



# 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 15 à la page 4 du livret.



Colle cet autocollant à l'emplacement 16 à la page 4 du livret.



EA

## DÉFIS

Chaque nouveau Héros arrive avec un défi à réaliser en utilisant obligatoirement ce Héros.

À la fin d'une partie de défi, colle un cerveau dans la jauge, mais tu ne peux pas valider de mission. Quand tu as réussi un défi, place un badge

Colle cet autocollant à l'emplacement D-1 à la page 20 du livret.

Colle cet autocollant à l'emplacement D-2 à la page 20 du livret.

d'accomplissement dans la jauge  
Badges d'accomplissement **ET** à côté du défi.

À moins d'indications contraires, toutes les règles normales s'appliquent: Héros supplémentaire dans l'école à 2 joueurs, Chien, contenu supplémentaire, etc.

E-A



Colle cet autocollant à l'emplacement R-7 à la page 15 du livret.

## NOUVEAUX HÉROS

### Règles

En début de partie, tu peux choisir de jouer avec un des nouveaux Héros à la place d'un des Héros normaux. Comme toujours, tu peux leur attribuer UNE (seule) carte Pouvoir. Note que chaque nouveau Héros dispose d'une carte Pouvoir qu'il est le seul à pouvoir utiliser!

**Rappel:** Si tu as une carte Pouvoir, tu dois lancer les 2 dés (à tous les tours!) et appliquer l'effet du dé noir avant celui du dé blanc.



Colle cet autocollant à l'emplacement P-2 à la page 22 du livret.

E-A

Colle cet autocollant à l'emplacement D-3 à la page 20 du livret.

## DISTORSION TEMPORELLE

### Règles spéciales

• Utilise le Héros avec le pouvoir Flashback.  
**Lors de la mise en place**, pose 2 Hordes de zombies dans la file sur le côté du plateau et 2 sur le plateau. Place les 4 Caisses dans l'école au lieu des bâtiments. Pour gagner, il faut rapporter chaque Caisse à son bâtiment.



E-A

## POUVOIR

### FLASHBACK

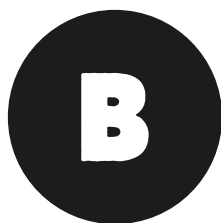
Prends les 3 jetons Flashback.

À n'importe quel moment, y compris hors de ton tour, tu peux dépenser un jeton Flashback pour relancer le dé blanc ou le dé noir, ou les deux. Applique le nouveau résultat. Le cas échéant, remplace la carte Événement révélée sur le dessus du paquet.



EA

**ENVELOPPE**



Colle cet autocollant à l'emplacement 17 à la page 4 du livret.



Colle cet autocollant à l'emplacement 18 à la page 4 du livret.



EB



EB

Colle cet autocollant à l'emplacement D-4 à la page 21 du livret.

## BRUME TOXIQUE

### Règles spéciales

- Utilise le Héros avec le pouvoir Attaque sauvage. Les Héros et le Chien ne peuvent pas faire l'action Attaquer une Horde de zombies quand ils se trouvent sur une case égout. Par contre, le pouvoir Attaque sauvage affecte toujours les Hordes qui se trouvent sur les égouts.



Colle cet autocollant à l'emplacement P-3 à la page 22 du livret.

E-B

## POUVOIR

### ATTAQUE SAUVAGE

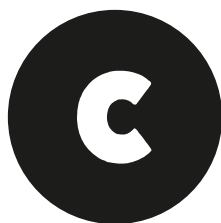
**Une seule fois par partie, à la place de faire les actions de ton tour,** tu peux Attaquer TOUTES les Hordes de zombies en jeu. Les Hordes radioactives sont retournées sur leur face normale, mais restent en jeu. Retourne cette carte pour te souvenir que tu ne peux plus l'utiliser pour le reste de la partie.

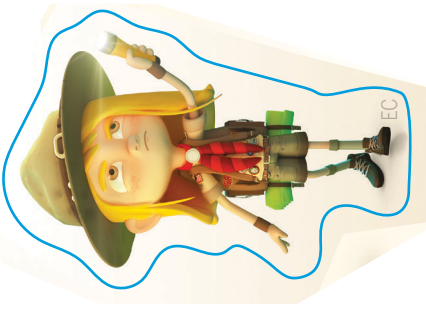
*Tu ne peux pas utiliser ce pouvoir si tu as tiré la carte Trêve ce tour-ci!*



EB

**ENVELOPPE**





Colle cet autocollant à l'emplacement **P-4** à la page 22 du livret.

E-C

Colle cet autocollant à l'emplacement **D-5** à la page 21 du livret.

## CAISSES GARDÉES

### Règles spéciales

Lors de la mise en place:

- Utilise le Héros avec le pouvoir Éclaireur.
- Ne mets pas les Caisses dans les bâtiments.

Pose chacune sous le jeton Horde de zombies de la couleur correspondante (dans la file et sur le plateau).

- Utilise le Chien tel que décrit dans l'enveloppe 1.

Pour ce défi, la carte Trêve produit le même effet que la carte Viva la siesta. Une Horde de zombies entre en jeu et se déplace **en emportant sa Caisse** avec elle, même quand elle bondit sur un trampoline.

Colle cet autocollant à l'emplacement **D-6** à la page 21 du livret.

E-C

Tu ne peux pas Transmettre une Caisse qui se trouve sous une Horde.  
Une Horde qui transporte une Caisse ne peut être attaquée que **si 2 Héros** se trouvent sur sa case. Le Chien compte pour un Héros. Une Horde sur sa face normale retourne alors dans la file sans sa Caisse.

**Attention!** Si une Horde précédemment attaquée revient sur une case où se trouve une Caisse, elle s'en empare de nouveau (pose la Horde sur la Caisse). Les pouvoirs **gardent leur effet normal** sur les Hordes.

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



Colle cet autocollant à l'emplacement **20** à la page 4 du livret.



EC

## POUVOIR

### ÉCLAIREUR

**Une seule fois par partie, pour une action,** tu peux retirer du plateau **TOUS** les Héros (sauf le Chien) et les remettre dans les cases de ton choix. Retourne cette carte pour te souvenir que tu ne peux plus l'utiliser pour le reste de la partie.



EC

**ENVELOPPE**





Colle cet autocollant  
à l'emplacement 21  
à la page 4 du livret.



Colle cet autocollant  
à l'emplacement 22  
à la page 4 du livret.



ED

## POUVOIR

### BOSS APPRIVOISÉ

**Tu peux choisir le Boss comme Héros pour la partie.**

Dans ce cas, ignore les règles normales du Boss et enlève la carte Piège 13 du paquet de cartes Événement.

**Chaque fois que la face**

 apparaît, même hors de ton tour, tu peux immédiatement réaliser une action. L'effet du dé blanc s'applique après ton action, puis le joueur actif réalise ses 2 actions.



ED