

INVAZIONS

Règle du jeu



La règle est trop longue à lire ?
Regardez notre règle vidéo sur invasions.fr !

MATÉRIEL

4 cartes
Lieu



4 cartes
Recherche



60 cartes
Humain dont
15 Humain-
Survivant



30 cartes
Bravoure



1 carte
Barricade



12 pions
Ressource



4 dés



51 cartes
Rage



54 cartes
Zombie



8 cartes
Zombie Libéré



15 cartes
Membre Blessé



3 cartes
Horde



1 compteur
de points



INVAZIONS

Les humains, par leurs expériences génétiques, créèrent des individus aussi agressifs qu'insensibles à la douleur. Ces derniers développèrent la capacité de s'organiser et de communiquer entre eux et réussirent à échapper à leurs créateurs. Ces mutations génétiques se transmettant par une simple morsure, une grande partie de l'humanité rejoignit les rangs de cette nouvelle espèce. Les quelques survivants s'enfermèrent dans leur refuge pour démarrer des expériences sur plusieurs zombies capturés, afin de développer un antidote. Mais le temps jouait contre eux, car les hordes aux alentours s'organisaient pour pénétrer dans l'abri afin de sauver leurs congénères et mettre fin aux derniers espoirs de l'humanité.



BUT DU JEU

INVAZIONS est un jeu d'affrontement asymétrique et coopératif. Il vous met dans la peau d'une des deux espèces qui vont lutter pour la domination d'un territoire.

D'un côté un joueur va incarner **les humains** qui vont devoir défendre leurs lieux afin de développer **un antidote**. De l'autre, un ou plusieurs joueurs vont incarner chacun **une horde de zombies** et vont devoir coopérer pour attaquer les lieux humains et libérer les **zombies captifs**.

La partie se termine quand les humains atteignent 30 points de recherche d'antidote ou quand les zombies ont récupéré 5 cartes Zombie Libéré.

MISE EN PLACE

cartes Recherche



carte Barricade

pions Ressource



pioche humaine



dés



défense humaine

défausse humaine

pile Contamination

cartes Lieu



pile Membre Blessé



cartes Contamination

pioches zombies

carte Horde



défausses zombies



MISE EN PLACE

Choisissez un scénario dans la rubrique Scénarios à la fin de la règle. Pour votre première partie, nous vous conseillons le scénario L'attaque du Labo. Nous conseillons également au joueur le plus expérimenté de prendre le rôle du joueur humain, les mécaniques étant plus complexes que celles des joueurs zombies.

Placez au centre de la table, face visible, autant de cartes Lieu que de joueurs au total.

Construisez le deck du joueur humain en rassemblant les cartes désignées par le scénario. Mélangez-les et placez la pile face cachée à côté du joueur humain. C'est la pioche du joueur humain. Réservez un espace à côté de la pioche pour la défausse du joueur humain (il y placera en pile face visible les cartes défaussées et dévorées).

Prenez les cartes Recherche indiquées dans le scénario et placez-les à côté du joueur humain, face visible, toujours accessibles. Faites de même avec la carte Barricade. Sortez les pions Ressources et les dés de la boîte et mettez les à côté du joueur humain. Pour 2 joueurs ne sortez que 4 pions Ressource, pour 3 joueurs 8 pions et pour 4 joueurs 12 pions. Ce sera le maximum de pions Ressource que le joueur humain pourra posséder à n'importe quel moment de la partie.

Créez la pile **Contamination** avec les cartes Zombie et Rage désignées par le scénario que vous avez choisi. Ajoutez également 6 cartes Zombie Libéré pour une partie à 2 joueurs, 7 cartes pour une partie à 3 joueurs et 8 cartes pour une partie à 4 joueurs. Mélangez-les puis

placez la pile Contamination à côté des lieux, face cachée.

Prenez 5 cartes Membre Blessé par joueur zombie et mettez-les en pile à côté de la pile Contamination, face visible (ex : si le joueur humain affronte 2 joueurs zombies, créez une pile de 10 cartes Membre Blessé).

Chaque joueur zombie crée son deck de départ, comprenant 3 cartes Membre de la Horde et 2 cartes Dévorons-les. Le deck de chaque joueur zombie ne compte donc que 5 cartes en tout. Il est mélangé et placé face cachée à côté de chaque joueur zombie pour créer sa pioche. Réservez un espace à côté de chacune des pioches pour les défausses (les cartes y seront placées en pile face visible).

Chaque joueur zombie dispose d'une carte Horde pour indiquer le lieu qu'il décide d'attaquer. Cette carte est toujours accessible et ne se mélange nulle part.

Ajoutez 1 carte Contamination en dessous de chaque lieu depuis la pile Contamination.



PRÉSENTATION DES CARTES

Chaque carte a un type (Humain, Bravoure, Recherche, Zombie...) et un nom (Agent d'entretien, Trancher dans le vif, Ishtar...). Les cartes du joueur humain ont un Coût en Ressource alors que celles des joueurs zombies n'en ont pas. Les cartes de type Humain, Humain-Survivant, Recherche et Lieu ont une valeur de Résistance, alors que les cartes Zombie, Rage ont une valeur d'Attaque. Certaines cartes ont des effets (s'y fier quand ils contredisent les règles).

PRÉSENTATION DES CARTES



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

► Début du tour

Ajoutez une carte Contamination depuis la pile Contamination sous chaque lieu. Si c'est le premier tour, cela porte le total de cartes Contamination en dessous de chaque lieu à 2.

Le joueur humain peut défausser s'il le souhaite une carte de sa main (si c'est le premier tour, il n'a rien à défausser), puis pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main pour une partie à 2 joueurs, 6 cartes pour une partie à 3 joueurs ou 7 cartes pour une partie à 4 joueurs. S'il n'y a plus de cartes dans sa pioche, il remélange sa défausse pour refaire une nouvelle pioche.

Le joueur humain récupère 2 pions Ressource par adversaire zombie qu'il affronte (exemple : si il joue contre 2 joueurs zombies, il récupère 4 pions Ressource).

Les joueurs zombies piochent 5 cartes (si c'est le premier tour, ils piochent donc l'intégralité de leur pioche). Lorsqu'un joueur doit piocher une carte et que sa

pioche est vide, il mélange sa défausse pour faire une nouvelle pioche.

► Action Humaine

Le joueur humain peut jouer une ou plusieurs cartes Humain ou Humain-Survivant sur un ou plusieurs lieux de son choix. Ces cartes serviront à défendre les lieux contre les attaques des zombies en apportant des bonus aux humains ou des malus aux zombies. Pour jouer une carte, il la place au-dessus du lieu choisi et paie le coût de la carte (indiqué au milieu à gauche) en se défaussant d'autant de pions Ressource. La carte reste sur le lieu tant qu'elle n'est pas dévorée. Il ne peut pas jouer de carte s'il n'a pas le nombre de pions Ressource suffisant.

Chaque lieu peut accueillir 4 cartes Humain au maximum (cela inclut les cartes Humain-Survivant). Sauf indication contraire, le joueur humain ne peut pas jouer une carte Humain en double sur un même lieu.

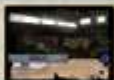
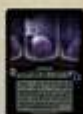
Le joueur Humain peut aussi jouer ses cartes Recherche qui sont en permanence disponibles et ne comptent pas dans son

COÛT DES CARTES RECHERCHE

Chaque carte Recherche coûte de plus en plus cher à jouer au fur et à mesure qu'elle est dévorée. La première fois qu'il la joue, le joueur humain se défausse d'autant de pions Ressource que le coût indiqué sur la carte (si le coût est de $0+x$, la carte est «gratuite» à jouer). Si elle venait à subir autant ou plus de dégâts que sa résistance ne le permettait, elle serait dévorée et quitterait le lieu en retournant à côté du joueur humain. Le joueur ajoute un dé sur la carte en exposant la face 1 du dé (c'est la valeur du « $+x$ » dans le coût de la carte). S'il veut la rejouer, il devra se défausser d'un pion Ressource en plus de son coût initial. Si elle venait une nouvelle fois à être dévorée, le joueur repositionnerait le dé pour qu'il révèle un «2», et devrait payer cette fois 2 pions Ressource supplémentaires pour la rejouer.



VUE
D'ENSEMBLE



nombre de cartes en main. Il paie leur coût (voir encadré page précédente) et les place au-dessus des cartes Humain du lieu. Chaque lieu ne peut accueillir qu'une carte Recherche au maximum. Les cartes Recherche qui ont 0 de Résistance ne peuvent être jouées que sur des lieux où des Humains sont déjà présents. **Les cartes Recherche ne peuvent être dévorées que lorsque qu'il n'y a plus d'Humain sur le lieu** (sauf indication contraire sur la carte).

Quand il a fini de jouer, le joueur humain place la carte Barricade sur un lieu. La carte Barricade ne peut pas être mise sur le même lieu qu'au tour précédent et doit être déplacée à chaque tour.

NB : le joueur Humain possède des cartes Bravoure qu'il pourra jouer à n'importe quel moment du jeu en payant leur coût (sauf si la carte prévoit d'être jouée à une phase particulière) en interrompant n'importe quelle autre phase ou joueur dans son tour de jeu. Il ne pourra cependant pas jouer ce type de carte lors de la phase de répartition des blessures.

► **Choix de lieu à attaquer**

Après concertation, chaque joueur zombie va placer sa carte Horde en face d'un lieu. Les joueurs peuvent rester groupés ou se séparer comme bon leur semblent. **La seule contrainte est la carte Barricade qui empêche plus d'une Horde d'aller sur le lieu qu'elle occupe.**

NB : Les joueurs zombies peuvent discuter des stratégies mais ne peuvent pas se montrer leurs cartes. En revanche, ils peuvent dire à haute voix ce qu'ils ont en main. Le joueur humain peut se servir de ces informations pour établir sa stratégie.

► **Phase de combat**

Chaque joueur zombie subit les effets des cartes du joueur humain présentes sur le lieu qu'il attaque.

Les joueurs zombies choisissent l'ordre dans lequel ils vont jouer. **Chaque joueur zombie peut jouer 3 cartes Zombie et une carte Rage.** Notez que certaines cartes permettent de jouer des cartes Zombie ou Rage supplémentaires lors du même tour. Le joueur applique les effets de la carte jouée s'il y en a, avant de poser la suivante. Quand un joueur commence à jouer des cartes, il ne peut pas s'interrompre pour laisser son tour à un autre joueur zombie. Seul le joueur humain peut interrompre temporairement le tour d'un joueur zombie en jouant une carte Bravoure. Un joueur zombie n'est pas obligé de jouer toutes les cartes qu'il a en main. Lorsqu'il a terminé de jouer, c'est au tour d'un autre joueur zombie.

Le joueur humain peut également jouer une carte Bravoure après que tous les joueurs zombies aient joué. Cependant, il ne pourra plus intervenir lors de la phase suivante.

► **Répartition des blessures**

Une fois que tous les joueurs ont fini de jouer, on cumule les points d'attaque des cartes jouées sur chaque lieu. Le joueur humain ne peut pas jouer de carte Bravoure durant cette phase.

Additionnez tous les points d'attaque des cartes Zombie et Rage posées sur un lieu. Vous devez utiliser une valeur de points d'attaque égale à la valeur de Résistance du lieu pour réussir à pénétrer dans le lieu. Si le total des points d'attaque est inférieur

à cette valeur, chaque joueur zombie sur le lieu place une carte Membre Blessé dans sa défausse et ne pourra pas recruter ce tour-ci (cf. Phase Recrutement). Si le total des points d'attaque est supérieur à la Résistance du lieu, les points restants vont sur les cartes Humain ou Recherche du même lieu pour leur faire des dégâts (attention, certaines cartes ne peuvent pas être prises pour cible directement). Ce sont les joueurs zombies qui choisissent l'ordre des cartes qui vont être prises pour cibles. Lorsqu'une carte Humain ou Recherche subit autant ou plus de dégâts que sa Résistance ne le permet, elle est dévorée et placée dans la défausse du joueur humain. Sinon, elle reste en jeu et les dégâts sur celle-ci sont annulés (il faudra refaire tous les dégâts au tour suivant pour pouvoir la dévorer). Une carte ne peut pas recevoir des dégâts tant que la carte précédente n'a pas cumulé suffisamment de dégâts pour être dévorée.

► Recrutement

Le joueur humain peut de nouveau jouer des cartes Bravoure. Lorsqu'un lieu a été

pénétré, chaque Horde présente sur ce lieu peut effectuer un recrutement. Pour recruter, le joueur zombie choisit une carte Contamination présente sous le lieu (Zombie, Rage ou Zombie Libéré) et l'ajoute à sa défausse. S'il a joué une carte permettant un recrutement supplémentaire à ce tour et qu'il a pénétré dans un lieu, il prend une carte Contamination supplémentaire et la place dans sa défausse (ce bonus n'est pas transférable à d'autres joueurs).

Les joueurs zombies se mettent d'accord sur la façon de se répartir les cartes à recruter. S'il n'y a pas assez de cartes Contamination pour tout le monde, ils se mettent d'accord pour savoir qui n'en aura pas.

Lorsque les recrutements sont terminés, si les joueurs zombies pensent avoir 5 cartes Zombie Libéré en cumulant toutes leurs poches, défausses, et cartes restantes dans leurs mains, ils peuvent arrêter le jeu. Ils visent leurs jeux et vérifient qu'ils sont réellement en possession de ces 5 cartes.

EXEMPLE DE BLESSURES



Il reste 2 points d'Attaque après avoir pénétré le lieu. Les Survivants sont dévorés mais pas le Soldat



Si c'est le cas ils remportent la partie. Si ils se sont trompés, c'est le joueur Humain qui remporte la partie.

► **Fin du tour**

Chaque joueur zombie défausse toutes les cartes qu'il a joué ce tour-ci plus celles qui lui restent éventuellement en main. Il récupère sa carte Horde et la garde accessible, sans la mélanger.

On applique tous les effets des cartes en jeu se produisant à la fin du tour (notamment ceux des cartes Recherche). Le joueur humain compte les points qu'il marque ce tour-ci et les ajoute à son score. S'il arrive ou dépasse 30, il gagne la partie. Sinon, un nouveau tour commence.

PARTIE À 2 JOUEURS

Certains points de règle doivent être modifiés pour les parties à 2 joueurs :

► Lorsque le joueur zombie ne fait pas assez de points d'attaque pour dépasser la Résistance du lieu, il n'ajoute pas de Membre Blessé à sa défausse. Toutefois, il ne recrute pas non plus.

► **Au premier tour (et uniquement au premier tour), le joueur zombie peut recruter, qu'il pénètre le lieu ou non.**

► Au premier tour, le joueur humain commence avec 4 pions Ressource (le maximum de pions disponibles) au lieu de 2. Les autres tours se déroulent normalement.

► Le joueur humain a une limite de 3 Humains maximum par lieu et non plus 4. Pour vos premières parties, ne tenez pas compte de cette règle.

EXEMPLE DE TOUR

Le joueur humain affronte deux joueurs zombies. Ils ont choisi le scénario **Attaque du Labo**, c'est le premier tour. Ils ajoutent une carte Contamination en dessous de chacun des 3 lieux (il y a donc 2 cartes Contamination sous chaque lieu). Sous le lieu 'La Salle Radio' il y a **John Frum** et **Siffleur**, sous 'Le Dortoir' il y a **Se faufiler** et **Avaleur** et sous 'Le Hangar' se trouvent **Grossir les rangs** et **Siffleur**. Le joueur humain pioche 6 cartes et récupère 4 pions Ressource. Il a pioché **Survivants**, **Survivants**, **Soldat**, **Agent d'entretien**, **Trancher dans le vif** et **Prophylaxie**. Les deux joueurs zombies piochent chacun les 5 cartes de leur pioche. Ils ont donc en main l'ensemble de leur deck : 3 **Membres de la Horde** et 2 **Dévorons-les**.

Le joueur humain choisit de jouer 2 **Survivants** sur le lieu 'Salle Radio'. Il dépense pour cela 2 pions Ressource. En arrivant en jeu, les **Survivants** lui font piocher 2 cartes : une deuxième **Prophylaxie** et un **Technicien de maintenance**. Il décide aussi de jouer son **Agent d'entretien** sur le même lieu, dépensant du coup ses 2 autres pions Ressource restants. Il place également la carte Recherche **Expérience sur les infectés** sur la 'Salle Radio'. Comme c'est la première fois qu'il la joue, elle a un coût de zéro. Afin de bien défendre ce lieu, il y place aussi la carte Barricade. Ainsi, comme nous sommes au premier tour et qu'il n'y aura qu'un seul adversaire qui pourra venir, il est sûr que la force d'attaque ne dépassera pas 5 et que donc aucun de ses humains ne sera dévoré.

C'est au tour des joueurs zombies de jouer. Ils décident d'aller chacun dans un lieu

différent afin de récupérer la carte qu'ils souhaitent. Le joueur vert va au 'Hangar' et le joueur rouge va au 'Dortoir'. Avant qu'ils ne commencent à jouer leurs cartes, le joueur humain décide de jouer sa carte Bravoure **Trancher dans le vif** sur le 'Dortoir'. Son coût étant de 0, il n'a pas besoin de pion Ressource pour la jouer. Ainsi, le joueur rouge doit choisir entre défausser 2 cartes ou ajouter un Membre Blessé sur le dessus de sa pioche. En l'état, il choisit la deuxième option, sinon sa force de frappe sera trop diminuée pour pouvoir recruter ce tour-ci. Une fois qu'il a ajouté un Membre Blessé sur le dessus de sa pioche (ce sera donc la seule carte de sa pioche), le tour peut reprendre.

Le joueur rouge joue en premier, il joue ses 3 **Membres de la Horde**, sa carte Rage **Dévorons-les** qui lui donne droit à une seconde carte Rage. Il joue donc la deuxième carte Rage **Dévorons-les** qu'il a en main. Il atteint ainsi une puissance d'attaque de 5. Cela suffit à pénétrer le lieu, il pourra recruter. Le joueur Bleu joue en second, et fait la même chose (normal c'est le 1^{er} tour !). Aucun des joueurs zombie n'a une puissance suffisante pour dépasser la résistance d'un lieu et donc attaquer les humains qui s'y trouveraient. On peut donc passer à la phase Recrutement.

Le joueur rouge recrute **Avaleur** et le joueur vert recrute **Grossir les rangs**. Il ajoutent chacun ces cartes à leurs défausses respectives puis défaussent leur main et toutes les cartes qu'ils ont jouées ce tour-ci.

On compte alors les points marqués par le joueur humain. Il n'a qu'une seule carte Recherche en jeu qui lui rapporte 1

point et 1 point supplémentaire s'il y a 2 Humains-Survivants sur le lieu. C'est le cas ici, il marque donc 2 points ce tour-ci. On fait avancer le compteur sur 2 et on peut passer au tour suivant.

EFFETS DES CARTES

+1 CARTE Le joueur zombie pioche immédiatement une carte depuis sa pioche et la met dans sa main.

+1 CONTAMINATION Une carte Contamination est immédiatement ajoutée depuis la pile Contamination sous le lieu où la carte est jouée.

+1 POINT RECHERCHE Le joueur humain augmente immédiatement son compteur de points de 1.

+1 RAGE Le joueur zombie peut jouer une carte Rage supplémentaire ce tour-ci, en plus de la carte Rage qu'il peut jouer à chaque tour. Cet effet est cumulable.

+1 RECRUTEMENT Si le joueur zombie (avec l'aide des autres joueurs) arrive à pénétrer dans le lieu à la phase Répartition des Blessures, il pourra recruter une carte Contamination supplémentaire lors de la phase de Recrutement. Cet effet est cumulable.

+1 RESSOURCE Le joueur humain prend un pion Ressource supplémentaire à chaque début de tour.

+1 ZOMBIE Le joueur zombie a le droit de jouer une carte Zombie supplémentaire ce tour-ci, en plus des 3 cartes Zombie qu'il peut jouer par tour. Cet effet est cumulable.

STRATÉGIES & SUBTILITÉS

Les mécaniques de jeu du joueur humain sont plus nombreuses et plus complexes que celles des joueurs zombies. Réservez ce rôle au joueur qui a le plus l'habitude des jeux de société ou qui préfère les gens avec un challenge corsé.

Le joueur humain ne doit pas oublier de jouer ses cartes Recherche, ce sont elles qui lui apportent les points qui lui font gagner la partie. Inutile de défendre un lieu dans lequel il ne compte pas placer une Recherche.

Attention au premier tour pour le joueur humain, mieux vaut bâtir une défense forte dans un lieu unique plutôt que d'éparpiller ses Humains. N'oubliez pas que les joueurs zombies ont chacun une attaque de 5 au premier tour et qu'ils peuvent unir leurs forces sur un lieu qui n'a pas la carte Barricade.

Les joueurs zombies ont tout intérêt à penser comment construire un deck cohérent lorsqu'ils recrutent de nouvelles cartes. Pensez aux proportions des cartes Zombie et Rage : inutile de piocher 5 Zombies si vous ne pouvez en jouer que 3.

N'ayez pas peur de sacrifier des cartes qui vous semblent faibles. Les éliminer fait augmenter la probabilité de piocher une carte plus forte.

Lorsqu'une carte est jouée, son effet s'applique immédiatement. Le joueur humain ne peut pas interrompre l'effet de la carte en jouant une carte Bravoure. Le ou les effets de la carte Bravoure ne commenceront qu'après que ceux de la carte précédemment posée soient terminés.

GLOSSAIRE

CONTAMINATION La pile Contamination est composée des cartes Rage, Zombie et Zombie Libéré. Les cartes de cette pile vont être placées sous les lieux à chaque début de tour ou à chaque effet «Contamination» d'une carte. Tant qu'elles sont sous les lieux, ces cartes sont également désignées par le terme «carte Contamination». Ce sont ces cartes que les joueurs zombies peuvent recruter lorsqu'ils réussissent à pénétrer un lieu.

DECK C'est l'ensemble des cartes qu'un joueur utilise au cours d'une partie. Chez les joueurs zombies, le deck évolue au fur et à mesure que des cartes Contamination s'ajoutent à la défausse (qui sera par la suite mélangée puis fera office de nouvelle pioche).

DÉFAUSSE C'est la pile, face visible, à côté d'une pioche. Les cartes utilisées y sont mises. Lorsque la pioche est vide, la défausse est mélangée puis fait office de nouvelle pioche.

DÉTRUIRE À la différence de «défausser», «détruire» signifie que la carte ne pourra plus être piochée jusqu'à la fin de la partie. Elle ne va pas dans la défausse mais est définitivement écartée du jeu (elle retourne dans la boîte).

DÉGÂT Les dégâts sont créés par les points d'attaque répartis sur les cartes Humain, Humain-Survivant et Recherche. Si le nombre de dégâts est égal ou supérieur à la valeur de Résistance de la carte à un moment donné, alors celle-ci est défaussée. Les dégâts sont annulés à chaque fin de tour.

HUMAIN-SURVIVANT C'est un sous-type de carte Humain. Tout ce qui affecte une carte Humain affecte les cartes Humain-Survivant de la même manière.

LIEU Il y a autant de lieux qu'il y a de joueurs en tout (humain + zombies) dans la partie. Chaque lieu a une résistance (généralement 5) et ne peut accueillir que 4 cartes Humain et une carte Recherche au maximum. Il n'y a pas de limite de cartes Contamination par lieu.

PÉNÉTRER Les Hordes incarnées par les joueurs zombies pénètrent un lieu lorsque la somme des valeurs d'attaque des cartes Rage et Zombie jouées sur ce lieu est égale ou supérieure à la valeur de Résistance de ce lieu. Toutes les Hordes présentes sur ce lieu le pénètrent, même celles qui ont peu (ou pas !) participé, du moment que leur carte Horde indique le lieu en question.

PIOCHE C'est la pile de carte face cachée propre à chaque joueur. Lorsqu'elle est vide, le joueur mélange sa défausse pour créer une nouvelle pioche.

POINTS D'ATTAQUE Les valeurs d'attaque de chaque carte Zombie et Rage jouée sous un lieu par un ou plusieurs joueurs se cumulent. On retranche en premier les points d'attaque nécessaires pour pénétrer le lieu, puis les points restants sont répartis par les joueurs zombies sur les cartes de défense humaine du lieu. Ces points d'attaque se transforment en dégâts sur ces cartes lors de la phase répartition des blessures.

RECRUTEMENT C'est l'action de prendre une carte Contamination d'un lieu et de la placer dans la défausse d'un joueur zombie. Le recrutement n'est possible

que si la Horde a pénétré dans le lieu. Certaines cartes permettent de faire plusieurs recrutements lors d'un même tour.

SACRIFIER Lorsqu'une carte est sacrifiée, elle est définitivement écartée de la partie. Elle ne va pas dans une défausse, elle est rangée dans la boîte.

EXPLICATIONS DE CARTES

AGENT SECRET Le point Recherche est marqué immédiatement. S'il fait gagner le joueur humain, la victoire est immédiate et les joueurs ne jouent pas la fin du tour.

AVALEUR Si vous ne sacrifiez pas de carte Zombie, vous devez sacrifier l'**Avaleur** mais ses points d'attaque comptent quand même pour le combat ce tour-ci.

CUISINIER À la phase de répartition des blessures, le **Cuisinier** est toujours le dernier Humain qui subira des blessures.

GARDE Les Hordes n'ont le droit de jouer que 4 cartes chacune à ce tour-ci, sur ce lieu. Les effets +1 Zombie et +1 Rage ne viennent pas augmenter cette limite.

GROSSIR LES RANGS Toutes les Hordes sur un autre lieu piochent une carte, même celles qui ont déjà joué leur tour. Bien entendu, ces dernières ne pourront pas jouer la carte ainsi piochée.

HARANGUER LA HORDE Vous ajoutez la carte Contamination de votre choix directement dans votre main. Vous pourrez jouer cette carte ce tour-ci s'il vous reste des cartes à jouer. Aucun effet ne peut vous empêcher d'ajouter cette carte à votre main une fois

que vous avez joué **Haranguer la horde**.

INCENDIAIRE lorsque l'**Incendiaire** est en jeu au début du tour, le joueur Humain voit son nombre de cartes maximum en main augmenter de 1. Ainsi dans une partie à 3 joueurs, il avait à chaque début de tour 6 cartes en main, il en aura maintenant 7.

JOHN FRUM Si la carte que vous retournez n'est pas un humain, vous ne la défaussez que si, et seulement si, vous sacrifiez une carte de votre main. Dans le cas contraire, replacez-la sur le dessus de la pioche du joueur humain.

PROPHYLAXIE Vous pouvez jouer **Prophylaxie** après la phase de répartition des blessures pour laisser sur le lieu une carte qui aurait dû être dévorée. Si le sauvetage de cette carte empêche une carte Recherche d'être dévorée, laissez la carte Recherche en jeu. Toutefois, si **Prophylaxie** est jouée sur une carte comme le **Soldat**, elle n'annule pas les dégâts sur les cartes qui ont été dévorées après elle.

SE FAUFILER Lorsque vous jouez **Se faufiler**, vous devez le sacrifier. Ses points d'attaque comptent cependant pour le combat ce tour-ci.

SOLDAT Si le **Soldat** est sur un lieu où une carte Recherche peut être attaquée directement (comme la carte **Virus sélectifs** par exemple), il faut dans tous les cas le dévorer avant de pouvoir dévorer la carte Recherche en question.

TECHNICIEN DE MAINTENANCE La Résistance du lieu étant augmentée de 3, pour pénétrer dans le lieu et recruter, les Hordes devront faire un score augmenté de 3 et cela tant que le **Technicien de**

maintenance reste en jeu.

TENIR LA POSITION Vous devez jouer **Tenir la position** avant la phase de répartition des blessures.

TIREUR D'ÉLITE S'il n'y a plus de carte **Membre Blessé** dans la pile Membre Blessé, l'effet du **Tireur d'élite** ne s'applique pas.

TRANCHER DANS LE VIF Vous devez jouer **Trancher dans le vif** après que les Hordes aient choisi le lieu qu'elles souhaitent attaquer et avant qu'elle ne commencent à jouer leurs cartes.

VERMINES Vous devez sacrifier deux cartes Contamination présentes sous le lieu. S'il n'y en a pas assez, sacrifiez toutes celles présentes. Vous devez le faire avant d'ajouter une nouvelle carte Contamination sous le lieu.



SCÉNARIOS

Pour créer les piles **Contamination** et **pioche humaine**, chaque carte (John Frum, Se faufler, Prophylaxie...) doit être en 5 exemplaires à l'exception des Survivants qui doivent être en 15 exemplaires.

L'attaque du labo pour 2 joueurs

ZOMBIE Ishtar, John Frum, Ogre, À cor et à cri, Débordez leurs défenses, Grossir les rangs et 6 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Soldat, Tireur d'élite, Garde, Cuisinier, Incendiaire, Tenir la position, Capture de cobaye, Foncer dans le tas, Trancher dans le vif.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Expérience immunologique.

LIEUX Salle radio, Hall d'entrée.

La dernière bataille pour 2 joueurs

ZOMBIE Ishtar, Traqueur, Légion, Sélection naturelle, Entrée en fanfare, Contagion et 6 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Garde, Agent d'entretien, Cuisinier, Incendiaire, Foncer

dans le tas, Tenir la position, Don pour la recherche.

RECHERCHE Virus sélectifs, Expérience immunologique.

LIEUX Salle radio, Hangar.

Libérez nos frères pour 2 joueurs

ZOMBIE Ogre, Avaleur, Siffleur, Grossir les rangs, Aucun survivant, Haranguer la horde et 6 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Technicien de maintenance, Agent secret, Agent d'entretien, Tireur d'élite, Prophylaxie, Capture de cobaye, Foncer dans le tas.

RECHERCHE Expérience immunologique, Expérience sur les infectés.

LIEUX Hangar, Cantine.

Contre attaque pour 2 joueurs

ZOMBIE Avaleur, v, Vermine, Haranguer la horde, Se faufler, Débordez leurs défenses et 6 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Soldat, Agent d'entretien, Technicien de maintenance, Cuisinier, Agent secret, Prophylaxie, Don pour la recherche, Trancher dans le vif, Capture de cobaye.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Virus sélectifs.

LIEUX Hall d'entrée, Cantine.

Avec les moyens du bord pour 2 joueurs

ZOMBIE Mélangez toutes les cartes Zombies et tirez 15 cartes au hasard. Puis, mélangez toutes les cartes Rage et tirez 15 cartes au hasard et ajoutez 6 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15. Mélangez toutes les cartes Humain et tirez 25 cartes au hasard, mélangez toutes les cartes Bravoure et tirez 20 cartes au hasard.

RECHERCHE Expérience sur les infectés et



1 carte Recherche tirée au hasard.

LIEUX Salle radio, Cantine.

L'attaque du labo pour 3 joueurs

ZOMBIE Ishtar, John Frum, Ogre, Traqueur, À cor et à cri, Débordez leurs défenses, Grossir les rangs, Aucun survivant et 7 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Soldat, Tireur d'élite, Garde, Cuisinier, Incendiaire, Tenir la position, Capture de cobaye, Foncer dans le tas, Trancher dans le vif.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Expérience immunologique. Virus sélectif.

LIEUX Salle radio, Hall d'entrée; Hangar.

Libérez nos frères pour 3 joueurs

ZOMBIE John Frum, Siffleur, Avaleur, Ogre, Sélection naturelle, Se faufiler, Grossir les rangs, Débordez leurs défenses et 7 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Soldat, Agent d'entretien, Technicien de maintenance, Tireur d'élite, Trancher dans le vif, Capture de cobaye, Prophylaxie.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Virus sélectifs, Expérience immunologique.

LIEUX Salle radio, Hall d'entrée, Hangar.

La dernière bataille pour 3 joueurs

ZOMBIE Siffleur, Ishtar, Ogre, Traqueur, Contagion, À cor et à cri, Débordez leurs défenses, Aucun survivant et 7 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Garde, Cuisinier, Technicien de maintenance, Agent secret, Foncer dans le tas, Capture de cobaye, Don pour la recherche.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Amélioration d'équipement, Expérience immunologique.

LIEUX Salle radio, Cantine, Hangar

Contre attaque pour 3 joueurs

ZOMBIE Zyorkshire, Vermines, John Frum, Légion, Se faufiler, Sélection naturelle, Entrée en fanfare, Haranguer la horde et 7 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Incendiaire, Agent d'entretien, Soldat, Tireur d'élite, Garde, Tenir la position, Trancher dans le vif, Don pour la recherche, Foncer dans le tas.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Amélioration d'équipement, Virus sélectifs.

LIEUX Salle radio, Cantine, Hangar.

Avec les moyens du bord pour 3 joueurs

ZOMBIE Mélangez toutes les cartes Zombies et tirez 20 cartes au hasard. Puis, mélangez toutes les cartes Rage et tirez 20 cartes au hasard et ajoutez 7 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15. Mélangez toutes les cartes Humain et tirez 25 cartes au hasard, mélangez toutes les cartes Bravoure et tirez 20 cartes au hasard.

RECHERCHE Tirez 3 cartes de Recherche au hasard.

LIEUX Salle radio, Cantine, Hangar.

L'attaque du labo pour 4 joueurs

ZOMBIE Ishtar, John Frum, Ogre, Traqueur, Avaleur, À cor et à cri, Débordez leurs défenses, Grossir les rangs, Aucun survivant, Contagion et 8 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Soldat, Tireur d'élite, Garde, Cuisinier, Incendiaire, Tenir la position, Capture de cobaye, Foncer dans le tas, Trancher dans le vif.

RECHERCHE Expérience sur les infectés,

Expérience immunologique. Virus sélectif, Amélioration de l'équipement.

LIEUX Salle radio, Hall d'entrée; Hangar, Cantine.

Libérez nos frères pour 4 joueurs

ZOMBIE John Frum, Siffleur, Avaleur, Ogre, Vermines, Sélection naturelle, Se faufiler, Entrée en fanfare, Débordez leurs défenses, Haranguer la horde et 8 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Soldat, Agent d'entretien, Agent secret, Incendiaire, Tireur d'élite, Don pour la recherche, Tenir la position, Trancher dans le vif, Capture de cobaye.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Virus sélectifs, Expérience immunologique, Amélioration d'équipement.

LIEUX Salle radio, Hall d'entrée, Hangar, Cantine.

La dernière bataille pour 4 joueurs

ZOMBIE Siffleur, Ishtar, Ogre, Traqueur, Légion, Grossir les rangs, Contagion, À cor et à cri, Débordez leurs défenses, Aucun survivant et 8 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Garde, Cuisinier, Technicien de maintenance, Agent secret, Foncer dans le tas, Capture de cobaye, Tenir la position.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Amélioration d'équipement, Expérience immunologique, Virus sélectifs.

LIEUX Salle radio, Cantine, Hangar, Hall d'entrée.

Contre attaque pour 4 joueurs

ZOMBIE ZYorkshire, Traqueur, John Frum, Ogre, Ishtar, Entrée en fanfare, Débordez leurs défenses, A cor et à cri, Aucun survivant, Grossir les rangs et 8 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15, Incendiaire, Cuisinier, Soldat, Tireur d'élite, Garde, Tenir la position, Trancher dans le vif, Foncer dans le tas, Capture de cobaye.

RECHERCHE Expérience sur les infectés, Amélioration d'équipement, Virus sélectifs, Expérience immunologique.

LIEUX Salle radio, Cantine, Hangar, Hall d'entrée.

Avec les moyens du bord pour 4 joueurs

ZOMBIE Mélangez toutes les cartes Zombies et tirez 25 cartes au hasard. Puis, mélangez toutes les cartes Rage et tirez 25 cartes au hasard et ajoutez 8 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Survivants x15. Mélangez toutes les cartes Humain et tirez 25 cartes au hasard, mélangez toutes les cartes Bravoure et tirez 20 cartes au hasard.

RECHERCHE Tirez 4 cartes de Recherche au hasard.

LIEUX Salle radio, Cantine, Hangar, Hall d'entrée.

CRÉEZ VOS PROPRES SCÉNARIOS

► Pour 2 joueurs

ZOMBIE Choisissez 3 types de carte Zombie, 3 types de carte Rage et ajoutez-y 6 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Créez un deck entre 50 et 60 cartes. Nous vous recommandons de respecter les proportions suivantes : 10 à 15 cartes Humain-Survivant, 20 à 25 cartes Humain et 15 à 20 cartes Bravoure.

RECHERCHE Choisissez 2 cartes Recherche.

LIEUX Choisissez 2 cartes Lieu.

► Pour 3 joueurs

ZOMBIE Choisissez 4 types de carte Zombie, 4 types de carte Rage et ajoutez-y 7 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Créez un deck entre 50 et 60 cartes. Nous vous recommandons de respecter les proportions suivantes : 10 à 15 cartes Humain-Survivant, 20 à 25 cartes Humain et 15 à 20 cartes Bravoure.

RECHERCHE Sélectionnez 3 cartes Recherche.

LIEUX Sélectionnez 3 cartes Lieu.

► Pour 4 joueurs

ZOMBIE Choisissez 5 types de carte Zombie, 5 types de carte Rage et ajoutez-y 8 cartes Zombie Libéré.

HUMAIN Créez un deck entre 50 et 60 cartes. Nous vous recommandons de respecter les proportions suivantes : 10 à 15 cartes Humain-Survivant, 20 à 25 cartes Humain et 15 à 20 cartes Bravoure.

RECHERCHE Sélectionnez 4 cartes Recherche.

LIEUX Sélectionnez 4 cartes Lieu.

CRÉDITS

Auteur Benoit Banner
Illustratrice Anne Masse

Édité par
LA BOITE DE JEU
SARL au capital de 9000€
contact@invazions.fr

REMERCIEMENTS

Benjamin Colomb pour son aide
inestimable
OriGames pour leurs précieux conseils
et leur professionnalisme
Thibaut et Denis pour tous leurs tests et
leurs coups de mains
Marc du Repaire du Dragon pour ses
conseils et pour l'accueil toujours aussi
chaleureux dans sa boutique

MENTIONS LÉGALES

© 2013 **LA BOITE DE JEU**
INVAZIONS et **LA BOITE DE JEU** sont des
marques déposées.
Tous droits réservés

Ne convient pas à un enfant de moins de
36 mois, de petits éléments pouvant être
ingérés.

Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour
des personnes de 14 ans ou moins.

Conservez ces informations dans vos
archives

Fabriqué en Chine

Ceci n'est pas une carotte, il est
fortement déconseillé de tenter de le
râper et de l'ajouter à une salade.