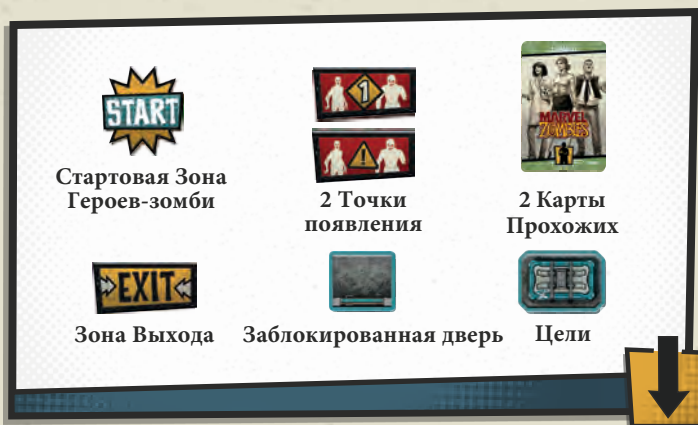


# МИССИИ: РЕЖИМ ЗОМБИ

## MZO – ОБУЧЕНИЕ: РАСТУЩИЙ ГОЛОД

ЛЕГКО / 25 МИНУТ

*Как только инфекция захватит вас, возврата уже не будет. Все, что вы можете сделать, - это принять это новое существование. Смириться с вечной потребностью есть. Если затянуть с этим, то голод приведет к неконтролируемому безумию. Мы не хотим их есть, но мы должны быть способны думать, чтобы понять это. Может быть, только одного или двух? Тогда мы сможем разработать план. Да. Всего парочку, чтобы сдержать голод.*



Нужны фрагменты поля: **8R, 3V.**

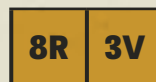
### ЦЕЛИ

**Новое существование.** Выполняйте эти цели по порядку:

1. Сожрите всех Прохожих. Игра проиграна, если кто-либо из Прохожих покинет игровое поле.
2. Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Блокировка.** Синяя дверь не может быть открыта до тех пор, пока не будет собрана Синяя цель. Синяя цель дает 5 очков опыта Герою-зомби, который её соберёт.



## MZ1- ЧУВСТВО ГОЛОДА

ЛЕГКО / 25 МИНУТ

*Заражение произошло почти мгновенно, а вместе с ним и бесконечный голод. Всегда рядом, всегда подталкивает вас к следующему приему пищи. Когда это овладевает тобой, не имеет значения, кем ты был, какова была твоя мораль; или кем были твои друзья и семья. Если они живы, они - пища. Этот голод, его нельзя утолить, его можно только подавить.*

Нужны фрагменты поля: **3R, 5R, 8R, 9V.**

### ЦЕЛИ

Они могут бежать, но не могут спрятаться. Выполняйте эти цели в любом порядке:

- Сожрите всех Прохожих. Игра проиграна, если кто-либо из Прохожих покинет игровое поле.
- Соберите все цели.

### ЗАТЕМ

- Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

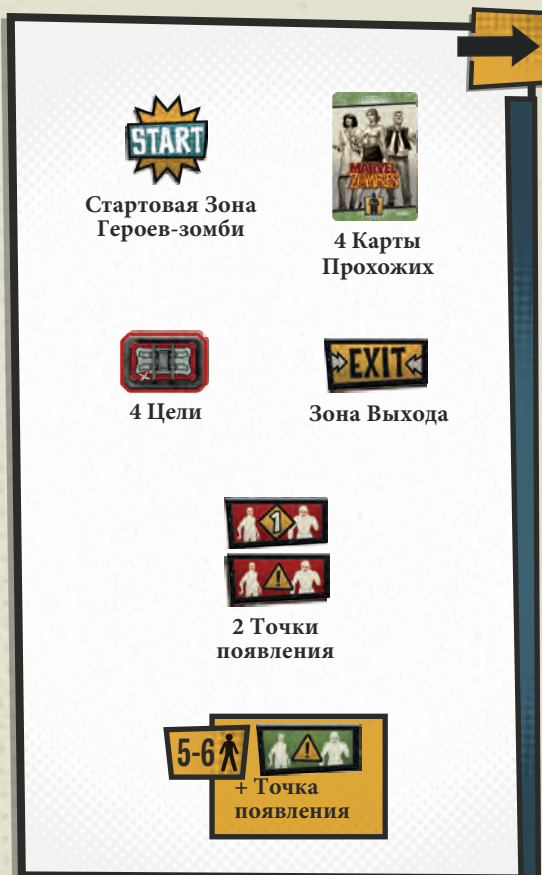
### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **5-6 Героев-зомби.** Зеленая Точка появления используется только в играх с 5 или 6 Героями-зомби. Она активна с самого начала игры.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Вкус плоти.** Каждый Прохожий дает 5 очков опыта Герою-зомби, который их пожирает.
- **Будьте готовы.** Каждая цель дает 5 очков опыта Герою-зомби, который её соберёт.

<b>3R</b>	<b>8R</b>
<b>9V</b>	<b>5R</b>



**START**  
Стартовая Зона Героев-зомби

**4 Карты Прохожих**

**4 Цели**

**EXIT**  
Зона Выхода

**2 Точки появления**

**5-6**  
+ Точка появления



## MZ2 – БАШНЯ МСТИТЕЛЕЙ

ЛЕГКО / 45 МИНУТ

*В нижней части «Башни Мстителей» находится множество систем связи и средств отслеживания. Если мы получим к ним доступ, найти больше еды будет проще, чем кусок пирога... или... мяса. Давайте оставим каламбуры Человеку-науку. К сожалению, похоже, что башня была закрыта, к счастью, похоже, что некоторые сотрудники застряли снаружи, когда поднялись барьеры. Возможно, у кого-то из них есть карта отмены.*

Нужны фрагменты поля: **1R, 2V, 4V, 5V, 6V, 7R.**

### ЦЕЛИ

Войдите в башню. Выполните эти цели по порядку:

1. Найдите Прохожего «Секретная миссия» (см. Специальные правила).
2. Соберите обе красные цели.
3. Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Скрытый код доступа.** Поместите карту Прохожего «Секретная миссия №1» случайным образом среди 4 карт Прохожих, которых нет на плитках 5V или 6V.
- **5-6 Героев-зомби.** После подготовки разыграйте появление в каждой Точке появления.

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

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Щебень.** Красная дверь не может быть открыта.
- **Нашел!** Когда раскрывается карта Прохожего «Секретная миссия №1», становятся активными зеленая и синяя Точки появления. Создайте 1 Прохожего в зоне карты «Секретная миссия» и положите эту карту под карту появившегося Прохожего, чтобы пометить Прохожего как цель (если вытянута карта «Спасён!», проигнорируйте её и вытяните новую карту). Зеленую и Синюю двери можно открыть только после того, как Прохожий-цель будет съеден. Если Прохожий-цель сбежит, игра проиграна.
- **Это процесс обучения.** Каждый Прохожий дает 5 очков опыта Герою-зомби, который их пожирает. Каждая цель дает 5 очков опыта Герою-зомби, который её собирает.



## MZ3 – ЗАЩИТА САНКТУМ САНТОРИЯ

СРЕДНЕ / 45 МИНУТ

*Санктум Санкторум хранит магические порталы не только во все уголки земного шара, но и в большую вселенную. Если мы сможем получить к ним доступ, то шведский стол будет бесконечным! Конечно, Верховный маг и его союзники попытаются помешать нам... Но это лишь приправа перед настоящим пиром!*

Нужны фрагменты поля: **1V, 3R, 5R, 6R, 7V, 8R.**

### ЦЕЛИ

**Защитники Санктума.** Выполните эти цели по порядку:

1. Сожрать Вонга.
2. Победите Доктора Стрэнджа (см. Специальные правила).
3. Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

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

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Где Вонг?** Поместите карту Вонга в случайном порядке среди 5 карт Прохожих, которые НЕ лежат на плитке 7V.
- **Доктор сейчас вас примет.** Поместите Доктора Стрэнджа в указанную зону, положив его карту Супергероя лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.
- **5-6 Героев-зомби.** Зеленая Точка появления используется только в играх с 5 или 6 Героями-зомби. Она активна с самого начала игры.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Не высовываться.** Прохожие раскрываются только тогда, когда в их зону входит Герой-зомби.
- **Защитное заклинание Вонга.** До тех пор пока Вонг не будет съеден, каждый раз, когда Доктор Стрэндж будет уничтожен, в Конечной фазе воскрешайте его обратно в его начальную зону.
- **Магический барьер.** Санктум Санкторум запечатан магией Стрэнджа. Красные двери не могут быть открыты до тех пор, пока Доктор Стрэндж не будет уничтожен навсегда.



## MZ4 - ЦЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

СРЕДНЕ / 60 МИНУТ

*В хаосе, возникшем после вспышки зомби, прятать и укрывать потенциально опасное оборудование стало для оставшихся героев делом спешным. Теперь, когда пыль улеглась, добыть эти бесценные образцы техники стало первоочередной задачей. Лучше держать эти игрушки подальше от любых потенциальных угроз, будь то живые или другие герои-зомби. А если по пути удастся перекусить, то и того лучше.*

Нужны фрагменты поля: **1R, 2V, 3R, 4R, 5R, 6V, 7R, 8V, 9V.**

## ЦЕЛИ

**Технологическая гонка.** Выполняйте эти цели в любом порядке:

- Каждый Герой-зомби должен взять хотя бы 1 Цель.
- Каждый Герой-зомби должен сожрать хотя бы 1 Прохожего.

### ЗАТЕМ

- Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

## СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА






- 5-6 Героев-зомби. Зеленая Точка появления используется только в играх с 5 или 6 Героями-зомби. Она активна с самого начала игры.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Беглые закуски.** Относитесь ко всем Прохожим, как к мирным Прохожим. Они перемещаются на 1 дополнительную зону за активацию. Каждый Прохожий дает 5 очков опыта пожирающему его Герою-зомби.
- **Включение снаряжения.** Каждая цель дает 5 очков опыта Герою-зомби, который её соберёт.



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

					
Стартовая Зона Героев- зомби	9 Карт Прохожих	6 Целей Зона Выхода	3 Точки появления	+ Точка появления	Знак Мстителей



## MZ5 - БЕЗУМИЕ В ОСКОРПЕ

СРЕДНЕ / 45 МИНУТ

*Некоторые ученые из научно-исследовательской группы Оскорп нажали тревожную кнопку в лаборатории, как только Зомби-герои начали опустошать город. Они думали, что будут в безопасности внутри здания, но крайней мере, пока все это не «рассосется». Но они не знали, что превратили себя в консервы! Давайте найдем большой консервный нож и очистим это место!*

Нужны фрагменты поля: **2V, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.**

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

### ЦЕЛИ

**Оскорп.** Выполните эти задачи по порядку:

1. Соберите обе красные цели.
2. Соберите зеленую и синюю цель.
3. Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **5-6 Зомби-героев.** Зеленая Точка появления используется только в играх с 5 или 6 Героями-зомби. Она активна с самого начала игры.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Двойные ключи.** Каждая красная цель дает 5 очков опыта тому Герою-зомби, который её соберёт.
- **Оскорп.** Выделенное здание представляет собой Оскорп. Его двери можно открыть только после того, как будут собраны обе красные цели.
- **Загорожено.** Красные двери не могут быть открыты.
- **Секретный выход.** Синяя дверь может быть открыта только после того, как будут собраны обе цели - синяя и зеленая.
- **Секретные исследования.** Каждый Герой-зомби, собравший синюю или зеленую цель, получает 5 очков опыта. Кроме того, они могут вытянуть 1 карту Прохожего и положить его на свою панель.



## MZ6 – РЕЙД НА АДСКУЮ КУХНЮ

СРЕДНЕ / 60 МИНУТ

*Мы получили информацию о том, что большая группа выживших держится в Адской кухне. Однако теперь, когда мы прибыли на место, нам кажется, что что-то не так. Может быть, нас заманили в ловушку? Это не имеет значения. Что кучка оперативников Ш.И.Т. собирается сделать против самых могучих (зомби) Героев Земли?*

Нужны фрагменты поля: **2R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9R.**

<b>7R</b>	<b>5R</b>
<b>3R</b>	<b>9R</b>
<b>6R</b>	<b>2R</b>

### ЦЕЛИ

Рейд. Выполните эти цели по порядку:

1. Соберите все красные цели и найдите выход.
2. Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Ложная информация.** Поместите синие и зеленые цели в случайном порядке среди красных целей, лицевой стороной вниз. Поместите карты «Секретная миссия № 1 и № 2» среди 6 карт Прохожих, которые на игровом поле на старте.
- **5-6 Зомби-героев.** Красная Точка появления на которую показывает стрелка, используется только в играх с 5 или 6 Героями-зомби.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Информаторы.** Когда раскрывается карта «Секретной миссии № 1 или № 2», игроки могут выбрать цель в любом месте на игровом поле и перевернуть ее, чтобы узнать, синяя она или зеленая. Затем вытяните новую карту Прохожего.
- **Секретный маршрут побега.** Когда зеленая цель будет собрана, положите жетон выхода в эту зону.
- **На помощь!** Когда собрана Синяя цель, немедленно появляется 1 Супергерой в Синей Точке появления, и она станет активной. Когда зеленая цель будет взята, немедленно появится 1 Супергерой в зеленой Точке появления, и он станет активной.
- **Ценные сведения.** Каждая цель дает 5 очков опыта Герою-зомби, который её соберёт.







**Стартовая  
Зона Героев-  
зомби**



**2 Открытые  
двери**



**3 Закрытые  
двери**



**5 Целей**



**6 Карт  
Прохожих**



**4 Точки  
появления**



**5-6  
Точка  
появления**



## MZ7 – РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

СЛОЖНО / 120 МИНУТ

*"Город набит битком! Пора устроить пир! Давайте съедем как можно больше и используем старую добрую стратегию. Разделяй и властвуй! Мы разделимся и победим их всех. Погодите... разве это так работает? Может быть, отсутствующая часть моего мозга начинает давать о себе знать".*

Нужны фрагменты поля: **1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V.**

<b>1V</b>	<b>3V</b>
<b>7R</b>	<b>6R</b>
<b>5R</b>	<b>4R</b>
<b>2V</b>	<b>8V</b>

### ЦЕЛИ

Набить брюхо мозгами. Выполняйте эти цели в любом порядке:

- Каждый Герой-зомби должен сожрать хотя бы 1 Прохожего.
- Каждый Герой-зомби должен достичь красного уровня опасности.


### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Разделить.** Разделите Героев-зомби поровну между двумя стартовыми зонами.
- **День Тора.** Поместите Тора в указанную зону, положив его карту Супергероя лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.
- **Джекпот.** Поместите зеленые и синие цели в случайном порядке среди красных целей лицевой стороной вниз.
- **5-6 Героев-зомби.** Синие и зеленые Точки появления используются только в играх с 5 или 6 героями-зомби.


### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Завоевать.** Каждая красная цель дает 5 очков опыта тому Герою-зомби, который ее соберёт. Синяя и зеленая цели дают по 5 очков опыта всем Героям-зомби, когда они собраны.
- **Раскаты грома.** Если Тор уничтожен Героем-зомби с синим или желтым уровнем опасности, он возрождается в своей стартовой зоне во время следующей Конечной фазы.
- **5-6 Героев-зомби.** Синяя и зеленая Точки появления становятся активными после взятия соответствующих целей.







Стартовая  
Зона Героев-  
зомби




Знак  
Мстителей




8 Карт Прохожих




4 Точки  
появления



2 Точки  
появления



Тор



8 Целей

## MZ8 – ЛОВУШКА АГЕНТОВ Щ.И.Т.

СЛОЖНО / 30 МИНУТ

*Мы преследовали отряд агентов Щ.И.Т., в казалось бы, заброшенном здании. Фастфуд, я прав? Но внезапно мы обнаружили, что здание окружено мощным силовым полем. Значит, все это было продуманной ловушкой, чтобы заманить нас сюда? Должно быть, они действительно впали в отчаяние...*

Нужны фрагменты поля: **1V, 2V, 4V, 6V.**

6V	1V
4V	2V

### ЦЕЛИ

Разбейте щит. Выполните эти цели по порядку:

1. Найдите и соберите синюю цель.
2. Убегайте через Выход вместе со всеми Героями-зомби. Любой Герой-зомби может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Контроль щита.** Поместите синюю цель в случайном порядке среди красных целей, лицевой стороной вниз.
- **В ловушке!** Не кладите карту Прохожиги и не разыгрывайте карты Прохожих для комнат на фрагментах поля, где начинают игру Герои-зомби.
- **В засаде!** Поместите 1 Охранника и 2 Солдата в каждую из двух соседних зон, как показано на рисунке.
- **5-6 Героев-зомби.** Точка появления на которую указывает стрелка, используется только в играх с 3 или 6 Героями-зомби.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Барьер.** Герои-зомби не могут выходить на улицы, кроме как через Синюю дверь (см. ниже).
- **Экипировка Щ.И.Т.** Каждая красная цель дает 5 очков опыта тому Герою-зомби, который её соберёт:
- **Отключение генератора щита.** Синяя цель дает 5 очков опыта всем Героям-зомби, если её собрать. Собрав её, можно открыть синюю дверь.
- **Они ждали нас.** Синяя Точка появления становится активной, как только открывается дверь, ведущая к её плитке. Зеленая точка появления становится активной, как только открывается дверь ведущая к её плитке.



## MZ9 – КОНТРОЛЬ НАСЕЛЕНИЯ

СЛОЖНО / 60 МИНУТ

*Голод всепоглощающ, и мы почти вычистили весь город... Прежде чем двигаться дальше, нам кажется, что мы нашли последний очаг еще живых мирных жителей. Последние оставшиеся в городе Супергерои собрались здесь, чтобы спасти эти последние драгоценные кусочки. Неважно. Скоро они либо присоединятся к нам, либо станут прекрасным обедом!*

Нужны фрагменты поля: **1R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9V.**

### ЦЕЛИ

Очистить тарелку. Выполните эти цели по порядку:

1. Сожрите всех 5 Прохожих целей (см. Специальные правила).
2. Очистите игровое поле от Супергероев.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Остатки.** Уберите 2 карты "Спасён!" из колоды Прохожие и положите по 1 случайной карте Прохожего лицевой стороной вниз под каждую цель. Затем перетасуйте карты "Спасён!" обратно в колоду.
- **5-6 Героев-зомби.** Синие и зеленые Точки появления используются только в играх с 5 или 6 Героями-зомби. Они активны с самого начала игры.

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

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Остатки.** Когда Герой-зомби берет цель, он получает 5 очков опыта. Карта Прохожего под этой целью раскрывается и заменяется на фигурку этого Прохожего. Это - Прохожий-цель. Держите жетон цели на его карте, чтобы помочь определить это.
- **Если они не могут защитить их, они отомстят за них:** Каждый раз, когда Пожирается ЛЮБОЙ Прохожий, появляется 1 Супергерой в зоне этого Прохожего.



## MZ10 – БИЛЕТ В МУЛЬТИВСЕЛЕННУЮ

ОЧЕНЬ СЛОЖНО / 120 МИНУТ

*Мы задумались: зачем останавливаться на одном мире, когда мы знаем, что существует бесконечное количество мультивселенных, которые только и ждут, чтобы их поглотили? К сожалению, живые знают о нашем плане и отчаянно пытаются остановить нас, пряча детали, необходимые для создания пространственного портала (или, возможно, они хотят использовать их первыми?). К счастью, Старк знает, что поблизости находится локаатор. Найдите его, достаньте детали, и пусть начнется мультивселенский пир!*

Нужны фрагменты поля: **1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V, 9V.**



### ЦЕЛИ

Сборка портала. Выполняйте эти цели в любом порядке:

- Соберите все цели.
- Соберите все карты «Секретная миссия».

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Поиск деталей.** Разместите синюю и зеленую цель случайным образом среди красных целей лицевой стороной вниз. Разместите 2 карты Секретная миссия лицевой стороной вверх, как указано на схеме игрового поля.
- **Подкрепление.** Удалите все 6 карт появления Супергероев из колоды Появления.
- **Стойте на страже.** Разместите 6 Супергероев в указанных зонах.
- **5-6 Героев-зомби.** Синие и зеленые Точки появления используются только в играх с 5 или 6 Героями-зомби. Они активны с самого начала игры.



**Стартовая Зона Героев-зомби**



**9 Карт Прохожих**



**Знак Мстителей**



**6 Супергероя**



**2 Карты Прохожих "Секретная миссия"**



**6 Целей**



**5-6 Героев-зомби**



**4 Точки появления**



**2 Точки появления**

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

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Молчаливые стражи.** Каждый Супергерой не активируется, и его способность остается неактивной, пока не откроется дверь в его здание.
- **Необходимые нам детали.** Каждая цель дает 5 очков опыта Герою-зомби, который её соберёт.
- **Отчаянная оборона.** Каждый раз, когда Герой-зомби достигает нового уровня опасности, размещайте 3 Солдат в ближайшей к ним зоне появления.
- **Секретная миссия 1: Разрушитель.** Как только Синяя цель будет собрана, карту Секретной миссии №1 можно получить, потратив 1 действие в её зоне. Как только Секретная миссия № 1 будет собрана, игнорируйте специальное правило «Отчаянная оборона».
- **Секретная миссия 2: Улучшения.** Как только зеленая цель будет собрана, карту Секретной миссии № 2 можно получить, потратив 1 действие в её зоне. Как только Секретная миссия № 2 будет собрана, все атаки Героя-зомби (кроме "Пожирания") получат 1+ кубик.



## МИССИИ: РЕЖИМ ГЕРОЯ

Для прохождения этих миссий требуются правила и компоненты, находящиеся в базовой коробке **Marvel Zombies: X-Men Resistance**.

### МН1 – НУЛЕВАЯ ОТМЕТКА

СРЕДНЕ /45 МИНУТ

*Мы слышали сообщения о том, что Супергерои превращаются в плотоядных монстров, но кто бы мог в это поверить? Однако, как только мы оказались на земле, на нас немедленно напали и разделили. Нам нужно перегруппироваться и разобраться во всем этом. Это безумие. Наверняка у нас должен быть какой-то способ сдержать это.*

Нужны фрагменты поля: **1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V.**

### ЦЕЛИ

**Как раз вовремя.** Убегайте через Выход вместе со всеми Супергероями. Любой Супергерой может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **У кого-нибудь есть карта местности?** Поместите 1 из Супергероев в одну из стартовых зон, а всех остальных Супергероев - в другую.
- **Потерянные ключи.** Разместите синие и зеленые цели случайным образом среди красных целей лицевой стороной вниз.
- **5-6 Супергероев.** Перед началом игры разыграйте по 1 карте Появления для каждой активной Точки появления.



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Сбор подсказок.** Каждая цель дает 5 очков опыта Супергерою, который её соберёт.
- **Секретный черный ход.** Синюю дверь можно открыть только после сбора Синей и Зеленой цели.
- **Они услышали нас!** Синяя Точка появления становится активной после сбора Синей цели. Зеленоя Точка появления становится активной, как только была собрана зеленая цель.

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




←




**START**


Стартовая зона Супергероев




6 Карт Прохожих




3 Закрытые двери



Заблокированная дверь




Зона Выхода



4 Цели



3 Точки появления



2 неактивные Точки появления

## МН2 – СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

ЛЕГКО / 25 МИНУТ

*Это была мольба о помощи, отчаянный призыв по экстренным каналам. Мирные жители нуждаются в нашей помощи. Они беззащитны перед ордами зомби и, что еще хуже, перед нашими бывшими товарищами. Это последнее испытание для нас, Супергероев. Мы не можем потерпеть неудачу! Мы должны выбраться оттуда и спасти их!*

Нужны фрагменты поля: **2R, 3V, 7V, 8R.**

### ЦЕЛИ

**Выход.** Выполняйте эти цели по порядку:

1. Спасите Прохожего-цель (см. Специальные правила).
2. Убегайте через выход вместе со всеми Супергероями. Любой Супергерой может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **В ловушке.** Поместите случайного Прохожего в указанную зону. Он - Прохожий-цель. Поместите на его карту жетон цели, чтобы помочь идентифицировать это.
- **5-6 Супергероев.** Зеленая Точка появления используется только в играх с 5 или 6 Супергероями.

7V	8R
3V	2R

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Бежать некуда.** Прохожий-цель не может перемещаться. Когда этот Прохожий спасен, ВСЕ Супергерои получают 5 очков опыта. Игроки немедленно проигрывают, если Прохожий-цель съеден или сброшен.
- **Занят строительством.** Синяя и Зеленая Точки появления становятся активными, как только открывается Синяя дверь.





## МНЗ – СИМВОЛ НАДЕЖДЫ

ЛЕГКО / 45 МИНУТ

*Башня Мстителей служит больше, чем просто базой для операций. В эти беспокойные времена это бастион безопасности для всех, кто все еще находится в городе. Мы должны распространить весть о том, что это то место, где мы будем отстаивать свою позицию, и что все, кто еще числится среди живых, должны собраться здесь! Возможно, нам грозит буквальная смерть, но мы не отступим!*

Нужны фрагменты поля: **2V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V.**

### ЦЕЛИ

Отремонтируйте маяк. Выполняйте эти цели по порядку:

1. Соберите синюю и зеленую цель.
2. Переместите знак "Мстители" в зону Выхода.

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

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Нуждается в ремонте.** Супергерои не могут взаимодействовать со знаком Мстителей, пока не будут собрана Синяя и Зеленая цели.
- **Сбор деталей.** Синяя и Зеленая цель дают по 5 очков опыта всем Супергероям при сборе. Каждая Красная цель дает 5 очков опыта Супергерою, который её собирает.
- **Маяк: Знак Мстителей** может быть брошен только один раз. Находясь в Зоне со Знаком, Супергерой может потратить 1 действие, чтобы переместиться в 1 Зону, забрав Знак с собой в эту новую зону.
- **Нет худа без добра.** Синяя и Зеленая Точки появления активны с самого начала игры. Синяя Точка появления удаляется при сборе Синей цели. Зеленая Точка появления удаляется при сборе Зеленой цели.
- **5-6 Супергероев.** Перед началом игры разыграйте появление в каждой Точке появления. На этапе создания врагов каждой Фазы Врага вытяните 1 дополнительную карту Появления для первой Точки появления.



## МН4 – ПЛАН СТАРКАК

ЛЕГКО / 25 МИНУТ

*По-видимому, Тони Старк придумал какой-то план, чтобы остановить эту инфекцию с использованием наномашин. Мы не можем быть полностью уверены, поскольку никто не мог связаться с ним в течение некоторого времени... Однако, прежде чем мы потеряли связь, он сказал, что передал планы двум людям, «которым он мог доверять». Наши радиомаяки показывают, что они надежно укрыты в нескольких близлежащих бункерах, но кто знает, как долго это продлится. Мы должны спасти их и информацию, которой они обладают!*

Нужны фрагменты поля: **1R, 3V, 6R, 7R, 8R, 9R.**



### ЦЕЛИ

**Побег.** Выполните эти цели по порядку:

1. Спасите обоих оказавшихся в ловушке Прохожих (см. Специальные правила).
2. Убегайте через выход со всеми Супергероями. Любой Супергерой может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **В ловушке.** Удалите 2 карты «Съеденные!» из колоды Прохожие. Затем положите 2 карты Прохожих лицевой стороной вниз в указанные зоны. Это захваченные Прохожие. Не кладите обычные карты Прохожих в другую комнату зданий захваченных Прохожих.
- **5-6 Супергероев.** Зеленая Точка появления используется только в играх с 5 или 6 Супергероями. Она активна с самого начала игры.

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

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Заперто.** 2 Красные двери можно открыть только после того, как будут собраны обе Красные цели. Синюю и Зеленую двери можно открыть только после того, как будут собраны обе Синие и Зеленые цели.
- **Ключи от дверей.** Каждая цель дает 5 очков опыта Супергерою, который её соберёт.
- **Слишком поздно.** Игроки проигрывают, если все оказавшиеся в ловушке Прохожие съедаются или сбрасываются. Поместите жетон цели на их карты Прохожих, как только они будут раскрыты, чтобы помочь идентифицировать их как оказавшихся в ловушке Прохожих.



## МН5 – ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ

СЛОЖНО / 90 МИНУТ

*Как кто-то мог ожидать, что все обернется так плохо? Менее 48 часов назад они были нашими друзьями и союзниками! А теперь они все стали этими... этими плотоядными тварями... Мы получили сообщение от Щ.И.Т. Они создают зону эвакуации прямо за городом... Все, что мы можем сейчас сделать, это собрать выживших, сколько сможем, и все необходимые припасы и убираться отсюда!*

Нужны фрагменты поля: **2V, 3V, 4V, 6V, 8V, 9V.**

<b>3V</b>	<b>6V</b>
<b>4V</b>	<b>9V</b>
<b>2V</b>	<b>8V</b>

### ЦЕЛИ

Легче сказать, чем сделать. Выполните эти цели по порядку:

1. Соберите все цели.
2. Убегайте через Выход вместе со всеми Супергероями. Любой Супергероей может бесплатно покинуть эту зону в конце своего хода, если в ней нет врагов.

### СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- **Невероятные неприятности.** Поместите Халка в указанную зону, положив его карту Героя-зомби лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.
- **5-6 Супергероев.** Синие и Зеленые Точки появления используются только в играх с 5 или 6 Супергероями. Они активны с самого начала игры.
- **Перерасход.** Перед началом игры разыграйте появление в каждой Точке появления.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Ничтожные герои.** Всякий раз, когда Халк уничтожен, кладите его игровую фигуру и игнорируйте его для получения всех игровых эффектов. На следующей Конечной фазе снова поднимите его. Халк может быть уничтожен навсегда только Супергероем оранжевого или красного уровня опасности.
- **Ты меня злишь.** Каждая красная цель дает 5 очков опыта Супергероей, который её соберёт. Когда какие-либо красные цели собраны, Халк не может активироваться в этот раунд.
- **Сбор припасов.** Синяя и Зеленая цель дают по 5 очков опыта Супергероей, который их соберёт. Затем этот Супергероей бесплатно вытягивает карту Характеристики.

