



ATTENTION

**TU DOIS AVOIR OUVERT
L'ENVELOPPE 13 DE ZOMBIE
KIDZ ET L'ENVELOPPE 10 DE
ZOMBIE TEENZ AVANT DE LIRE
LA SUITE!**



LES CAISSES DANS L'ÉCOLE

Ce Super-défi propose de jouer à *Zombie Kidz* avec les caisses de *Zombie Teenz*. Tu peux utiliser les règles avancées des pouvoirs et des super-zombies, mais pas celles des clones. Tu ne peux pas utiliser les pouvoirs de *Zombie Teenz*, même leur version adaptée pour *Zombie Kidz*.



Préparation

- Pose le plateau de *Zombie Kidz* sur la face "nuit", peu importe le nombre de joueurs.
- Pose une Caisse sur chaque portail.
- Laisse les cadenas et le dé de *Zombie Kidz* dans la boîte; ils ne serviront pas. Tu emploieras seulement le dé blanc de *Zombie Teenz*.
- À 2 joueurs, place un héros supplémentaire sur la salle rouge. Comme dans *Zombie Teenz* version 2 joueurs, il ne bouge **pas** et ne sert qu'à réceptionner les caisses. Il n'est pas forcé de sortir de sa salle même si plus de 2 zombies s'y trouvent.

Tour de jeu

Le tour de jeu est identique à celui de *Zombie Kidz*, mis à part que :

1. Tu utilises le dé blanc de *Zombie Teenz* à la place du dé de *Zombie Kidz* :
 - Si tu obtiens une face de couleur, ajoute un zombie de la réserve dans la salle de la couleur correspondante.
 - Si tu obtiens la face ? et qu'il n'y a pas de zombie dans la salle jaune, ajoute un zombie dans la salle jaune.
 - Si tu obtiens la face ? et qu'il y a un zombie (ou plus) dans la salle jaune, n'ajoute aucun zombie dans l'école et déplace un zombie de la salle jaune vers une case adjacente de ton choix.
2. À la fin de ton tour, tu peux gratuitement déplacer une caisse comme dans *Zombie Teenz*.
Donne la caisse qui se trouve sur ta case à un héros sur une case adjacente ou prends une caisse qui se trouve avec un héros sur une case adjacente.

Fin du jeu

Vous gagnez tous si vous rapportez les 4 Caisnes dans la salle rouge. Il n'est pas nécessaire de verrouiller les portails.

Vous perdez selon les mêmes conditions que le jeu original.