ATTENTION, IMPORTANT!

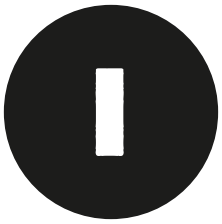
LIRE CECI AVANT D'ALLER PLUS LOIN.

Il y a un risque majeur que vous vous divulgachiez le jeu en lisant ce document (oui oui, c'est le vrai mot officiel).

Cette liste est à votre disposition **si vous pensez qu'il manque quelque chose dans une des enveloppes**. Vous pourrez vérifier que vous avez tout et avoir accès au matériel manquant immédiatement au besoin. **Attention de n'imprimer QUE la page dont vous avez besoin**.

S'il manque effectivement quelque chose, adressez-vous au service après vente du distributeur en charge du jeu sur votre territoire.
Pour la France, le Canada et la Belgique vous trouverez ces infos ici :
https://www.scorpionmasque.com/fr/contact

ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement **R1** à la page 10 du livret.

POUVOIRS DE HÉROS

Il n'est pas nécessaire que tous les joueurs disposent d'une carte pouvoir : seuls ceux qui en ont une appliqueront ces règles.

Mise en place
Pose la carte pouvoir de ton héros devant toi.

Règles
À chaque tour, après avoir ajouté un premier zombie en lançant le dé comme indiqué dans les règles de base, tu dois en ajouter un second en suivant les indications de ta carte pouvoir.

Tu disposes en contrepartie d'un pouvoir spécifique que tu peux utiliser chaque tour.

Souviens-toi : seuls les joueurs avec une carte pouvoir ajoutent un deuxième zombie.

Certaines combinaisons de héros sont plus efficaces que d'autres. À toi de les trouver en expérimentant différentes configurations.

E1

Colle ce badge de niveau dans ton passeport, au dos du livret.

Colle cet autocollant à l'emplacement **M1** à la page 14 du livret.

Groupe de missions
POUVOIRS DE HÉROS

- Gagne une partie en jouant avec au moins 1 pouvoir de héros.
- Gagne une partie en finissant avec 3 zombies sur une case Portail.
- Gagne une partie en jouant avec 4 pouvoirs de héros.

E1

POUVOIR DE HÉROS

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Pour faire entrer le deuxième zombie, **je lance le dé à nouveau**.

POUVOIR
Je peux déplacer une fois par tour n'importe quel zombie de sa case vers une case adjacente avant de me déplacer moi-même.

E1

ENVELOPPE

POUVOIR DE HÉROS

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Pour faire entrer le deuxième zombie, **je lance le dé à nouveau**.

POUVOIR
S'il n'y a aucun zombie sur la case où je termine mon déplacement, **je peux éliminer 2 zombies sur une case adjacente** OU **1 zombie sur une case adjacente et un autre zombie sur une autre case adjacente à celle où je suis.**

ENVELOPPE

Colle cet autocollant à l'emplacement **R2** à la page 11 du livret.

SUPER-ZOMBIE

Quand tu trouves une carte Super-zombie, colle un autocollant coloré au dos de chacun des 2 pions zombie correspondants. Il n'est pas nécessaire d'avoir toutes les cartes Super-zombie pour utiliser ces règles, mais tu dois utiliser tous les Super-zombies dont tu disposes.

Mise en place
Place les cartes Super-zombie face visible près du plateau ; les zombies correspondants sont appelés "Super-zombies" et sont placés face colorée visible avec les autres zombies dans la file.

Règles
Quand tu fais entrer un Super-zombie sur la case indiquée par le dé, applique immédiatement le pouvoir mentionné sur sa carte. Ce pouvoir ne s'applique qu'au moment où le Super-zombie entre en jeu.

ATTENTION !
Chaque Super-zombie a un **repaire** dans lequel tu ne peux pas l'éliminer.
Par contre, cela ne t'empêche pas de venir combattre un autre zombie sur cette case.

UTILISE LES POUVOIRS DES SUPER-ZOMBIES À TON AVANTAGE
Réfléchis bien au zombie ou au héros que tu vas déplacer.

E3

Colle cet autocollant à l'emplacement **M2** à la page 14 du livret.

Groupe de missions
SUPER-ZOMBIE

- Gagne une partie en jouant avec au moins 1 Super-zombie.
- Gagne une partie en jouant avec les 4 Super-zombies.
- Gagne une partie en ayant déplacé un Super-zombie de son repaire vers une autre case grâce au pouvoir d'un autre Super-zombie.

E3

Colle un autocollant coloré au dos de chacun des 2 pions zombie correspondants.

E3

SUPER-ZOMBIE

Attire un autre zombie.

POUVOIR
Lorsqu'elle entre en jeu, **choisis un zombie sur une case adjacente et amène-le sur la case où vient d'arriver ce Super-zombie**. Ce pouvoir ne s'applique pas si aucun zombie ne se trouve sur une case adjacente.

REPAIRE
Son repaire est **la case bleue**. Il est impossible de l'éliminer si elle se trouve sur cette case.

E3

ENVELOPPE

E4

Colle ce badge de niveau dans ton passeport, au dos du livret.

Colle un autocollant coloré au dos de chacun des 2 pions zombie correspondants.

SUPER-ZOMBIE

Cherche la sortie.

POUVOIR
Lorsqu'il entre en jeu, **déplace-le sur une case Portail adjacente de ton choix**.
Ce pouvoir ne s'applique pas si ce Super-zombie entre en jeu dans la case rouge.

REPAIRE
Son repaire est **la case rouge**.
Il est impossible de l'éliminer s'il se trouve sur cette case.

E4

ENVELOPPE

Colle cet autocollant à l'emplacement **R3** à la page 11 du livret.

CLONE

Il n'est pas nécessaire que tous les joueurs disposent d'un clone : seuls ceux qui en ont un appliqueront les règles alternatives.

Mise en place
Insère ton pion alternatif (ton clone) dans un des supports à pion restants. Pose ce clone devant toi.

Règles
Chaque fois que tu obtiens une face blanche:
- si ton clone n'est pas sur le plateau, **pose-le dans la même case que ton héros**;
- si ton clone se trouve sur le plateau, **retire-le du plateau**.

**Si tu obtiens une face blanche à ton 1er zombie, ajoute aussi le second (selon ta carte pouvoir).*

Tant que ton clone est en jeu, **tu n'as plus le droit d'utiliser ton pouvoir**, mais tu continues de faire entrer le second zombie selon ta carte pouvoir.

Lorsqu'il est en jeu, **tu peux effectuer les actions de ton clone** (déplacement, élimination de zombie, cadenas) **avant ou après avoir fait celles de ton héros**.

E5

Colle cet autocollant à l'emplacement **M3** à la page 14 du livret.

Groupe de missions
CLONE

- Ferme le dernier portail avec un héros et son clone.
- Gagne avec au moins 2 clones sur le plateau à la fin de la partie.
- Gagne une partie après avoir fermé 2 portails différents lors du tour d'un seul joueur (1 avec un héros, l'autre avec son clone).

E5

E5

ENVELOPPE

Colle ce badge de niveau dans ton passeport, au dos du livret.

E6

POUVOIR DE HÉROS

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Je place le deuxième zombie sur **la case Portail de mon choix**.

POUVOIR
J'élimine immédiatement tous les zombies qui arrivent sur ma case (y compris hors de mon tour). S'il s'agit d'un Super-zombie, je l'élimine même s'il arrive dans son repaire et avant qu'il ait le temps d'activer son pouvoir.

E6

ENVELOPPE

E7

ENVELOPPE

E8

Colle ce badge de niveau dans ton passeport, au dos du livret.

Colle un autocollant coloré au dos de chacun des 2 pions zombie correspondants.

SUPER-ZOMBIE

Fait fuir un autre zombie.

POUVOIR
Lorsqu'elle entre en jeu, **prends un zombie présent sur la case où elle arrive et déplace-le vers une case adjacente**.
Ce pouvoir ne s'applique pas si aucun zombie ne se trouve sur la case où elle entre en jeu.

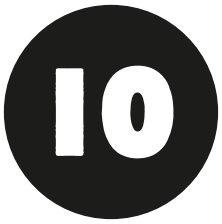
REPAIRE
Son repaire est **la case verte**.
Il est impossible de l'éliminer si elle se trouve sur cette case.

E8

ENVELOPPE

E9

ENVELOPPE



POUVOIR DE HÉROS

AJOUT DU DEUXIÈME ZOMBIE
Je place le deuxième zombie **sur la même case que le premier**.

POUVOIR
Je me déplace 2 fois
et je fais les actions possibles chaque fois.

ENVELOPPE

E11

Colle ce badge de niveau dans ton passeport, au dos du livret.

Colle un autocollant coloré au dos de chacun des 2 pions zombie correspondants.

SUPER-ZOMBIE

Attrape un héros.

POUVOIR

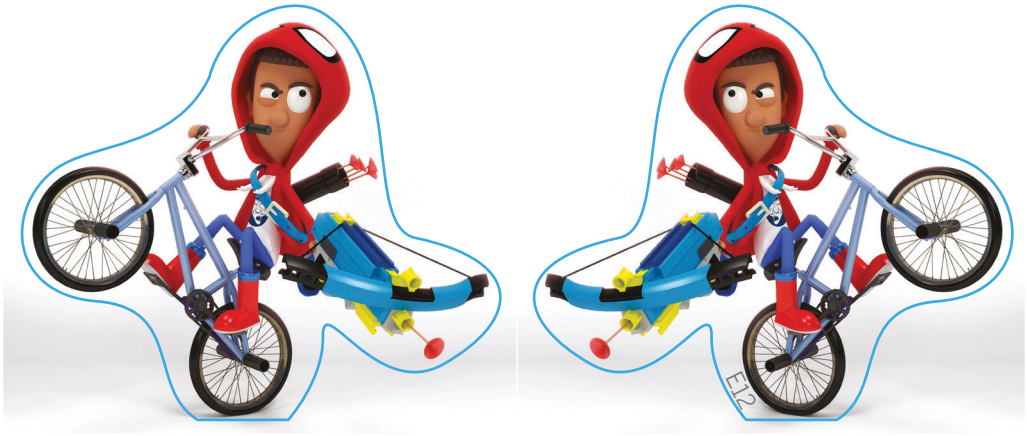
Lorsqu'il entre en jeu, **il tire un héros d'une case adjacente vers la sienne**. Ce pouvoir ne s'applique pas si aucun héros ne se trouve sur une case adjacente.

REPAIRE

Son repaire est **la case violette**. Il est impossible de l'éliminer s'il se trouve sur cette case.

E11

ENVELOPPE


E12

ENVELOPPE

Colle ce badge de niveau dans ton passeport, au dos du livret.

E13

FÉLICITATIONS !

Tu viens d'atteindre le plus haut grade du jeu !

Le jeu n'est pas fini pour autant !
Même si la jauge est à présent remplie, tu peux continuer de valider des missions en collant des trophées sur la liste.

De plus, **voici 3 défis ultimes** qui proposent chacun des consignes de mise en place ainsi que des règles alternatives.
Tu dois toujours respecter les règles habituelles et utiliser les règles avancées, sauf si les consignes indiquent le contraire.
Chaque défi comprend 3 niveaux de difficulté en fonction du nombre de joueurs et des héros en jeu. **Si tu gagnes, tu pourras coller un trophée sur le niveau que tu as réussi.**

DANGER IMMINENT

DÉFI 1

Pour commencer, **place 2 zombies sur la case jaune et 2 sur la case violette** (un Super-zombie ne peut pas être posé sur son repaire). Il n'y a pas de zombie sur les cases Portail. **Répartis les héros entre la case verte et la case bleue.**

Juste avant de fermer un portail, tu dois retirer un zombie de la file et le ranger dans la boîte.
Tu joues donc avec de moins en moins de zombies.
Si tu ne peux pas retirer un zombie, tu ne peux pas poser de cadenas, même à la toute fin du jeu, pour fermer le 4e portail.

NIVEAU 01

NIVEAU 02

NIVEAU 03

E13

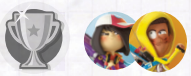
LA SALLE AUX CADENAS

DÉFI 2

Pour commencer, **place les 4 cadenas sur la case rouge**, **1 zombie sur la case jaune**, **1 sur la verte**, **1 sur la violette** et **1 sur la bleue** (un Super-zombie ne peut pas être posé sur son repaire). Il n'y a pas de zombie sur les cases Portail. **Place les héros sur des cases Portail différentes.**

Si un de tes pions arrive dans la case rouge, **place un cadenas dessous** (un seul à la fois). Ensuite, tu déplaceras ce cadenas en même temps que ton pion. Si ton clone est retiré du jeu, remets le cadenas qu'il transportait dans la case rouge. Si ton pion se trouve sur un portail avec un autre pion, **ferme-le avec le cadenas qu'il transportait**.

NIVEAU 01



NIVEAU 02

NIVEAU 03

LES SPÉCIALISTES

DÉFI 3

Mets en place le jeu normalement.
L'un d'entre vous commence **avec son clone actif, sur la case rouge**.

Tu ne peux fermer un portail qu'avec ton héros et son clone.

Il y a toujours un et un seul clone en jeu : quand un clone entre en jeu, le clone actif sort du jeu et quand un clone sort du jeu, un autre au choix entre en jeu.

NIVEAU 01

NIVEAU 02

NIVEAU 03

E13