



ATTENTION, IMPORTANT!

LIRE CECI AVANT D'ALLER PLUS LOIN.

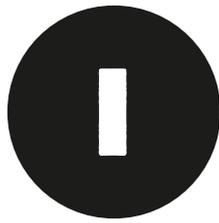


Il y a un risque majeur que vous vous divulgachiez le jeu en lisant ce document (oui oui, c'est le vrai mot officiel).

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 **M-1**
à la page 18 du livret.

VAGABOND



Gagne une partie en ayant utilisé 6 fois l'action
Attaquer une Horde de zombies avec le Chien.
Coche un cercle au crayon pour chaque Attaque et
gomme-les à la fin de la partie. ○○○○○○



Gagne une partie en ayant Attaqué 2 Hordes en 1 tour:
une avec ton Héros, l'autre avec le Chien.



Gagne une partie dans laquelle
le Chien a Attaqué une Horde de
zombies sur un bâtiment.

MAÎTRES-CHIENS



E1

Colle cet autocollant à l'emplacement **1**
à la page 1 du livret.



E1

Colle cet autocollant à l'emplacement **2**
à la page 1 du livret.



E1

NOUVELLES CARTES ÉVÉNEMENT

Tout au long de ton aventure, tu recevras de nouvelles cartes Événement. Ajoute-les à ton paquet.

ATTENTION :

Certaines nouvelles cartes en remplacent d'autres. Cela est indiqué dans le bas de la carte.

Range la carte remplacée sous le support de plastique dans la boîte. Elle ne te servira plus.

Par exemple, pour cette première enveloppe, ajoute Avancée irrépressible **7** et retire définitivement Taxi **1**.

Colle cet autocollant à l'emplacement **R-1** à la page 13 du livret.



E1

Colle cet autocollant à l'emplacement **P-1** à la page 22 du livret.



CHIEN

Place le Chien dans un support en plastique.

Mise en place

Place le pion Chien sur la case école.

Déroulement

À ton tour, tu peux utiliser une ou plusieurs de tes actions pour faire agir le Chien. Pour une action, il peut **Se déplacer** d'une case OU **Attaquer** une Horde de zombies. Par contre, il ne peut pas être impliqué dans une action de Transmission de caisse. *Le Chien ne peut pas Attaquer de Horde le tour où la carte Trêve est tirée.*

Colle cet autocollant à l'emplacement **R-2** à la page 14 du livret.

E1

AVANCÉE IRRÉPRESSIBLE

Avance d'une case toutes les Hordes de zombies qui se trouvent sur le plateau.

E1

Remplace TAXI **1** Voir règles p. 13.

ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement **3** à la page 2 du livret.



Colle cet autocollant à l'emplacement **4** à la page 2 du livret.



E2

E2



ENNEMIS FÉROCÉS

Gagne une partie où un joueur a éliminé une Horde de zombies radioactive lors d'un de ses tours (en l'Attaquant 2 fois).



Colle cet autocollant à l'emplacement **M-6** à la page 20 du livret.

HORDES DE ZOMBIES RADIOACTIVES

Mise en place

- Au début de la partie, tourne les Hordes de zombies **Verte** et **Bleue** sur leur face radioactive.
Conseil stratégique : Évite de placer la Horde **Bleue** ou **Verte** sur le plateau en début de partie!

Déroulement

- Quand tu Attaques une Horde de zombies radioactive, **retourne-la sur son côté normal**, mais laisse-la en place sur le plateau.
- Une fois que la Horde est du côté normal, une Attaque la renvoie dans la file, comme d'habitude.
Important: Elle y retourne du côté **NORMAL**, pas du côté radioactif.

Colle cet autocollant à l'emplacement **R-3** à la page 14 du livret.

E2 À coller au verso des pions Horde bleu et vert.

E2

ZOMBIE ENERGY

Retourne les Hordes de zombies indiquées sur leur face radioactive (même celles dans la file). Celles déjà sur leur face radioactive le restent.

2 joueurs

BLEUE

3 joueurs

VERTE BLEUE

4 joueurs

VERTE BLEUE



Retire ensuite cette carte du jeu pour le reste de la partie.

E2

ZOMBIE ENERGY

Retourne les Hordes de zombies indiquées sur leur face radioactive (même celles dans la file). Celles déjà sur leur face radioactive le restent.

2 joueurs

VERTE

3 joueurs

VERTE

4 joueurs

VERTE BLEUE



Retire ensuite cette carte du jeu pour le reste de la partie.

E2

ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement **5** à la page 2 du livret.



Colle cet autocollant à l'emplacement **R-4** à la page 15 du livret.

POUVOIRS

Colle les 3 faces  sur 3 faces du dé noir.

Mise en place

- En début de partie, chaque joueur peut prendre **UNE** carte Pouvoir (pas plus!) et la poser devant lui.
- Tu peux changer de pouvoir d'une partie à l'autre en gardant le même Héros (ou l'inverse)! Plusieurs Héros ne peuvent pas prendre la même carte Pouvoir.

Déroulement

Si ton Héros a une carte Pouvoir, tu dois

E3

E3



Colle ces autocollants sur une face vierge du dé noir.

TOUJOURS lancer le dé noir et le dé blanc au début de ton tour. Applique d'abord l'effet du dé noir et ensuite celui du dé blanc. Si tu obtiens , fais entrer en jeu la Horde de zombies en tête de file sur l'égout de sa couleur. Si la file est vide, il ne se passe rien. Si tu obtiens , ce dé ne produit pas d'effet ce tour-ci.

Remarque : Dans le texte des cartes, le terme "GRATUITEMENT" signifie que l'utilisation du pouvoir ne dépense pas de tes 2 actions.

Colle cet autocollant à l'emplacement **R-5** à la page 15 du livret.

E3

PANIQUE



Gagne une partie à 2 joueurs sans placer de 3^e Héros dans l'école pour récupérer les Caisses.



Gagne une partie en ayant placé chaque Héros sur un bâtiment différent lors de la mise en place (mais pas l'école !). À 2 joueurs, place les Héros sur les bâtiments vert et bleu.



Gagne une partie en commençant avec toutes les Hordes de zombies en jeu sur les égouts.

INTRÉPIDES

Colle cet autocollant à l'emplacement **M-2** à la page 19 du livret.

E3

ATTAQUE COORDONNÉE



Place les 2 prochaines Hordes de zombies de la file sur les égouts correspondants.

E3

Remplace **AU SUIVANT**  Voir règles p. 13.

Colle cet autocollant à l'emplacement **R-4** à la page 15 du livret.

POUVOIRS

Colle les 3 faces  sur 3 faces du dé noir.

Mise en place

- En début de partie, chaque joueur peut prendre **UNE** carte Pouvoir (pas plus!) et la poser devant lui.
- Tu peux changer de pouvoir d'une partie à l'autre en gardant le même Héros (ou l'inverse)! Plusieurs Héros ne peuvent pas prendre la même carte Pouvoir.

Déroulement

Si ton Héros a une carte Pouvoir, tu dois

E3



E3



E3

ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement **6** à la page 2 du livret.



E4

Colle cet autocollant à l'emplacement **M-3** à la page 19 du livret.

BRICOLAGE



Gagne deux parties (pas nécessairement consécutives) avec le pouvoir Jetpack. Le Jetpack doit avoir été attribué à un joueur différent pour chaque partie. Coche un cercle pour t'en souvenir. ○○

E4

POUVOIR

JETPACK

Lorsque tu fais l'action **Se déplacer**, ton Héros peut se rendre n'importe où sur le plateau. (Voir "Se déplacer" page 8.)



E4

ENVELOPPE





Précision
Lors de la mise en place, les Hordes **Verte** et **Bleue** sont du côté radioactif, mais pas les **Rouge** et **Mauve**.

Colle cet autocollant à l'emplacement **R-6** à la page 14 du livret.

E5 À coller au verso des pions Horde mauve et rouge.

ZOMBIE POWER

Retourne les Hordes de zombies indiquées sur leur face radioactive (même celles dans la file).
Celles déjà sur leur face radioactive le restent.

2 joueurs

VERTE BLEUE

3 joueurs

VERTE BLEUE

4 joueurs

VERTE ROUGE
MAUVE



Retire ensuite cette carte du jeu pour le reste de la partie.

E5

Remplace **ZOMBIE ENERGY 8** Voir règles p. 13.

ZOMBIE POWER

Retourne les Hordes de zombies indiquées sur leur face radioactive (même celles dans la file).
Celles déjà sur leur face radioactive le restent.

2 joueurs

VERTE ROUGE

3 joueurs

MAUVE VERTE
BLEUE

4 joueurs

BLEUE ROUGE
VERTE MAUVE



Retire ensuite cette carte du jeu pour le reste de la partie.

E5

Remplace **ZOMBIE ENERGY 9** Voir règles p. 13.

ENVELOPPE

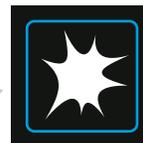


Colle cet autocollant à l'emplacement **7** à la page 2 du livret.



E6

Colle cet autocollant sur une face vierge du dé noir.



Colle cet autocollant à l'emplacement **M-4** à la page 19 du livret.



Gagne une partie en ayant fait exploser 4 Hordes de zombies dans la partie avec les Pétards. Coche un cercle au crayon pour chaque Horde explosée et gomme-les à la fin de la partie. ○○○○

E6

POUVOIR

SAC DE PÉTARDS

Prends les 4 jetons Pétard.

Une fois à chacun de tes tours (n'importe quand après avoir lancé les dés), tu peux poser GRATUITEMENT 2 jetons Pétard sur n'importe quelles cases du plateau (mais 1 seul jeton à 2 joueurs). Quand n'importe quel joueur obtient  sur le dé noir, remets dans la file toutes les Hordes de zombies (même les radioactives) où se trouve un Pétard et reprends **tous** les Pétards en main. **Si aucune Horde n'a été éliminée**, laisse tous les Pétards sur le plateau au lieu de les reprendre en main.

Interdiction de déplacer un Pétard en jeu. La Trêve n'empêche PAS de placer un Pétard. Maximum 4 Pétards sur le plateau.



E6



ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement **8** à la page 2 du livret.



E7

Colle cet autocollant à l'emplacement **M-5** à la page 19 du livret.

Gagne une partie où le Héros avec les Bras robotisés a réalisé 2 fois l'action Transmettre une Caisse ET 1 fois l'action Attaquer une Horde de zombies dans un de ses tours.



DÉBROUILLARDS



E7

POUVOIR

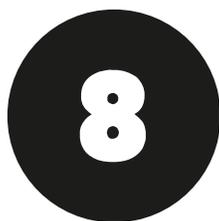
BRAS ROBOTISÉS

Une fois à chacun de tes tours (n'importe quand après avoir lancé et résolu les dés), ton Héros peut faire l'action **Transmettre une Caisse GRATUITEMENT**.
(Voir "Transmettre une Caisse" page 8.)



E7

ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement 9 à la page 3 du livret.



Colle cet autocollant à l'emplacement 10 à la page 3 du livret.



E8

E8

Colle cet autocollant à l'emplacement R-8 à la page 16 du livret.

BOSS

Place le Boss dans un support en plastique.

Mise en place

- Au début de la partie, place le Boss et un jeton Cratère sur l'égout **MAUVE** (en plus du zombie normal).
- Fais une réserve avec les autres jetons Cratère à côté du plateau.
- Chaque héros **DOIT** prendre un Pouvoir.

Déroulement

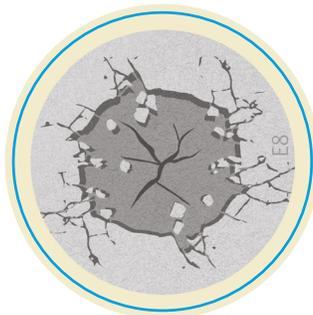
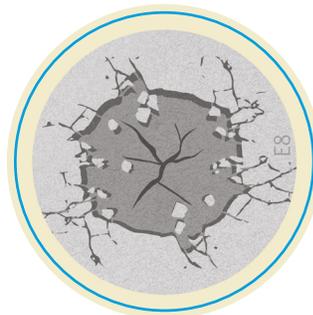
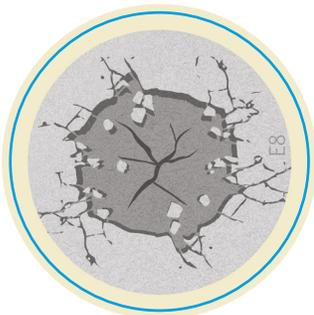
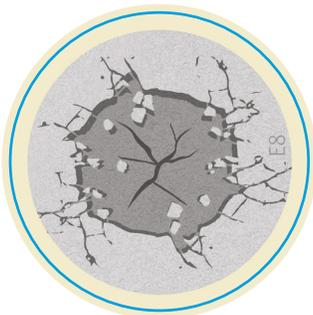
- Si tu obtiens  sur le dé:
 1. **Avance le Boss** en sens horaire sur la prochaine case de **rue** qui n'a pas déjà une Horde de zombies.
Le Boss n'entre jamais dans les bâtiments.
 2. **Pose un Cratère** sur la case d'arrivée du Boss s'il n'y en a pas déjà un.

E8

E8

Colle cet autocollant à l'emplacement R-9 à la page 16 du livret.

- Les Héros peuvent entrer dans une case avec un Cratère.
- Les Héros ne peuvent pas faire l'action **Se déplacer** quand ils sont dans une case où se trouve un jeton Cratère (même avec le Jetpack). Le Chien n'est pas affecté par les Cratères.
- Tu peux dépenser une action pour **retirer un jeton Cratère** où se trouve ton Héros ou le Chien.
- Le Boss est **invincible**. Il ignore les Pétards et les Barricades. Il n'interagit pas avec les Caisses d'ingrédients, le Chien ni les Héros.



Colle ces autocollants sur les faces vierges du dé noir.



Colle cet autocollant à l'emplacement **P-5** à la page 22 du livret.



Gagne une partie avec le Boss en finissant avec au moins 6 Cratères en jeu.

Colle cet autocollant à l'emplacement **M-7** à la page 20 du livret.

E8



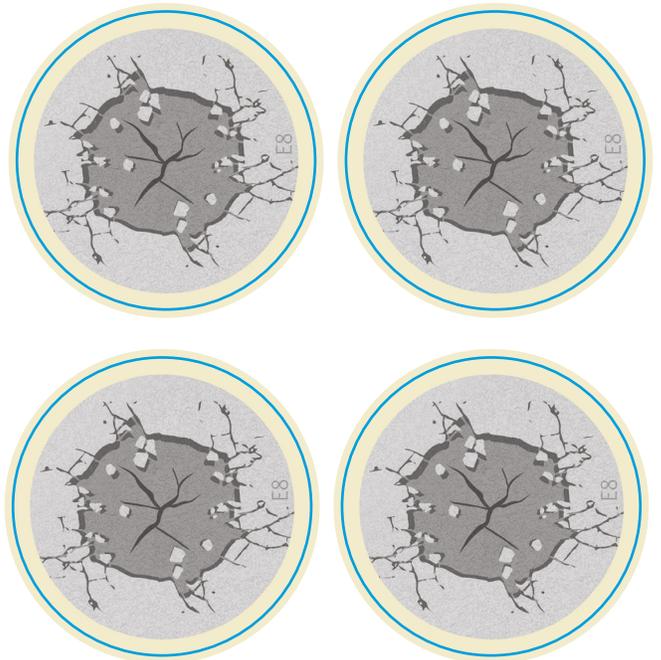
PIÈGE

Le piège fait immédiatement et gratuitement une Attaque contre une Horde de zombies n'importe où sur le plateau.



Retire ensuite cette carte du jeu pour le reste de la partie.

E8



ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement **M-8**
à la page 20 du livret.



Gagne une partie où tu as
affronté tous les ennemis
féroces: les zombies radioactifs,
le Boss et le Chien zombie.

BAROUDEURS



E9

E9

Colle cet autocollant à l'emplacement **11**
à la page 3 du livret.



E9

Colle cet autocollant à l'emplacement **12**
à la page 3 du livret.



E9

CHIEN ZOMBIE

Place le Chien zombie dans un support en
plastique à la place du chien normal.

Mise en place

- Tu ne peux pas utiliser le Chien normal,
il a été contaminé par les zombies!
- Place le Chien zombie sur l'égout **ROUGE**
en début de partie.

Déroulement

- Le Chien zombie protège la Horde de
zombies sur sa case. **Il rend les Hordes
invincibles** contre les Attaques des Héros,
les Pétards, le Piège et l'Attaque sauvage.
- Si une Horde protégée par le Chien avance,
le Chien la suit. Si la Horde protégée
envahit un bâtiment, le Chien avance

immédiatement sur l'égout suivant (sens
horaire). Une Horde accompagnée par le
Chien zombie ignore les Barricades.

- Peu importe où se trouve ton Héros, tu
peux dépenser une action pour **avancer** le
Chien sur la case suivante (sens horaire).
Quand tu le déplaces ainsi et qu'il arrive
sur un bâtiment, il avance immédiatement
à l'égout suivant sans envahir le bâtiment.
- Le Chien ne compte pas comme une
Horde pour le déplacement du Boss.
- Le Chien zombie est **invincible**. Il ignore
les Pétards et les Barricades. Il n'interagit
pas avec les Caisses d'ingrédients ni les
Héros.

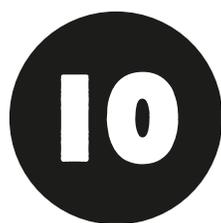
Colle cet autocollant à l'emplacement **R-11**
à la page 16 du livret.

Colle cet autocollant à l'emplacement **R-10**
à la page 16 du livret.

E9

E9

ENVELOPPE



Colle cet autocollant à l'emplacement 13 à la page 3 du livret.



1/4

Colle cet autocollant à l'emplacement 14 à la page 3 du livret.



E10

E10

Colle cet autocollant à l'emplacement R-12 à la page 17 du livret.

MODE VERSUS

Tu peux maintenant jouer à *Zombie Teenz Évolution* d'une toute nouvelle façon! Dans cette variante, un joueur incarne les zombies et affronte de 1 à 4 joueurs incarnant les Teenz.

Mise en place

- Le joueur Zombie prend **le paquet de cartes Versus** (cartes marquées d'une lettre de A à M). Il les mélange et prend les **2** premières cartes en main.
- Les Teenz placent **4 Héros** de leur choix sur la case école, peu importe le nombre de joueurs (oui, même avec 2 joueurs Teenz, mets 4 Héros en jeu). Ils attribuent **UNE** carte Pouvoir à chaque Héros.

DÉSAVANTAGE NUMÉRIQUE

Pour corser la vie des Teenz s'ils gagnent trop souvent, on peut les limiter à 3 Héros seulement!

E10

Colle cet autocollant à l'emplacement R-14 à la page 17 du livret.

1. Lance le dé noir et applique son effet selon la règle normale, sauf pour un résultat . Dans ce cas, lance le **dé blanc**. Si tu obtiens une face de couleur, mets en jeu ou avance la Horde de zombies correspondante. Avec la face **?**, **ajoute** immédiatement la première carte du paquet à ta main.

En début de partie, tu n'as le choix que parmi 2 cartes. En obtenant le ? sur le dé blanc, tu disposeras de plus de cartes en main.

2. Choisis une carte de ta main, pose-la face visible et applique son effet.
Règle spéciale: Si tu as la carte Répît en main, tu DOIS la jouer.
3. Tire ensuite une nouvelle carte. S'il n'y en a plus, remélange celles déjà jouées et reconstitue un nouveau paquet.

E10

Colle cet autocollant à l'emplacement R-13 à la page 17 du livret.

- Le joueur Zombie place **3 Hordes de zombies** en file sur le côté du plateau et une sur l'égoût de sa couleur (toutes sur leur face normale).
- On laisse le Chien et le Boss dans la boîte. Ils ne serviront pas.
- Le reste des règles que tu connais s'applique.
- Si possible, le joueur Zombie s'assoit face aux Teenz.

Déroulement

Attention! La structure du jeu change beaucoup. Le joueur Zombie **joue un tour sur deux**. Exemple: Philémon, le joueur Zombie, commence, puis c'est le tour de Dalie (première joueuse Teenz), puis à nouveau Philémon (Zombie), puis Félix (Teenz), puis Philémon, etc.

À ton tour, si tu es le joueur Zombie, fais les 3 actions suivantes, dans l'ordre:

E10

Colle cet autocollant à l'emplacement R-15 à la page 17 du livret.

À ton tour, si tu es un joueur Teenz, fais les actions suivantes, dans l'ordre:

1. Choisis **N'IMPORTE QUEL** Héros en jeu.
2. Réalise les 2 actions de ce Héros.
Tu peux aussi utiliser son pouvoir.

*Les joueurs Teenz ne lancent **jamais** les dés blanc ou noir : le joueur Zombie s'est déjà chargé d'activer les zombies avant leur tour!*

Dans cette version, tu peux activer n'importe quel Héros. Les Teenz peuvent donc activer le même Héros plusieurs fois de suite. Mais attention, tu ne peux utiliser que le pouvoir du Héros que tu viens d'activer.

FLASHBACK

Le pouvoir Flashback est modifié ainsi. Prends les 3 jetons Flashback. Tu peux dépenser un jeton Flashback pour forcer le joueur Zombie à reprendre sa carte en main et à en jouer une autre.

E10

ATTAQUE!



Active la Horde de zombies **BLEUE**. Mets-la en jeu si elle est dans la file ou avance-la d'une case si elle se trouve sur le plateau.

E10

ATTAQUE!



Active la Horde de zombies **VERTE**. Mets-la en jeu si elle est dans la file ou avance-la d'une case si elle se trouve sur le plateau.

E10

ATTAQUE!



Active la Horde de zombies **ROUGE**. Mets-la en jeu si elle est dans la file ou avance-la d'une case si elle se trouve sur le plateau.

E10

ATTAQUE!



Active la Horde de zombies **MAUVE**. Mets-la en jeu si elle est dans la file ou avance-la d'une case si elle se trouve sur le plateau.

E10

ATTAQUE SOURNOISE!



Active la Horde de zombies de ton choix. Mets-la en jeu si elle est dans la file ou avance-la d'une case si elle se trouve sur le plateau.

E10

RÉPIT

Tu **DOIS** jouer cette carte si elle se trouve dans ta main. Les zombies ne font rien.

L'effet de cette carte se termine dès que le prochain joueur commence son tour.

E10

AVANCÉE IRRÉPRESSIBLE

Avance d'une case toutes les Hordes de zombies qui se trouvent déjà sur le plateau.

E10

ASSAUT CIBLÉ

Avance d'une case jusqu'à 2 Hordes de zombies qui se trouvent sur des égouts.

E10

INVASION



Place chaque Horde de zombies de la file sur l'égout de sa couleur.

E10

ATTAQUE COORDONNÉE



Place les 2 prochaines Hordes de zombies de la file sur les égouts correspondants.

E10

MÉTÉORITES

Pose 3 jetons Cratère sur des cases où il n'y a aucun Héros.

E10

ZOMBIE ENERGY

Retourne 2 Hordes de zombies de ton choix du côté radioactif, qu'elles soient dans la file ou sur le plateau.



Retire ensuite cette carte du jeu pour le reste de la partie.

E10

TRÊVE

Tu n'as pas le droit d'Attaquer de Horde de zombies lors de ce tour.

L'effet de cette carte se termine dès que le prochain joueur commence son tour.



Retire ensuite cette carte du jeu pour le reste de la partie.

E10