



ZOMBIE TEENZ

ÉVOLUTION

ATTENTION

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

 scorpionmasque.com
   #scorpionmasque

**Scorpion
Masque**

CHASSÉS DE L'ÉCOLE, LES ZOMBIES ONT ÉTABLI UNE BASE DANS LES ÉGOUTS ET SÈMENT LA PAGAILLE DANS TOUTE LA VILLE! LE TEMPS DE SE CACHER EST RÉVOLU... IL FAUT TROUVER 4 INGRÉDIENTS POUR PRÉPARER UN ANTIDOTE QUI RENDRA LEUR FORME HUMAINE AUX ZOMBIES!



AU DÉTOUR D'UNE RUELLÉ INQUIÉTANTE...

1

2

DANS LES ÉGOUTS, LES ZOMBIES MIJOTENT QUELQUE CHOSE...

3

4

DU CÔTÉ DE L'ÉCOLE...

5

6

7

8

TOUT ALLAIT BIEN JUSQU'AU MOMENT OÙ...

9	10
11	12
13	14


15	16
----	----

17	18
----	----

19	20
----	----

21	22
----	----

LIVRET DE RÈGLES

 **Apprenez les règles en vidéo**
scorpionmasque.com

Zombie Teenz Évolution est un jeu d'**Annick Lobet**, illustré par **NIKAO**.
Ce jeu fait suite à *Zombie Kidz Évolution*, mais tu n'as pas besoin d'avoir joué à ce premier jeu pour jouer à celui-ci. *Zombie Teenz Évolution* est un jeu spécial: il va évoluer et s'enrichir au fil des parties que tu joueras et des exploits que tu accompliras.

BUT

Zombie Teenz Évolution est un jeu coopératif: tous les joueurs gagnent ensemble contre les zombies. Pour gagner, il faut rapporter les 4 Caissets d'ingrédients à l'école avant que les zombies n'envahissent les 4 bâtiments de la ville.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- Pose le **plateau de jeu** au centre de la table.
- Place les **tuiles Bâtiment envahi** ainsi que le **dé blanc** à proximité. Laisse le **dé noir** dans la boîte, il ne sert pas pour le moment.
- Forme une file près du plateau en disposant 3 pions **Horde de zombies** dans l'ordre de ton choix et place la quatrième Horde sur l'égout de sa couleur.

MODE FACILE

Si tu veux rendre le jeu plus facile, mets les 4 pions Horde de zombies en file (et aucun sur le plateau).

- Mélange les **cartes Événement** et forme une pile (face cachée) à côté du plateau. *À ce moment de ton aventure, le paquet de cartes Événement compte précisément 6 cartes, celles numérotées de 1 à 6.*
- Pose une **Caisse d'ingrédients** sur chacun des 4 bâtiments situés dans les coins du plateau.
- Choisis un **Héros** et pose son pion sur la case centrale, l'école. Les autres joueurs font de même.
- Décide qui commence la partie.

2 JOUEURS

À 2 joueurs, place également un des pions Héros inutilisés dans l'école. Il y restera toute la partie et servira à réceptionner les Caissets d'ingrédients.



*Retrouve la liste du contenu de chaque enveloppe sur www.scorpionmasque.com/zte

DIVISION DU PLATEAU ET CASES ADJACENTES

Le plateau est divisé en 13 cases, toutes séparées par des lignes pointillées: 8 cases de rue grises (dont 4 avec une bouche d'égout), 4 bâtiments dans les coins et l'école au centre. **Deux cases sont considérées comme adjacentes si elles sont séparées par une ligne pointillée.** Par conséquent, l'école et les bâtiments dans les coins du plateau **ne sont pas** adjacents.



JEU


Jouez à tour de rôle, dans le sens horaire.
À ton tour, tu réalises les phases suivantes.


① ACTIVATION DES ZOMBIES





Au début de ton tour, lance le dé blanc.

Si tu obtiens la face ? :

Tire la première carte Événement et applique les effets indiqués.

Si'il y a une icône poubelle , mets-la à l'écart, elle ne servira plus durant cette partie.

Si la pile est vide, mélange toutes les cartes et forme une nouvelle pile. Vérifie bien que tu as retiré toutes les cartes avec une .

Si tu obtiens une face colorée:    

Pose la Horde de zombies de cette couleur sur la case égout correspondante.

Si cette Horde était déjà en jeu, avance-la d'une case en suivant les traces de pas.



CONSEIL STRATÉGIQUE

N'oublie pas que l'objectif est de rapporter les Caisnes. Ne perds pas trop de temps à chasser des zombies peu menaçants, car la partie va devenir de plus en plus difficile.

ZOMBIES ET BÂTIMENTS

Lorsqu'une Horde de zombies arrive sur une case bâtiment, elle envahit ce bâtiment et construit un trampoline pour se propulser ! Place la tuile Bâtiment envahi de la couleur correspondante sur la case. La Horde de zombies reste sur cette case et la voilà prête à rebondir !



Si une Horde de zombies se trouvant sur une tuile Bâtiment envahi doit avancer ou si une Horde arrive sur une tuile Bâtiment envahi, cette Horde rebondit immédiatement jusqu'au prochain bâtiment dans le sens horaire.

Si la Horde arrive sur un Bâtiment envahi, elle rebondit encore vers le bâtiment suivant, jusqu'au prochain bâtiment sans tuile Bâtiment envahi. Pose alors une tuile Bâtiment envahi et laisse la Horde de zombies en place.

Si les 4 bâtiments sont envahis, la partie est immédiatement perdue!

② ACTIONS DES HÉROS

Tu peux faire jusqu'à 2 actions parmi les 3 suivantes, dans l'ordre de ton choix.

Tu peux faire la même action 2 fois si tu le désires. Tu peux aussi ne pas agir du tout ou ne faire qu'une seule action.

SE DÉPLACER

Déplace ton Héros vers une case adjacente.



ATTAQUER UNE HORDE DE ZOMBIES

Attaque une Horde se trouvant sur la même case que ton Héros. Remets la Horde à la fin de la file sur le côté du plateau.



Tu peux Attaquer une Horde de zombies sur un bâtiment, mais tu ne peux pas enlever les tuiles Bâtiment envahi.

TRANSMETTRE UNE CAISSE

Transmets une Caisse d'ingrédients entre ton Héros et un Héros qui se trouve sur une case adjacente.

- Si tu es dans une case avec une Caisse d'ingrédients, **tu peux la passer** à un Héros dans une case adjacente.
- Si tu es dans une case adjacente à une autre case où se trouvent un Héros et une Caisse, **tu peux recevoir** cette Caisse dans ta case.



Tu dois absolument coopérer avec les autres, tu ne peux pas transporter une Caisse seul.

2 JOUEURS

À 2 joueurs, il y a toujours un Héros sur l'école. Ce Héros "neutre" ne peut jamais faire d'action. Il n'a pas de tour de jeu. Il compte comme un héros quand tu veux faire l'action Transmettre une caisse.

La présence d'une Horde de zombies ou d'une tuile Bâtiment envahi sur une case n'empêche pas le déplacement d'une Caisse.

Quand tu rapportes une Caisse d'ingrédients à l'école, tous les joueurs se félicitent en se frappant poing contre poing ("check"). Cette règle est très importante!

Si les 4 Caisnes d'ingrédients se trouvent sur la case école, la partie est gagnée!!

EXEMPLE DE TOUR DE JEU



C'est au tour de Malek de jouer.



①

Il obtient la face **verte** sur le dé.
Comme la Horde verte est déjà en jeu, elle avance d'une case. Elle arrive sur un bâtiment DÉJÀ envahi et c'est pourquoi elle rebondit vers le suivant (mauve), qui, lui aussi, est déjà envahi. La Horde rebondit donc vers le bâtiment suivant (bleu) et s'y arrête, **Malek** y ajoute la tuile Bâtiment envahi.



②

Malek contrôle l'héroïne avec le pistolet. Pour sa première action, il choisit **Transmettre une Caisse**. Comme il y a une Caisse avec un Héros dans une case adjacente, il peut faire l'action et prendre la Caisse.



Il aimerait bien envoyer la Caisse dans l'école avec sa seconde action, mais personne ne s'y trouve et il ne peut la transporter seul. **Violette**, qui contrôle l'héroïne au bâton, lui suggère de **Se déplacer** dans l'école. Comme **Violette** joue le prochain tour, elle pourra Se déplacer sur la case avec la Caisse et ensuite la Transmettre à **Malek** dans l'école. Bonne communication, bon plan!



FIN DE LA PARTIE

- **Vous gagnez** tous si les 4 Caisses d'ingrédients se trouvent sur la case école.
- **Vous perdez** tous si les 4 bâtiments sont envahis.



ÉVOLUTION DU JEU

Chaque fois que tu termines une partie, **peu importe si vous avez gagné ou pas**, pose un autocollant Cerveau sur la jauge de progression, au dos de ce livret, en commençant en haut à gauche.

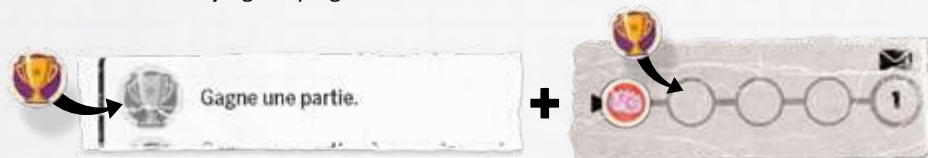


MISSIONS

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

À la fin de chaque partie, **si tu as rempli une mission**, valide-la en posant **2 autocollants Trophée** :

- un premier à l'endroit prévu sur la liste de missions (pages 18-21);
- **ET** un second dans la jauge de progression.



ATTENTION!

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

Si tu as rempli les 3 missions d'un groupe de missions, valide-le en posant **2 autocollants Badge d'accomplissement** :

- un premier à l'endroit prévu du groupe de missions;
- **ET** un second dans la jauge Badges d'accomplissement.



OUVRIRE UNE ENVELOPPE ÉVOLUTION (1 À 10)

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



OUVRIRE UNE ENVELOPPE ACCOMPLISSEMENT (A À D)

Lorsque tu poses un autocollant Badge d'accomplissement sur une case avec une lettre, tu peux ouvrir l'enveloppe Accomplissement qui porte cette lettre.



Dans les enveloppes, tu trouveras...

- Du matériel de jeu additionnel.
- Des autocollants de règles avancées. Colle-les dans la section "Règles avancées".
- Des autocollants de nouvelles missions. Colle-les dans la section "Missions".
- D'autres surprises!

ZOMBIE KIDZ ÉVOLUTION

Si tu possèdes le jeu *Zombie Kidz Évolution*, nous avons une belle surprise pour toi! Rends-toi à l'adresse www.scorpionmasque.com/zte et découvre comment fusionner les deux jeux!



RÈGLES AVANÇÉES

Dans certaines enveloppes, tu découvriras de nouvelles règles qui enrichiront le jeu de base. Si ces nouvelles règles te semblent trop difficiles ou si tu désires présenter le jeu à un nouveau joueur, tu n'es pas obligé de les appliquer. Tu peux toujours jouer seulement avec les règles qui te plaisent.

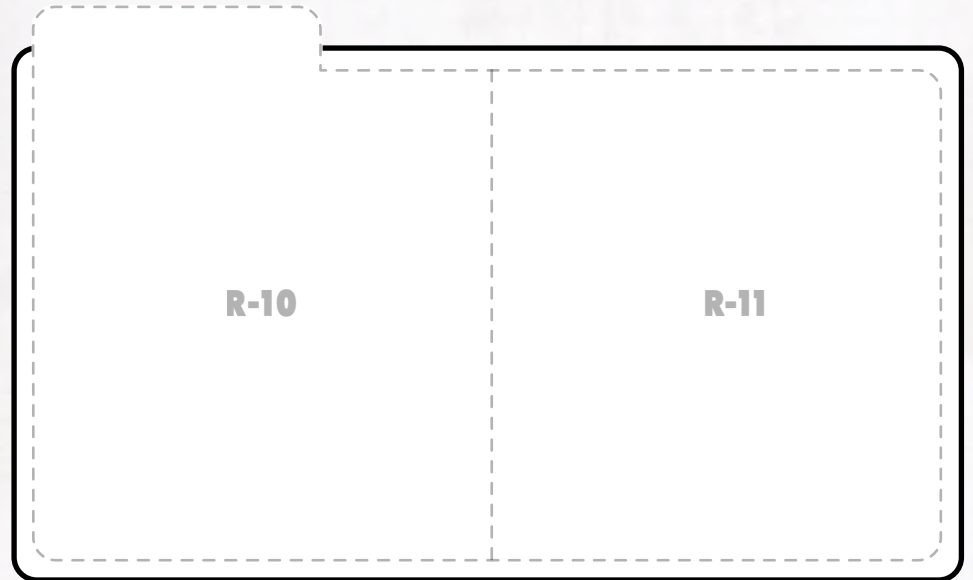
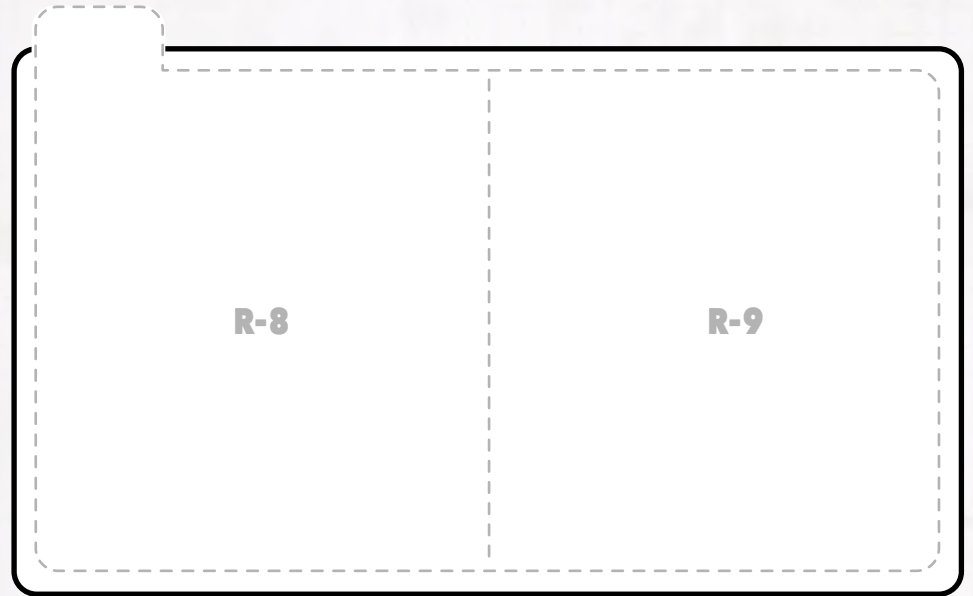
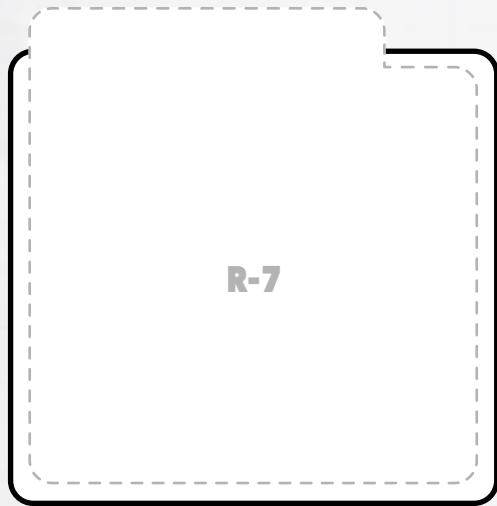
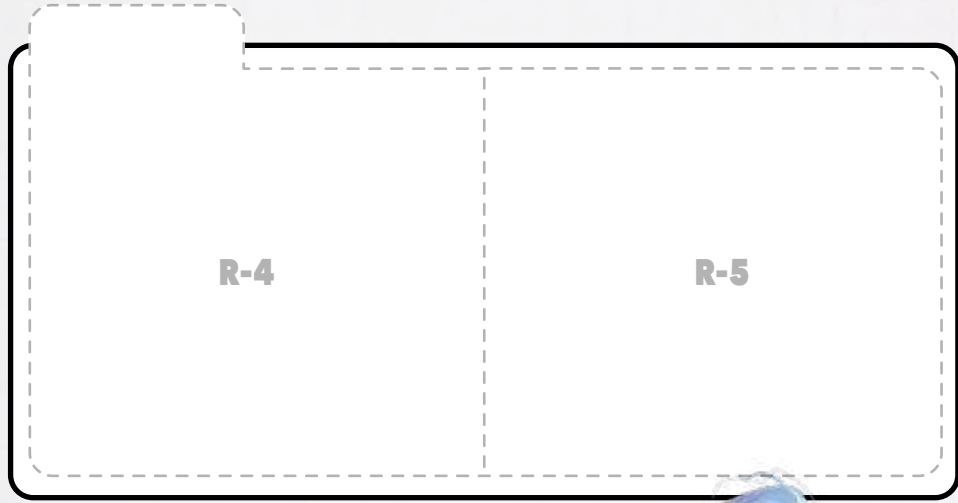
R-1

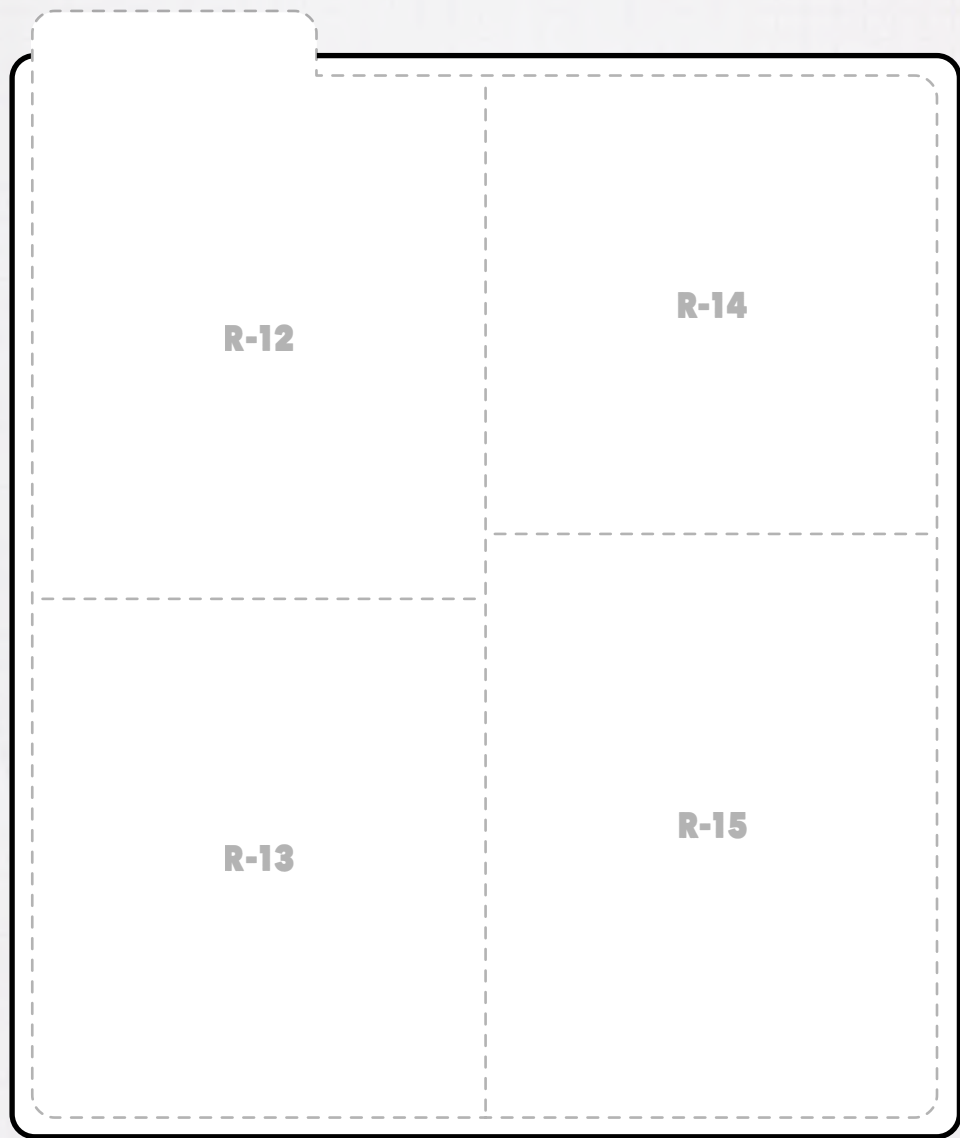


R-2

R-3

R-6





MISSIONS

PREMIERS PAS



Gagne une partie.



Gagne une partie où au moins un joueur a utilisé 2 fois l'action **Transmettre une caisse** lors d'un de ses tours.



Gagne une partie où chaque joueur a utilisé 2 fois l'action **Se déplacer** lors d'un de ses tours.

APPRENTIS



PRESTIGE



Gagne une partie sans aucun Bâtiment envahi.

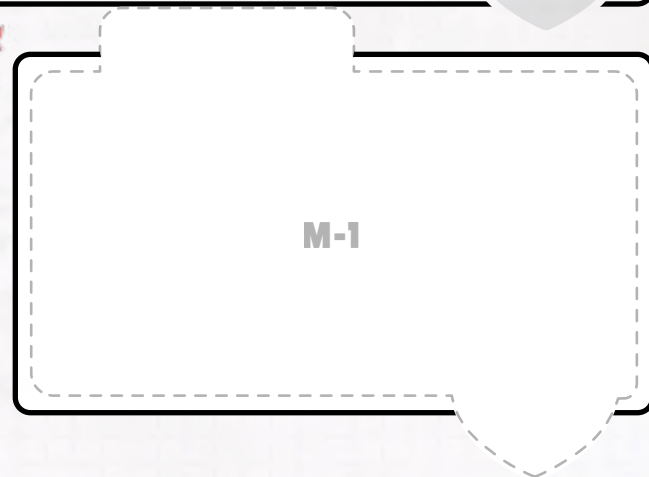


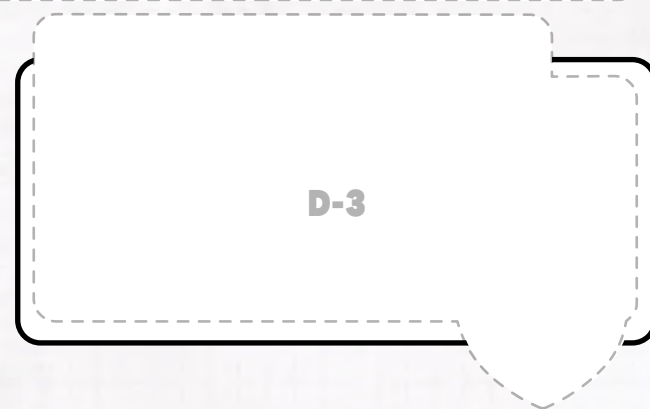
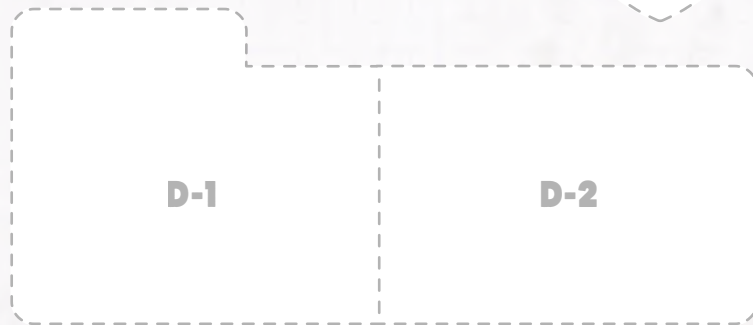
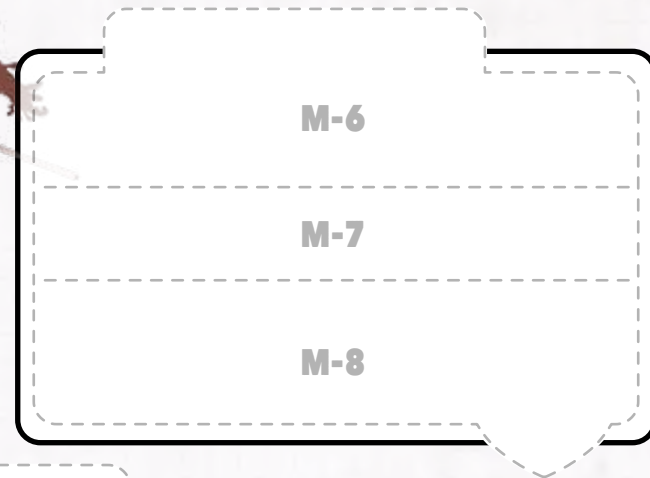
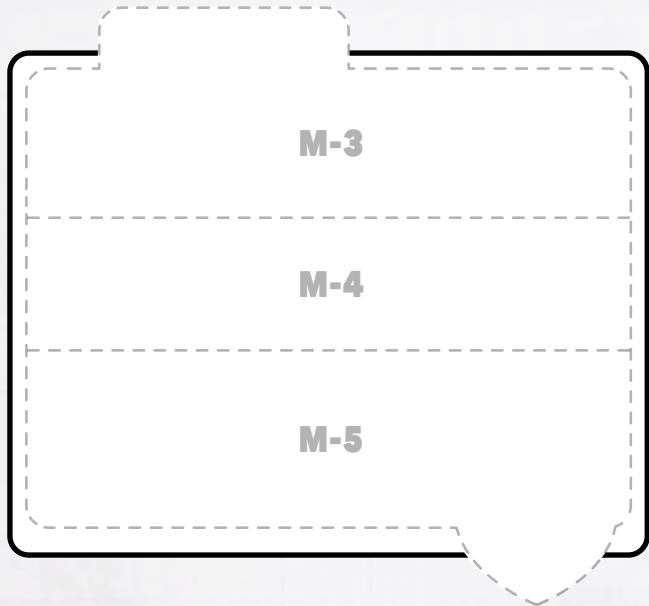
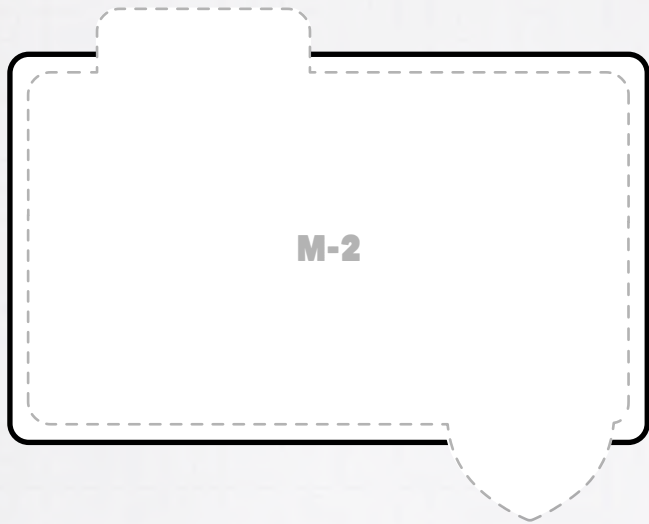
Gagne une partie en rapportant les ingrédients exactement dans cet ordre : médicament (hôpital), pâtisserie (poste de police), ketchup (restaurant) et popcorn (salle d'arcade).



Gagne 3 parties d'affilée. Coche un cercle au crayon pour chaque partie gagnée et gomme toutes les cases si tu perds une partie. ○○○

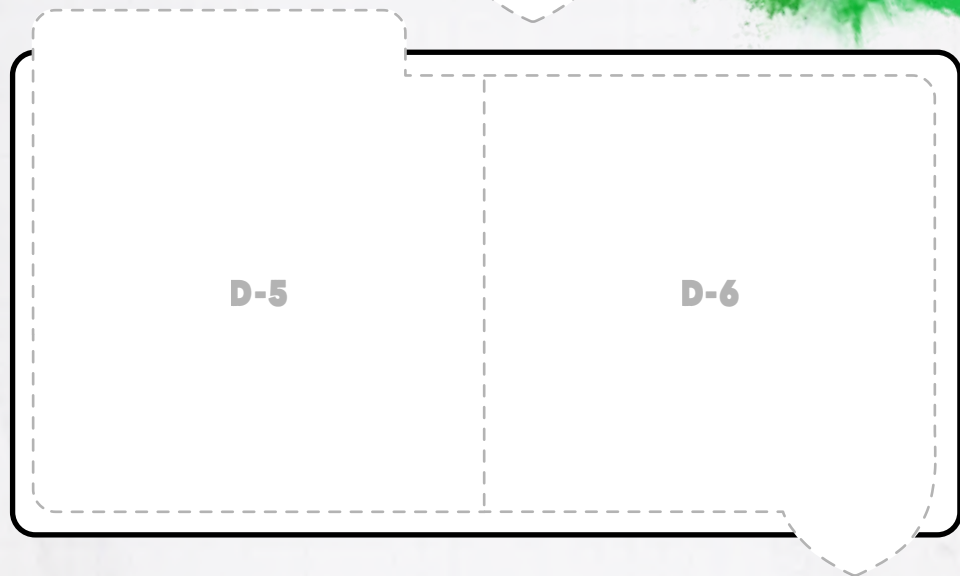
AGUERRIS







D-4



D-5

D-6

Éditeur: Christian Lemay
Directeur créatif : Manuel Sanchez
Illustrateur: NIKAO
BD: Rémy Tornior
Graphiste: Sébastien Bizos
Correctrice: Geneviève Toussaint

Testeurs: Les familles Brière, Lemay-Mecteau, Bérubé-Lessard, Duchesne, Watts, Mir, Rochard, Gagnon-Samson, Renshaw et toutes les familles qui se sont déplacées à notre bureau pour tester la première mouture!



un arbre coupé
=
un arbre planté

PASSEPORT



*Nom

*Prénom

*Date du jour de ta première partie

***Note le nom de toutes les personnes différentes qui jouent à ce jeu (le tien aussi).** Pour cette mission bonus, cette section est complète quand 5 noms différents ont été inscrits.

1

2

3

4

5

MISSION BONUS

Lorsque tu auras fourni toutes les informations avec un *, colle un trophée bonus dans ta jauge de progression.

Cette mission est indépendante: tu peux la valider en même temps qu'une autre.



P-1

P-2

P-3

P-4

P-5

***Trouve un nom à chacun des Héros.**





Mets ici ta photo
ou un dessin de toi.

BADGES D'ACCOMPLISSEMENT

Colle **ci-dessous**  pour chaque groupe de missions validées.



JAUGE DE PROGRESSION

Colle **ci-dessous**  pour chaque partie jouée ET  pour chaque mission validée.

