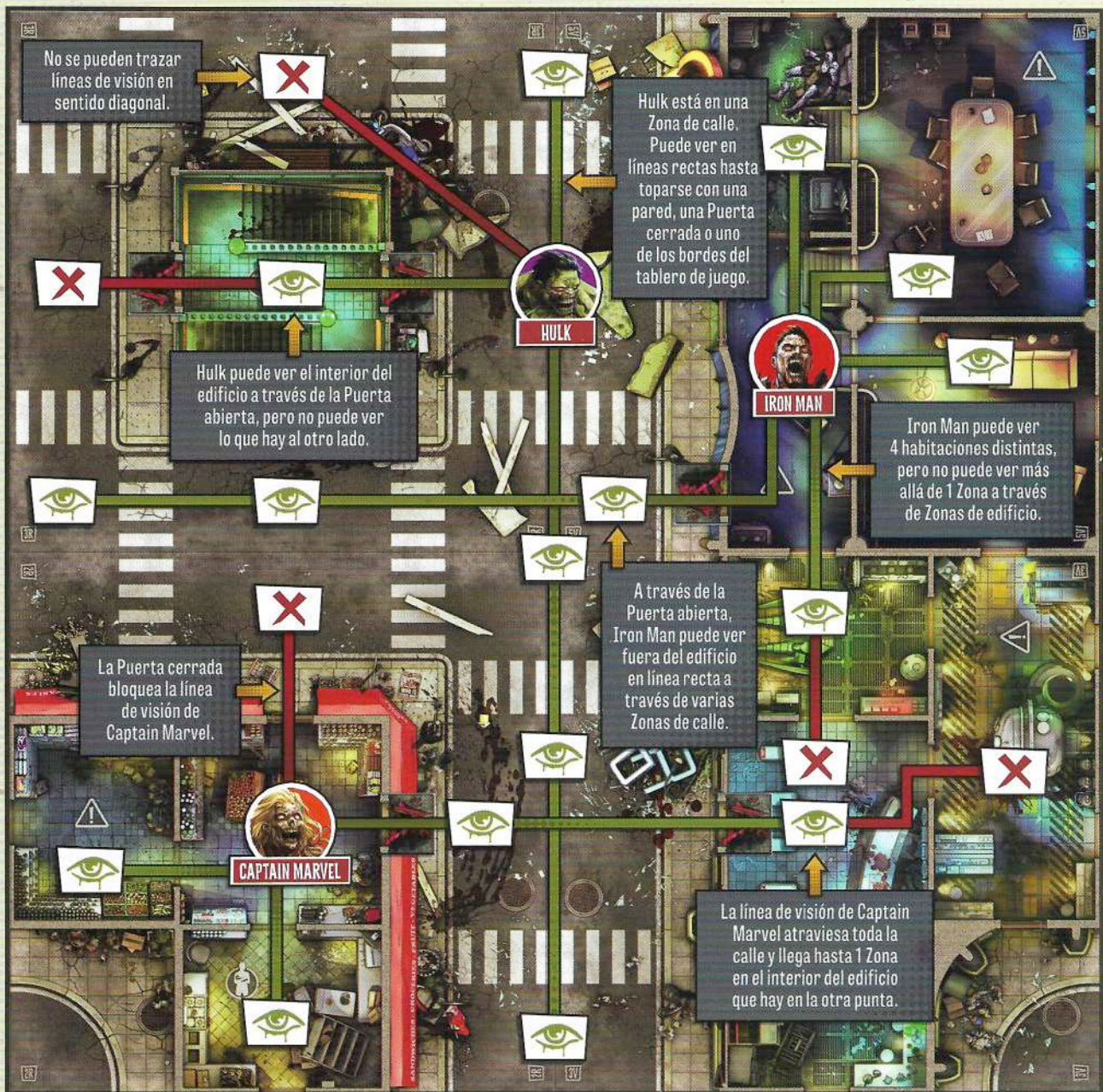
**IMPORTANTE:** Todas las habilidades, rasgos y capacidades de los Héroes Zombis requieren tener línea de visión a menos que se indique específicamente lo contrario.

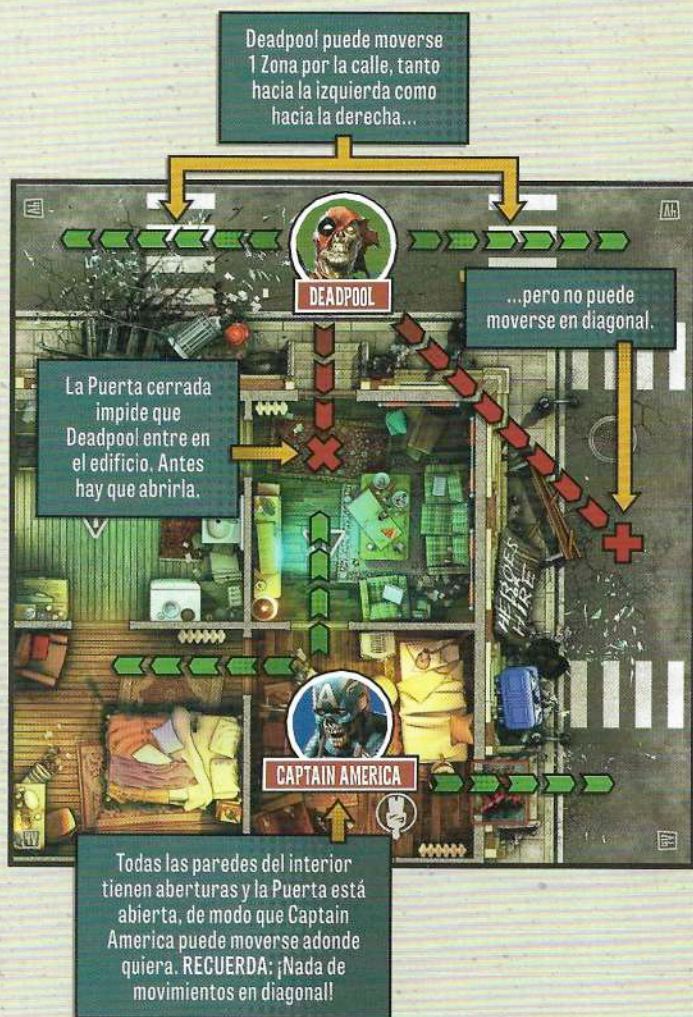
**En Zonas de edificio,** las líneas de visión se pueden trazar hacia cualquier habitación que comparta una abertura con la habitación en la que se encuentra el elemento. Si hay una abertura entre 2 Zonas, las paredes no bloquean la línea de visión entre ellas. **No obstante, en el interior de un edificio la línea de visión está limitada a una distancia máxima de 1 Zona.**

Las líneas de visión trazadas desde el interior de un edificio hacia Zonas de calle pueden atravesar cualquier número de Zonas de calle en línea recta. Las líneas de visión trazadas desde una Zona de calle hacia otra de edificio están limitadas a una distancia máxima de 1 Zona en el interior del edificio.

Las **Puertas cerradas** bloquean la línea de visión.

Los **enemigos**, los **Transeúntes** y los **Héroes Zombis** no bloquean la línea de visión.





## MOVIMIENTO

Las miniaturas como las de los Héroes Zombis, los enemigos y los Transeúntes pueden moverse de la Zona que ocupan a otra adyacente. Una Zona adyacente es aquella que comparte al menos un borde sin obstrucciones con la Zona ocupada actualmente. Esto no incluye las esquinas, ¡lo que significa que no se pueden efectuar movimientos en diagonal!

**En Zonas de calle**, los movimientos de una Zona vacía a otra no tienen restricciones. Sin embargo, las miniaturas deben cruzar una Puerta abierta (o una abertura) para moverse desde una Zona de edificio a una Zona de calle (y viceversa).

**En Zonas de edificio**, las miniaturas pueden moverse de una Zona a otra siempre que ambas estén conectadas mediante una abertura (como una Puerta abierta). La posición de una miniatura dentro de una Zona y la distribución de sus paredes no importan en tanto que ambas Zonas estén unidas mediante una abertura.

Los movimientos de los Héroes Zombis se verán obstaculizados por los enemigos que estén en la Zona que ocupan (ver pág. 13).

## LECTURA DE UNA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN

Cada Héroe Zombi posee una tarjeta de identificación exclusiva donde figura la siguiente información:

**VIDA:** Cada vez que un Héroe Zombi es herido, este medidor se reduce en 1. Si llega en algún momento a **(cero)**, ese Héroe Zombi es eliminado.

**1 2 3 4 5**

**CAPTAIN MARVEL**

**RAYO DE ENERGÍA**  
Cada vez que ataques con Puñetazos potentes, puedes eliminar a 1 Soldado o Especialista en tu Zona.

**+1 ACCIÓN**  
**EL ESPECIAL DE DANVERS**  
Una vez durante tu turno, puedes gastar 1 acción para moverte un máximo de 2 Zonas, ignorando a los enemigos, hasta una Zona donde haya enemigos. Luego, efectúa 1 ataque de Puñetazos potentes gratuito.

**ABSORCIÓN DE ENERGÍA**  
Cada vez que vayas a sufrir una Herida causada por enemigos, en vez de eso puedes incrementar tu Hambre para evitar esa herida.

**MEDIDOR DE HAMBRE:** Representa el hambre insaciable de los Héroes Zombis, quienes se vuelven más peligrosos a medida que su nivel de Hambre aumenta. ¡Sin embargo, si esta se intensifica demasiado, se vuelven Famélicos y pierden todo autocontrol (ver página 21)!

El medidor de Hambre importa cuando los Héroes Zombis van a realizar acciones de ataque (ver página 21).

**PUÑETAZOS POTENTES**  
0 2 3+

**DEVORAR**  
0 1 4+

Si este ataque elimina un blanco, tu nivel de Hambre se reduce a 0.

**ATAQUES:** Cada Héroe Zombi posee un ataque exclusivo, así como un ataque de Devorar genérico. Los ataques se explican con detalle en la página 19.

**HABILIDADES:** Cada Héroe Zombi posee sus propias habilidades exclusivas, a las que va accediendo a medida que gana Experiencia (ver la página siguiente).

## EXPERIENCIA, NIVEL DE PELIGRO Y HABILIDADES

Cada vez que un Héroe Zombi elimine a un enemigo, gana 1 punto de Experiencia (PE); si se trataba de un Superhéroe enemigo, gana 1 punto de Experiencia por cada punto de Resistencia que tuviera (ver «Superhéroes» en la página 12). Siempre que un Héroe Zombi gane Experiencia, avanza esa misma cantidad de posiciones en su barra de Peligro. Algunas misiones pueden ofrecer formas adicionales de ganar Experiencia.

Existen cuatro niveles en la barra de Peligro: Azul, Amarillo, Naranja y Rojo. En cada nivel de Peligro, el Héroe Zombi obtiene una nueva habilidad que le será de gran ayuda en sus misiones.

¡No obstante, ganar Experiencia tiene también un efecto secundario! **Cuando se roba una carta de Aparición, hay que leer la línea que se corresponda con el nivel de Peligro más alto alcanzado por CUALQUIER Héroe Zombi** (ver «Aparición de enemigos» en la página 16). ¡Cuanto más peligrosos se vuelvan los Héroes Zombis, mayores serán las fuerzas enviadas para neutralizarlos!

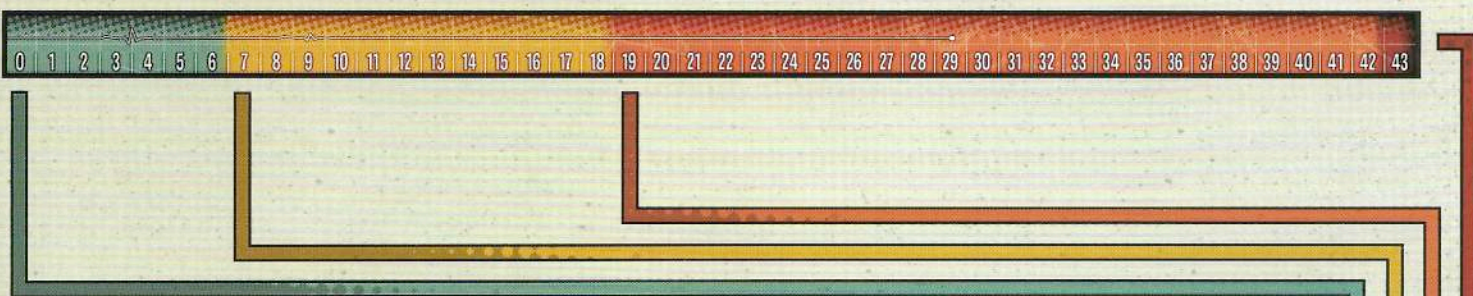


Un Héroe Zombi empieza la partida en el nivel de Peligro Azul con 0 puntos de Experiencia y una sola habilidad.

Con 7 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Amarillo. Esto otorga al Héroe Zombi una cuarta acción que podrá usar en cada turno.

Con 19 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Naranja, que otorga otra habilidad.

Con 43 puntos de Experiencia se alcanza el nivel de Peligro Rojo, en el que están disponibles todas las habilidades.



Desde el principio de la partida, los Héroes Zombis pueden usar su ataque exclusivo y su ataque de Devorar.

### CAPTAIN AMERICA

7

3

2

1

0

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

**ESCUDO DE VIBRANIUM**

0 2 3+

**DEVORAR**

0 1 4+

Si este ataque elimina un blanco, tu nivel de Hambre se reduce a 0.

**BLOQUEO DE ESCUDO**

Cada vez que tu Zona sea atacada por enemigos, antes de asignar las Heridas, tira 1 dado por cada Herida. Si sacas 5+, evitas esa Herida.

**+1 ACCIÓN**

**REBOTE**

Una vez durante tu turno, después de atacar con Escudo de vibranium, efectúa 1 ataque de Escudo de vibranium gratuito con un Alcance de 0-1.

**LÍDER DE LOS NO MUERTOS**

Una vez durante tu turno, puedes hacer que otro Héroe Zombi (solo uno) dentro de Alcance 2 realice 1 acción gratuita. Luego, prosigue tu turno.

## ENEMIGOS

Hay 4 tipos de enemigos. La mayoría disponen de una sola acción que emplean cuando se activan. Los Especialistas y los Superhéroes son excepciones, puesto que cada uno de ellos dispone de 2 acciones por activación. Un enemigo es eliminado cuando recibe en una sola acción de ataque los suficientes impactos para igualar su valor de Resistencia. **El Héroe Zombi que eliminó al enemigo gana 1 punto de Experiencia, salvo si se trataba de un Superhéroe, quienes dan tantos puntos de Experiencia como su valor de Resistencia.**

### SOLDADO



Provistos de porras eléctricas, la verdadera fuerza de los Soldados de S.H.I.E.L.D. consiste en su número. Pero mantén las distancias. ¡Nunca se sabe cuándo pueden ponerse a disparar!

- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1

### GUARDIA



Con sus guanteletes electrificados y su pesada armadura, resulta difícil superar a los Guardias de S.H.I.E.L.D. para darle un bocado a los Transeúntes que a veces tienen bajo su protección.

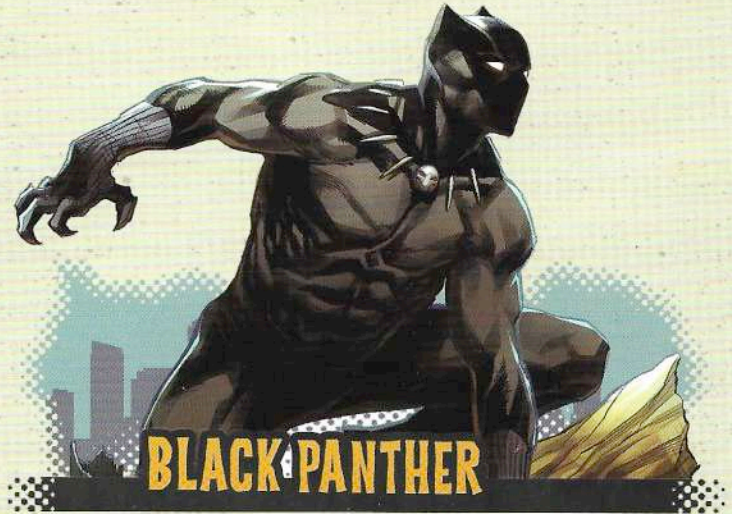
- **Acciones:** 1
- **Resistencia:** 2
- **Recompensa de PE:** 1

### ESPECIALISTA



¡Los hábiles Especialistas de S.H.I.E.L.D. son rápidos y letales, pues sus mochilas propulsoras les permiten dejarse caer justo encima de zombis desprevenidos!


- **Acciones:** 2
- **Resistencia:** 1
- **Recompensa de PE:** 1



### SUPERHÉROE

Cada Superhéroe es poderoso y único, pero todos ellos comparten la misma determinación por detener la invasión zombi.



- **Acciones:** 2
- **Resistencia:**  Este valor depende de cada Superhéroe, tal como se indica en su carta de Superhéroe.



- **Recompensa de PE:** Igual a su Resistencia.
- Cada Superhéroe posee también una capacidad única indicada en su carta de Superhéroe que se mantendrá en efecto mientras ese Superhéroe esté sobre el tablero de juego.

# FASE DE LOS JUGADORES

En cada fase de los jugadores, se siguen estos pasos en el orden indicado:

- 1. Incrementar los medidores de Hambre:** Todos los jugadores incrementan en 1 sus medidores de Hambre.
- 2. Restaurar fichas de Activación:** Todos los jugadores le dan la vuelta a sus fichas de Activación para que muestren su cara verde (sin activar).
- 3. Activar a los Héroes Zombis:** Todos los Héroes Zombis se activan de uno en uno. Cada ronda, los jugadores eligen el orden de activación de los Héroes Zombis. Durante su turno, un Héroe Zombi puede **realizar un máximo de 3 acciones en el nivel de Peligro Azul** (sin contar posibles acciones gratuitas que pueda otorgarle su habilidad del nivel de Peligro Azul). Las acciones disponibles para los Héroes Zombis son las siguientes:

## MOVIMIENTO

El Héroe Zombi se mueve de su Zona actual a otra adyacente (no se permite el movimiento en sentido diagonal ni a través de paredes ni Puertas cerradas).

- Si hay enemigos en la Zona que el Héroe Zombi intenta abandonar, deberá gastar 1 acción adicional por cada enemigo presente.

**Ejemplo:** Captain America está en la misma Zona que 2 Soldados. Para abandonar esta Zona debe gastar 1 acción en el movimiento y 2 acciones más (1 por cada Soldado), lo que suma un total de 3 acciones. Si hubiera 3 Soldados en su Zona, Captain America necesitaría 4 acciones (1+3) para moverse.

- Entrar en una Zona que contiene enemigos termina la acción de movimiento del Héroe Zombi (esto es importante para habilidades o efectos que permiten a los Héroes Zombis atravesar varias Zonas con cada acción de movimiento).

## ABRIR UNA PUERTA

El Héroe Zombi abre por la fuerza una Puerta situada en su misma Zona. Se pone una ficha de Puerta (con la cara arriba boca arriba) donde antes estaba la Puerta cerrada (o, si era una ficha de Puerta cerrada, se le da la vuelta para dejar boca arriba su cara de Puerta abierta).



Fichas de Puerta cerrada y de Puerta abierta

**NOTA:** Una vez abiertas, las Puertas no pueden volver a cerrarse.

- En algunas misiones hay Puertas de distintos colores. Por lo general, estas Puertas no se podrán abrir hasta que se completen ciertos requisitos, como puede ser recoger un Objetivo concreto. Para conocer estos detalles es preciso consultar las instrucciones de la misión.



Fichas de Puerta azul y de Puerta verde

**IMPORTANTE:** Al abrir la primera puerta de un edificio se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Esto se explica en el apartado de «Apariciones dentro de edificios» en la página 18.

## OBTENER UN RASGO

El jugador roba la primera carta del mazo de Rasgos zombis y la coloca en uno de los dos espacios para Rasgos zombis del panel de control de ese Héroe Zombi. **Un Héroe Zombi solo puede llevar a cabo una única acción de obtención de un rasgo por turno**, aunque otros efectos pueden proporcionarle cartas de Rasgo zombi adicionales.

- **Cada Héroe Zombi solo puede tener un máximo de 2 Rasgos zombis en todo momento.** Si ya tiene 2 Rasgos cuando roba uno nuevo, puede descartar el Rasgo que acaba de robar o descartar y sustituir uno de los que tiene en su panel de control.
- Si se acaban todas las cartas del mazo de Rasgos zombis, vuelve a mezclar todas las cartas de Rasgo zombi descartadas para crear un nuevo mazo.
- Los Rasgos zombis poseen poderosos efectos, pero **se descartan tras un solo uso**. ¡Cada Rasgo zombi contiene instrucciones específicas sobre sus efectos que deben leerse atentamente! Se pueden usar dos Rasgos en combinación si se cumplen todos sus requisitos.

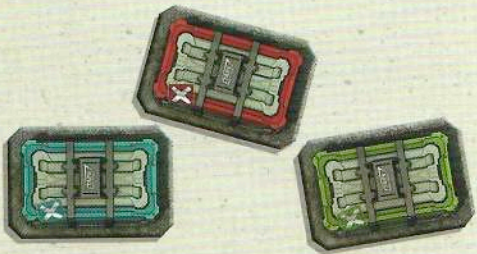


## ATAQUE

El Héroe Zombi ataca a un enemigo o a un Transeúnte que sea un blanco válido. El combate se explica en detalle en la página 19.

## INTERACTUAR CON UN OBJETIVO

El Héroe Zombi recoge y/o activa un Objetivo que se encuentre en su misma Zona. Los efectos concretos de esta acción se detallarán en la descripción de la misión.

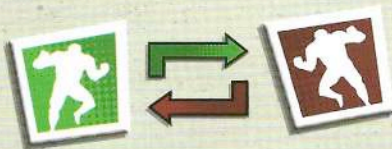


Fichas de Objetivo

## FINAL DEL TURNO

El Héroe Zombi no está obligado a llevar a cabo todas sus acciones si no lo desea, por lo que puede renunciar a cualquier acción que le faltara por hacer y acabar su turno.

Cuando un Héroe Zombi ha completado todas sus acciones (o renunciado a cualquier acción restante), su turno acaba. **Para indicar esto, se le da la vuelta a su ficha de Activación para que muestre su cara roja (activada).**



Ficha de Activación



## ESTADO FAMÉLICO

Aunque los Héroes Zombis aún conservan casi todas sus funciones cerebrales, pueden verse dominados por su hambre insaciable. Mientras están Famélicos (ver página 21), las únicas acciones que pueden llevar a cabo son las de **movimiento** y el **ataque de Devorar** (esta limitación incluye las acciones gratuitas!).

## FASE DE LOS ENEMIGOS

En cuanto los jugadores hayan activado a todos sus Héroes Zombis, la fase de los jugadores termina y la fase de los enemigos da comienzo. Ningún jugador los controla: ya lo hacen ellos solos siguiendo estos pasos en el orden indicado:

- 1. Activación de enemigos:** Todos los enemigos sobre el tablero de juego se activan y gastan sus acciones para atacar a Héroes Zombis que se encuentren en su misma Zona o moverse hacia el Héroe Zombi más cercano si no hay ninguno en la Zona que ocupan.  
Todos los Transeúntes sobre el tablero de juego se activan también, ya sea para intentar huir a través de una Zona de aparición o para dar caza a los Héroes Zombis si son Transeúntes combatientes (ver «Activación de Transeúntes» en la página 21).
- 2. Aparición de enemigos:** Una vez completadas todas las activaciones, aparecen nuevos enemigos en todos los Puntos de aparición activos del tablero de juego.

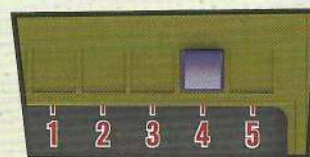
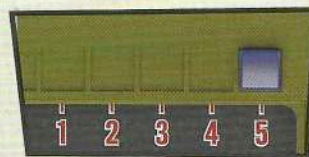
## 1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

### ATAQUE

Cada enemigo que esté en la Zona de un Héroe Zombi gasta su acción para ejecutar un ataque. El ataque de un enemigo siempre acierta (por lo que no requiere el lanzamiento de dados) e inflige 1 Herida.

**Las Heridas se reparten entre todos los Héroes Zombis que haya en la Zona de la manera en que los jugadores prefieran. ¡Sí, se pueden infligir todas las Heridas a un único Héroe Zombi!**

Cuando un Héroe Zombi es herido, el indicador de su barra de Vida se desplaza 1 casilla hacia la izquierda por cada Herida recibida. Un Héroe Zombi es eliminado cuando su barra de Vida llega al «0». ¡Si eso ocurre, los jugadores perderán la partida en la siguiente fase final!



Los enemigos luchan en grupo. Todos los enemigos activados en la misma Zona que un Héroe Zombi se unen al ataque, incluso aunque esto inflija más Heridas de las necesarias para acabar con él.

**Ejemplo 1:** Un Soldado que está en una Zona con 2 Héroes Zombis inflige 1 Herida durante su activación. Los jugadores deciden cuál de los Héroes Zombis recibe esa Herida.

**Ejemplo 2:** Un grupo de 8 Soldados se activa en la misma Zona que 2 Héroes Zombis. Como ambos Héroes Zombis tienen 5 puntos de Vida, los jugadores optan por infligir 4 Heridas a cada Héroe Zombi.

## MOVIMIENTO

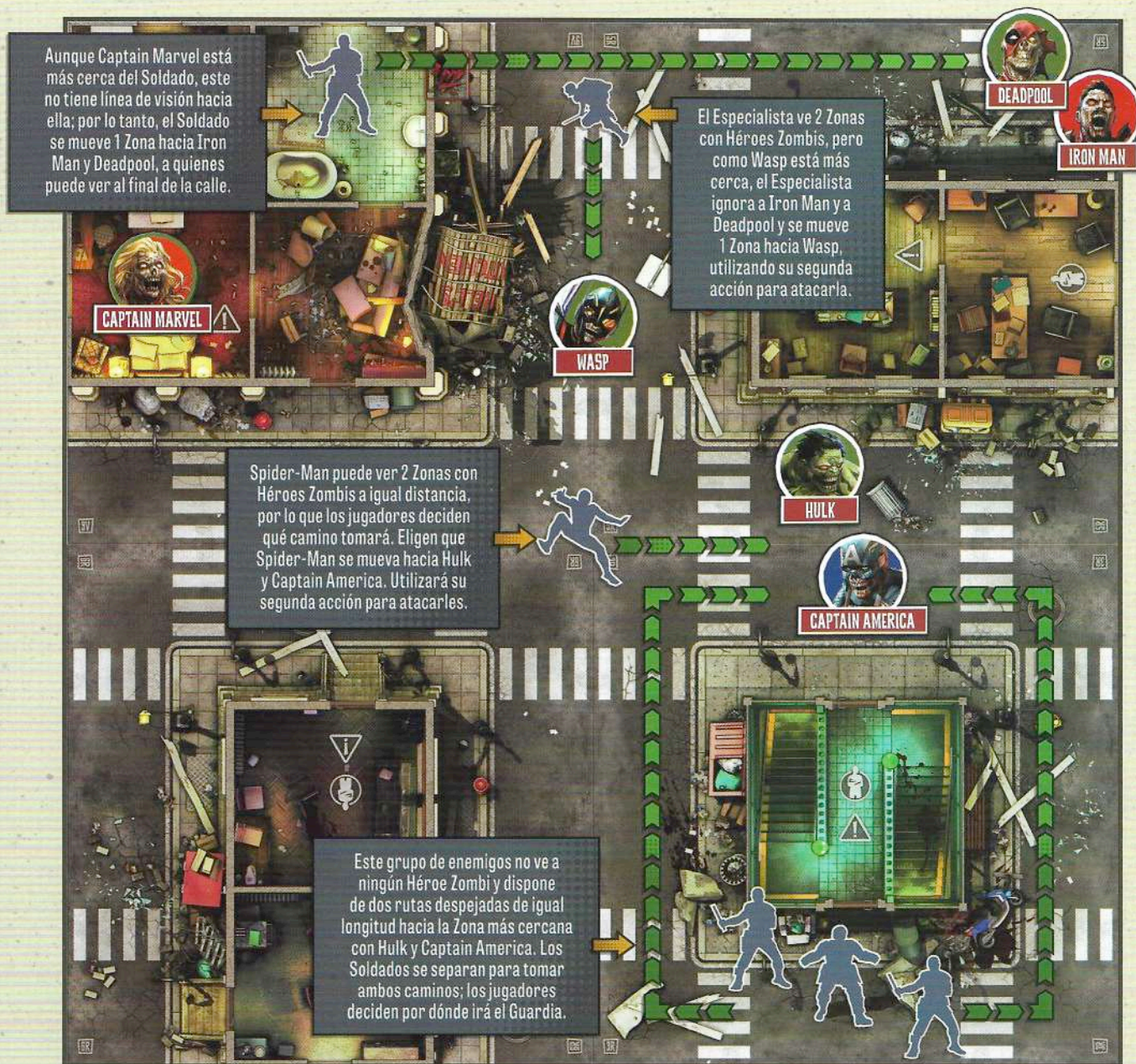
Los enemigos que no hayan atacado (porque no había ningún Héroe Zombi en su Zona) usan su acción para moverse 1 Zona hacia los Héroes Zombis:

- Los enemigos siempre se moverán hacia la Zona más cercana donde haya algún Héroe Zombi que se encuentre dentro de su línea de visión.
- Si no pueden ver a ningún a ningún Héroe Zombi, los enemigos se moverán hacia la Zona con Héroes Zombis cuya ruta hacia ella esté despejada y sea la más corta posible. Si no hay ninguna ruta despejada hacia los Héroes Zombis, los enemigos no se moverán en absoluto.

- Si hay más de una Zona más cercana con Héroes Zombis, o hay más de una ruta de igual longitud hacia la Zona más cercana, los enemigos se dividen en grupos del mismo número, separados por su tipo, para seguir todas las rutas posibles. Si no es posible dividir un tipo de enemigos en grupos del mismo número, los jugadores deciden cuál de esos grupos recibe el enemigo sobrante.
- Los enemigos no pueden abrir Puertas.

**Ejemplo 1:** Un grupo formado por 4 Soldados, 3 Guardias y 1 Superhéroe se activa a igual distancia de 2 Zonas ocupadas por Héroes Zombis. Los enemigos quieren ir a ambas Zonas, por lo que se dividen en 2 grupos.

- 2 Soldados van por un lado y otros 2 se desvían por la otra ruta.
- 2 Guardias van por un lado y el tercero se desvía por la otra ruta (los jugadores eligen por dónde se mueve cada grupo).
- Los jugadores eligen el camino que tomará el Superhéroe.



## ESPECIALISTAS Y SUPERHÉROES

Tanto los Especialistas como los Superhéroes tienen 2 acciones por activación. Siempre que se activan, realizan una acción, ya sea para atacar o para moverse con el resto de los enemigos, y luego efectúan su segunda acción, ya sea para atacar a un Héroe Zombi que esté en su Zona o para moverse de nuevo si siguen estando en una Zona sin ningún Héroe Zombi.

## 2. APARICIÓN DE ENEMIGOS

En los mapas de las misiones se indica dónde aparecen los enemigos al final de cada fase de los enemigos: estos son los Puntos de aparición.

Empezando por la ficha de Punto de aparición inicial y procediendo luego en el sentido de las agujas del reloj, roba una carta de Aparición y lee la línea que corresponda al color del nivel de Peligro del Héroe Zombi con más puntos de Experiencia (Azul, Amarillo, Naranja o Rojo). Coloca la cantidad indicada de ese tipo de enemigos en esa Zona de aparición.

Repite este procedimiento con cada ficha de Punto de aparición activo.



*Las fichas de Puntos de aparición señalan las ubicaciones de las Zonas de aparición. Durante el paso de «Aparición de enemigos», siempre se empieza por el Punto de aparición inicial, que está señalado con un «1».*

**Puntos de aparición de colores:** En algunas misiones se usan fichas de Puntos de aparición de colores azul y/o verde. A menos que se indique otra cosa, en estas Zonas no aparecen enemigos hasta que tenga lugar un suceso específico (dictado por la misión) que las active. En estas Zonas **solo** empezarán a aparecer enemigos cuando se hayan cumplido esos requisitos.



Si el mazo de Apariciones se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Aparición descartadas para crear un nuevo mazo.

El mazo de Apariciones contiene varios tipos de cartas de Aparición:

### APARICIÓN NORMAL

x9	Nivel Rojo: 9 Soldados
x8	Nivel Naranja: 8 Soldados
x3	Nivel Amarillo: 3 Soldados
x2	Nivel Azul: 2 Soldados

**SOLDADOS** Con esta carta aparecen Soldados.

**Ejemplo:** Wasp tiene 5 PE, así que está en el nivel de Peligro Azul. Hulk tiene 12 PE, lo que lo sitúa en el nivel de Peligro Amarillo. A fin de determinar cuántos enemigos aparecen, hay que leer la línea amarilla, que corresponde a Hulk por ser quien tiene más Experiencia.



## ¡AVANCE IMPETUOSO!



Cuando un jugador roba una carta de Avance impetuoso de enemigos, los enemigos generados por esta carta reciben una activación inmediata justo después de ser colocados.

## ¡ACTIVACIÓN ADICIONAL!



Cuando un jugador roba una carta de Activación adicional, en vez de aparecer nuevos enemigos, todos los enemigos del tipo indicado se activan de inmediato, llevando a cabo su(s) acción(es) de la manera normal.

## ¡TRANSEÚNTE ESCOLTADO!



Cuando un jugador roba una carta de Transeúnte escoltado, roba la primera carta del mazo de Transeúntes y coloca el Transeúnte indicado junto con el número de Guardias que se indica en la carta de Aparición.

La carta de Transeúnte se mantiene boca arriba junto al tablero de juego, con la carta de «¡Transeúnte escoltado!» colocada debajo de ella para ayudar a distinguirla. **Consulta las reglas especiales de activación para los Transeúntes escoltados en la página 22.**

Si el mazo de Transeúntes se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Transeúnte descartadas para crear un nuevo mazo. ¡Parece que aún no has terminado con ellos!

## ACCIÓN ESPECIAL



El mazo de Apariciones contiene varias cartas de Acción especial. Cada una de estas cartas contiene instrucciones que explican lo que ocurre al robarla.

## ¡SUPERHÉROE!



Cuando un jugador roba una carta de Aparición de Superhéroe, roba la primera carta del mazo de Superhéroes y coloca el Superhéroe indicado en esa Zona. Debe tenerse en cuenta que cada Superhéroe posee una capacidad única que estará activa mientras siga sobre el tablero y una puntuación de Resistencia específica, por lo que su carta de Superhéroe debe dejarse boca arriba y a la vista de todos los jugadores.


Si el mazo de Superhéroes se acaba, vuelve a mezclar todas las cartas de Superhéroe descartadas para crear un nuevo mazo. ¡Parece que lograron escapar con vida!

## QUEDARSE SIN ENEMIGOS

Es posible que los jugadores se queden sin miniaturas del tipo indicado cuando deban colocar un enemigo en el tablero de juego. En este caso, se colocan las miniaturas de ese tipo que queden (si queda alguna) y después todos los enemigos del tipo requerido resuelven inmediatamente una activación adicional. Pueden darse varias activaciones adicionales seguidas. ¡No perdáis de vista el número de enemigos que hay sobre el tablero!

## APARICIONES DENTRO DE EDIFICIOS


Al abrir la primera Puerta de un edificio cerrado se revelan todos los enemigos y Transeúntes que hay dentro. Un único edificio abarca todas las habitaciones que estén conectadas mediante aberturas, pudiendo ocupar varios módulos de tablero. **Las Puertas cerradas crean separaciones entre edificios.**

Los enemigos que están dentro de un edificio solo aparecen en las Zonas marcadas con un . Roba y resuelve una carta de Aparición para cada una de estas Zonas, de una en una, en el orden que los jugadores prefieran (se recomienda empezar por la más alejada y proseguir hasta la más cercana).



Cuando todos los enemigos hayan aparecido, revela todas las cartas de Transeúnte dentro de ese edificio, reemplazándolas por su miniatura correspondiente y dejando la carta boca arriba junto al tablero de juego.



Wasp acaba de abrir la Puerta de este edificio. Aparecen enemigos en todas sus Zonas , de una en una y siguiendo un orden designado por los jugadores, quienes deciden resolver estas apariciones en el orden indicado, de la 1 a la 4.



Se roba una carta de Aparición para la primera Zona. El Héroe Zombi más experimentado se halla en el nivel de Peligro Amarillo, por lo que se lee la sección amarilla de la carta. En este caso, se coloca 1 Guardia en esta Zona.

Aquí aparecen 3 Soldados.

Aquí aparecen 2 Guardias. Al ser una carta de «¡Avance impetuoso de Guardias!», los 2 Guardias se activan de inmediato. Aún queda por robar una última carta.

Para la última Zona se roba una carta de «¡Activación adicional!». Todos los Guardias que hay sobre el tablero resuelven inmediatamente una activación adicional. Esto incluye a los que acaban de aparecer, aunque ya hayan resuelto un Avance impetuoso.



Por último, se revelan las 2 cartas de Transeúnte, que son reemplazadas por sus respectivas miniaturas.

Este Guardia dispone de dos rutas igual de cortas para llegar hasta Wasp. Los jugadores deciden que el Guardia tome la de la derecha.



## COMBATE

Cuando un Héroe Zombi efectúa una acción de ataque, utiliza su ataque exclusivo (indicado en su tarjeta de identificación) o el ataque genérico de Devorar. Todos los ataques muestran la siguiente información:



**TIPO:** Los ataques se engloban en dos categorías: cuerpo a cuerpo y a distancia. Los símbolos de ataque cuerpo a cuerpo y ataque a distancia sirven para distinguir cada tipo. También hay algunas habilidades o efectos que interactúan con ciertos tipos de ataque.



**CUERPO A CUERPO:** Los ataques cuerpo a cuerpo se distinguen por el símbolo de ataque cuerpo a cuerpo y solo pueden utilizarse contra blancos situados en la misma Zona que ocupa el atacante.



**A DISTANCIA:** Los ataques a distancia se distinguen por el símbolo de ataque a distancia y pueden utilizarse contra enemigos situados en Zonas alejadas siempre que estén dentro de la línea de visión.



**ALCANCE:** Este valor indica la distancia hasta la(s) Zona(s) que pueden ser blanco del ataque.

- Un valor de 0 limita el ataque cuerpo a cuerpo a la misma Zona que ocupa el atacante.
- Los ataques a distancia suelen mostrar dos valores. El primero es el Alcance mínimo; no es posible atacar Zonas que estén a una distancia inferior a este mínimo, que suele ser 0, lo que significa que es posible atacar a enemigos situados en la misma Zona que ocupa el atacante (sigue considerándose un ataque a distancia). El segundo valor indica el Alcance máximo; no es posible atacar Zonas que estén más allá del Alcance máximo.



**DADOS:** Cada ataque indica el número básico de dados que hay que tirar, aunque se pueden añadir dados adicionales mediante otros efectos de juego (como el nivel de Hambre, ver la página 21).



**PRECISIÓN:** Cada resultado de dado que iguale o supere el valor de Precisión del ataque utilizado representa 1 impacto con éxito.

Para resolver un ataque, sigue estos pasos en el orden presentado:

**1. Designar una Zona:** Elige una Zona que esté situada dentro del Alcance indicado para el ataque (recuerda que siempre debes tener una línea de visión hacia tu blanco).

- Puedes utilizar un **ataque a distancia** para elegir una Zona distinta a la tuya incluso aunque haya enemigos en la Zona que ocupas. Todos los enemigos que estén en las Zonas interpuestas entre la tuya y la designada para el ataque también se ignoran.
- Recuerda que para efectuar **ataques a distancia en Zonas de edificio**, la línea de visión se limita a las Zonas que comparten una abertura, y solo a una distancia de 1 Zona. En **Zonas de calle**, la línea de visión discurre en una línea recta paralela al borde del tablero hasta alcanzar una pared o el propio borde del tablero.



**2. Tirar los dados:** Tira el número indicado de dados, más cualquier dado adicional otorgado por Rasgos zombis, Transeúntes, habilidades o el nivel de Hambre (ver página 21).



**3. Asignar impactos:** Asigna los impactos obtenidos a los blancos en la Zona atacada, siguiendo **siempre** el orden de prioridad de blancos (ver a continuación).

## PRIORIDAD DE BLANCOS

Cuando atacas, **independientemente de si utilizas un ataque cuerpo a cuerpo a un ataque a distancia**, los impactos deben asignarse según el orden de prioridad de blancos.

1. Superhéroe
2. Guardia
3. Soldado
4. Especialista
5. Transeúnte (**solo con Devorar**)

**IMPORTANTE:** A los Transeúntes solo se les pueden asignar impactos mediante ataques de Devorar. Los demás ataques los ignoran porque son una fuente de alimento demasiado valiosa como para arriesgarse a eliminarlos.

Los impactos deben asignarse a los blancos del primer grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, después a los del siguiente grado de prioridad hasta que todos hayan sido eliminados, y así sucesivamente (es decir, primero los Superhéroes y por último los Especialistas). Si varios blancos comparten un mismo grado de prioridad, los jugadores deciden cómo repartir los impactos entre ellos.










**NOTA:** Los demás Héroes Zombis en la Zona atacada no se verán afectados por tus ataques, incluso si fallan. ¡Puede que seas un zombi, pero sigues siendo un poderoso héroe!

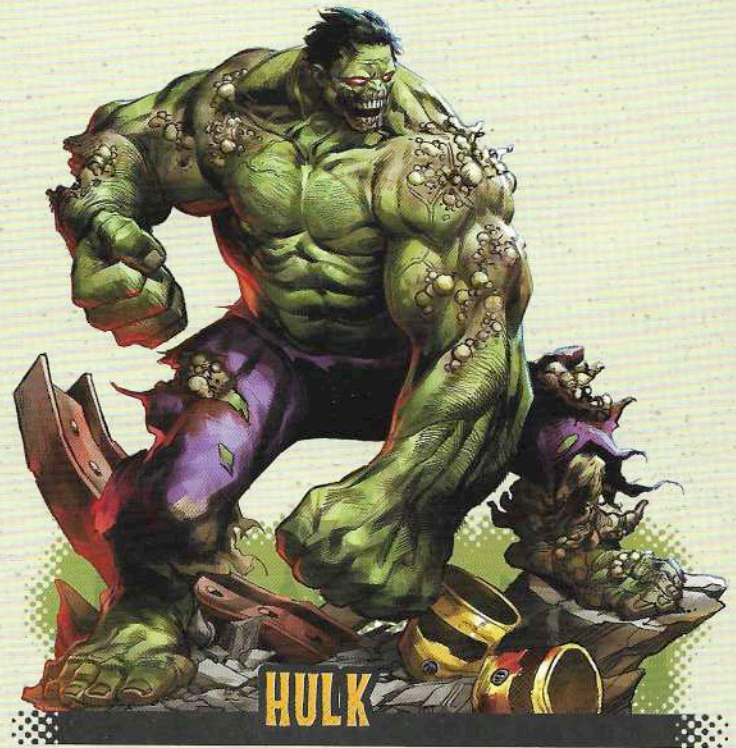
Los enemigos son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su valor de **Resistencia**. Recuerda que los Soldados y los Especialistas tienen Resistencia 1, los Guardias tienen Resistencia 2, y los Superhéroes tienen la Resistencia indicada en su carta.

Los enemigos **solo** son eliminados cuando se les asignan tantos impactos como su Resistencia **en una sola acción de ataque**. Si no se han obtenido los impactos suficientes para eliminarlos, los impactos asignados no se conservan. ¡En cada ataque es todo o nada!

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	Superhéroe	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	Guardia	1	2	1
3	Soldado	1	1	1
4	Especialista	2	1	1
5	Transeúnte	1	1	0
			(solo con Devorar)	(ver misión)

**Ejemplo:** Deadpool efectúa varios ataques cuerpo a cuerpo con sus Katanas gemelas (Dados: 3, Precisión: 4+). En la Zona de Deadpool hay 2 Guardias, 1 Especialista y 1 Transeúnte.

- Deadpool saca   y  con su primera acción, lo que significa que ha logrado 3 impactos. Según el orden de prioridad de blancos, se necesitan 2 impactos para eliminar a un Guardia y el último impacto se limita a rebotar contra el segundo Guardia.
- Deadpool saca   y  con su segunda acción, lo que significa 2 impactos. El Guardia restante sigue requiriendo 2 impactos para ser eliminado, por lo que el Especialista queda indemne.
- Deadpool saca   y  para su tercera acción, otros 2 impactos. Uno de ellos basta para eliminar al Especialista y el último impacto restante no daña al Transeúnte porque estos solo pueden ser eliminados mediante ataques de Devorar.



## DEVORAR

### DEVORAR






0 | 1 | 4+



Si este ataque elimina un blanco, tu nivel de Hambre se reduce a 0.



Devorar es un ataque cuerpo a cuerpo especial al que todos los Héroes Zombis tienen acceso. Cuando se utiliza, funciona como cualquier otro ataque cuerpo a cuerpo, con las siguientes excepciones:

- Una vez completado el ataque, si ha eliminado a un blanco, ese Héroe Zombi **reduce a 0 su medidor de Hambre** (ver «El Hambre» en la página siguiente).
- Cada ataque de Devorar solo puede eliminar a **un único blanco**. Esto significa que todos los impactos obtenidos que superen la Resistencia del primer blanco se pierden, puesto que tan solo puede eliminarse a 1 blanco.
- A diferencia de los ataques normales, el de Devorar puede utilizarse contra Transeúntes siguiendo el orden de prioridad de blancos. ¡Para los Héroes Zombis, los Transeúntes suponen unos bocados deliciosos (ver página 21)!

## EL HAMBRE

Acuciados por una necesidad insaciable de devorar la carne de los vivos, el Hambre es lo que impulsa a los Héroes Zombis. Aunque tiene muchos inconvenientes, también ofrece potentes ventajas.

- El medidor de Hambre indica lo hambriento que está el Héroe Zombi.
- El medidor de Hambre de cada Héroe Zombi se incrementa automáticamente en 1 al inicio de cada fase de los jugadores.
- Cuando un Héroe Zombi efectúa un ataque (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, e incluidos los de Devorar), **debe tirar tantos dados adicionales como indique su valor de Hambre**.
- Cada vez que un Héroe Zombi efectúa un ataque, tras su resolución, **por cada**  obtenido en los dados (después de todas las repeticiones de tiradas), **su medidor de Hambre se incrementa en 1**. Debe tenerse en cuenta que un ataque de Devorar exitoso siempre reduce el medidor a 0, ignorando así los  obtenidos con ese ataque de Devorar.
- Cuando el medidor de Hambre de un Héroe Zombi llega a su máximo, el Héroe Zombi se vuelve **Famélico** (ver el siguiente apartado).
- Cuando un Héroe Zombi está Famélico, todos los efectos de juego que vayan a incrementar su Hambre se ignoran.
- Ciertas habilidades y efectos permiten incrementar voluntariamente tu Hambre para obtener algún beneficio. Si no se indica lo contrario, esos incrementos siempre son de 1 punto. Si el medidor de Hambre del Héroe Zombi ya está en su valor máximo, **no podrá** usar estos efectos.

**Ejemplo:** Al comienzo de la ronda, Wasp tiene 2 puntos de Hambre. Al inicio de la fase de los jugadores, su Hambre se incrementa automáticamente a 3. Durante su turno, Wasp efectúa un ataque de Aguijón de avispa con el que tira 5 dados (2 dados básicos +3 por el Hambre). Saca  y , lo que significa que su Hambre se incrementa a 4. ¡Ahora está Famélico!

## FAMÉLICO

Si un Héroe Zombi pasa demasiado tiempo sin devorar a nadie, se arriesga a volverse Famélico y sumirse en un estado completamente irracional. Mientras se está Famélico (en el cuarto nivel de Hambre), se aplican las siguientes reglas:

- Las **únicas acciones** que un Héroe Zombi Famélico puede realizar son las de movimiento y el ataque de **Devorar**. No podrán usar su ataque exclusivo. Esto también significa que no podrán interactuar con Objetivos, ni abrir puertas, obtener rasgos, etcétera, y que muchas habilidades y capacidades que dependen de incrementar el Hambre o realizar ataques normales serán imposibles de utilizar.
- Al **final de su turno**, si un Héroe Zombi está Famélico, **sufre 1 Herida de forma automática**.

Cuando el Hambre de un Héroe Zombi se reduce por debajo de 4, deja de estar Famélico.

## TRANSEÚNTES




## DEVORAR A TRANSEÚNTES

Los Transeúntes representan a seres vivos que los Héroes Zombis ansían devorar y se colocan en el tablero de juego durante la preparación de la partida (ver página 5) o bien pueden aparecer mediante la carta de «¡Transeúnte escoltado!» (ver página 17). Los Transeúntes tienen numerosas reglas especiales que se explican a continuación.

- Los Transeúntes no pueden ser eliminados mediante ataques normales. La **única** manera de eliminarlos es mediante ataques de Devorar realizados contra ellos que generen como mínimo 1 impacto. Cuando esto ocurre, el Héroe Zombi recibe la carta del Transeúnte que acaba de devorar y la pone en el espacio izquierdo de su panel de control.
- A diferencia de los Rasgos zombis, las cartas de Transeúnte no se descartan tras su uso, sino que ofrecen una capacidad permanente para el Héroe Zombi.
- Un Héroe Zombi solo puede tener 1 carta de Transeúnte en todo momento. Si devora a otro Transeúnte, puede reemplazar la carta que ya tiene por la nueva o descartar la nueva carta.
- Devorar a un Transeúnte no suele otorgar Experiencia, pero algunas misiones pueden modificar esta regla.

## ACTIVACIÓN DE TRANSEÚNTES

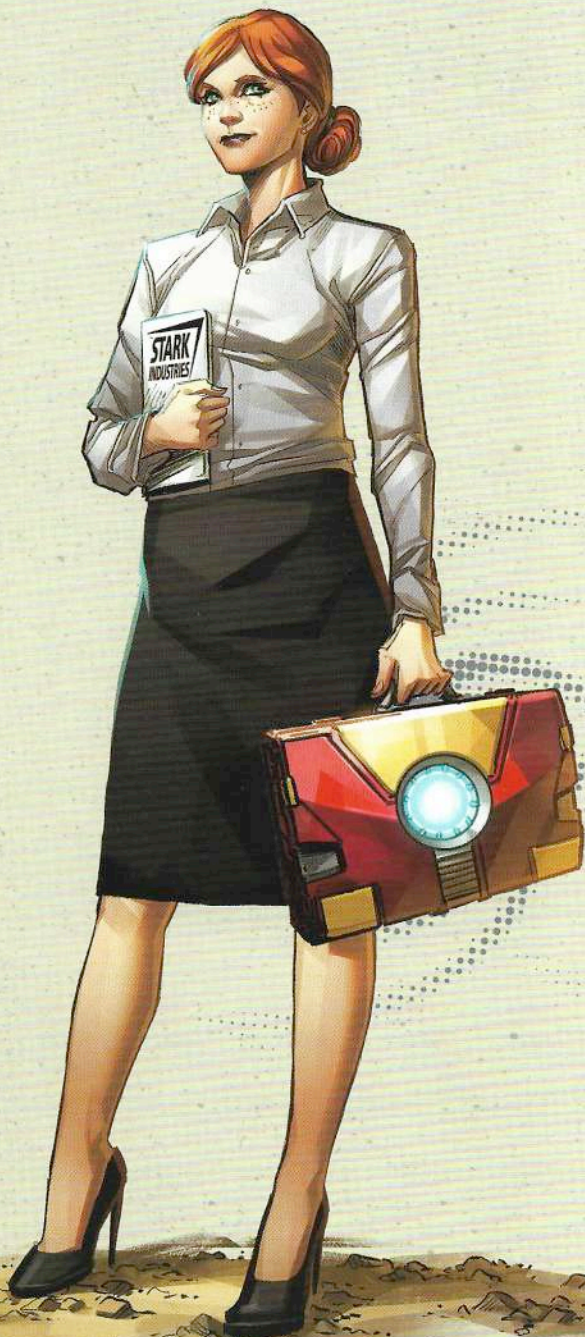
Durante la fase de los enemigos, la conducta de los Transeúntes depende de si poseen capacidades de combate o carecen de ellas, lo que se indica mediante la presencia del símbolo  en su carta.

## TRANSEÚNTES COMBATIENTES

Los Transeúntes combatientes dan caza a los Héroes Zombis durante la fase de los enemigos. Poseen 1 acción, igual que los Soldados, y se comportan de una manera muy parecida (aunque no les afectan las cartas de Aparición como «¡Activación adicional!», «¡Avance impetuoso!», etcétera). Se activan junto con los demás enemigos, y realizarán un ataque o un movimiento tal como se explica en «Activación de enemigos» en la página 14.

## TRANSEÚNTES NO COMBATIENTES

Los Transeúntes no combatientes intentarán escapar del tablero de juego durante la fase de los enemigos. Ellos también tienen 1 acción y se activan junto con los demás enemigos, siguiendo casi todas las mismas reglas básicas (ver página 14). Sin embargo, nunca atacan; solo pueden realizar acciones de movimiento. En vez de moverse hacia Héroes Zombis, tomarán la ruta más corta posible hacia la Zona de aparición más cercana (su movimiento no se ve obstaculizado por la presencia de Héroes Zombis en la Zona que ocupan). Si entran en una Zona de aparición, se retiran de inmediato del tablero de juego y su carta se descarta.



## TRANSEÚNTES ESCOLTADOS

Cuando un Transeúnte aparece debido a una carta de «¡Transeúnte escoltado!» (ver página 17), se ignoran sus reglas de movimiento normales.

- Los Transeúntes escoltados siempre se mueven junto con los Guardias que hay en su Zona hacia los Héroes Zombis. Si los Guardias reciben una activación adicional, los Transeúntes escoltados se activan con ellos.
- Los Transeúntes combatientes atacan junto con su escolta de Guardias.
- Un Transeúnte escoltado no se moverá si no hay ningún Guardia en su Zona (aunque los Transeúntes combatientes seguirán atacando).
- Si en la Zona de un Transeúnte escoltado no hay ningún Guardia al final de la fase de los enemigos, aparece 1 Guardia en esa Zona.
- Los Transeúntes no combatientes **no** se retiran del tablero de juego si los movimientos de su escolta de Guardias acaban llevándolos a una Zona de aparición.

## OBJETOS INTERACTIVOS

Algunas misiones pueden incluir objetos interactivos en el mapa. Mientras están en una Zona que contiene un objeto interactivo, los Héroes Zombi pueden usar dicho objeto para efectuar un ataque a distancia especial. Cada objeto interactivo es distinto, por lo que deben leerse las instrucciones en su carta de referencia asociada. *Marvel Zombies* incluye 1 objeto interactivo, el Símbolo de los Avengers caído en el suelo, pero las expansiones pueden incluir otros.

## SÍMBOLO DE LOS AVENGERS



Tira 1 dado por cada enemigo en la Zona designada para el ataque. Los Superhéroes no se tienen en cuenta para este ataque, y los dados adicionales (como los otorgados por el Hambre) no se aplican. El Símbolo de los Avengers solo se puede usar dos veces. Tras usarlo por primera vez, pon su ficha en la Zona designada para el ataque, dejando boca arriba su cara dañada para indicar que ya se ha usado una vez. Retira su ficha del tablero de juego tras usarlo por segunda vez.

# MISIONES: MODO ZOMBI

## MZO — TUTORIAL: UN HAMBRE CRECIENTE

FÁCIL / 25 MINUTOS

*Cuando te infectas, ya no hay vuelta atrás. Todo lo que puedes hacer es aceptar esta nueva existencia... Aceptar esta perpetua necesidad de comer... Si pasas demasiado tiempo sin saciar tu hambre, te sumes en una locura incontrolable... No nos los queremos comer, pero tenemos que ser capaces de pensar, de hallar una solución... ¡Y si solo fueran uno o dos? Entonces podríamos formular un plan... Sí... Solo un par para mantener el hambre a raya...*



Módulos necesarios: 8R, 3V.

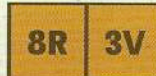
### OBJETIVOS

**Una nueva existencia.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Devorad a todos los Transeúntes. Perdéis la partida si algún Transeúnte escapa del mapa.
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### REGLAS ESPECIALES

- **Confinamiento.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que se haya recogido la ficha de Objetivo azul, que otorga 5 PE al Héroe Zombi que la recoja.



## MZ1 — EL HAMBRE

FÁCIL / 25 MINUTOS

*La infección fue casi instantánea y la acompañaba un hambre interminable. Siempre está ahí, espoleándote a tu siguiente comida. Cuando te domina, da igual quién fueras, cuál era tu moral o quiénes eran tus amigos y familiares. Si están vivos, no son más que comida. Y esta hambre no puede saciarse, solo reprimirse...*

Módulos necesarios: 3R, 5R, 8R, 9V.

### OBJETIVOS

**Podrán correr, pero no esconderse.** Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Devorad a todos los Transeúntes. Perdéis la partida si algún Transeúnte escapa del mapa.
- Recoged todos los Objetivos.

### LUEGO

- Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **5-6 Héroes Zombis:** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

### REGLAS ESPECIALES

- **El sabor de la carne.** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo devore.
- **Estad preparados.** Cada ficha de Objetivo otorga 5 PE al Héroe Zombi que la recoja.

3R	8R
9V	5R



**Zona inicial de los Héroes Zombis**



**Cartas de Transeúnte x4**



**Objetivos x4**



**Zona de salida**



**Puntos de aparición x2**



**+ Punto de aparición**



## MZ2 — LA TORRE DE LOS AVENGERS

FÁCIL / 45 MINUTOS

*La Torre de los Avengers contiene todo tipo de sistemas de comunicaciones y aparatos rastreadores. Si nos hacemos con ellos, encontrar más comida estará chupado... bueno, más bien estará mordido... Dejémosle los juegos de palabras a Spider-Man. Por desgracia, parece que han cerrado la torre a cal y canto. Por suerte, parece que parte del personal quedó atrapado fuera cuando activaron las barreras... Puede que alguno de ellos lleve encima una tarjeta de autorización...*

Módulos necesarios: 1R, 2V, 4V, 5V, 6V, 7R.

### OBJETIVOS

**Entrar en la torre.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Encontrad al Transeúnte de la Misión secreta (ver «Reglas especiales»).
2. Recoged ambos Objetivos rojos.
3. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **El código de acceso oculto.** Mezcla la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1» con las 4 cartas de Transeúnte que NO están en los módulos 5V o 6V.
- **5-6 Héroes Zombis:** Después de la preparación de la partida, resuelve una aparición en cada Punto de aparición.

4V	2V
7R	1R
6V	5V

### REGLAS ESPECIALES

- **Escombros.** La Puerta roja no puede abrirse.
- **¡Lo encontré!** En cuanto se revele la carta de Transeúnte «Misión secreta nº 1», los Puntos de Aparición verde y azul se vuelven activos y aparece 1 Transeúnte en la Zona de la carta de Misión secreta; dicha carta se pone debajo de la carta del Transeúnte que acaba de aparecer para señalarlo como un Transeúnte objetivo (si se roba una carta de «¡Rescatado!», se ignora y se roba otra). Las Puertas verde y azul solo pueden abrirse tras haber devorado al Transeúnte objetivo. Si el Transeúnte objetivo escapa, los jugadores pierden la partida.
- **Es un proceso de aprendizaje:** Cada Transeúnte otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo devore. Cada Objetivo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.





**Zona inicial de los Héroes Zombis**



**Cartas de Transeúnte x6**



**Símbolo de los Avengers**



**Puerta sellada**



**Puertas trabadas**



**Puntos de aparición x5**



**Objetivos x2**



**Zona de salida**

## MZ3 — LA DEFENSA DEL SANCTUM

INTERMEDIA / 45 MINUTOS

*El Sanctum Sanctorum alberga portales mágicos que no solo conducen a todos los rincones del planeta, sino también al resto del universo. ¡Si tuviéramos acceso a ellos, disfrutaríamos de un banquete interminable! Evidentemente, el Hechicero Supremo de turno y sus aliados tratarán de impedirnoslo... ¡Pero no serán más que los aperitivos antes del verdadero festín!*

Módulos necesarios: 1V, 3R, 5R, 6R, 7V, 8R.

### OBJETIVOS

**Los defensores del Sanctum.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Devorad a Wong.
2. Derrotad al Doctor Strange (ver «Reglas especiales»).
3. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **¿Dónde está Wong?** Mezcla la carta de Transeúnte de Wong con las 5 cartas de Transeúnte que NO están en el módulo 7V.
- **El Doctor los atenderá ahora.** Coloca al Doctor Strange en la Zona indicada en el mapa y deja su carta de Superhéroe boca arriba junto al tablero de juego.
- **5-6 Héroes Zombis:** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

### REGLAS ESPECIALES

- **Que no os vean.** Los Transeúntes solo se revelan cuando un Héroe Zombi entra en la Zona donde están.
- **Conjuro protector de Wong.** Hasta que Wong haya sido devorado, cada vez que el Doctor Strange sea eliminado, aparece de nuevo en su Zona inicial durante la siguiente fase final.
- **Barrera mágica.** El Sanctum Sanctorum está sellado por la magia de Strange. Las Puertas rojas no pueden abrirse hasta que el Doctor Strange haya sido eliminado permanentemente.



START  
Zona inicial de los Héroes Zombis

Doctor Strange

Cartas de Transeúnte x6

Puertas trabadas x3

EXIT  
Zona de salida

Puntos de aparición x3

5-6  + Punto de aparición



## MZ4 — HERRAMIENTAS VALIOSAS

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

*En el caos que sobrevino con la epidemia zombi, los héroes supervivientes se apresuraron a esconder y almacenar equipamiento potencialmente peligroso. Ahora, tras la devastación preliminar, obtener estos inestimables utensilios de alta tecnología se ha vuelto prioritario. Es mejor mantener estos juguetes bien lejos de las manos de toda posible amenaza, ya sea la de héroes vivos o zombificados. Y si podemos comer algo por el camino, tanto mejor.*

Módulos necesarios: 1R, 2V, 3R, 4R, 5R, 6V, 7R, 8V, 9V.

### OBJETIVOS

**Carrera tecnológica.** Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Cada Héroe Zombi debe recoger al menos 1 Objetivo.
- Cada Héroe Zombi debe devorar al menos 1 Transeúnte.

### LUEGO

- Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **5-6 Héroes Zombis:** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

### REGLAS ESPECIALES

- **Bocaditos a la fuga.** Todos los Transeúntes se consideran Transeúntes no combatientes. Se mueven 1 Zona adicional por activación. Cada Transeúnte otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo devore.
- **Pertrechándose.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.



# MISIONES MODO ZOMBI

3R	9V	6V
7R	4R	5R
2V	8V	1R



**Zona inicial de los  
Héroes Zombis**



**Cartas de  
Transeúnte x9**



**Objetivos x6**



**Zona de salida**



**Puntos de  
aparición x3**

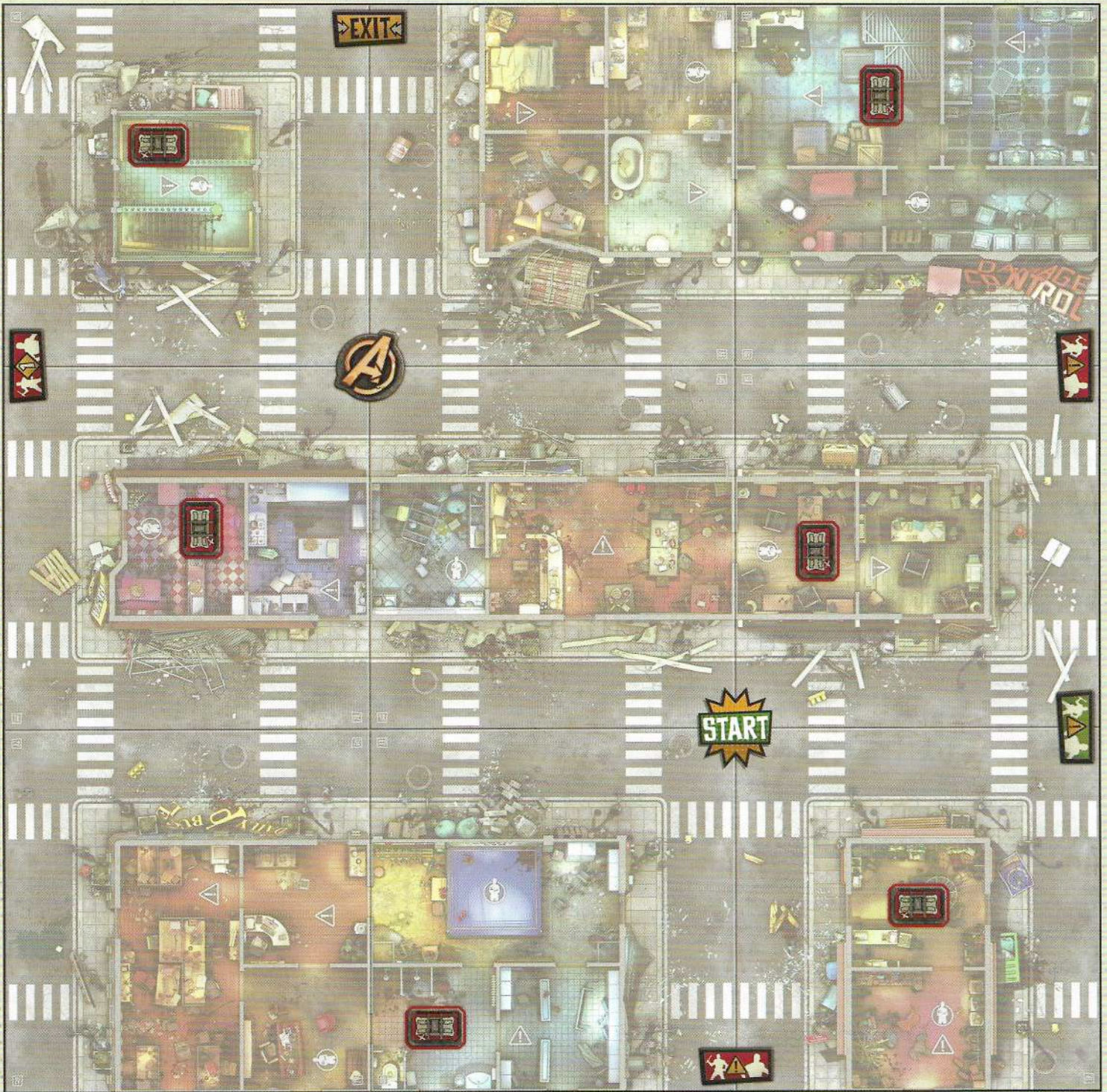


**Punto de  
aparición**



**Símbolo de los  
Avengers**





## MZ5 — LOCURA EN OSCORP

INTERMEDIA / 45 MINUTOS

*Algunos científicos en el departamento de I+D de Oscorp le dieron al botón de emergencia en cuanto como los héroes zombis empezaron a arrasar la ciudad. Pensaron que estarían a salvo dentro del edificio, al menos hasta que las cosas «se resolvieran». ¡Menuda sorpresa les espera cuando descubran que solo han logrado convertirse en comida enlatada!*

Módulos necesarios: 2V, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.

5R	4V
9V	3V
2V	8R

### OBJETIVOS

**Oscorpore sano.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

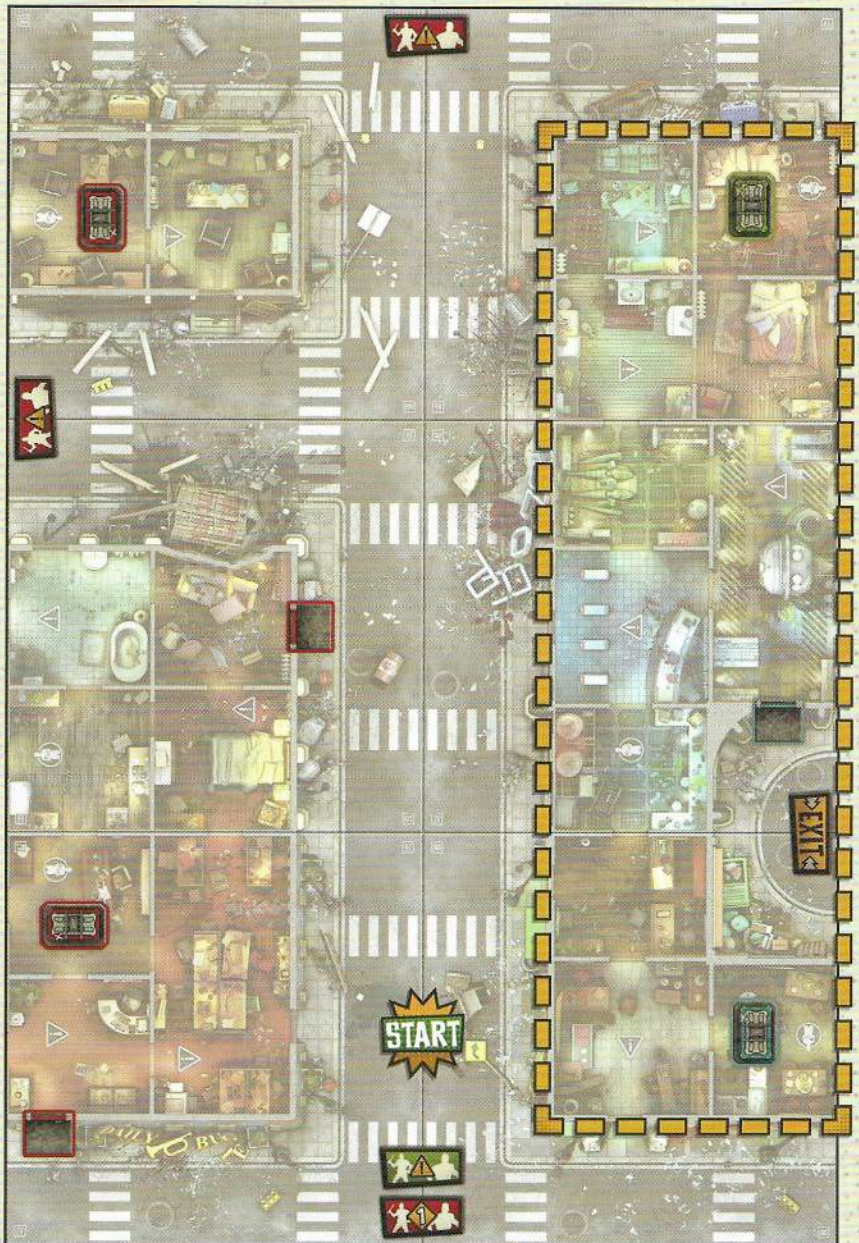
1. Recoged ambos Objetivos rojos.
2. Recoged los Objetivos verde y azul.
3. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **5-6 Héroes Zombis:** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Está activo desde el principio de la partida.

### REGLAS ESPECIALES

- **Llaves de doble custodia.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- **Oscorp.** El edificio resaltado en el mapa representa Oscorp. Sus puertas no pueden abrirse hasta que ambos Objetivos rojos hayan sido recogidos.
- **Acceso atrancado.** Las Puertas rojas no pueden abrirse.
- **Salida secreta.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde hayan sido recogidos.
- **Estudios secretos.** Cada Héroe Zombi que recoja el Objetivo azul o el Objetivo verde gana 5 PE, y además puede robar 1 carta de Transeúnte y ponerla en su panel de control.



## MZ6 — ASALTO A HELL'S KITCHEN

INTERMEDIA / 60 MINUTOS

*Nos hemos enterado de que un gran grupo de supervivientes aún resiste en Hell's Kitchen. Ahora que estamos allí, no obstante, parece haber algo raro. ¿Podría ser que nos hubieran atraído a una trampa? Tampoco es que importe. ¿Qué van a hacer un puñado de agentes de S.H.I.E.L.D. contra los Héroes (Zombis) Más Poderosos de la Tierra?*

Módulos necesarios:  
2R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9R.

7R	5R
3R	9R
6R	2R

### OBJETIVOS

**Redada asesina.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged todos los Objetivos rojos y encontrad la salida.
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Información errónea.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **Información correcta.** Mezcla las cartas de Transeúnte «Misión secreta n° 1» y «Misión secreta n° 2» con las 6 cartas de Transeúnte que empiezan la partida sobre el tablero.
- **5-6 Héroes Zombis:** El Punto de aparición rojo señalado en el mapa solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis.

### REGLAS ESPECIALES

- **Confidentes.** En cuanto se revele la carta «Misión secreta n° 1» o «Misión secreta n° 2», los jugadores pueden elegir un Objetivo en cualquier parte del tablero y darle la vuelta para ver si es el Objetivo azul o verde. Luego, roba una nueva carta de Transeúnte.
- **Ruta de escape secreta:** En cuanto se recoja el Objetivo verde, pon la ficha de Salida en la Zona en la que estaba.
- **¡Al rescate!** En cuanto se recoja el Objetivo azul, aparece inmediatamente 1 Superhéroe en el Punto de aparición azul, que se vuelve activo. En cuanto se recoja el Objetivo verde, aparece inmediatamente 1 Superhéroe en el Punto de aparición verde, que se vuelve activo.
- **Información valiosa:** Cada Objetivo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.



  
**Zona inicial de los Héroes Zombis**

  
**Puertas abiertas x2**

  
**Puertas cerradas x3**

  
**Objetivos x5**

  
**Cartas de Transeúnte x6**

  
**Puntos de aparición x4**

  
**Punto de aparición**

# MZ7 — DIVIDE Y VENCERÁS

DIFÍCIL / 120 MINUTOS

«¡La ciudad está abarrotada! ¡Es la hora de darse un festín! Vamos a devorar todo lo que podamos mediante alguna buena estrategia. ¡Divide y vencerás! Nos dividiremos y de esta manera lo conquistaremos todo. Espera... ¿Seguro que se hace así? Igual se está empezando a notar la parte de cerebro que me falta».

Módulos necesarios:

1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V.

## OBJETIVOS

**Banquete de cerebros.** Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Cada Héroe Zombi debe devorar al menos 1 Transeúnte.
- Cada Héroe Zombi debe alcanzar el nivel de Peligro Rojo.

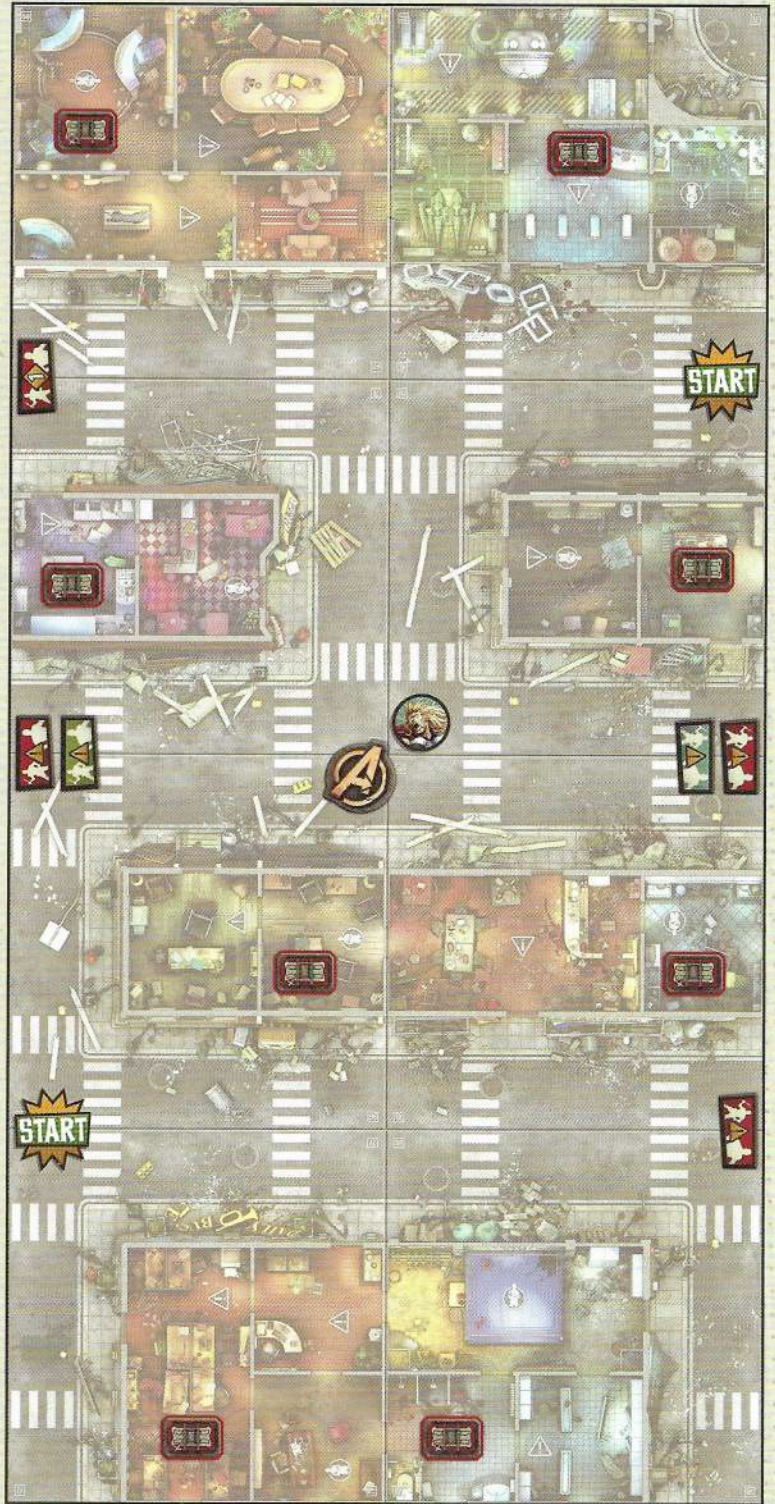
1V	3V
7R	6R
5R	4R
2V	8V

## PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Dividir.** Divide a los Héroes Zombis entre las 2 Zonas iniciales en grupos de igual tamaño.
- **El día de Thor.** Coloca a Thor en la Zona indicada en el mapa y deja su carta de Superhéroe boca arriba junto al tablero de juego.
- **El premio gordo.** Pon los Objetivos verde y azul boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **5-6 Héroes Zombis:** Los Puntos de aparición azul y verde solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis.

## REGLAS ESPECIALES

- **Vencer.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja. Tanto el Objetivo verde como el Objetivo azul otorgan 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando sean recogidos.
- **El sonido del trueno.** Si Thor es eliminado por un Héroe Zombi que está en el nivel de Peligro Azul o Amarillo, Thor vuelve a aparecer en su Zona inicial durante la siguiente fase final.
- **5-6 Héroes Zombis:** Los Puntos de aparición azul y verde se vuelven activos en el momento en que se recoge su respectiva ficha de Objetivo.



Zona inicial de los Héroes Zombis



Símbolo de los Avengers



Cartas de Transeúnte x8



Puntos de aparición x4



Puntos de aparición x2



Thor



Objetivos x8

## MZ8 — LA TRAMPA DE S.H.I.E.L.D.

DIFÍCIL / 30 MINUTOS

*Hemos perseguido a un equipo de agentes de S.H.I.E.L.D. hasta un edificio aparentemente abandonado. Parecían comida rápida, ¿verdad? Pero el lugar ha quedado rodeado de repente por un poderoso campo de fuerza. Vaya, ¿así que no era más que una elaborada trampa para atraparnos aquí? Deben empezar a estar realmente desesperados...*

Módulos necesarios: 1V, 2V, 4V, 6V.

### OBJETIVOS

**Romper el escudo.** Completad estos requisitos en el orden indicado.

1. Encontrad y recoged el Objetivo azul.
2. Todos los Héroes Zombis deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Héroe Zombi puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

6V	1V
4V	2V



**START**  
Zona inicial de los Héroes Zombis

**Soldados x4**

**Guardias x2**

**Cartas de Transeúnte x3**

**Puertas cerradas x8**

**Puerta trabada**

**Puntos de aparición x2**

**Puntos de aparición inactivos x2**

**EXIT**  
Zona de salida

**Objetivos x4**

**5-6**  
**Punto de aparición**

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Controles del escudo.** Pon el Objetivo azul boca abajo (para que muestre su cara roja) y mézclalo con los Objetivos rojos.
- **¡Atrapados!** No coloques cartas de Transeúnte ni robes cartas de Aparición para las habitaciones del módulo donde empiezan los Héroes Zombis.
- **¡Es una emboscada!** Coloca 1 Guardia y 2 Soldados en cada una de las dos Zonas adyacentes, tal como se indica en el mapa.
- **5-6 Héroes Zombis:** El Punto de aparición señalado en el mapa solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis.

### REGLAS ESPECIALES

- **Barrera del escudo.** La única manera en que los Héroes Zombis pueden salir a las calles es a través de la Puerta azul (ver más abajo).
- **Pertrechos de S.H.I.E.L.D.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- **Desactivando el generador del escudo.** El Objetivo azul otorga 5 PE a TODOS los Héroes Zombis cuando uno de ellos lo recoja. La Puerta azul no puede abrirse hasta que ese Objetivo haya sido recogido.
- **Nos esperaban.** El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto una Puerta que brinde acceso a su módulo sea abierta. El Punto de aparición verde se vuelve activo en cuanto una Puerta que brinde acceso a su módulo sea abierta.



# MZ9 — CONTROL DE POBLACIÓN

DIFÍCIL / 60 MINUTOS

*El hambre es insoportable y en la ciudad ya casi no queda nada a lo que hincar el diente... Pero antes de marcharnos, creemos haber descubierto un último refugio de civiles. Los únicos superhéroes que siguen vivos en la ciudad se han reunido aquí para salvar a estos sabrosos bocaditos. Da igual. ¡Pronto se unirán a nosotros o nos servirán de alimento!*

Módulos necesarios: 1R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9V.

## OBJETIVOS

**Zampárselo todo.** Completad estos requisitos en el orden indicado.

1. Devorad a los 5 Transeúntes objetivos (ver «Reglas especiales»).
2. Despejad el tablero de Superhéroes.

## PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Las sobras.** Retira las 2 cartas de «¡Rescatado!» del mazo de Transeúntes antes de poner 1 carta de Transeúnte elegida al azar debajo de cada Objetivo. Luego, vuelve a mezclar las cartas de «¡Rescatado!» en el mazo de Transeúntes.
- **5-6 Héroes Zombis:** Los Puntos de aparición azul y verde solo se utilizan en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Están activos desde el principio de la partida.

6R	3R
7R	5R
9V	1R

## REGLAS ESPECIALES

- **Las sobras.** Cuando un Héroe Zombi recoja un Objetivo, gana 5 PE. La carta de Transeúnte que había debajo de ese Objetivo se revela y reemplaza por la correspondiente miniatura, que se considera un Transeúnte objetivo. Deja la ficha de Objetivo debajo de su carta para distinguirla mejor.
- **Si no logran protegerlos, al menos podrán vengarlos.** Cada vez que CUALQUIER Transeúnte sea devorado, aparece 1 Superhéroe en la Zona de ese Transeúnte.



## MZ10 — UN BILLETE PARA EL MULTIVERSO

MUY DIFÍCIL / 120 MINUTOS

*Se nos ha ocurrido que por qué deberíamos conformarnos con un mundo cuando existe un número infinito de multiversos ahí fuera esperando a ser devorados. Lo malo es que los vivos conocen nuestro plan y están desesperados por detenernos, para lo que han escondido las piezas que necesitamos para construir un portal dimensional (o tal vez quieran usarlo ellos primero). Por suerte, Stark sabe dónde hay un localizador cercano. ¡Hemos de encontrarlo, conseguir las partes, y que empiece el festín multiversal!*

Módulos necesarios: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V, 9V.



### OBJETIVOS

**Construir un portal.** Completad estos requisitos en cualquier orden:

- Recoged todos los Objetivos.
- Recoged todas las cartas de Misión secreta.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Localizador de piezas.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos. Pon las 2 cartas de Transeúnte de «Misión Secreta» boca arriba tal como se indica en el mapa.
- **Refuerzos.** Retira las 6 cartas de Aparición «¡Superhéroe!» del mazo de Apariciones.
- **Montando guardia.** Coloca 6 Superhéroes en las Zonas indicadas en el mapa.
- **5-6 Héroes Zombis:** Los Puntos de aparición azul y verde solo se utiliza en partidas con 5 o 6 Héroes Zombis. Están activos desde el principio de la partida.



**Zona inicial de los Héroes Zombis**



**Símbolo de los Avengers**



**Superhéroes x6**



**Objetivos x6**



**Puntos de aparición x4**



**Cartas de Transeúnte x9**



**Cartas de Transeúnte de «Misión secreta» x2**



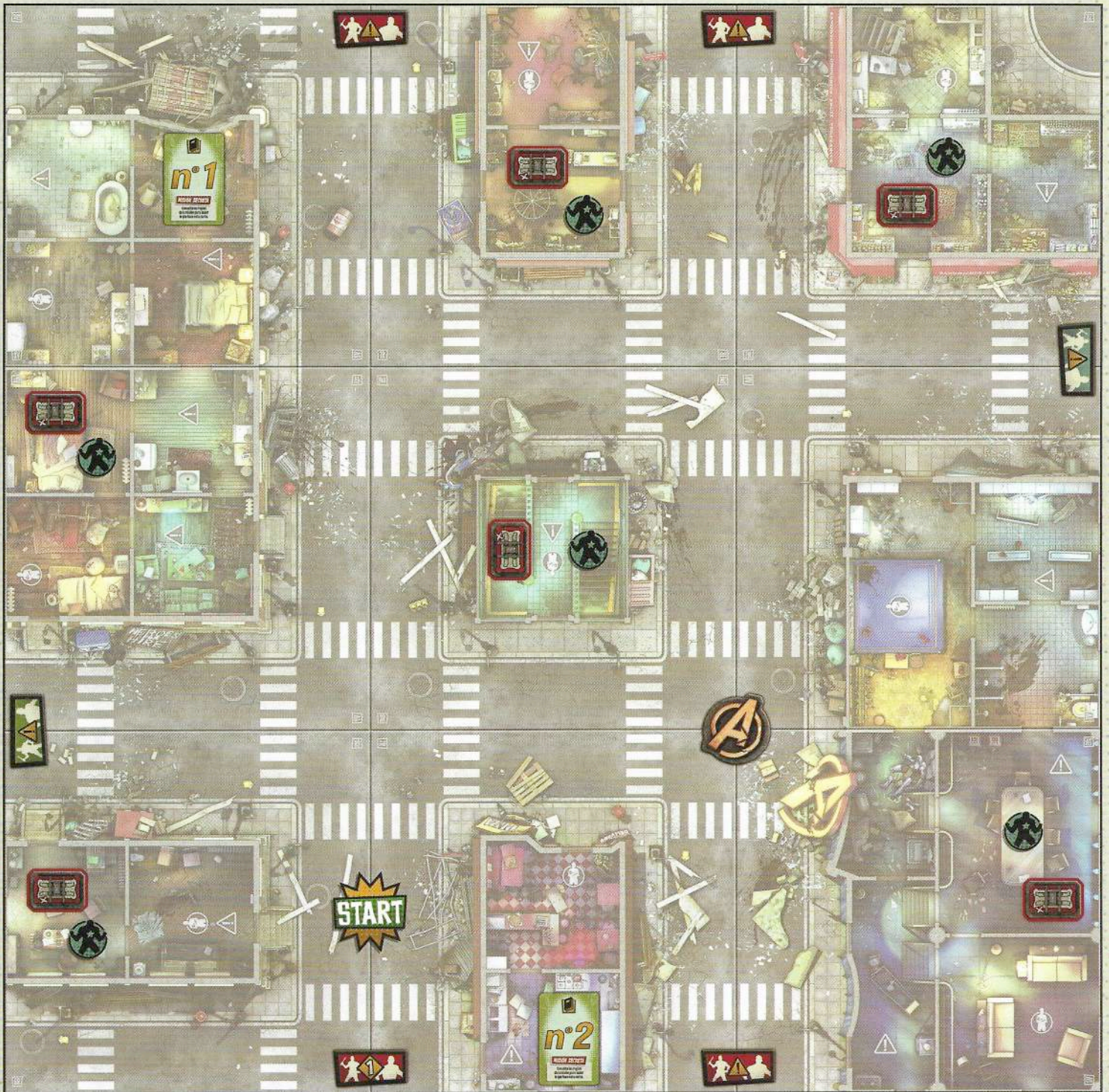
**+ Puntos de aparición x2**

9V	1R	2R
4V	3R	8V
6R	7R	5V

## REGLAS ESPECIALES

- **Guardianes silenciosos.** Cada Superhéroe no se activa y su capacidad se mantiene inactiva hasta que la puerta de su edificio sea abierta.
- **Las piezas que nos hacen falta.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Héroe Zombi que lo recoja.
- **Defensa desesperada:** Cada vez que un Héroe Zombi alcance un nuevo nivel de Peligro, coloca 3 Soldados en la Zona de aparición más cercana a ese Héroe Zombi.

- **Misión secreta 1: Disruptor.** En cuando el Objetivo azul haya sido recogido, la carta «Misión secreta n° 1» puede recogerse mediante el gasto de 1 acción en la Zona donde se encuentra. En cuanto la «Misión secreta n° 1» haya sido recogida, la regla especial «Defensa desesperada» se ignora.
- **Misión secreta 2: Mejoras.** En cuando el Objetivo verde haya sido recogido, la carta «Misión secreta n° 2» puede recogerse mediante el gasto de 1 acción en la Zona donde se encuentra. En cuanto la «Misión secreta n° 2» haya sido recogida, todos los ataques de los Héroes Zombis (excepto Devorar) reciben +1 dado.



## MISIONES: MODO HÉROE

Para poder jugar estas misiones se requieren las reglas y componentes incluidos en la caja básica de **Marvel Zombies: X-Men Resistance**.

### MH1 — ZONA CERO

INTERMEDIA / 45 MINUTOS

*Habíamos oído informes de superhéroes transformados en monstruos devoradores de carne, pero parecían inverosímiles. Sin embargo, una vez sobre el terreno, nos atacaron y separaron de inmediato. Debemos reagruparnos y analizar la situación. Esto es una locura. Habrá algo que podamos hacer para contenerla.*

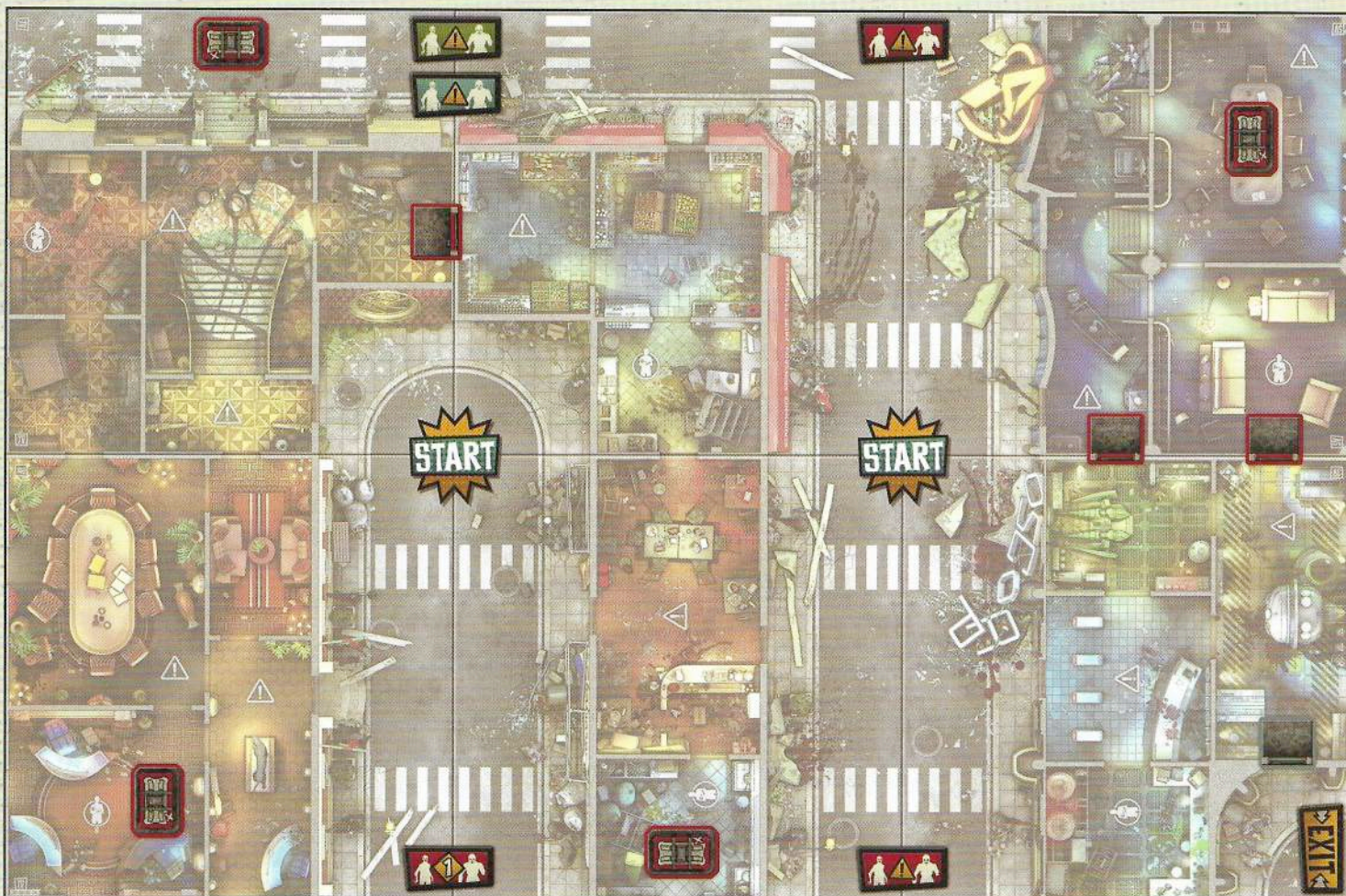
Módulos necesarios: **1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V.**

### OBJETIVOS

**Justo a tiempo.** Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **¿Alguien tiene un mapa?** Coloca 1 de los Superhéroes en una de las Zonas iniciales y todos los demás Superhéroes en la otra.
- **Llaves perdidas.** Pon los Objetivos azul y verde boca abajo (para que muestren su cara roja) y mézclalos con los Objetivos rojos.
- **5-6 Superhéroes.** Antes del comienzo de la partida, roba 1 carta de Aparición para cada Punto de aparición activo.



## REGLAS ESPECIALES

- **Reuniendo pistas.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Puerta trasera secreta.** La Puerta azul no puede abrirse hasta que los Objetivos azul y verde hayan sido recogidos.
- **¡Nos han oído!** El Punto de aparición azul se vuelve activo en cuanto el Objetivo azul sea recogido. El Punto de aparición verde se vuelve activo en cuanto el Objetivo verde sea recogido.

7V	2R	5V
1V	4R	3V





**Zona inicial de los Superhéroes**



**Cartas de Transeúnte x6**



**Puertas cerradas x3**



**Puerta trabada**



**Zona de salida**



**Objetivos x4**



**Puntos de aparición x3**



**Puntos de aparición inactivos x2**

## MH2 — OPERACIÓN DE RESCATE

FÁCIL / 25 MINUTOS

*Era un grito de auxilio, una llamada desesperada por los canales de emergencia. Los civiles necesitaban nuestra ayuda. Estaban indefensos contra las hordas de zombies y, aún peor, contra nuestros antiguos camaradas. Esta es nuestra prueba definitiva como superhéroes. ¡No podemos fallar! Debemos ir a donde nos necesitan y **DEBEMOS** salvarlos!*

Módulos necesarios: 2R, 3V, 7V, 8R.

### OBJETIVOS

**El camino de salida.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Rescatad al Transeúnte objetivo (ver «Reglas especiales»).
2. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

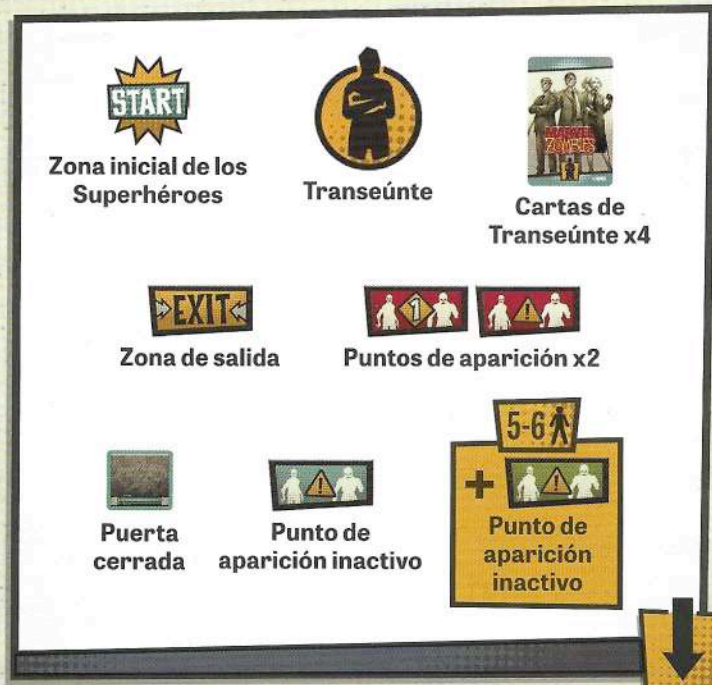
### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Atrapado.** Coloca un Transeúnte elegido al azar en la Zona indicada en el mapa. Este es el Transeúnte objetivo. Pon una ficha de Objetivo sobre su carta para distinguirlo mejor.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5-6 Superhéroes.

7V	8R
3V	2R

### REGLAS ESPECIALES

- **No hay adonde huir.** El Transeúnte objetivo no puede moverse. En cuanto este Transeúnte es rescatado, **TODOS** los Superhéroes ganan 5 PE. Los jugadores pierden inmediatamente la partida si el Transeúnte objetivo es devorado o descartado.
- **Edificio concurrido.** Los Puntos de aparición azul y verde se vuelven activos en cuanto la Puerta azul sea abierta.



## MH3 — UN SÍMBOLO DE ESPERANZA

FÁCIL / 45 MINUTOS

*La Torre de los Avengers es algo más que una simple base de operaciones. En estos tiempos difíciles, es un bastión de seguridad para quienes siguen en la ciudad. ¡Debemos difundir el mensaje de que este es el lugar donde resistiremos y que cualquiera que siga contándose entre los vivos debe venir aquí! ¡Aunque vayamos a enfrentarnos literalmente a la muerte, no desfalleceremos!*

Módulos necesarios: 2V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V.

### OBJETIVOS

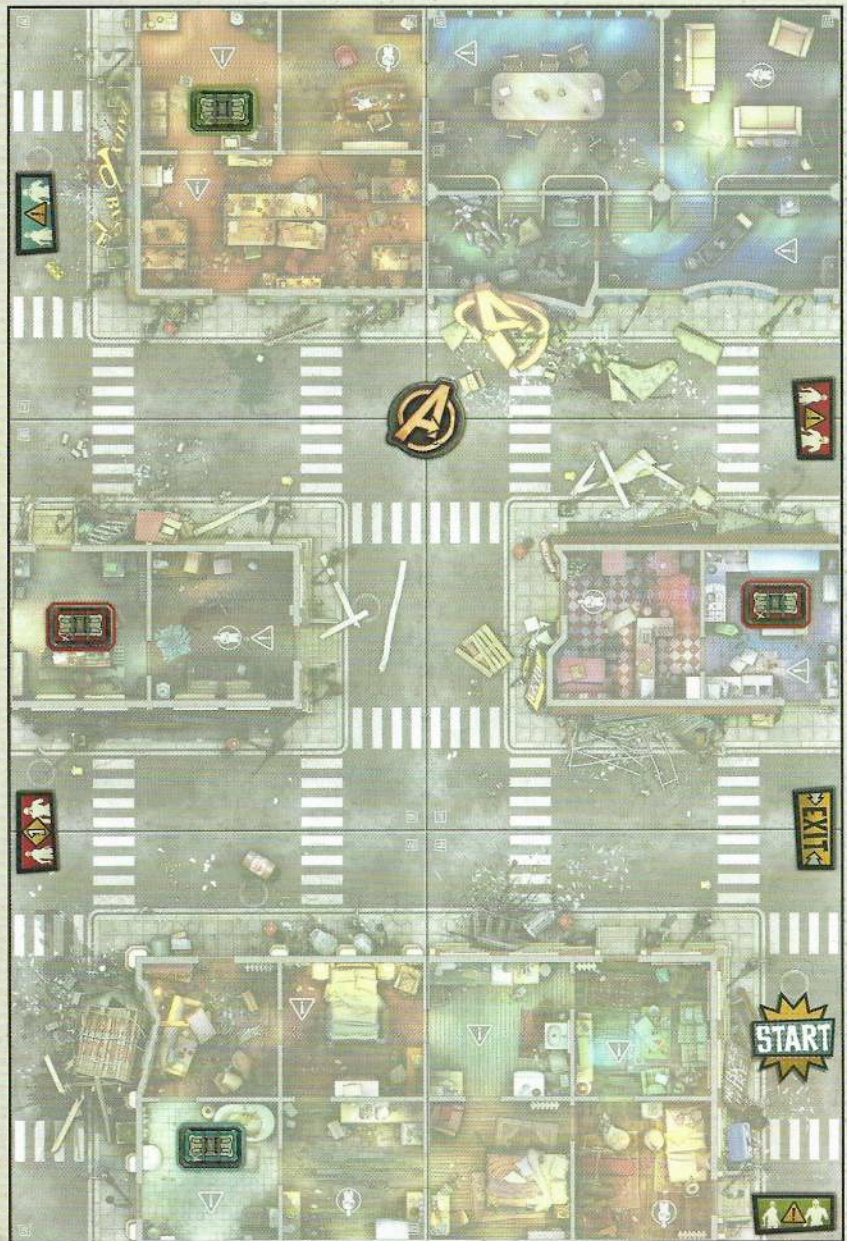
**Reparar el transmisor.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Recoged los Objetivos azul y verde.
2. Mover el Símbolo de los Avengers a la Zona de salida.

2V	5V
6R	7R
9V	4V

### REGLAS ESPECIALES

- **Necesita reparaciones.** Los Superhéroes no pueden interactuar con el Símbolo de los Avengers hasta que tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde hayan sido recogidos.
- **Consiguiendo piezas.** Tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde otorgan 5 PE a TODOS los Superhéroes cuando sean recogidos. Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **El transmisor:** El Símbolo de los Avengers solo puede ser lanzado una vez. Mientras un Superhéroe está en la misma Zona que el Símbolo, puede gastar 1 acción para moverse 1 Zona, llevándose consigo el Símbolo.
- **Un resquicio de esperanza.** Los Puntos de aparición azul y verde están activos desde el principio de la partida. El Punto de aparición azul se retira en cuanto el Objetivo azul sea recogido. El Punto de aparición verde se retira en cuanto el Objetivo verde sea recogido.
- **5-6 Superhéroes:** Antes de que empiece la partida, resuelve una aparición en cada Punto de aparición. Durante el paso de «Aparición de enemigos» de cada fase de los enemigos, roba 1 carta de Aparición adicional para el Punto de aparición inicial.



## MH4 — EL PLAN DE STARK

FÁCIL / 25 MINUTOS

*Parece ser que Tony Stark había ideado algún tipo de plan para poner fin a esta infección mediante el uso de nanomáquinas. No estamos del todo seguros, porque nadie ha podido contactar con él desde hace algún tiempo... Antes de que perdiéramos la comunicación, sin embargo, dijo que iba a entregarle los planes a dos personas «de su entera confianza». Nuestras balizas localizadoras indican que se han puesto a salvo en unos búnkeres cercanos, pero quién sabe cuánto tiempo podrán aguantar. ¡Debemos rescatarlos a ellos y la información que poseen!*

Módulos necesarios: 1R, 3V, 6R, 7R, 8R, 9R.



### OBJETIVOS

**Escapar.** Completad estos requisitos en el orden indicado:

1. Rescatad a ambos Transeúntes atrapados (ver «Reglas especiales»).
2. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Atrapados.** Retira las 2 cartas «¡Devorado!» del mazo de Transeúntes. Luego, pon 2 cartas de Transeúnte elegidas al azar boca abajo en las Zonas indicadas en el mapa. Estos son los Transeúntes atrapados. No coloques las cartas de Transeúnte normales en la otra habitación del edificio ocupado por los Transeúntes atrapados.
- **5-6 Superhéroes.** El Punto de aparición verde solo se utiliza en partidas con 5-6 Superhéroes. Está activo desde el principio de la partida.

8R	6R	7R
3V	1R	9R

## REGLAS ESPECIALES

- **Encerrados.** Las 2 Puertas rojas solo pueden abrirse cuando ambos Objetivos rojos hayan sido recogidos. Las Puertas azul y verde solo pueden abrirse cuando tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde hayan sido recogidos.
- **Llaves de puertas.** Cada Objetivo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja.
- **Demasiado tarde.** Los jugadores pierden la partida si algún Transeúnte atrapado es devorado o descartado. Pon una ficha de Objetivo sobre sus cartas de Transeúnte cuando estas sean reveladas para distinguirlos mejor como Transeúntes atrapados.



## MH5 — UNA APUESTA ARRIESGADA

DIFÍCIL / 90 MINUTOS

*¿Quién hubiera dicho que las cosas empeorarían tanto? ¡Hace menos de 48 horas, estos eran nuestros amigos y aliados! Y ahora se han convertido en esas... esas cosas devoradoras de carne... Hemos recibido un mensaje de S.H.I.E.L.D. Están preparando una zona de evacuación a las afueras de la ciudad... ¡todo lo que podemos hacer ahora es reunir a los supervivientes que podamos y los suministros que necesitemos y salir de aquí cuanto antes!*

Módulos necesarios:  
2V, 3V, 4V, 6V, 8V, 9V.

3V	6V
4V	9V
2V	8V

### OBJETIVOS

Es más fácil decirlo que hacerlo. Completad estos requisitos en el orden indicado:

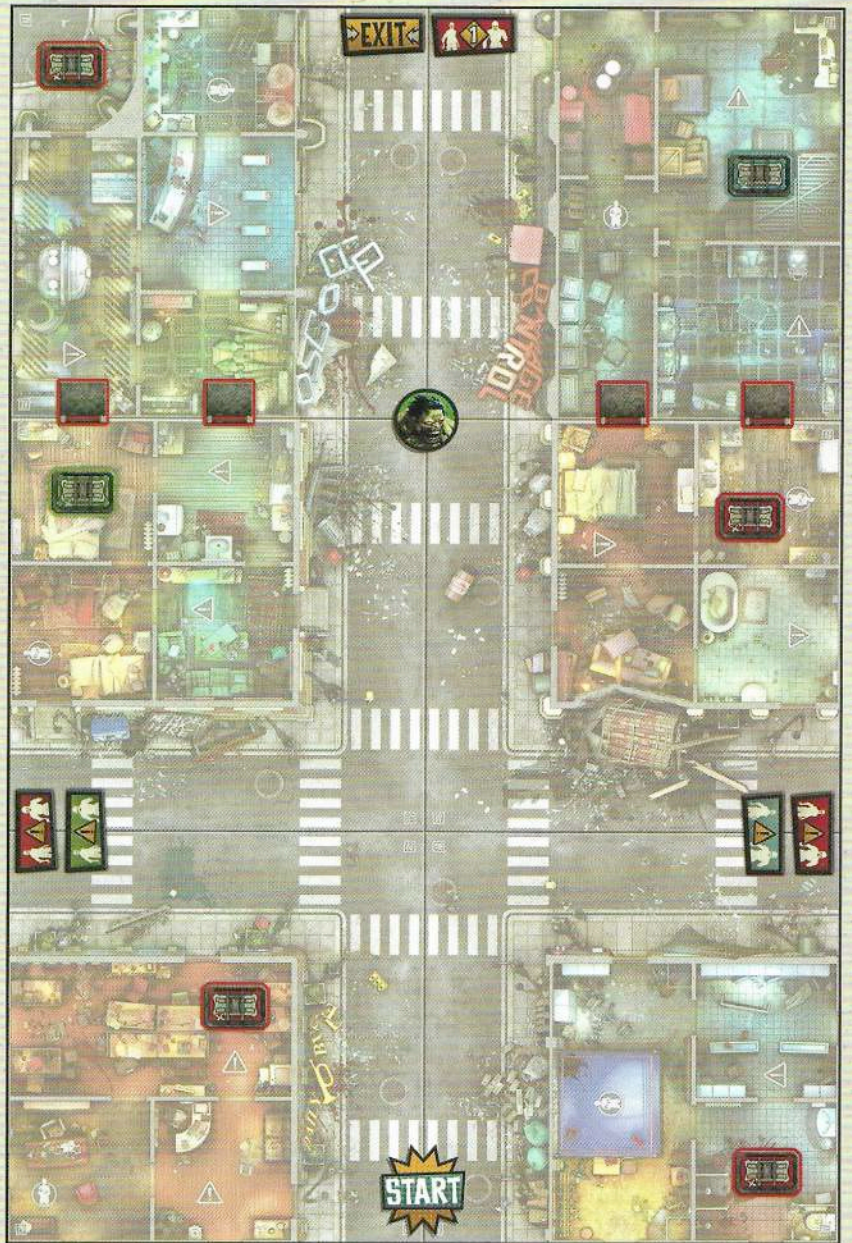
1. Recoged todos los Objetivos.
2. Todos los Superhéroes deben escapar por la Zona de salida. Cualquier Superhéroe puede salir a través de esta Zona al final de su turno sin coste alguno, siempre y cuando no haya ningún enemigo en ella.

### PREPARACIÓN ESPECIAL

- **Un increíble problema.** Coloca a Hulk en la Zona indicada en el mapa y deja su carta de Héroe Zombi boca arriba junto al tablero de juego.
- **5-6 Superhéroes.** Los Puntos de aparición azul y verde solo se utilizan en partidas con 5-6 Superhéroes. Están activos desde el principio de la partida.
- **Abrumados.** Antes de que empiece la partida, resuelve una aparición en cada Punto de aparición.

### REGLAS ESPECIALES

- **Patéticos héroes.** Cada vez que Hulk sea eliminado, tumba su miniatura e ignórala para todos los efectos de juego. En la siguiente fase final, vuelve a ponerla de pie. Hulk solo puede ser eliminado permanentemente por un Superhéroe que esté en el nivel de Peligro Naranja o Rojo.
- **Me estás enfadando.** Cada Objetivo rojo otorga 5 PE al Superhéroe que lo recoja. Siempre que se recoja alguna ficha de Objetivo rojo, Hulk no podrá activarse en esa ronda.
- **Reuniendo suministros.** Tanto el Objetivo azul como el Objetivo verde otorgan 5 PE al Superhéroe que los recoja. Luego, ese Superviviente roba una carta de Rasgo heroico sin coste alguno.





**Zona inicial de los Superhéroes**



**Objetivos x6**



**Hulk**



**Puertas cerradas x4**



**Zona de salida**



**Puntos de aparición x3**



**+Puntos de aparición x2**



**Cartas de Transeúnte x6**

# ÍNDICE

Acciones.....	13
Activación de enemigos.....	14
Alcance.....	19
Aparición de enemigos.....	16
Ataque a distancia.....	19
Ataque cuerpo a cuerpo.....	19
Ataque de enemigos.....	14
Avance impetuoso.....	17
Combate.....	19
Contenido del juego.....	3
Dados.....	19
Devorar.....	20
Enemigos (tipos).....	12
Especialista.....	12
Experiencia, puntos de.....	11
Famélico.....	21
Fase de los enemigos.....	14
Fase de los jugadores.....	13
Fase final.....	7
Ganar y perder la partida.....	7
Guardia.....	12
Hambre.....	21
Heridas.....	14
Héroe Zombi.....	8
Impacto.....	19
Línea de visión.....	9
Movimiento.....	10
Movimiento (acción).....	13
Movimiento de los enemigos.....	15
Objetos interactivos.....	22
Peligro, nivel de.....	11
Precisión.....	19
Preparación de la partida.....	5
Prioridad de blancos.....	19
Puertas.....	13

Quedarse sin enemigos.....	17
Rasgos.....	13
Recoger un Objetivo.....	14
Reglas básicas.....	8
Resistencia.....	20
Resumen del juego.....	7
Separación de enemigos.....	15
Símbolo de los Avengers.....	22
Soldado.....	12
Superhéroe.....	12
Tarjeta de identificación.....	10
Transeúntes.....	21
Transeúntes combatientes.....	21
Transeúntes no combatientes.....	22
Transeúntes escoltados.....	22
Zona.....	8



# CRÉDITOS

## DISEÑO DEL JUEGO

Michael SHINALL y Fábio CURY

## BASADO EN UN DISEÑO ORIGINAL DE

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

## DESARROLLO

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

## DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Thiago ARANHA

## PRODUCTOR EJECUTIVO Y COORDINADOR

### DE LICENCIAS

Mike BISOGNO

## PRODUCCIÓN

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

## DIRECTOR ARTÍSTICO

Mathieu HARLAUT

## DIRECTOR DE ILUSTRADORES

Marco CHECCHETTO

## ILUSTRACIONES

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN y Simon TESSUTO

## JEFE DE DISEÑO GRÁFICO

Marc BROUILLON

## DISEÑO GRÁFICO

Max DUARTE, Matteo CERESA, Louise COMBAL y Júlía FERRARI

## ESCULPIDO DE MINIATURAS

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

## RENDERIZADO

Edgar RAMOS

## CORRECCIÓN DE TEXTO

Jason KOEPP y Hervé DAUBET

## TRADUCCIÓN

Alfred Moragas

## EDITOR

David PRETI

## PRUEBAS DE JUEGO

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

Agradecimientos especiales a Brian Ng en MARVEL; esto no habría sido posible sin ti.

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. DISTRIBUIDO POR: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADÁ · SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 · SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL · SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065, 1800 316 982 · SPIN MASTER TOYS UK LTD, BOSTON HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, RU. Guillotine Games y el logotipo de Guillotine Games son marcas registradas de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están ya montados y se suministran sin pintar. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE.  
SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.



# RESUMEN DE RONDA MODO ZOMBI



## 1. FASE DE LOS JUGADORES

### 1. INCREMENTAR LOS MEDIDORES DE HAMBRE

### 2. RESTAURAR LAS FICHAS DE ACTIVACIÓN

### 3. ACTIVAR A LOS HÉROES ZOMBIS

Los Héroes Zombis se activan en cualquier orden. En su turno, cada Héroe Zombi puede realizar inicialmente 3 acciones.

- **MOVIMIENTO:** Cuesta 1 acción adicional por cada enemigo en la Zona que intenta abandonar.
- **ABRIR UNA PUERTA:** Al abrir la primera puerta de un edificio cerrado se resuelven apariciones en sus Zonas  y se revelan los Transeúntes.
- **OBTENER UN RASGO:** Una sola vez por turno.
- **INTERACTUAR CON UN OBJETIVO**
- **ATACAR:** Se usa el ataque único del Héroe Zombi o el **ataque de Devorar**.
  - Se tiran tantos dados adicionales como el nivel de Hambre.
  - Hay que infligir tantos impactos como la Resistencia del blanco en un solo ataque para eliminarlo, siguiendo **siempre** el orden de prioridad de blancos.
  - Cada  obtenido incrementa el Hambre.
  - Los ataques de Devorar solo pueden eliminar a un único blanco, y reduce el Hambre a cero.

**FAMÉLICO:** Un Héroe Zombi está Famélico mientras su nivel de Hambre es 4.

- Las únicas acciones que puede realizar son las de movimiento y el ataque de Devorar.
- Sufre 1 Herida al final de su turno.

## 2. FASE DE LOS ENEMIGOS

### 1. ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS.


Cada enemigo y Transeúnte se activa y gasta su(s) acción(es) en un ataque o un movimiento, dependiendo de la situación. Los Especialistas y los Superhéroes realizan 2 acciones.

- **ATAQUE:** Todo enemigo que se encuentre en la misma Zona que un Héroe Zombi efectuará un ataque que infligirá 1 Herida.
- **MOVIMIENTO:** Los enemigos que no hayan atacado usarán su acción para moverse 1 Zona hacia los Héroes Zombis más cercanos.

### 2. APARICIÓN DE ENEMIGOS

Empezando por el Punto de aparición inicial y procediendo luego en el sentido de las agujas del reloj, se roba y resuelve una carta de Aparición para cada ficha de Punto de aparición. Debe leerse la línea correspondiente al nivel de Peligro más elevado de entre todos los Héroes Zombis.

**TRANSEÚNTES:** Al devorarlos se obtiene su capacidad.

- **COMBATIENTES** : Se activan como los Soldados.
- **NO COMBATIENTES:** Se activan de forma parecida a los Soldados, pero nunca atacan; en vez de eso siempre se mueven hacia el Punto de aparición más cercano para escapar.
- **ESCOLTADOS:** Solo se mueven con su escolta de Guardias. Los Transeúntes combatientes atacan con ellos. Si se quedan solos aparece 1 Guardia.

## 3. FASE FINAL

Se resuelven todos los efectos que se indica que ocurren durante la fase final.

Si algún Héroe Zombi está eliminado, los jugadores pierden la partida. De lo contrario, empieza una nueva ronda.

## MENÚ DE BLANCOS

PRIORIDAD DE BLANCOS	NOMBRE	ACCIONES	RESISTENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
1	SUPERHÉROE	2	Ver carta	Igual a su Resistencia
2	GUARDIA	1	2	1
3	SOLDADO	1	1	1
4	ESPECIALISTA	2	1	1
5	TRANSEÚNTE	1	1 (solo con Devorar)	0 (ver misión)