LE GUIDE DU CHASSEUR DE ZOMBIES

ATTENTION

TU VERRAS DE NOMBREUSES ENVELOPPES DANS LA BOÎTE. NE LES OUVRE PAS AVANT D'EN AVOIR LA PERMISSION!

scorpionmasque.com
#scorpionmasque

Scorpion Masqué

ZOMBIE KIDZ Évolution

Un jeu d'**Annick Lobet**
Illustrations par **NIKAO**

Apprenez les règles en vidéo
scorpionmasque.com

Les zombies ont décidé d'envahir ton école.
Et même si ta prof de français te rend la vie parfois difficile, tu ne voudrais pas que le gymnase et la bibliothèque soient saccagés ! Va falloir te charger de repousser ces créatures !

Zombie Kidz Évolution est un jeu qui va évoluer, s'enrichir au fil des parties que tu joues et des exploits que tu accomplis. Tu vas acquérir de nouveaux pouvoirs, mais les zombies deviendront plus féroces en retour…

Éditeur : Christian Lemay
Directeur créatif / chargé de projet : Manuel Sanchez
2D additionnelle : Rémy Tornior, Sébastien Bizos
3D additionnelle : Aurélie Moine

Graphisme : Sébastien Bizos
Testeurs : Fleur et Valentine Sanchez, Philémon Lemay, Téo Dioré, Adèle Raymond, Maëlys de la Touanne, Félix et Raphaël Brière

un arbre coupé
=
un arbre planté

© 2018 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Zombie Kidz Évolution*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

MATÉRIEL

4 pions héros

1 dé zombie

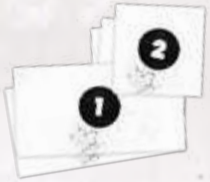
4 pions cadenas

8 supports
en plastique

8 pions zombie

1 plateau
de jeu double face

1 livre de règles
(incluant 1 planche d'autocollants et un passeport de chasseur de zombies)



13 enveloppes Évolution scellées

PRINCIPE ET BUT

Zombie Kidz Évolution est un jeu coopératif, c'est-à-dire que tous les joueurs travaillent dans un but commun et gagnent ou perdent ensemble. Votre rôle sera d'éliminer les zombies qui entrent en jeu et de verrouiller l'école avant qu'ils ne deviennent trop nombreux. **Pour gagner, il faut poser 1 cadenas sur chacune des 4 cases Portail.**

MISE EN PLACE

Avant ta première partie, insère les 4 pions héros dans les supports prévus à cet effet. Laisse les supports restants dans la boîte. Ils serviront plus tard.

Pose le plateau de jeu au centre de la table. Mets-le du côté **"nuit" si tu joues à 2 joueurs** et du côté **"jour" si tu joues à 3 ou 4 joueurs** (le côté "nuit" possède des ouvertures supplémentaires qui permettent d'aller directement d'une salle à l'autre sans passer par la case centrale ou les cases Portail).

Exemple d'ouverture côté "nuit"

Note que le plateau est divisé en 9 cases : les 5 cases de l'école et les 4 cases Portail.

Pose 1 zombie au hasard sur chaque case Portail et forme la **réserve** en plaçant les 4 zombies restants au hasard en file près du plateau.

Chaque joueur choisit un héros et le pose dans la salle rouge. Les héros restants sont remis dans la boîte : ils ne serviront pas pour cette partie. Choisissez qui commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Jouez à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, fais les actions suivantes, **en respectant l'ordre**.

1 Fais entrer un zombie dans l'école. Oui, c'est obligatoire !

Lance le dé zombie et pose le premier zombie de la file dans la salle de la même couleur que le dé. Si le résultat est "blanc", bonne nouvelle, aucun zombie n'entre en jeu ! Il n'y a pas de limite au nombre de zombies dans une salle. **Si tu dois poser un zombie et qu'il n'y en a plus dans la réserve, les zombies ont envahi l'école et la partie est perdue !**

2 Déplace ton héros vers une case adjacente ou laisse-le sur place.

Note bien qu'il doit y avoir une ouverture entre deux cases pour qu'on les considère comme adjacentes.

RÈGLE DES TROIS ZOMBIES

- Tu ne peux pas faire entrer ton héros dans une case où se trouvent 3 zombies ou plus.
- Tu dois absolument déplacer ton héros s'il se trouve dans une case contenant 3 zombies ou plus.

3 Élimine les zombies sur la case où ton héros se trouve.

Tu peux éliminer 2 zombies au maximum. Remets-les au hasard à la fin de la file de zombies. *L'ordre dans la file des zombies n'aura de l'importance que plus tard dans le jeu, quand tu auras ouvert quelques enveloppes Évolution.*

4 Pose un cadenas sur une case Portail.

Si ton pion se trouve sur la même case Portail qu'un autre pion, tape dans la main de l'autre joueur et pose un cadenas sur ce portail. Il ne peut pas y avoir plus d'un cadenas par case Portail. **Si les 4 cases Portail sont verrouillées, vous gagnez la partie !**

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

JOUEUR 1 (Corine)

1. Corine lance le dé et fait entrer un zombie sur la case bleue, qui devient interdite aux héros parce qu'il y a 3 zombies.
2. Elle déplace son héros sur une case Portail adjacente.
3. Elle élimine le zombie qui se trouve sur sa case d'arrivée.

CONSEILS

- Ne laisse pas les zombies s'accumuler sur les cases : essaie d'éliminer les groupes de deux zombies avant qu'ils ne soient trois.
- Pense à éliminer les zombies situés sur les cases Portail pour les envoyer dans la réserve et éviter qu'elle ne s'épuise trop vite.

JOUEUR 2 (Félix)

1. Félix lance le dé et ajoute un zombie sur la case jaune.
2. Il renonce à déplacer son pion héros.
3. Il élimine les 2 zombies de sa case.

JOUEUR 3 (Raphaël)

1. Raphaël obtient une face blanche : il n'ajoute aucun zombie.
2. Son héros doit se déplacer, car il est sur une case occupée par 3 zombies ; il choisit de se déplacer sur une case Portail adjacente. Il ne peut éliminer aucun zombie, car la case n'en contient pas.
3. Il y a le pion héros de Corine dans la case Portail ! Raphaël tape dans la main de sa coéquipière et pose un cadenas sur la case.

FIN DE LA PARTIE

Vous **gagnez** tous s'il y a **un cadenas sur chaque portail**. Vous **perdez** tous s'il n'y a **plus de zombie dans la réserve** et qu'il vous faut en placer un sur le plateau.

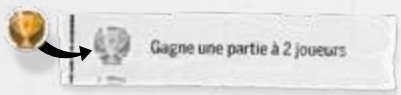
ÉVOLUTION DU JEU

Chaque fois que tu termines une partie, peu importe qui l'a gagnée (les joueurs ou les zombies), pose un autocollant cerveau sur la jauge de progression dans le passeport au dos de ce livret, en commençant en haut à gauche.

MISSIONS

Tu vas découvrir plus loin une liste de missions qui vont te permettre de progresser plus rapidement.

À la fin de chaque partie, **si tu as rempli une mission,** valide-la en posant :
- Un autocollant trophée à l'endroit prévu sur la liste de missions (pages 12-14) ;
- **Et** un autocollant trophée dans la jauge de progression.



ATTENTION !
Après une partie, **tu peux valider au maximum une mission,** *même si tes exploits te permettraient d'en remplir plusieurs d'un coup. Tu peux valider chaque mission une fois au maximum.*

Si tu as rempli les 3 missions d'un groupe, valide-le en posant :
- Un autocollant trophée à l'endroit prévu sur la liste de missions ;
- **Et** un autocollant trophée dans la jauge de progression.

OUVRIR UNE ENVELOPPE

Lorsque tu poses un autocollant sur une case numérotée, tu peux ouvrir l'enveloppe Évolution qui porte ce numéro.

DANS LES ENVELOPPES, TU VAS TROUVER UN OU PLUSIEURS DE CES ÉLÉMENTS :

- **Du matériel de jeu additionnel**
  Surprise !

- **Un autocollant badge de niveau**
  Cela signifie que tu viens de monter en grade !
  Colle-le à l'emplacement prévu dans la section "Passeport" au dos de ce livret.

- **Un autocollant de règles avancées**
  Colle-le à l'emplacement prévu dans la section "Règles avancées" à la page suivante.

- **Un autocollant de nouvelles missions**
  Colle-le à l'emplacement prévu dans la section "Missions" à la page 14.

RÈGLES AVANCÉES

Dans certaines enveloppes mystères, tu vas découvrir de nouvelles règles qui viendront enrichir les règles de base.

Si ces nouvelles règles te semblent trop difficiles, tu n'es pas obligé de les appliquer. Tu peux toujours jouer seulement avec les règles de base.

Colle ici l'autocollant

R1

Colle ici l'autocollant

R2

Colle ici l'autocollant

R3

MISSIONS

Groupe de missions
PREMIERS PAS

- Gagne une partie à 2 joueurs.
- Gagne une partie à 3 joueurs.
- Gagne une partie à 4 joueurs.

Groupe de missions
PANIQUE

- Gagne en finissant la partie avec zéro zombie en réserve.
- Gagne en finissant la partie avec au moins 5 zombies sur une case.
- Gagne une partie en utilisant seulement 6 zombies (range 2 zombies dans la boîte au début de la partie).

RAPPEL
- Lorsque tu réussis une mission ou lorsque tu as réussi les 3 missions d'un groupe, n'oublie pas de coller un autocollant trophée dans **la jauge de progression** et un autre **sur cette page**.
- Tu peux valider au maximum une seule mission par partie.

Groupe de missions
PRESTIGE

- Gagne une partie à 2 joueurs en jouant avec le côté "jour" du plateau.
- Gagne une partie en ayant éliminé tous les zombies (continue à jouer après avoir fermé les 4 portails s'il reste des zombies sur le plateau).
- Gagne 3 parties d'affilée.
  Coche une case ci-dessous au crayon pour chaque partie gagnée
  ◯ ◯ ◯ *et gomme toutes les cases si tu perds une partie.*

Groupe de missions
ASSIDUITÉ

- Gagne une partie au moins 1 semaine après ta première partie.
- Gagne une partie au moins 1 mois après ta première partie.
- Gagne une partie au moins 3 mois après ta première partie.

Colle ici l'autocollant

M1

Colle ici l'autocollant

M2

Colle ici l'autocollant

M3

PASSEPORT

Mission bonus : Lorsque tu auras rempli toutes les informations demandées sur cette page, tu pourras coller un trophée bonus dans ta jauge de progression. Cette mission est indépendante : tu peux la valider en même temps qu'une autre.

Mets ici ta photo ou un dessin de toi.

Nom _____ **Prénom** _____

Date du jour de ta première partie _____

Chaque fois que tu joues avec une personne n'ayant jamais joué à ce jeu avec toi, note son nom ici (pour la mission bonus, cette section est complète lorsque 5 noms ont été inscrits) :

1 _____ **2** _____

3 _____ **4** _____

5 _____

Trouve un nom à chacun des 4 héros :

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

Trouve un nom à chacun des 4 types de zombies :

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

BADGES DE NIVEAU

Colle ici les badges que tu as obtenus.

NOVICE

SURVIVANT

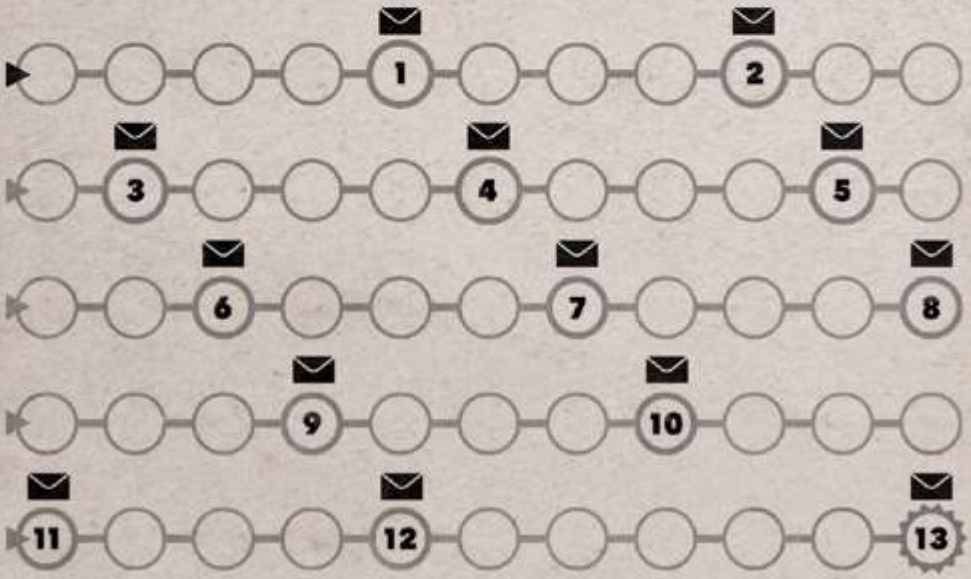
CHASSEUR DE ZOMBIES AMATEUR

CHASSEUR DE ZOMBIES ENTRAÎNÉ

CHASSEUR DE ZOMBIES ACCOMPLI

CHASSEUR DE ZOMBIES HÉROÏQUE

CHASSEUR DE ZOMBIES ULTIME

JAUGE DE PROGRESSION

Colle un cerveau dans la jauge après chaque partie. Colle aussi un trophée si tu as validé une mission et un autre trophée si tu as validé un groupe de missions.