

MARVEL ZOMBIES

HŐSI ELLENÁLLÁS



EGY

ZOMBICIDE

JÁTÉK

TARTALOM

A JÁTÉK TARTOZÉKAI	2
BEVEZETÉS	4
ELŐKÉSZÜLETEK	5
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE	6
GYŐZELEM ÉS VERESÉG.....	6
JÁTÉKKÖRÖK.....	6
• Játékosok fázisa	6
• Ellenségek fázisa	6
• Kör vége fázis	6
ALAPSZABÁLYOK	7
HASZNOS DEFINÍCIÓK.....	7
LÁTÓTÁV	8
MOZGÁS	9
AZ AZONOSÍTÓKÁRTYA	9
TAPASZTALAT, VESZÉLYSZINT ÉS KÉPESSÉGEK	10
ELLENSÉGEK	11
VÁNSZORGÓ.....	11
ORMÓTLAN.....	11
FUTÓ.....	11
ZOMBIHŐS.....	11
JÁTÉKOSOK FÁZISA	12
MOZGÁS	12
AJTÓ KINYITÁSA	12
HŐSI KÉPESSÉG MEGSZERZÉSE.....	12
TÁMADÁS.....	13
NJK MEGMENTÉSE.....	13
ERŐNYERÉS.....	13
CÉLPONT FELVÉTELE.....	13
KÖR VÉGE.....	13

ELLENSÉGEK FÁZISA	14
1. ELLENSÉGEK AKTIVÁLÁSA.....	14
• Támadás.....	14
• NJK-k támadás alatt.....	14
• Mozgás	14
• Futók és zombihősök	15
2. ELLENSÉGEK MEGJENÉSE.....	15
• Normál megjelenés.....	16
• Roham!.....	16
• Extra aktiválás	16
• NJK veszélyben!.....	16
• Zombihős!.....	16
• Kifogy az ellenség.....	16
• Megjelenés az épületekben	17
HARC	18
CÉLPONTOK SORRENDJE.....	18
ERŐK 	19
NEMJÁTÉKOS KARAKTEREK.....	20
NJK-K VESZÉLYBEN	20
• NJK bekebelezve!.....	20
NJK-K AKTIVÁLÁSA.....	20
HASZNÁLHATÓ TÁRGYAK	20
AVENGERS SZIMBÓLUM.....	20
KÜLDETÉSEK 	21
INDEX	31
KÉSZÍTŐK	31
ÖSSZEFOGLALÁS: KÖRÖK.....	32

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

66 TARTOZÉK

6 SZUPERHŐS



Spider-Man



Hulk



Vision



Black Panther



Wasp



Winter Soldier

4 ZOMBIHŐS



Captain America



Doctor Strange



Scarlet Witch



Iron Man

50 ZOMBIJELŐ



10 ormótlan zombi



30 vánszorgó zombi



10 futó zombi

6 NJK-JELŐ



Happy Hogan



Pepper Potts



J. Jonah Jameson



Okoye



Wong



Sharon Carter

77 KÁRTYA



6 SZUPERHŐS AZONOSÍTÓKÁRTYA



30 MEGJELENÉS-KÁRTYA



30 HŐSI KÉPESSÉG KÁRTYA



4 ZOMBIHŐS-KÁRTYA



6 NJK-KÁRTYA



1 AVENGERS SZIMBÓLUM REFERENCIAKÁRTYA



4 SZÍNES FIGURATARTÓ



8 SZÍNES JELŐLŐKAPOCS



4 DUPLAOLDALÚ TÁBLA

27 JELZŐ

- Avengers szimbólum jelző (ép/sérült)1
- Ajtójelzők (nyitott/zárt)10
- Kék ajtó jelző (nyitott/zárt)1
- Zöld ajtó jelző (nyitott/zárt)1
- Célpontjelzők piros/piros2
- Célpontjelzők kék/piros1
- Célpontjelzők zöld/piros1
- Első megjelenési pont jelző1
- Megjelenési pont jelző piros/piros2
- Megjelenési pont jelző kék/piros1
- Megjelenési pont jelző zöld/piros1
- Kijáratjelző1
- Aktiválásjelzők4



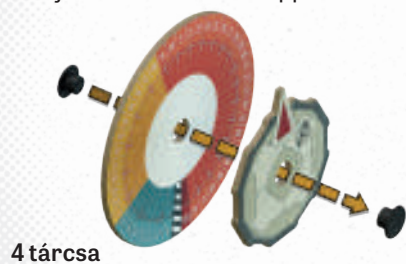
4 TAPASZTALAT-TÁRCSA



6 DOBÓKOCKA

A TÁRCSÁK ÉS A JELÖLŐK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Mielőtt elkezdenéd a játékot, állítsd össze a tapasztalat-tárcsákat és a jelölőket következőképpen:



4 tárcsa



56 jelölő

BEVEZETÉS

Amikor a zombi-invázióban a Föld legnagyobb hősei is elestek, a legtöbbben azt gondolták, mindennek vége. Milyen remény maradt az egyszerű emberek számára, hogy túléljék a zombi-szuperhősök falánk támadását? De néhány szuperhős megmaradt. Egy pár túlélő Avenger még küzd, ahogy az élők és a holtak közti küzdelem a tetőfokára hág. A korábbi szövetségeket semlegesíteni kell, mielőtt az utolsó embert is bekebelezik a bolygón. Tehát állítsd össze szuperhős-csapatodat, és gyűjtsétek össze minden erőfőket, legyetek ti az emberiség utolsó reményei... Ez a világ nem lesz a Marvel zombik világa, amíg a Hősi Ellenállás kitart!

A **Marvel Zombies: Hősi Ellenállás** – egy **Zombicide** játék egy kooperatív társas, ahol 1-4 játékos irányítja a szuperhősök utolsó túlélőit, akik a játék által irányított zombihősök és egyéb zombihordák ellen próbálják felvenni a harcot. A cél a küldetések teljesítése, az ellenségek legyőzése, és a veszélyben lévő NJK-k megmentése. A zombik kiiktatásával tapasztalatot szerezhetsz, hogy még erősebb szuperhős légy. De minél erősebb vagy, annál több zombi jelenik meg, hogy levadásszon és bekebelezzen! Csak akkor vethetnek véget a szuperhősök a zombiapokalipszisnek, ha összedolgoznak, és végsőkéig feszítik a határaikat!



FIGYELEM, ZOMBICIDE VETERÁNOK!

Melegen ajánljuk az **ÖSSZES** itt lévő szabály alapos elolvasását, mert sok különbséget találhattok (kisebbeket és nagyobbakat is) a klasszikus **Zombicide** szabályokhoz képest.

SZEREZD MEG!



CMON.COM/Q/MZB001/R

INGYENES CMON
TARTALOM

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok egy **Küldetést**.
2. Helyezzétek fel a **táblákat** úgy, ahogy az a Küldetés térképén szerepel.
3. Helyezzétek el a **megjelenési pontokat** és egyéb **jelzőket**, illetve a többi **játékhoz tartozó dolgot**, amelyeket a Küldetés megad.
4. Helyeztetek egy véletlenszerű **NJK-kártyát** képpel lefelé minden zónába, ahol  ikon található.

5. Az alábbi kártyatípusokat válogassátok szét a különböző hátlapok segítségével. Mindegyik paklit keverjétek meg, majd helyezzétek képpel lefelé a tábla mellé:

A. Megjelenés-pakli: Ezek a kártyák hozzák be a zombihordákat és zombihősöket a játékba, amelyekkel a játékosoknak meg kell küzdenie.

B. Zombihős-pakli: Minden alkalommal, ha egy zombihős-kártyát húztok a Megjelenés-pakliból, egy zombihős fog megjelenni. Minden zombihős egyedi kihívást jelent!

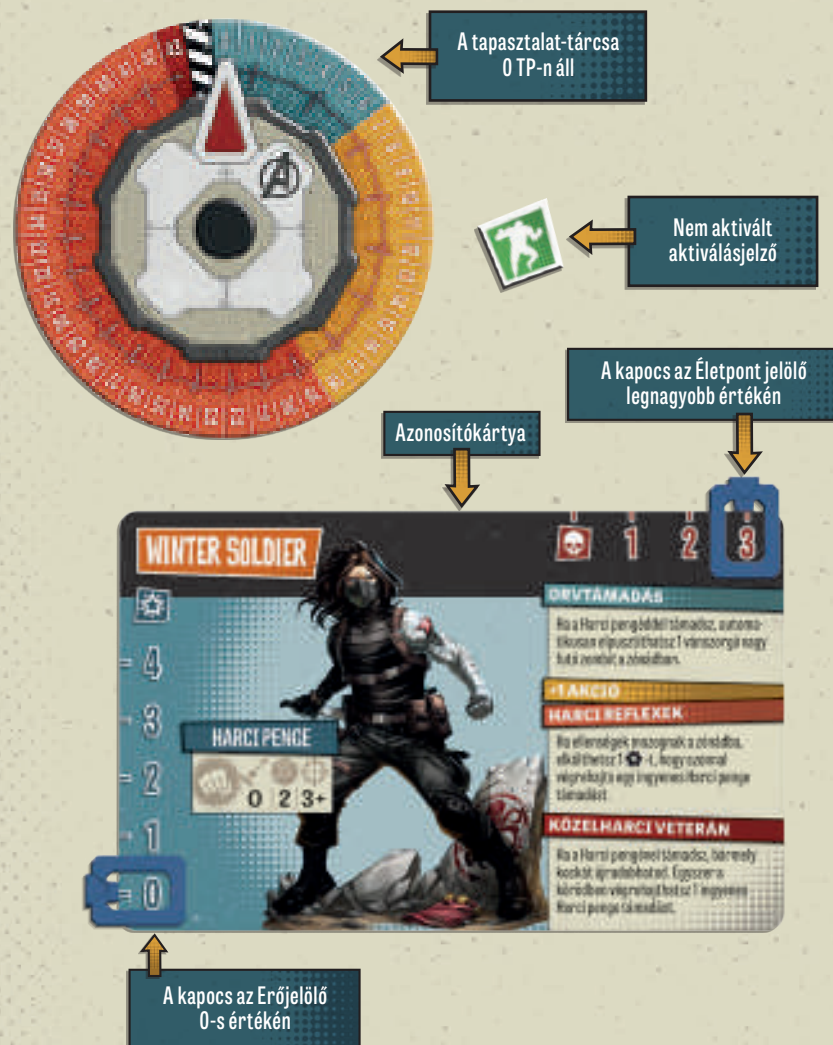
C. Hősi képesség pakli: Egy képességekből álló kártyacsomag, amely új erőket biztosít a szuperhősök számára.

D. NJK-pakli: Olyan ismerős nem játékos karakterek (NJK-k) szerepelnek itt, akiket a játékosoknak meg kell mentenie. Néhányan eleve elrejtőznek a táblán, mások speciális események hatására jelennek meg.

E. Avengers szimbólum referenciakártya: Ez a kártya emlékeztető a vonatkozó használható tárgy szabályaival kapcsolatban.



- Válasszatok **négy szuperhőst**, osszátok szét a hozzájuk tartozó játékelemeket és azonosítókártyákat magatok között úgy, ahogy szeretnétek. A játékosok a tábla körül ülnek az általuk választott sorrendben, egy csapatként, kooperatívan játszanak a játék ellen.
- Minden szuperhőshöz tartozik egy **tapasztalat-tárcsa**, **két színes jelölőkapocs**, és a **választott színű figuratartó**. Az egyik jelölőkapcsot tegyétek az **Életpont jelölő** jobb oldali mezőjére, a másikat pedig tegyétek a 0-s mezőre az **Erőjelölőn**. Végül a tárcsát is állítsátok 0-s értékre.
- Helyezzétek a választott szuperhősök játékelemeit a szuperhős kezdőzónába, ahogyan az a Küldetésben látható.
- Minden játékos kap egy aktiválásjelzőt, amelyet a zöld (nem aktivált) oldalával felfelé a szuperhős az azonosítókártyája mellé helyez.



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

A játékot azonnal megnyerik a játékosok, ha minden, a Küldetésben meghatározott cél teljesült. A játék bármelyik kör végén véget ér, és a játékosok vesztenek, ha egy szuperhőst kiiktattak, vagy ha a Küldetésben meghatározott vereség feltételek létrejönnek. Ez egy kooperatív játék, tehát a játékosok együtt győznek vagy szenvednek vereséget.

JÁTÉKKÖRÖK

A *Marvel Zombies: Egy Zombicide* játék körökre oszlik. Ezek a következőképpen követik egymást:

JÁTÉKOSOK FÁZISA

Ebben a fázisban tudnak a szuperhősök akciókat végrehajtani, például mozoghatnak a táblán, támadhatnak, illetve megmenthetik az NJK-kat.

ELLENSÉGEK FÁZISA

Amint az összes szuperhős aktiválódott, a játékosok fázisának vége, és az ellenségek fázisa következik. Ebben a fázisban minden olyan ellenség, aki már a táblán van, megpróbálja kiiktatni a szuperhősöket, illetve új ellenségek jelennek meg.

KÖR VÉGE FÁZIS

Minden küldetés, valamint pár Hősi vagy NPC képesség is rendelkezhet olyan hatással, amely a kör vége fázisban jön létre. A legfontosabb, hogy ha bármely szuperhős ki lett iktatva, a játékosok azonnal elvesztik a játékot, amint elérkezik a kör vége! Egyébiránt a kör vége fázis hatásainak végrehajtása után egy új kör következik.

ALAPSZABÁLYOK

Mielőtt a részletekbe belemennénk, álljon itt pár általános szabály, amely segít majd a játékosoknak:

HASZNOS DEFINÍCIÓK

Ellenség: Ez a kifejezés a különböző zombihordákra és zombihősökre vonatkozik. Ez magában foglalja az összes vánszorgó zombit, ormótlan zombit és futót, valamint az összes zombihóst. Nem vonatkozik az NJK-kra!

Zombihős: Egy zombivá vált szuperhős, aki megjelent a táblán, és a játék irányítja, hogy harcoljon a játékosok ellen.

Szuperhős: Egy élő szuperhős, akit játékos irányít.

Zóna: Épületen belül a zóna egy szoba. Utcán a zóna az a terület, amely két egyenes jelölés (vagy egy egyenes jelölés és a tábla széle) illetve az épületek fala között helyezkedik el.



LÁTÓTÁV

A látótáv határozza meg, hogy két szereplő a táblán (szuperhősök, ellenségek, NJK-k, stb.) láthatja-e egymást.

Utcai zónákban a látótáv egyenes vonallal határozható meg, amely a tábla szélével párhuzamosan megy. A látótávot nem lehet átlósan mérni. A szereplők annyi zónán keresztül látnak el, amíg a vonal tovább tud haladni anélkül, hogy falba vagy a tábla szélébe ütközzön.

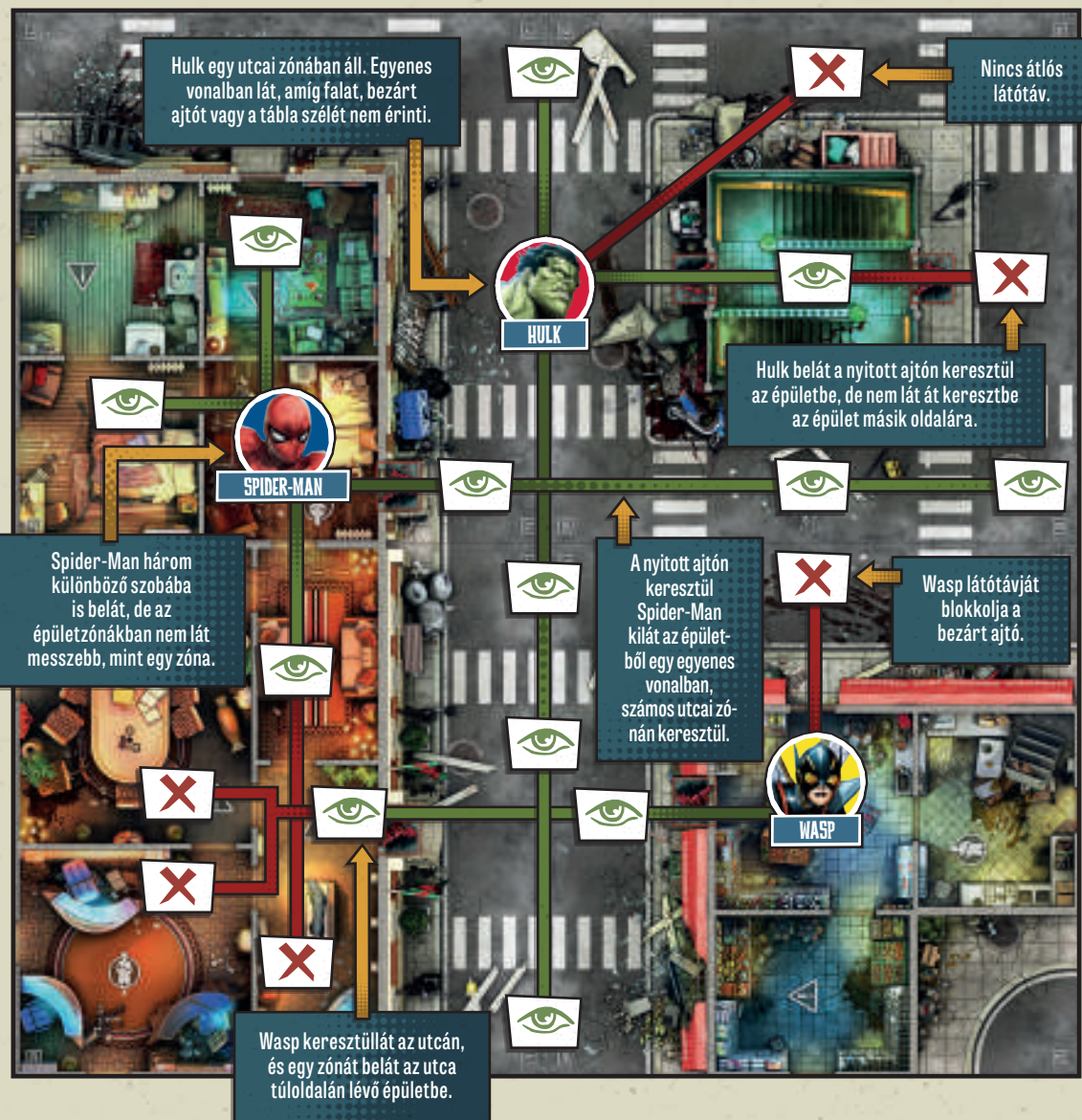
Épületzónákban a szereplők bármely szobába belátnak, amelynek van közös nyitott ajtaja azzal, amelyikben ők állnak. Ha van nyílás, akkor a fal nem blokkolja a látótávot két zóna között. **Fontos azonban, hogy a látótáv maximum egy zóna.**

A látótáv az épületből kifelé az utcai zónában addig tart, amíg egyenes vonalban utcai zónában marad.

A látótáv az utcai zónából az épületbe csak egy zónányit tart.

A bezárt ajtók blokkolják a látótávot.

Ellenségek, NJK-k, és szuperhősök nem blokkolják a látótávot.



FONTOS: Minden Hősi képességhez és tulajdonsághoz szükséges a látótáv, kivéve ha külön ki van emelve, hogy nem kell.





MOZGÁS

A szereplők, úgymint a szuperhősök, ellenségek és NJK-k átmozoghatnak a saját zónájukból egy szomszédos zónába. Szomszédos zóna az, amelynek legalább egy közös, nem eltorlaszolt széle közös a jelenlegi zónával. A sarkok nem számítanak. Ez azt jelenti, hogy nincs átlós mozgás!

Utcai zónákban egy üres zónából egy másikba minden korlátozás nélkül át lehet lépni. Ugyanakkor egy épületzónából utcai zónába lépésnél (vagy fordítva) a szereplőknek nyitott ajtón vagy nyíláson keresztül kell átlépniük.

Épületzónákban a szereplők átmozoghatnak egyik zónából a másikba, ha a két zónát összeköti egy nyílás, például nyitott ajtó. A szereplő helyzete a zónán belül, illetve a falak elhelyezkedése nem számít, amíg van egy közös nyílás a két zónában.

A szuperhősök mozgását a zónájukban lévő ellenségek akadályozzák (ld. 12. oldal).

AZ AZONOSÍTÓKÁRTYA

Minden szuperhősnek van egy egyedi azonosítókártyája, a következő információkkal:



ÉLETPONT: Minden alkalommal, ha a szuperhős megsérül, ezen a jelölőn eggyel lejjebb kell állítani a jelölőkapcsot. Ha az Életpont érték nullára csökken, akkor a szuperhőst kiiktatták.



BLACK PANTHER

4

3

2

1

0

VIBRÁNIUMKARMOK

0 2 3+

ERŐS CSAPÁS

Mielőtt támadnál a Vibrániumkarmokkal, elkölthetsz 1 -t, hogy a megtámadott ellenségek -1 Szívósságot kapjanak, valamint újradozhatsz bármennyi kockát.

1 AKCIÓ

UGRÁS ÉS ROHAM

A körödben egyszer elkölthetsz 1 -t, hogy mozogj maximum 2 zónányit egy olyan zónába, ahol vannak ellenségek, közben figyelmen kívül hagyva minden köztes ellenséget. Aztán hajts végre egy ingyenes Vibrániumkarmok támadást.

KINETIKUS VISSZACSATOLÁS

Bármikor, ha Sebzést szenvednél el, elkölthetsz 1 -t. Dobj egy kockával minden sebzésért. Ha 3-at vagy többet dobál, kivéded a sebzést, és elpusztíthatasz 1 vánszorgó, ormótlan vagy futó zombit a zónádban.



ERŐJELŐLŐ: A szuperhősök képesek a magukban rejlő hihetetlen erőt felhasználni, amely által bámulatos mutatványokra lesznek képesek. Egy szuperhős Ereje minden kör elején növekszik, és tovább növelhető Erőnyerés akciókkal (ld. 13. oldal). Az (Erő)-t elhasználhatjátok különleges hatások aktiválására, vagy arra, hogy extra kockákat adjatok a támadáshoz (ld. 19. oldal).

TULAJDONSÁGOK: minden szuperhősnek egyedi tulajdonságai vannak, amelyek a tapasztalattal nyílnak meg (lásd köv. oldal).

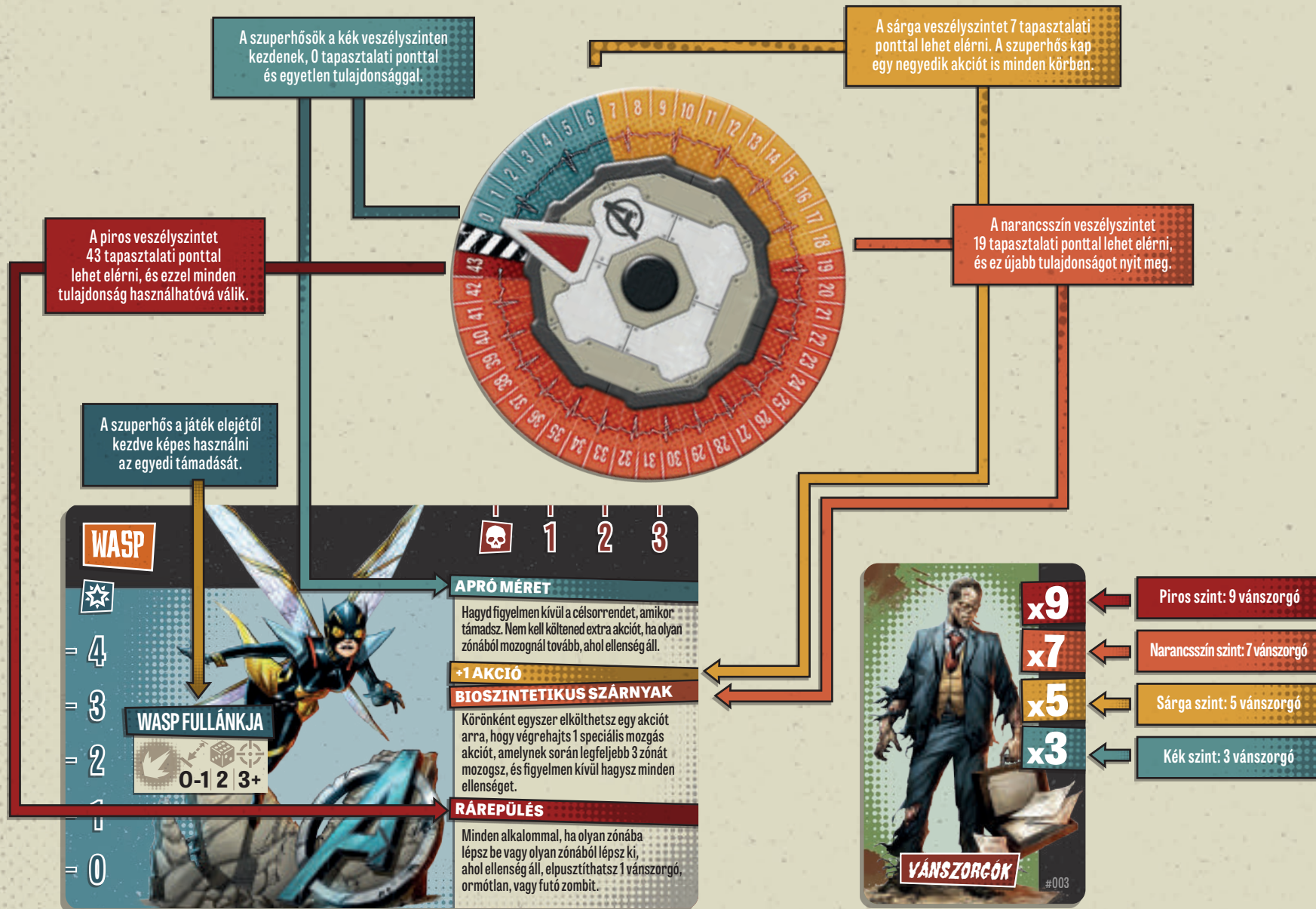
TÁMADÁS: Minden szuperhős rendelkezik egy egyedi támadással. A támadást részletesen taglalja a 18. oldal.

TAPASZTALAT, VESZÉLYSZINT ÉS KÉPESSÉGEK

Minden alkalommal, amikor egy szuperhős legyőz egy ellenséget, kap egy Tapasztalati pontot (TP). Zombihősök esetén minden Szívósság szintért kap egy Tapasztalati Pontot (lásd a zombihősök leírását a 11. oldalon). Amikor egy hős tapasztalatot szerez, növelj meg a tárcsán az aktuális értéket a kapott pontokkal. Néhány küldetés további módokat kínál a tapasztalatszerzésre.

Négy veszélyszint létezik a tapasztalat-tárcsán: kék, sárga, narancsszín és piros. Ha elérsz egy új veszélyszintet, akkor szuperhősed új tulajdonságot kap meg, amely segítheti a küldetés során.

A tapasztalatszerzésnek ugyanakkor van egy mellékhatása is! **Amikor a játékosok egy megjelenés-kártyát húznak, olvasd azt a sort, amelyik a szuperhősök bármelyike által elért legmagasabb veszélyszinthez tartozik** (lásd az ellenségek megjelenését a 15. oldalon). Ahogy a szuperhősök egyre veszélyesebbé válnak, egyre nagyobb zombihorda próbálja őket elpusztítani!



ELLENSÉGEK

Négy típusú ellenség létezik. A legtöbb ellenségnek egyetlen akciója van, amelyet az aktiválás során végrehajt. A kivételek a futók és a zombihősök, akiknek két akciója van minden aktiváláskor. Az ellenségeket legyőztétek, amint az egy támadásból elszenvedett sebzés eléri a Szívósság-értéküket.

Az a szuperhős, aki legyőz egy ellenséget, kap egy tapasztalati pontot, kivéve a zombihősök esetében, mert akkor a Szívósság értéküknek megfelelő tapasztalati pontot kap.



VÁNSZORGÓ

Lassúak és gyengék. Az igazi veszélyük a mennyiségükben rejlik.

- **Akcio:** 1
- **Szívósság:** 1
- **TP jutalom:** 1

ORMÓTLAN

Erősek és kemények. Ezeket a nagyfiúkat elég nehéz legyőzni.

- **Akcio:** 1
- **Szívósság:** 2
- **TP jutalom:** 1

FUTÓ

Gyorsak és halálosak. A futók az igazi fenyegetés, elsőként velük végezzetek!

- **Akcio:** 2
- **Szívósság:** 1
- **TP jutalom:** 1



ZOMBIHŐS

Minden zombihős erős és egyedi, de sajnos mindegyiküket elragadta a végtelen éhség, amely a szuperhősök és NJK-k bekebelezésére sarkallja őket.



- **Akcio:** 2
- **Szívósság:**  Ez minden zombihősnek más, a zombihős-kártyájukon található.



- **TP jutalom:** Ugyanannyi, mint a Szívósság értékük.
- Minden zombihősnek van egy egyedi képessége is a zombihős-kártyáján, amely mindaddig érvényben marad, amíg ők a táblán tartózkodnak.

JÁTEKOSOK FÁZISA

A játékosok fázisában mindig az alábbi lépéseket kell végrehajtani, ebben a sorrendben:

- 1. Erőnyerés:** Minden játékosnak növekszik eggyel az Ereje.
- 2. Aktiválásjelzők frissítése:** Minden játékos átfordítja az aktiválásjelzőjét a zöld (nem aktivált) oldalára.
- 3. Szuperhősök aktiválása:** Minden superhőst aktiváljatok egymás után. Minden körben a játékosok döntenek el, milyen sorrendben akarják aktiválni a superhősöket. A saját körükben **minden superhős 3 akciót hajthat végre a kék veszélyszinten** (nem számítva a kék veszélyszinten megkapott tulajdonság esetleges szabad akcióját). A superhősök számára az alábbi akciók érhetőek el:

MOZGÁS

A superhős átlép a saját zónájából egy szomszédos zónába (nem mozoghatnak átlósan, nem mehetnek át falakon és bezárt ajtókon).

- A superhősnek el kell költeni plusz 1 akciót minden egyes ellenségért, aki abban a zónában található, ahonnan a hős el akar menni.

Péllda: Vision egy olyan zónában áll, ahol két vánszorgó zombi is tartózkodik. Ahhoz, hogy elhagyja ezt a zónát, Vision elkölt 1 mozgás akciót, +2 további akciót (vánszorgónként egyet), azaz összesen 3 akciót költ erre. Ha három ellenség lenne a zónában, akkor Visionnek 4 akcióra (1+3) lenne szüksége.

- Ha a superhős olyan zónába lép, amelyben ellenség tartózkodik, akkor a superhős Mozgás akciója azonnal véget ér (ez fontos bizonyos tulajdonságok és hatások miatt, amelyek segítségével a superhősök több zónát is mozoghatnak akcióként).

AJTÓ KINYITÁSA

A superhős betör egy ajtót a saját zónájában. Helyeztetek egy ajtót a nyitott felével felfelé oda, ahol a bezárt ajtó volt (vagy, ha már eleve volt ott egy bezárt ajtó jelző, akkor fordítsátok azt a nyitott oldalára).



Nyitott és bezárt ajtó jelzők

FIGYELEM: Ha egyszer kinyitottatok egy ajtót, azt már nem lehet becsukni.

- Bizonyos Küldetésekben színes ajtók szerepelnek. Ezeket általában nem lehet kinyitni, amíg bizonyos feltételek nem teljesülnek, például egy bizonyos cél megtalálása. Olvassátok el a Küldetés leírását részletekért.



Kék és zöld ajtó jelzők

FONTOS: Ha valaki először nyit ki egy épületet, azzal felfedi a bent rejlő összes ellenséget és NJK-t. Ezt a Megjelenés az épületekben fejezet taglalja a 17. oldalon.

HŐSI KÉPESSÉG MEGSZERZÉSE

A játékos felhúzza a Hősi képesség pakli legfelső lapját, és a superhős azonosítókártyája mellé helyezi. **Egy superhős körönként csak egyetlen Hősi képesség megszerzése akciót hajthat végre**, bár egyéb hatások adhatnak nekik még hősi képességeket.

- Minden superhősnek összesen 2 hősi képessége lehet egy adott pillanatban.** Ha már van két hősi képességük, amikor egy újat húznak, akkor vagy eldobják az újonnan húzott hősi képességet, vagy eldobják az egyik régit.
- Ha a Hősi képesség pakli kifogy, keverjétek újra az összes eldobott Hősi képesség kártyát, és képezzetek új paklit.
- A Hősi képességek igen erősek, de **egyetlen használat után el kell dobni őket.** Minden Hősi képesség pontosan meghatározza, hogyan kell használni, úgyhogy olvassátok el mindegyiket alaposan! Két Hősi képességet lehet egyszerre használni, ha a feltételek teljesülnek.





TÁMADÁS

A szuperhős megtámad egy ellenséget, amelyet képes megcélozni. A harc részletezését a 18. oldalon találjátok.

NJK MEGMENTÉSE

A szuperhős megmenthet egy nemjátékos karaktert (NJK-t), amennyiben ugyanabban a zónában tartózkodnak, és **abban a zónában nincs ellenség**. Az NJK jelölőjét le kell venni a tábláról, és a szuperhős megkapja annak egyedi NJK-kártyáját, amelyet az Azonosítókártyája mellé helyezhet.

- Minden szuperhősnek csak egy NJK-kártyája lehet egy adott pillanatban. Ha megment egy másik NJK-t is, akkor vagy eldobja az újat, vagy lecseréli a régit az újra.
- Amikor egy szuperhős megment egy NJK-t, **az Erőjelölője azonnal maximumra ugrik** (akkor is, ha nem tartja meg az NJK kártyáját).
- Egy NJK megmentése általában nem jelent tapasztalatszerzést, de bizonyos Küldetések módosíthatják ezt.
- A hősi képességekkel szemben az NJK-kártyák általában nem használandók el, hanem egy állandó NJK képességet adnak a szuperhősnek.
- Bármikor, ha a szuperhős sebzést szenvedne el, dönthet úgy, hogy eldobja az **NJK-kártyáját, hogy az felfogjon 1 sebzést**. Ezt azonban ne használjátok túl gyakran, mert életbe lép az **NJK bekebelezve!** Hatás (lásd a 20. oldalt).

ERŐNYERÉS

Minden szuperhős kap egy Erőt  a kör elején, de a saját körében minden szuperhős elkölthet egy akciót, hogy növelje az Erejét 2-vel. Ezt akár többször is végrehajthatja egy körben.

- Egy szuperhősnek legfeljebb 4  Ereje lehet. Ezen felül minden  Erőnyerést figyelmen kívül kell hagyni.
- Sok Tulajdonság és Hősi képesség használatához szükséges  Erőt költeni a hatásuk létrejöttéhez, ez a leírásukban szerepel.
- Az  Erőt arra is használhatjátok, hogy extra kockát kapjatok, amikor a szuperhősötök támadásba kezd (ld. 19. oldal).

CÉLPONT FELVÉTELE

A szuperhős felveszi vagy aktiválja a saját zónájában lévő egyik Célpontot. A Küldetés leírásában szerepel, hogy ennek az akciónak mi a hatása.



Célpontjelzők

KÖR VÉGE

A szuperhősnek nem kell minden akciót elköltenie, ha nem szeretné. A maradék akciót feladva befejezheti a kört.

Amint egy szuperhős minden akcióját elköltötte (vagy feladta a maradék akcióját), a köre befejeződik. **Fordítsátok át az aktiválásjelzőjét a piros (Aktivált) oldalára, hogy ezt jelezzétek.**



Aktiválásjelző

ELLENSÉGEK FÁZISA

Amint minden játékos aktiválta a szuperhőset, a játékosok fázisa véget ér, és kezdődik az ellenségek fázisa. Az ellenségeket nem játékos irányítja. Ők maguktól cselekszenek, és az alábbi lépéseket hajtják végre, ebben a sorrendben:

1. Ellenségek aktiválása: A táblán lévő minden ellenség aktiválódik, és elkölti az akcióját, hogy vagy megtámadjon egy szuperhőst vagy NJK-t a zónájában. Ha nincsenek a zónájában szuperhősök vagy NJK-k, akkor mozog egyet a legközelebbi szuperhős vagy NJK felé.

Amint minden ellenség aktiválódott, ha még van **NJK** a táblán, ők is aktiválódnak (lásd a NJK-k aktiválása fejezetet a 20. oldalon).

2. Ellenségek megjelenése: amint minden aktiválás megtörtént, új ellenségek jelennek meg a táblán lévő minden megjelenési ponton.

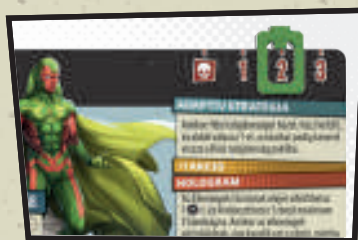
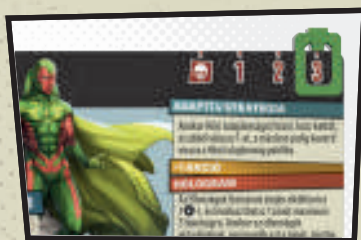
1. ELLENSÉGEK AKTIVÁLÁSA

TÁMADÁS

Minden ellenség, akinek a zónájában van szuperhős vagy NJK, az akcióját támadásra költi. Az ellenség támadása mindig sikeres, nem kell hozzá kockát dobni, és 1 Sebzést okoz.

Az azonos zónában tartózkodó szuperhősök megoszthatják egymás között a Sebzést akármilyen módon, még azt is választhatják, hogy minden sebzést egyetlen szuperhős szenved el! Az NJK-kra, akik a szuperhősökkel egy zónában vannak, egyetlen Sebzést lehet kiosztani.

Ha egy szuperhős megsebesül, akkor minden egyes Sebzésért az Életpont jelölőjükön eggyel balra kell csúsztatni a jelölőkapcsot. Amint egy szuperhős Életpont jelölője eléri a 0 értéket, a szuperhőst kiiktatták. Amennyiben ez történik, a játékot elvesztitek a következő Kör vége fázisban!



NJK-K TÁMADÁS ALATT

Az NJK-k csak 1 Sebzést bírnak, utána végük. Ez súlyos hiba a szuperhősök részéről, és életbe lép az NJK bekebelezve! Hatás (ld. 20. oldal).

Az a szuperhős, akinek van a birtokában egy NJK-kártya, dönthet úgy, hogy eldobja azt, és ezzel 1 bekapott Sebzést figyelmen kívül hagy. Ez kétségséges cselekedet, amely által szintén életbe lép az NJK bekebelezve! Hatás (ld. 20. oldal).

Az ellenségek együtt harcolnak. Minden olyan ellenség, akik azonos zónában vannak az adott szuperhőssel vagy NJK-val, csatlakozik a támadáshoz, akkor is, ha a Sebzések száma több, mint amennyire szükségük lenne.

1. példa: Egy vánszorgó zombi, amely két szuperhőssel áll egy zónában, 1 Sebzést okoz az aktiválása során. A játékosok eldönthetik, melyik szuperhős szenvedje el a Sebzést.

2. példa: Egy öt vánszorgóból álló csoport aktiválódik ugyanabban a zónában, ahol két szuperhős és egy NJK áll. Mivel mindkét szuperhősnek 3 Életpontja van, a játékosok úgy döntenek, hogy mindkét szuperhős 2-2 Sebzést kap, az NJK pedig 1-et (ezzel kiiktatva őt).

MOZGÁS

Azok az ellenségek, akik nem támadtak (mert nem volt velük egy zónában szuperhős vagy NJK), az akciójukat arra költik, hogy egy zónával közelebb kerüljenek a szuperhősökhöz vagy NJK-khoz:

- Az ellenségek mindig a legközelebbi zóna felé mozognak, ahol a látótávjukon belül szuperhős vagy NJK áll.
- Ha az ellenségnek nincs a látótávjában szuperhős vagy NJK, akkor a legrövidebb nyitott úton igyekeznek a szuperhősökhöz vagy NJK-khoz közel kerülni. Ha nincs nyitott út szuperhősök vagy NJK-k felé, akkor az ellenségek nem mozognak.
- Ha több mint egy szomszédos zónában áll szuperhős vagy NJK, avagy több mint egy ilyen zóna pontosan ugyanolyan távolságra van az ellenségektől, akkor az ellenségek szétválnak azonos számú csoportokra, típusonként elválasztva, hogy minden lehetséges útvonalat kövessenek. Ha nem lehetséges szétválasztani egy ellenségtípust azonos számú csoportokra, akkor a játékosok dönthetik el, melyik úton induljon az extra ellenség.
- Az ellenségek nem tudnak ajtót nyitni.

Példa: Egy 4 vánszorgóból, 3 ormótlanból és 1 zombihősből álló csoport aktiválódik, akik azonos távolságra vannak két olyan zónától, ahol szuperhősök állnak. Az ellenségek mindkét zónát meg akarják támadni, ezért két csoportra oszlanak:

- Két vánszorgó az egyik irányba megy, kettő a másik irányba.
- Két ormótlan az egyik irányba megy, az utolsó a másikba (a játékosok választanak).
- A játékosok döntenek el, melyik úton induljon a zombihős.

Wasp ugyan közelebb van a vánszorgó zombihoz, de az nem lát rá, ezért a vánszorgó zombi lép egy zónát Spider-Man felé, akit viszont lát az utca végén.



WASP

Zombi Captain America két szuperhóst is lát ugyanolyan távolságra, a szomszéd zónában, úgyhogy a játékosok dönthetik el, melyik irányba indul el. A példában úgy döntenek, Zombi Captain America Hulk felé mozog, majd a második akciójával meg is támadja.



CAPTAIN AMERICA



HULK

A futó zombi két zónát lát, amelyben szuperhős áll, de mivel Vision van közelebb, a futó figyelmen kívül hagyja Spider-Mant, és egy zónát mozog Vision felé, majd a második akciójával meg is támadja.



VISION



SPIDER-MAN

Ennek az ellenségcsoportnak nincs látótávja egyetlen szuperhősre sem. Két nyitott útvonalon haladhatnak a legközelebbi zóna felé, amelyikben Hulk áll. A vánszorgó zombik szétválnak, hogy mindkét irányba elinduljanak. A játékosok dönthetik el, hogy az ormótlan zombi melyik csapattal tart.

FUTÓK ÉS ZOMBIHŐSÖK

A futóknak és a zombihősöknek két Akciója van aktiválásonként. Amikor aktiválódnak, először végrehajtják az első akciójukat, amely vagy támadás, vagy mozgás a többi ellenséggel együtt. Aztán pedig végrehajtják a második akciójukat, amely vagy támadás, ha már olyan zónában állnak, ahol van szuperhős vagy NJK, vagy pedig még egyszer mozognak.

2. ELLENSÉGEK MEGJELENÉSE

A küldetéstérkép megmutatja, hol jelennek meg új ellenségek minden ellenség fázis végén. Ezek a megjelenési pontok.



A megjelenési pont jelzők jelölik a megjelenési zónákat a táblán. Az Ellenségek megjelenése lépést mindig kezdjétek az első megjelenési ponttal, amelyiken az 1-es szám szerepel.

Az első megjelenési pont jelzővel kezdve és onnan az óramutató járásával megegyező irányban haladva húzzatok egy Megjelenés-kártyát, olvasátok el a legtöbb tapasztalattal rendelkező szuperhős veszélyszintjének (kék, sárga, narancsszín vagy piros) megfelelő sort. Helyezzétek a megadott ellenségtípusból a jelzett mennyiséget a megjelenési zónába.

Ismételjétek meg ezt minden **aktív** Megjelenési pont jelzővel.

SZABÁLYOK HŐSI ELLENÁLLÁS



Színes megjelenési pontok: néhány küldetésben kék vagy zöld Megjelenési pont jelzőt is használni kell. Ha a küldetés mást nem mond, akkor ezekben a zónákban nem jelenik meg ellenség addig, amíg egy bizonyos, a küldetésben meghatározott esemény meg nem történik. Ezek a zónák csak akkor kezdenek el ellenségeket hozni, ha a feltételek teljesülnek.

Ha a Megjelenés-pakli kifogy, keverjétek össze az összes eldobott Megjelenés-kártyát, és készítsetek belőlük új paklit.

A Megjelenés-pakli különböző típusú megjelenéskártyákból áll:

EGYSZERŰ MEGJELENÉS



Példa: Waspnak 5 TP-je van, azaz a veszélyszintje kék. Hulknak 12 TP-je van, így a veszélyszintje sárga. Így a sárga sor érvényesül a vánszorgó zombik számának eldöntésekor, mert Hulknak van a legtöbb tapasztalata.



ROHAM!

Ha egy játékos Roham! kártyát húz, azok az ellenségek, akik ezzel a kártyával érkeznek a táblára, azonnal aktiválódnak is a lehelyezés után.



EXTRA AKTIVÁLÁS

Ha egy játékos extra aktiválás kártyát húz, akkor új ellenségek megjelenése helyett minden olyan ellenség, amely a kártyán szereplő típusba tartozik, azonnal aktiválódik, és végrehajtja a szokásos módon az akcióit.



NJK VESZÉLYBEN!

Ha egy játékos NJK veszélyben! kártyát húz, akkor húzzátok fel a NJK-pakli legfelső lapját, és az adott NJK megjelenik a zónában. Tartsátok az NJK kártyáját a tábla mellett. Aztán, ha bármely superhős sárga vagy nagyobb veszélyszinten van, akkor aktiváljatok minden olyan vánszorgó zombit, aki ettől az NJK-tól 1 távolságra van.

Ha az NJK-pakli kifogy, keverjétek újra minden eldobott NJK-kártyát, és azzal alkossatok új paklit. Úgy tűnik, mégsem haltak meg...



ZOMBIHŐS!

Ha egy játékos Zombihős! kártyát húz, akkor húzzátok fel a Zombihős-pakli legfelső lapját, az a zombihős fog megjelenni az adott zónában. Minden zombihősnek saját képessége van, amely addig érvényes, amíg a játékban vannak, illetve mindegyiknek saját Szívósság értéke van, ezért mindig arccal felfelé tartsátok a kártyát, hogy minden játékos láthassa.

Ha a Zombihős-pakli kifogy, keverjétek újra minden eldobott zombihős-kártyát, és azzal alkossatok új paklit. Úgy tűnik, nem sikerült végleg legyőzni őket!

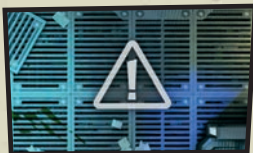
KIFOGY AZ ELLENSÉG

Előfordulhat, hogy kifogytok egy adott ellenségtípus figuráiból, amikor újabbat kellene helyeznetek a táblára. Ebben az esetben helyeztetek fel minden maradék olyan típusú ellenséget (ha volt ilyen). Aztán minden olyan típusú ellenség azonnal kap egy extra aktiválást. Aktiválásláncolat is lehet a vége, úgyhogy mindig figyeljétek oda az ellenségek mennyiségére!

MEGJELENÉS AZ ÉPÜLETEKBEN

Amikor először nyitok ki egy bezárt épületet, akkor minden bent rejtőző ellenség felfedődik. Egy épület kiterjed az összes benne lévő szobára, amelyeket nyílás köt össze, gyakran akár átívelve a táblákon. **A bezárt ajtók elválasztják egymástól az épületeket.**

Az épületben várakozó ellenségek csak a  jellel ellátott zónákban jelennek meg. Húzzatok minden ilyen zónához egy-egy Megjelenés-kártyát, és annak megfelelően helyezzetek ellenséget a zónába. Ez bármilyen sorrendben történhet, ti döntötök (azt javasoljuk, kezdjétek a legtávolabbi zónától a legközelebbi felé).



Amint az összes ellenség megjelent, fedjétek fel az esetleges NJK-kat az adott épületben, lecserélve a megfelelő NJK-jelölővel, és a kártyáját tegyék arccal felfelé a tábla mellé.

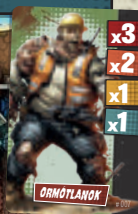
Wasp kinyitotta ezt az épületet. Ellenségek jelennek minden  zónában, egymás után, a sorrendet a játékosok döntik el. A játékosok a jelzett sorrendet találták ki, 1-től 4-ig.



Az első zónához húznak egy Megjelenés-kártyát. A legtapasztaltabb hős sárga veszélyszinten áll, úgyhogy a sárga sort kell használni a megjelenéshez. Itt két ormótlan zombi jelenik meg. Mivel ez egy Roham! kártya, a két ormótlan zombi rögtön aktívalódik is.



Ebben a zónában egy ormótlan zombi jelenik meg. Még egy kártyát kell húzni.



Itt három
vánszorgó
jelenik meg.



Végül a két NJK-kártya felfedődik. Le kell cserélni a vonatkozó figurákra. Szerencsére ők csak az összes ellenség megjelenése után érkeznek!



Az utolsó zónában egy Extra aktiválás kártyát húznak a játékosok. Minden a táblán lévő ormótlan zombi azonnal aktiválódik. Ez azokra is vonatkozik, akik épp most jelentek meg, akkor is, ha Roham! volt előtte.



Ez az ormótlan zombi két azonos hosszúságú úton tud eljutni Wasphoz. A játékosok úgy döntenek, hogy a zombi felfelé lép.



HARC

Amikor egy szuperhős támadás akciót hajt végre, akkor az egyedi támadását használja. Ez az Azonosítókártyájukon szerepel, és a következő információkat tartalmazza:



TÍPUS: A támadások két kategóriába tartozhatnak: Közeli vagy Távoli. A közeli és távoli szimbólumok jelölik a típusokat. Néhány Tulajdonság és hatás befolyásolhatja ezeket a típusokat.



KÖZELI: A közeli támadásokat az ököl szimbólum jelöli, és ezek csak az ugyanabban a zónában tartózkodó ellenségre hatnak.



TÁVOLI: A távoli támadásokat a lövedék szimbólum jelöli, és a látótávban lévő messzebbi ellenségeket is lehet velük célózni.



TÁVOLSÁG: Ez jelöli, milyen távoli zónát célozhat a támadás.

- Ha ez az érték 0, akkor csak ugyanabban a zónában lehet a célpont.
- A távoli támadások tipikusan két értéket mutatnak. Az első a minimum távolság, ennél közelebbre nem lehet célózni a támadással. Ez általában 0, ami azt jelenti, hogy lehet vele az ugyanabban a zónában álló ellenséget célózni (de ettől még mindig távoli támadásnak számít). A második érték a maximum távolság, ennél messzebbi ellenséget nem lehet célózni a támadással.



KOCKÁK: Minden támadásnál fel van tüntetve az alap kockamennyiség, amennyivel dobni kell. Ehhez bónusz kockák járulhatnak a játék egyéb hatásaira (pl. Erő elköltése, lásd 19. oldal).



PONTOSSÁG: Minden kockaérték, amely eléri vagy meghaladja a Pontosság értéket, 1 Sebzést ér.

Egy támadás végrehajtásához kövessétek az alábbi lépéseket ebben a sorrendben:

1. Célozz meg egy zónát. Válassz ki egy zónát, amely benne van a támadás Távolságában (ne feledd, mindig szükséges, hogy a célpontod benne legyen a látótávodban).

- Használhatsz **távolsági támadást**, ha egy másik zónát szeretnél célózni, akkor is, ha van ellenség a te zónádban. Bármely olyan ellenség, amely a célzóna és a te zónád között van, szintén figyelmen kívül hagyható.
- Ne feledd, hogy az **épületeken belül a távolsági támadásokra** korlátozott látótáv van: csak egy zónányira támadhatsz el, és csak akkor, ha van nyílás a te zónád és a célzóna között. Az **utcai zónákban** a tábla szélével párhuzamosan, egyenesen végig tart a látótáv, amíg bele nem ütközik egy falba vagy a tábla szélébe.



2. Dobj a kockákkal: Dobj annyi kockával, amennyi a támadás kockaértéke, és adj hozzá még annyi bónusz kockát, amennyit a hősi képességedből, NJK-kból, tulajdonságokból vagy elköltött Erőből kapsz (ld. 19. oldal).



3. Rendeld hozzá a sebzéseidet a megtámadott zónában található ellenségekhez, a célsorrend szerint (lásd alant).

CÉLSORREND

Amikor támadsz, **akár közeli, akár távoli támadást** hajtasz végre, a Sebzéseidet az alábbi sorrendben kell kiosztanod:

1. Zombihős
2. Ormótlan zombi
3. Vánszorgó zombi
4. Futó zombi

A Sebzéseket egészen addig az első típusú ellenségre kell osztanod, amíg az összeset el nem pusztítod, utána következhet a második típusú ellenség, és így tovább (tehát zombihősök először, futók utoljára). Ha több célpont van ugyanazon a szinten, akkor a játékosok döntenek el, melyiket célozzák.

FIGYELEM: Más szuperhősök és NJK-k is állhatnak a célzónában, de rájuk nincs hatással a támadás még akkor sem, ha a támadásod nem sikerül. Mégiscsak szuperhősök vagytok!

Az ellenségek elpusztulnak, ha a rájuk osztott sebzés eléri a **Szívósság** értéküket. Ne feledd, hogy a vánszorgó és futó zombinak 1 a Szívóssága, az ormótlan zombinak 2, a zombihősöknek pedig egyedi Szívósságértéke van, amely a kártyájukon szerepel.

Az ellenségeket **csak** akkor tudod elpusztítani, ha elegendő Sebzést kapnak **egyetlen támadás akcióból!** Ha a rájuk osztott sebzés nem elég ahhoz, hogy elpusztuljanak, a sebzés nem őrződik meg. A támadásaitok egy mindent vagy semmit játék.

CÉLSORREND	NÉV	AKCIÓK	SZÍVÓSSÁG	TP JUTALOM
1	Zombihős	2	lásd a kártyát	Szívósság értékkel megegyező
2	Ormótlan zombi	1	2	1
3	Vánszorgó zombi	1	1	1
4	Futó zombi	2	1	1

Példa: Spider-Man végrehajt egy közeli támadás akciót az Akrobatika támadásával (Kocka: 3, Pontosság: 4+). Ebben a zónában 2 ormótlan zombi, 1 futó és 1 NJK található.

- Spider-Man dob egy és értéket az első támadására, ez 3 Sebzés. A célsorrend szerint először 2 sebzést oszt az egyik ormótlan zombira, a harmadik sebzés pedig lepattan a másik ormótlanról.
- Spider-Man a második akciójaként ugyanúgy támad, dob egy és értéket, így két Sebzése van. A maradék egy ormótlan zombinak még mindig 2 sebzés kell, hogy elpusztuljon, így a futó zombi megmarad.
- Spider-Man a harmadik támadásával egy és értéket dob, így ismét két Sebzése van. A futónak elég egy sebzés is, hogy elpusztuljon. A maradék egy sebzés nem bántja az NJK-t, hiszen őket nem érinti a szuperhősök támadása.

ERŐ

A szuperhősök a bennük rejlő Erőt használják, hogy bámulatos tetteket hajtsanak végre. Ez az Erő azonban nem kimeríthetetlen forrás, akarattal kell generálni.

- Az Erőjelölő mutatja meg, mennyi Erő áll a szuperhős rendelkezésére.
- Minden szuperhős Erőjelölőjén eggyel nő az Erő a játékosfázis kezdetén.
- Minden szuperhős a saját körében dönthet úgy, hogy egy Erőnyerés akciót hajt végre, hogy generáljon 2 Erőt (ld. 13. oldal).
- Egy szuperhősnek egyszerre maximum 4 Ereje lehet. Ha ezen felül kapna Erőt , akkor azt figyelmen kívül kell hagyni.
- Nincs következménye annak, ha egy szuperhősnek 0 Ereje van, csak nem fog tudni Erőt használni, amíg nem generál többet.
- Sok tulajdonsághoz és Hősi képességhez szükséges Erőt költeni, ez a leírásukban szerepel.
- Bármikor, ha egy szuperhős támadást hajt végre, még mielőtt eldobná a kockáit, dönthet úgy, hogy elkölt valamennyi Erőt. Annyi bónusz kockát kap a támadásra, amennyi Erőt így elköltött.

Példa: Akörelején Black Panthernek 0 Ereje van. A játékosfázis megkezdődik, így automatikusan kap egy Erőt . A körében végrehajt egy Erőnyerés akciót, amellyel 2 Erőt kap, így összesen 3 Ereje lesz. Aztán végrehajt egy Vibránum Karom Támadást, és úgy dönt, 2 Erőt elkölt erre, így összesen négy kockával dobja a támadását (2 az alapérték + 2 az elköltött Erőből). Ezek után az utolsó Erejét elkölti arra, hogy végrehajtsa az Ugrás és roham tulajdonságát, így 2 zónát mozog és más ellenségeket támad meg.



NEMJÁTÉKOS KARAKTEREK (NJK-K)

A nemjátékos karakterek (NJK-k) olyan kulcsszereplőket képviselnek a szuperhősök számára, akiket meg kell próbálniuk megmenteni a zombiktól. Arról, hogyan kell megmenteni egy NJK-t, a teljes szabályzatot a 13. oldalon találod. Emellett az NJK-knak további speciális szabályai vannak, amelyekről itt olvashatsz.



NJK-K VESZÉLYBEN

Amikor az ellenségek aktiválódnak, az NJK-kat lehetséges célpontnak tekintik, ugyanúgy, mint a szuperhősöket. Ha egy szuperhős a legközelebbi célpontjuk, akkor afelé mozognak. Azonban ha egy NJK van a zónájukban, akkor azt fogják megtámadni. Ha szuperhősök és NJK-k is lehetséges célpontok, akkor a játékosok döntenek el, kire támadnak az ellenségek.

- Azok az NJK-k, akiknek a kártyáján a  szimbólum szerepel, **harci NJK-k**, ők tanúsítanak némi ellenállást a zombik ellen. Amennyiben egy harci NJK szenvedne el sebzést egy zombitól, dobjatok egy kockával. Ha 5-öt vagy nagyobbat dobtok, az NJK kivédi a sebzést.
- Az NJK-k meghalnak, ha elszenvednek egy Sebzést. Ezáltal hatályba lép az NJK bekebelezve! szabály (lásd lentebb).
- Ha egy szuperhős megmentett egy NJK-t, dönthet úgy, hogy eldobja, és ezzel semlegesít egy Sebzést. Ezt azonban nem szabad könnyedén alkalmazni, mert ettől is hatályba lép az NJK bekebelezve! Még a harci NJK-k sem dobhatnak egy kockával, ha ilyen módon sérülnének.
- Az NJK-k nem ellenségek, és sosem szenvedhetnek el sebzést a szuperhősöktől.

NJK BEKEBELEZVE!

Ha egy NJK meghal, akkor lekerül a tábláról, a kártyájukat pedig el kell dobni. Ez nagyon kemény csapás a szuperhősöknek, mert kudarcot vallottak elsődleges céljukban, azaz hogy megvédjék az ártatlanokat. Ha egy NJK meghal, akkor az alábbi két hatás mindegyike azonnal érvényesül:

- MINDEN szuperhős veszít egy Erőt  (ha tud).
- MINDEN szuperhősnek el kell dobnia egy hősi képesség kártyát (ha tud).

NJK-K AKTIVÁLÁSA

Az ellenségek fázisában a NJK-k megpróbálnak elmenekülni a zombihordák elől, és elérni a szuperhősök jelentette biztonságot. Az Ellenségek aktiválása lépés végén, de az Ellenségek megjelenése lépés előtt minden a táblán lévő NJK aktiválódik, és mozog 1 zónát a legközelebbi szuperhős zónája felé.

- Ha egy NJK-nak több szuperhős van ugyanolyan közelségben, akkor a játékosok döntenek el, merre menjen az NJK.
- Ha ellenségek vannak az NJK zónájában, vagy abban a zónában, amelybe bemozogna, akkor az NJK nem mozdul.

HASZNÁLHATÓ TÁRGYAK

A küldetésekben szerepelhetnek használható tárgyak. Ha egy szuperhős azonos zónában van egy használható tárggyal, akkor azt használhatja egy speciális távoli támadáshoz. Minden használható tárgy különböző, ezért mindig olvassátok el a hozzá tartozó referenciakártyát. A **Marvel Zombies: Hősi Ellenállás**ban 1 használható tárgy szerepel, a bukott Avengers szimbólum, de a kiegészítőkben esetleg találkozhattok majd másokkal is.

AVENGERS SZIMBÓLUM



Dobj egy kockával minden ellenségre a célzónában. A zombihősöket figyelmen kívül kell hagyni erre a támadásra, és a bónusz kockák, például az Erő  elköltésével kapottak nem érvényesek ennél a támadásnál. Az Avengers szimbólumot összesen kétszer lehet használni. Amikor először használjátok, helyezétek át abba a zónába, amelyet céloztatok, majd fordítsátok át a Sérült oldalára, hogy látszódjon, már használtátok egyszer. A második alkalom után vegyétek le a tábláról.

KÜLDETÉSEK

MO — OKTATÁS: A KEZDETEK

KÖNNYŰ / 30 PERC

A beszámolók szerint valamiféle járvány alakult ki New Yorkban. Az emberek egymásra támadnak. Megeszik egymást! Néhányan azt mondják, a szuperhősöket is megfertőzte a járvány. Egy szupererővel és mágiával teli világban azért az ilyesmi mégsem igaz, ugye?...

Szükséges táblák: 2V, 4V.

4V 2V

START

Szuperhősök kezdőzónája

Célpontok x2

Zombihős

Kijárat-zóna

Megjelenési pontok x2

NJK-kártyák x2



CÉLOK

Átkutatás és a terület biztosítása. Teljesítsétek az alábbi célokat bármilyen sorrendben:

- Vegyétek fel az összes Célpontot.
- Mentsetek meg legalább egy NJK-t.

AZTÁN

- Meneküljétek el minden szuperhőssel a kijáraton keresztül. Bármely szuperhős elhagyhatja a pályát mozgás nélkül, ha a köre végén a Kijáratjelző zónájában áll, és ott nincs egyetlen ellenség sem.

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- **A pletykák igazak voltak.** A Kijáratjelző zónájában jelenjen meg egy véletlen-szerű zombihős.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Helyezzétek biztonságba az erőforrásokat.** Minden Célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi.

M1 – JÁRVÁNY

KÖNNYŰ / 45 PERC

Roszsabb volt, mint gondoltuk. A járvány mindenkit megfertőz, akivel kapcsolatba kerül: egyszerű civileket és szuperhősöket is! Még Tony Stark is az élőholtak soraiba került! Nincs vesztegetni való idő. Cselekednünk kell! Biztosítanunk kell, hogy a lehető legtöbb civil el tudjon menekülni, és a megfertőzött területről össze kell gyűjtenünk annyi erőforrást, amennyit csak tudunk. Talán Ms. Potts tudja, miért történik mindez. Talán képesek leszünk megoldást találni, hogy megfékezzük a járványt...

Szükséges táblák: 1R, 2R, 3R, 4V.

CÉLOK

Mentési hadművelet. Teljesítsétek az alábbi célokat bármely sorrendben:

- Vegyétek fel az összes Célpontot.
- Keressétek meg és mentsétek meg Pepper Pottsot.

AZTÁN

- Meneküljétek el minden szuperhőssel és Pepper Potts-szal a kijáraton keresztül. Bármely szuperhős elhagyhatja a pályát mozgás nélkül, ha a köre végén a Kijáratjelző zónájában áll, és ott nincs egyetlen ellenség sem.

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- **Fenyegetett civilek.** Keverjétek össze Pepper Potts NJK-kártyáját véletlenszerűen kiválasztott másik három NJK-kártyával, majd arccal lefelé helyezzétek az NJK szimbólummal ellátott zónákba.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Felszerelkezés.** Minden Célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi.

4V	1R
3R	2R



M2 – MENEKÜLÉS AZ OSCORPON KERESZTÜL

KÖNNYŰ / 45 PERC

Lerohantak minket! Ha itt maradunk, mindegy, milyen erősek vagyunk. Elkerülhetetlen, hogy fölénk kerekedjenek a megfertőzött hordák. Úgy tűnik, találtunk egy talán biztonságos utat az Oscorp épületén keresztül, csak hogy az éppen le van zárva a vészhelyzet miatt. Black Panther azt mondja, talán képesek vagyunk bejutni a közeli Wakanda Nagykövetség épületén keresztül, már csak meg kell találnunk ahhoz a kulcsot...

Szükséges táblák: 1V, 2V, 3V, 4V.

3V	2V
1V	4V



CÉLOK

Menekülés. Meneküljtek el a Kijáraton keresztül minden szuperhőssel. Bármely szuperhős elhagyhatja a pályát mozgás nélkül, ha a köre végén a Kijáratjelző zónájában áll, és ott nincs egyetlen ellenség sem.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Lezárva.** A piros ajtókat nem lehet kinyitni.
- **A megfelelő kulcs a megfelelő ajtóhoz.** A kék ajtót nem lehet kinyitni addig, amíg a kék Célpontot fel nem vettétek. A zöld ajtót nem lehet kinyitni, amíg a zöld Célpontot fel nem vettétek.
- **Nyomozás.** Minden Célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi.





M3 — BIZTONSÁGOS ZÓNA

KÖZEPES / 60 PERC

Talán van remény, hogy biztosíthatjuk ezt a területet. Kell egy hely, ahol leülhetünk, pihenhetünk, és újraprendezhetjük sorainkat. Nem futhatunk örökké így. Ha képesek vagyunk kitisztítani egy behatárolható területet a metróállomás körül, akkor kialakíthatunk egy biztonságos zónát, ahová a megmaradt civileket evakuálhatjuk. Veszélyes, de számítanak ránk!

Szükséges táblák: 1R, 2R, 3R, 4R.

CÉLOK

Kiirtás. Teljesítsétek az alábbi célokat bármely sorrendben:

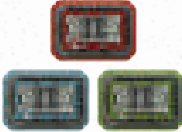
- Vegyétek fel az összes Célpontot.
- Irtsátok ki az összes ellenséget mind a táblán, mind a tartalékban (ld. következő oldal).

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- **Meglepetés!** Helyezzétek a kék és zöld célpontjelzőt véletlenszerűen a piros célpontjelzők közé, arccal lefelé.
- **Ősellenségek.** Az ombohős-pakliban nem lehet több mint 4 kártya (amennyiben most lenne még pár).



Szuperhősök kezdőzónája



Célpontok x4



Avengers szimbólum



NJK-kártyák x4



Megjelenési pontok x4

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Felszerelkezés.** Minden piros célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi.
- **Ideiglenes haladék.** Amint a két piros célpontot felvettétek, távolítsátok el az ellenségeket, és NE tegyétek tartalékba. Ehelyett teljesen kikerülnek a játékból. Amikor egy Megjelenés-kártyát húztok, ha nincs több jelzett típusú zombi a táblán és nincs a tartalékban sem, akkor a kártya nem jön létre, de húzzatok fel Megjelenés-kártyákat addig, amíg olyat találtok, amelyen az ellenség típusából van a tartalékban (ez esetben megjelennek), vagy van a táblán (ez esetben extra aktiválást kapnak).
- **Stark szuvenírek.** A zöld és kék célpontok a Stark Industries bombái. Az a szuperhős, aki felveszi az egyiket, kap 5 TP-t, és az Azonosítókártyája mellé helyezheti azt. Az a szuperhős, aki rendelkezik egy bombával, elkölthet egy akciót, hogy a saját zónájában élesítse. A Kör vége fázisban az élesített bombák felrobbannak: minden ellenség, szuperhős és NJK meghal abban a zónában. Senki nem kap TP-t.
- **Gyertek csak!** A zöld megjelenési zóna akkor válik aktívvá, ha felvettétek a zöld célpontot. A kék megjelenési zóna akkor válik aktívvá, ha felvettétek a kék célpontot.



2R	4R
3R	1R



M4 – KÍSÉRET

NEHÉZ / 45 PERC

Találtunk még pár túlélőt, akik a Daily Bugle szerkesztőségében lapultak. Most, hogy már biztonságban vannak, ki kell juttatnunk őket innen. Sajnos úgy tűnik, zombihordák uralják a környező utcákat... Ez tényleg kezd egyre rosszabb lenni, fiúk... De az egyetlen megbízható módja annak, hogy meglépünk, pontosan rajtuk keresztül vezet... Várj, ki áll ott egyedül a főút közepén?!

Szükséges táblák: 1V, 2R, 3V, 4R.

CÉLOK

Randevú. Meneküljtek el a Kijáraton keresztül minden superhőssel, Pepper Potts-szal és J. Jonah Jamesonnal. Bármely superhős elhagyhatja a pályát mozgás nélkül, ha a köre végén a Kijáratjelző zónájában áll, és ott nincs egyetlen ellenség sem.

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- **Nyílt téren.** Az egyik véletlenszerűen kiválasztott superhősnek a játékot a sárgával jelölt zónában kell kezdenie.
- **Kíséret.** Két másik superhős a játékot Pepper Potts, illetve J. Jonah Jameson NJK-kártyájával kezdi. Az Erőjelölőjükön ugyanúgy 0.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Meg kell mentenünk őket!** Ha bármely pillanatban, bármely okból Pepper Potts vagy J. Jonah Jameson eldobásra kerülne, akkor a játékosok azonnal vesztek.
- **Befalazva.** A kék ajtót nem lehet kinyitni.

2R	1V
4R	3V



M5 – NE AGGÓDJ, LÉGY HAPPY

KÖZEPES / 60 PERC

Rádióadást fogtunk Happytől. Egy belvárosi ház vészakásában húzta meg magát, de nem tud kiszabadulni. Nem mintha képes lenne túlélni a hemzsező hordákat odakint. Nem hagyhatjuk magára! Mindenki kedveli Happyt! Plusz, neki van hozzáférése a legmenőbb Stark kütyükhöz.

Szükséges táblák: 1R, 2V, 3R, 4V.

3R	4V
1R	2V

CÉLOK

Boldog befejezés. Teljesítsétek az alábbi két célt ebben a sorrendben:

1. Mentsétek meg Happy Hogant.
2. Meneküljétek el a Kijáraton keresztül minden szuperhőssel és Happy Hogannel. Bármely szuperhős elhagyhatja a pályát mozgás nélkül, ha a köre végén a Kijáratjelző zónájában áll, és ott nincs egyetlen ellenség sem.

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- **Távoli kulcs.** Keverjétek a kék és zöld célpontjelzőket véletlenszerűen a pirosak közé, arccal lefelé.
- **Kifosztva.** Annak az épületnek, amelyben a kék Megjelenési pont jelző van, mindkét ajtaja nyitva van. Ne helyezzétek ebbe az épületbe NJK-kártyát, illetve ne húzzatok Megjelenés-kártyát erre az épületre.
- **S.O.S. jelzés.** A jelzett zónában lévő NJK mindenképp Happy Hogan. Már felfedve kezdi a játékot. Nem mozog, amíg az épület, amelyben ő tartózkodik, ki nem nyílik.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **A kulcs!** Amikor egy szuperhős megszerzi a kék célpontot, nyissátok ki a kék és zöld ajtókat. Happy Hogan épületébe ne húzzatok Megjelenés-kártyát az ellenségeknek.
- **Meglepetés!** Amikor egy szuperhős megszerzi a zöld célpontot, kap egy NJK-t a pakliból, mintha megmentette volna.
- **Ez nem volt itt korábban.** A kék megjelenési pont aktívvá válik, amint a kék célpontot megszereztétek.
- **Ez meg mi?** Minden célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi.
- **Mindenki kedvence.** A játékosok azonnal vesztenek, ha Happy Hogan meghal vagy eldobásra kerülne.



M6 — A MEGFÉKEZÉS TERVE

KÖZEPES / 60 PERC

A helyzet kezd kicsúszni a kezükből. Minden eddigi próbálkozásunk, hogy elkerítsük a járványt, megbukott. Ha valaki megfertőződött, akkor nem lehet többé megmenteni, úgyhogy az élőkre kell koncentrálnunk. Ezt a területet elvesztettük, úgyhogy ha a civileknek esélyt akarunk biztosítani a menekülésre, a lehető legtöbb zombit az Oscorp épületébe kell csalnunk, és rájuk kell robbantani az egészet. Mindig tudtam, hogy az a hely egy puskaporos hordó.

Szükséges táblák: 1V, 2V, 3V, 4V.

CÉLOK

A nemezis legyőzése. Teljesítsétek ezeket a célokat ebben a sorrendben:

1. Mozgassátok mindkét Piros Megjelenés-jelzőt a Zöld megjelenési zónába (ld. a különleges szabályokat).
2. Robbantsátok fel a megjelenési pontokat (ld. a különleges szabályokat).

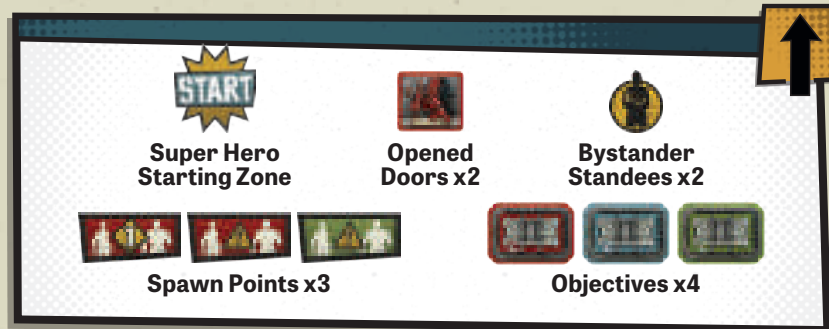
4V	3V
1V	2V

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- **Járókelők az utcán.** Távolítsatok el két NJK veszélyben kártyát a Megjelenés-pakliból. Helyezzetek két NJK-t a táblára a térkép szerint.
- **Oscorp tech.** Keverjétek a kék és zöld célpontjelzőt véletlenszerűen a piros célpontjelzők közé, arccal lefelé.
- **Valaki járt már itt.** Az előkészületek végén minden épületben jelenjenek meg ellenségek, mintha az épületek ajtaja épp most nyílt volna ki. Ne húzzatok NJK-t az épületekre.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Civilek veszélyben.** A NJK-k nem mozoghatnak, nem mozgathatjátok őket, nem menthetitek meg őket és nem támadhatóak. Amikor az ellenségek mozognak, ha nincs szuperhős a látótávjukban, mindig megpróbálnak a legközelebbi NJK felé mozogni.
- **Védjétek meg a civileket.** A játékosok azonnal vesztenek, ha egy ellenség belép egy NJK zónájába.
- **Norman laborja.** A zöld megjelenési pont aktív a játék elejétől kezdve.



- **A semminél jobb.** Minden piros célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi.
- **Oscorp titkok.** A kék célpont 5 TP-t ad MINDEN szuperhősnek, mikor valaki felveszi.
- **Oscorp főkonzol.** A zöld célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi. Ezt a jelzőt a szuperhősnek az Azonosítókártyája mellé kell tennie.
- **Beterelni őket.** Az a szuperhős, aki egy piros Megjelenési zónában van, és ott nincs egy ellenség sem, elkölthet 1 akciót, hogy azt a Megjelenési pont jelzőt átmozgassa a zöld Megjelenési zónába (ettől még a megjelenési pont működik, ott is jelennek meg ellenségek).
- **Túlterhelés!** Az a szuperhős, akinél a zöld célpontjelző van, elkölthet 1 akciót, ha abban a zónában áll, amelyben mindhárom Megjelenési pont jelző található. Ekkor felrobbantja azokat, és a játékosok megnyerik a küldetést.

M7 – A CSAPDA

NEHÉZ / 45 PERC

Ennek semmi értelme. Fogtunk egy vészhívást, amely szerint egy csomó túlélő szorult ebbe az épületegyüttesbe, de itt nem sok mindent találtunk, csak káoszt és pusztítást. Mindegy, civilek vannak veszélyben, és nekünk meg kell mentenünk őket! De... van egy rossz előérzetem ezzel kapcsolatban...

Szükséges táblák: 1R, 2R, 3R, 4R.

CÉLOK

Anyaggyűjtés. Teljesítsétek az alábbi célokat ebben a sorrendben:

1. Szerezzétek meg az összes célpontot.
2. Meneküljétek el a Kijáraton keresztül minden superhőssel. Bármely superhős elhagyhatja a pályát mozgás nélkül, ha a köre végén a Kijáratjelző zónájában áll, és ott nincs egyetlen ellenség sem.

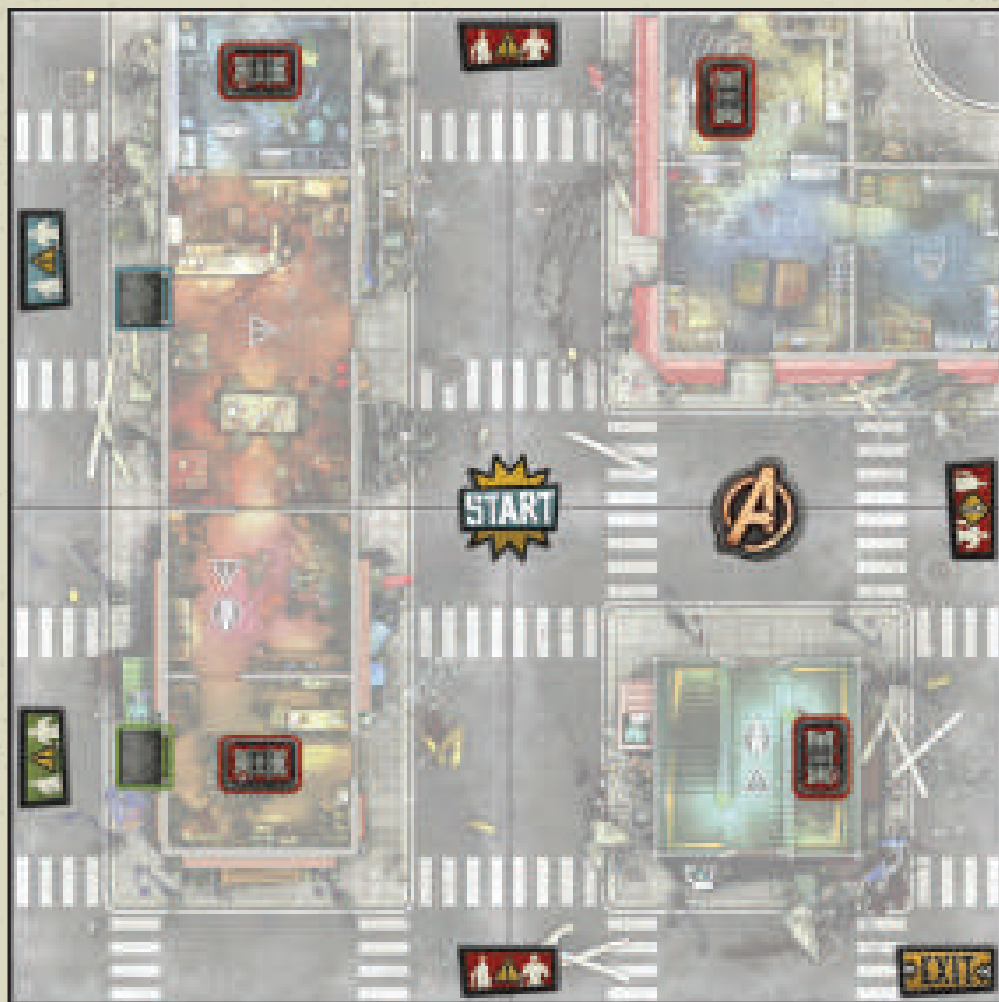
4R	2R
1R	3R

KÜLÖNLEGES ELŐKÉSZÜLETEK

- **Bedrótozva.** Keverjétek a zöld és kék célpontjelzőket véletlenszerűen a piros célpontjelzők közé, arccal lefelé.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- **Felszerelkezés.** Minden célpont 5 TP-t ad annak a superhősnek, aki felveszi.
- **Nem mozdul.** A zöld és kék ajtókat a superhősök nem tudják kinyitni.
- **Csapda volt!** Amikor valaki a zöld célpontot felveszi, azonnal nyissátok ki a zöld ajtót, jelenjen meg 1 zombihős a zöld megjelenési ponton, és ez a megjelenési pont mostantól aktív.
- **Átverték minket!** Amikor valaki a kék célpontot felveszi, azonnal nyissátok ki a kék ajtót, jelenjen meg 1 zombihős a kék megjelenési ponton, és ez a megjelenési pont mostantól aktív.



M8 — TECHNIKAI TÁMOGATÁS

NEHÉZ / 60 PERC

Fogtunk egy adást Nick Furytól, a S.H.I.E.L.D.-ből. Valamiféle interdimenzionális teleporteren dolgoznak, amely talán a végső megoldást jelentheti. Sajnos az a csapat azonban, akiket az utolsó darab megszerzésére küldtek, elesett. A terv kétségbeesett, de működnie kell: meg kell találnunk a hiányzó technológiát, és vissza kell jutnunk a Helicarrierre!

Szükséges táblák: 1R, 2R, 3R, 4R.

CÉLOK

Teleporter, állj össze! Teljesítsétek az alábbi célokat ebben a sorrendben:

3. Szerezzetek meg minden célpontot.
4. Meneküljétek el a Kijáraton keresztül minden szuperhőssel. Bármely szuperhős elhagyhatja a pályát mozgás nélkül, ha a köre végén a Kijáratjelző zónájában áll, és ott nincs egyetlen ellenség sem.

4R	3R
2R	1R

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- Kísérleti technológia.** Minden célpont 5 TP-t ad annak a szuperhősnek, aki felveszi.
- Túl sok figyelem.** Amikor a zöld célpontot felveszitek, a zöld megjelenési pont aktívá válik. Amikor a kék célpontot felveszitek, a kék megjelenési pont aktívá válik.





Szuperhősök kezdőzónája



NJK-kártyák x4



Célpontok x3



Megjelenési pontok x4



Kijárat-zóna

TÁRGYMUTATÓ

A játék áttekintése	6
A játékosok mozgása	9
Akciók	12
Alapszabályok	7
Avengers szimbólum	20
Azonosítókártya	9
Bartók	12
Célpont felvétele	13
Célsorrend	18
Ellenségek aktiválása	14
Ellenségek fázisa	14
Ellenségek megjelenése	15
Ellenségek mozgása	14
Ellenségek támadása	14
Ellenségtípusok	11
Előkészületek	5
Erő	19
Erőnyerés	13
Futó zombi	11
Győzelem és Vereség	6
Harc	18
Harci NJK-k	20
Használható tárgyak	20
Hősi Képesség	12
Játékosok fázisa	12
Kifogyás az ellenségekből	16

Kockák	18
Kör vége fázis	6
Közei támadás	18
Küldetések	21
Látótáv	8
Mozgás	12
Nemjátékos karakterek	20
NJK megmentése	13
Ormótlan zombi	11
Pontosság	18
Roham	16
Sebzések	18
Szétválás	14
Szívósság	11
Szuperhős.....	7
Tapasztalati pont	10
Tartozékok	2
Távoli támadás	18
Távolság	18
Tulajdonságok	10
Vánszorgó zombi	11
Veszélyszint	10
Zombihordák	7
Zombihős	11
Zóna	7

KÉSZÍTŐK

GAME DESIGN

Michael Shinall and Fábio Cury

JÁTÉKTERV AZ EREDETI ÖTLET ALAPJÁN

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult, and David Preti

FEJLESZTÉS

Fel Barros, Fabio Tola, Rodrigo Sonnesso, and Toi Von Glehn

VEZETŐ PRODUCER

Thiago Aranha

FŐPRODUCER ÉS LICENCKOORDINÁTOR

Mike Bisogno

GYÁRTÁS

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

MŰVÉSZETI IGAZGATÓ

Mathieu Harlaut

VEZETŐ RAJZOLÓ

Marco Checchetto

RAJZOLÓK

Giorgia Lanza, Henning Ludvigsen, Tarek Moutran, and Simon Tessuto

VEZETŐ GRAFIKAI DESIGNER

Marc Brouillon

GRAFIKAI DESIGN

Max Duarte, Matteo Ceresa, Louise Combal, and Júlia Ferrari

SZOBRÁSZAT

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier Bouchet, Emanuele Giovagnoni, Arnaud Boudoir, Aragorn Marks, and Edgar Ramos

RENDERELÉS

Edgar Ramos

SZÖVEGELLENŐRZÉS

Jason Koepp and Hervé Daubet

KIADÓ

David Preti

TESZTJÁTÉKOSOK

Brett Lanpher, Chase du Pont, Davi Augusto, Elton Soares, Euclides Ribeiro, Felipe Galeno, Rafael Assaf, Roberto Toledo, and Simon Swan.

Külön köszönet a Marvelnél Brian Ng-nek, ez nem lett volna lehetséges nélküle.

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED./Tous droits réservés. DISTRIBUTED BY/DISTRIBUÉ PAR : SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA • 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, UK. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd./ Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques de commerce de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./Zombicide, CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. All rights reserved./Tous droits réservés. No part of this product may be reproduced without specific permission./Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted./Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY./CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET.

NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER./NE CONVIENT PAS AUX PERSONNES DE MOINS DE 13 ANS.



Importálja és forgalmazza:
Brightlance Kft.
8000 Székesfehérvár,
Sarló utca 7.
www.brightlance.hu



WWW.SPINMASTER.COM



Content may vary from pictures.
Meets CPSC Safety Requirements.

Le contenu peut différer des images.
Conforme aux exigences de sécurité de la CPSC.



MADE IN CHINA
FABRIQUÉ EN CHINE

KÖRÖK ÖSSZEFOGLALÁSA HŐS MÓD

1. JÁTÉKOSOK FÁZISA

1. ERŐ NÖVELÉSE AZ ERŐJELÖLŐN
2. AKIVÁLÁS-JELZŐ FRISSÍTÉSE
3. SZUPERHŐSÖK AKTIVÁLÁSA

A szuperhősök bármilyen sorrendben aktiválódhatnak. Egy szuperhősnek a saját körében alaphoz 3 akciója van.

- **MOZGÁS:** Egy extra akcióba kerül minden egyes ellenségért, aki azonos zónában áll.
- **AJTÓ KINYITÁSA:** Amikor egy épületet először nyitnak ki, minden  zónában ellenfelek jelennek meg, és a NJK-k is felfedődnek.
- **HŐSI KÉPESSÉG MEGSZERZÉSE:** Csak körönként egyszer. Nem lehet egyszerre több mint 2 kártyátok.
- **ERŐNYERÉS:** A szuperhős kap 2 -t.
- **NJK MEGMENTÉSE:** Ha nincs ellenség a zónában. A szuperhős Erő  értéke maximumra ugrik. Nem lehet több mint 1 NJK-kártyátok.
- **CÉLPONT FELVÉTELE**
- **TÁMADÁS:** Minden szuperhős az egyedi támadását használja.
 - Erő  elköltésével plusz kockákat kaphattok.
 - Egy támadással okozatok annyi sebzést a célpontnak, amennyi a Szívóssága, hogy elpusztítsátok őket. **Mindig** kövessétek a célsorrendet!

2. ELLENSÉGEK FÁZISA

1. ELLENSÉGEK AKTIVÁLÁSA

Minden ellenség aktiválódik, és vagy támadásra, vagy mozgásra költi az akcióit, a helyzettől függően. A futó zombik és a zombihősök 2 akcióit hajtják végre.

- **TÁMADÁS:** Minden ellenség, aki olyan zónában van, ahol szuperhős vagy NJK is áll, támadást hajt végre, 1 sebzést okozva.
- **MOZGÁS:** Azok az ellenségek, akik nem támadtak, az akciójukat arra használják, hogy mozogjanak egy zónát a legközelebbi szuperhős vagy NJK felé.
- **NJK-K AKTIVÁLÁSA:** Miután az ellenségek aktiválódtak, az NJK-k mozognak 1 zónát a legközelebbi szuperhős felé (kivéve ha ellenségek állnak a jelenlegi vagy a célzónájukban).

2. ELLENSÉGEK MEGJELENÉSE

Az első megjelenési ponttól kezdve óramutató járásával megegyező irányban húzzatok fel egy Megjelenés-kártyát és hajtsátok végre az ott leírtakat minden megjelenési pontra. Azt a sort alkalmazzátok, amely a legtöbb TP-n álló szuperhős veszélyszintje.

NJK-K: Ugyanúgy célozhatóak, mint a szuperhősök. 1 Sebzéstől meghalnak.

- **ÁLDOZAT:** A szuperhős eldobhatja a nála lévő NJK-t, hogy figyelmen kívül hagyjon 1 Sebzést.
-  **HARCI NJK:** Ha 5+-t dob egy kockával, figyelmen kívül hagy 1 Sebzést.
- **BEKEBELEZVE:** Ha egy NJK-t eliminálnak, minden szuperhős veszít egy Erőt  és egy Hősi tulajdonságot.

3. KÖR VÉGE FÁZIS

Hajtsátok végre minden olyan hatást, amely a kör végén kell létrejöjjön. Ha egy szuperhős a kör végén nem él (az Életpontja 0), akkor a játékosok vesztenek. Egyébiránt új kör kezdődik.

CÉLPONTOK LISTÁJA

CÉLSORREND	NÉV	AKCIÓK	SZÍVÓSSÁG	TP JUTALOM
1	ZOMBIHŐS	2	lásd a kártyát	Szívósság értékkel megegyező
2	ORMÓTLAN ZOMBI	1	2	1
3	VÁNSZORGÓ ZOMBI	1	1	1
4	FUTÓ ZOMBI	2	1	1