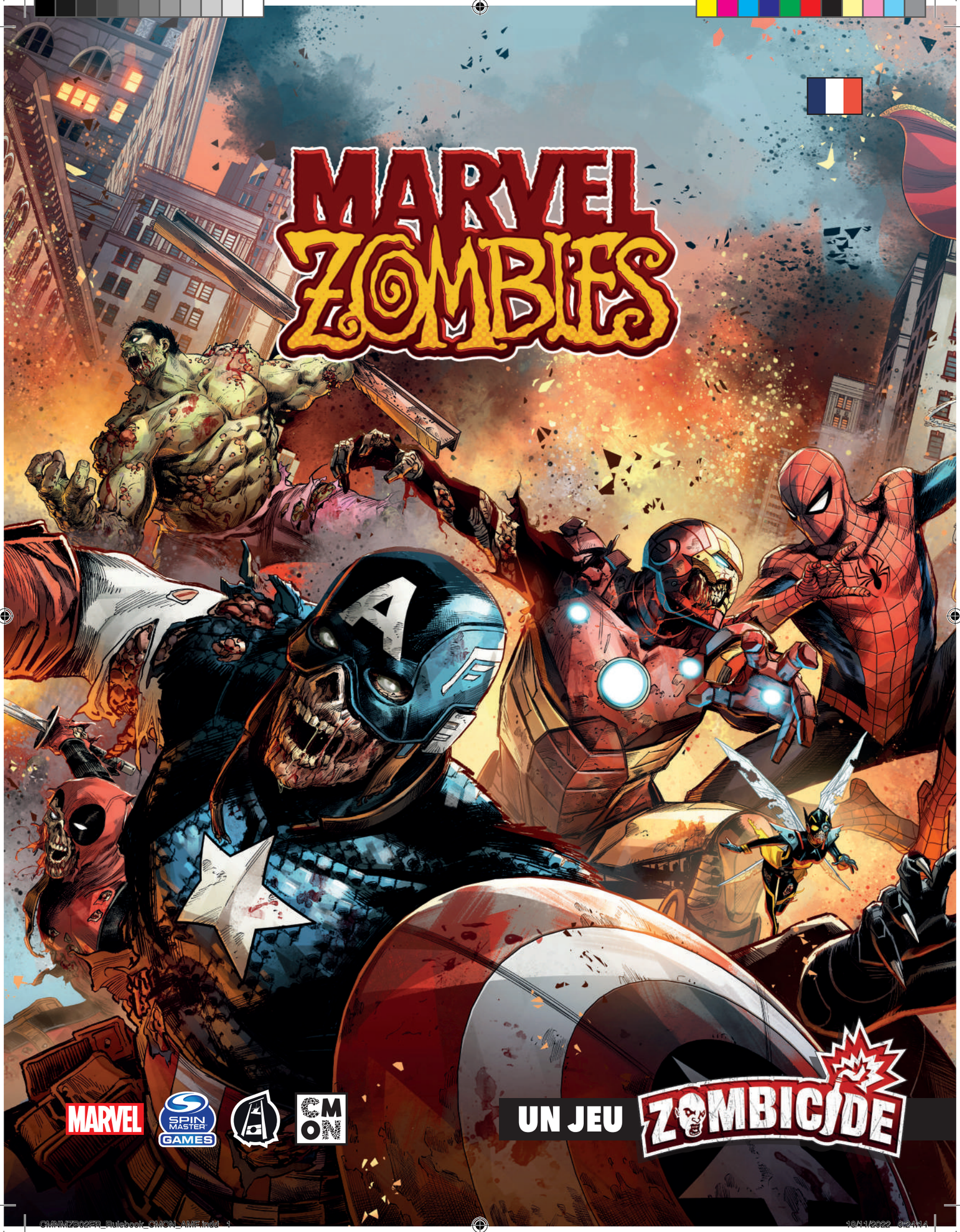


CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 1 10/11/2022 8:24:14

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL DE JEU 3

INTRODUCTION 5

- MODE ZOMBIE / MODE HÉROS 5

MISE EN PLACE 5

APERÇU DU JEU 7

- GAGNER ET PERDRE 7
- ROUNDS DE JEU 7
  - Phase des Joueurs 7
  - Phase des Ennemis 7
  - Phase de Fin de Round 7

LES BASES 8

- DÉFINITIONS UTILES 8
- LIGNE DE VUE 9
- SE DÉPLACER 10
- LIRE UNE FICHE D'IDENTITÉ 10
- EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES 11

ENNEMIS 12

- OPÉRATEUR 12
- GARDE 12
- SPÉCIALISTE 12
- SUPER-HÉROS 12

PHASE DES JOUEURS 13

- DÉPLACEMENT 13
- OUVERTURE DE PORTE 13
- GAIN DE TRAIT 13
- ATTAQUE 14
- INTERACTION AVEC UN OBJECTIF 14
- FIN DU TOUR 14

PHASE DES ENNEMIS 14

- 1. ACTIVATION DES ENNEMIS 14
  - Attaque 14
  - Déplacement 15
  - Spécialistes et Super-Héros ... 16
- 2. GÉNÉRATION DES ENNEMIS 16
  - Génération Normale 16
  - Ruée ! 17
  - Activation Supplémentaire 17
  - Citoyen Escorté ! 17
  - Action Spéciale 17
  - Super-Héros 17
  - Pénurie d'Ennemis 17
  - Génération dans les Bâtiments 18

COMBAT 19

- PRIORITÉ DES CIBLES 19
- DÉVORER 20

LA FAIM 21

- VORACE 21

CITOYENS 21

- DÉVORER UN CITOYEN 21
- ACTIVATION DES CITOYENS 21
  - Citoyens Combattants 21
  - Citoyens Non Combattants 22
  - Citoyens Escortés 22

OBJETS INTERACTIFS 22

- SIGNE DES AVENGERS 22

MISSIONS : MODE ZOMBIE 23

MISSIONS : MODE HÉROS 36

INDEX 43

CRÉDITS 43

RÉSUMÉ DU ROUND 44



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 2 18/11/2022 8:24:19

MATÉRIEL DE JEU

87 PIÈCES DE JEU

6 HÉROS ZOMBIES



Captain America | Iron Man | Wasp | Hulk | Captain Marvel | Deadpool

6 SUPER-HÉROS



Black Panther | Doctor Strange | Ms. Marvel | Thor | Scarlet Witch | Spider-Man



9 DALLES RECTO VERSO

12 CITOYENS



J. Jonah Jameson | Agent Coulson | Tante May | Pepper Potts | Sharon Carter | Betty Ross

Mary Jane | Blind Al | Thunderbolt Ross | Bob Agent d'Hydra | Okoye | Wong

63 AGENTS DU S.H.I.E.L.D.



35 Opérateurs | 14 Gardes | 14 Spécialistes

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 3 10/11/2022 8:24:55

RÈGLES MARVEL ZOMBIES

140 CARTES



6 FICHES D'IDENTITÉ DE HÉROS ZOMBIES



45 CARTES TRAIT ZOMBIE



42 CARTES GÉNÉRATION



16 CARTES CITOYEN



6 CARTES SUPER-HÉROS



1 CARTE RÉFÉRENCE SIGNE DES AVENGERS

41 PIONS



- Pion Signe des Avengers *(intact/endommagé)* 1



- Pions Porte *(ouverte/fermée)* 14
- Pion Porte Bleue *(ouverte/fermée)* 1
- Pion Porte Verte *(ouverte/fermée)* 1



- Pions Objectif Rouge/Rouge 7
- Pion Objectif Bleu/Rouge 1
- Pion Objectif Vert/Rouge 1



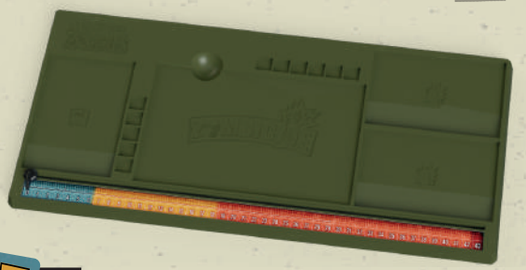
- Pion Point de Génération Initial 1
- Pions Point de Génération Rouge/Rouge ... 5
- Pion Point de Génération Bleu/Rouge 1
- Pion Point de Génération Vert/Rouge 1



- Pion Sortie 1



- Pions Activation 6



6 TABLEAUX DE BORD EN PLASTIQUE

CONTENU MODE HÉROÏQUE

Cette boîte contient également le matériel nécessaire pour utiliser les Héros et les Citoyens en Mode Héroïque. La boîte de *Marvel Zombies : Résistance des X-Men* est requise pour jouer en Mode Héroïque.



6 FICHES D'IDENTITÉ DE SUPER-HÉROS



12 CARTES CITOYEN



6 CARTES HÉROS ZOMBIES



6 SOCLES COLORÉS



6 DÉS



12 CUBES POINTEURS

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 4 18/11/2022 8:26:16

INTRODUCTION

Dans un monde protégé par de puissants super-héros, on aurait pu penser qu'une invasion de zombies ne constituait qu'un problème mineur. Cependant, lorsque les premiers membres des Avengers ont commencé à rejoindre les rangs des morts-vivants, la gravité du problème est apparue aux yeux du monde. Leurs corps pourrissants invulnérables à toute blessure, les héros zombies sèment le chaos partout sur le globe. Malgré leur condition, ils ont conservé toutes leurs capacités mentales, du moins tant qu'ils parviennent à contenir leur faim. Cette faim améliore leurs super pouvoirs, mais elle les pousse également à dévorer de la chair vivante sous peine de devenir des monstres décérébrés totalement consumés par leur avidité. Recrutez votre équipe de super morts-vivants, laissez-vous guider par votre appétit et transformez la face du monde ! Cette terre n'appartient plus aux Héros Marvel, c'est désormais celle de Marvel Zombies !

Marvel Zombies - un jeu Zombicide est un jeu coopératif dans lequel 1 à 6 participants vont incarner des Super-Héros zombifiés face aux Agents du S.H.I.E.L.D. et aux Super-Héros contrôlés par le jeu. Le but est de remplir les Objectifs de Mission, de vaincre les Ennemis et surtout de satisfaire votre Faim dévorante ! Éliminer des Ennemis et dévorer des Citoyens vous rendra plus fort, mais plus vous deviendrez dangereux, plus les Ennemis débarqueront en masse afin de vous pourchasser. Votre Faim insatiable vous rend plus puissant, mais si vous ne vous nourrissez pas, elle consumera votre corps et votre esprit. Ce n'est qu'en œuvrant de concert et en repoussant leurs propres limites que les Héros Zombies pourront trouver la clé de leur salut !

AVERTISSEMENT POUR LES VÉTÉRANS DE ZOMBICIDE !

Il est fortement recommandé de lire soigneusement la TOTALITÉ des règles, car le jeu contient de nombreuses différences, certaines mineures et d'autres capitales, avec les règles classiques de *Zombicide*.



MODE ZOMBIE / MODE HÉROÏQUE



Les règles de cette boîte sont destinées au **Mode Zombie**, dans lequel les joueurs contrôlent des Héros Zombie qui, possédés par une Faim vorace, s'opposent aux derniers Super-Héros encore vivants.

Cependant, en utilisant le contenu et les règles de la boîte de base *Marvel Zombies : Résistance des X-Men*, vous pouvez également jouer en **Mode Héroïque** en inversant les rôles.

MISE EN PLACE

1. Choisissez une **Mission**. *Chaque Mission est prévue pour 4 Héros Zombies, et contient des instructions supplémentaires pour 5-6 Héros Zombies (avec 1 à 6 joueurs). Les Missions peuvent être jouées avec un nombre de Héros Zombies inférieur, mais cela augmente leur difficulté !*
2. Placez les **dalles** comme indiqué sur le plan de la Mission.
3. Placez les **Points de Génération**, les autres **pions** et les **pièces de jeu** comme indiqué dans la Mission.
4. Sauf indication contraire de la Mission, retirez les 2 cartes **Mission Secrète** du paquet Citoyen. Ensuite, placez 1 **carte Citoyen** au hasard, face cachée, dans chaque Zone pourvue du symbole .



Symbole Citoyen

5. Triez les types de cartes suivants, en fonction de leur dos. Mélangez chaque pile pour former un paquet que vous placez, face cachée, à proximité du plateau :

   A. Paquet Génération : Ces cartes servent à générer les Agents du S.H.I.E.L.D. et les Super-Héros que les joueurs devront affronter au cours de la partie.

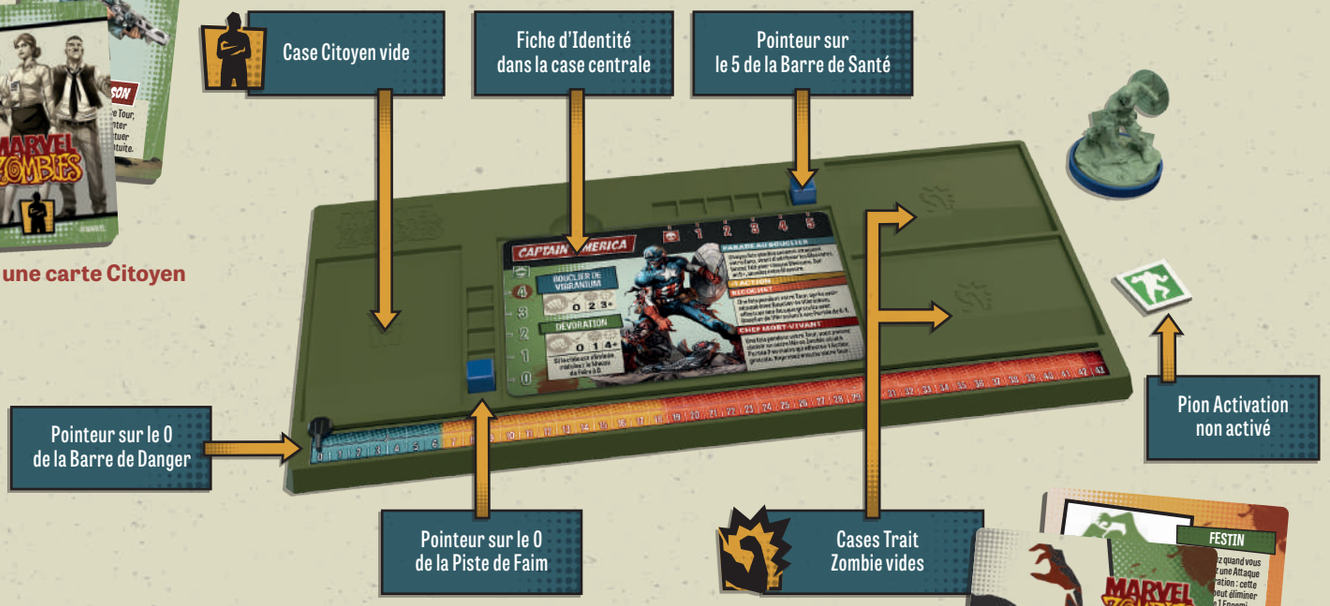


Voici une carte Génération

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 5 10/11/2022 8:28:31



Voici une carte Citoyen





Voici une carte Trait Zombie



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 6 18/11/2022 8:26:44

B. Paquet Super-Héros : Chaque fois qu'une carte *Super-Héros !* est piochée dans le paquet Génération, piochez une carte de ce paquet pour connaître son identité. Chaque Super-Héros présente un défi unique !



Voici une carte Super-Héros

C. Paquet Trait Zombie : Il s'agit de capacités auxquelles les Héros Zombies pourront faire appel afin d'utiliser de nouveaux pouvoirs.

D. Paquet Citoyen : Les Citoyens sont des individus qui peuvent apparaître en cours de jeu et que les joueurs vont devoir pourchasser. Certains sont déjà cachés sur le plateau au début de la partie, tandis que d'autres pourront être générés à la suite d'événements spéciaux !

E. Carte Référence du Signe des Avengers : Une carte qui résume les règles de cet objet interactif.



Voici la carte Référence du Signe des Avengers

6. Les joueurs choisissent le nombre de **Héros Zombies** pour la partie (4, 5 ou 6) et se les répartissent à leur convenance. Ils s'installent ensuite autour de la table comme ils l'entendent et jouent en équipe contre le jeu.
7. Pour chacun de leurs Héros Zombies, les joueurs prennent un **Tableau de Bord** qu'ils disposent devant eux, et y placent leur fiche d'Identité. Assurez-vous que le pointeur coulissant de la Barre de Danger se trouve bien sur le 0, dans la partie bleue.
8. Pour chacun de leurs Héros Zombies, les joueurs prennent **2 Pointeurs** et un **Socle Coloré** de la même couleur. Sur la fiche d'Identité, un pointeur est placé dans la case la plus à droite de la **Barre de Santé** et l'autre sur le 0 de la **Piste de Faim**. Fixez le socle coloré à la base de la pièce de jeu du Héros Zombie.
9. Placez les pièces de jeu représentant les Héros Zombies choisis dans la Zone de Départ indiquée dans la Mission.
10. Chaque joueur reçoit 1 **pion Activation** qu'il place, face verte visible (non activé), à côté de la fiche d'Identité de son Héros Zombie.

APERÇU DU JEU

GAGNER ET PERDRE

La partie est immédiatement gagnée dès que tous les Objectifs de Mission ont été remplis. La partie est perdue à la fin de tout Round de Jeu au cours duquel un Héros Zombie a été éliminé, ou lorsqu'une condition spécifique de défaite a été atteinte. ***Marvel Zombies*** est jeu coopératif : tous les joueurs gagnent ou perdent de concert !

ROUNDS DE JEU

Marvel Zombies : Un Jeu Zombicide se joue en une série de Rounds de Jeu qui se déroulent comme suit :

PHASE DES JOUEURS

Lors de cette Phase, les Héros Zombies effectuent diverses Actions, telles que se déplacer sur le plateau, attaquer des Ennemis ou les dévorer !

PHASE DES ENNEMIS

Une fois que tous les Héros Zombies ont été activés, la Phase des Joueurs prend fin et celle des Ennemis commence. Au cours de cette Phase, tous les Ennemis sur le plateau tentent d'éliminer les Héros Zombies, puis de nouveaux Ennemis sont générés.

PHASE DE FIN DE ROUND

Certaines Missions, ainsi que quelques Compétences, peuvent indiquer des effets qui se déroulent lors de la Phase de Fin de Round. Notamment, si un Héros Zombie a été éliminé, la partie se solde immédiatement sur une défaite dès le début de la Phase de Fin de Round ! Si ce n'est pas le cas, une fois cette Phase résolue, un nouveau Round commence.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 7 10/11/2022 8:28:47

LES BASES

Avant d'entrer dans les détails, vous trouverez ci-après quelques généralités utiles :

DÉFINITIONS UTILES

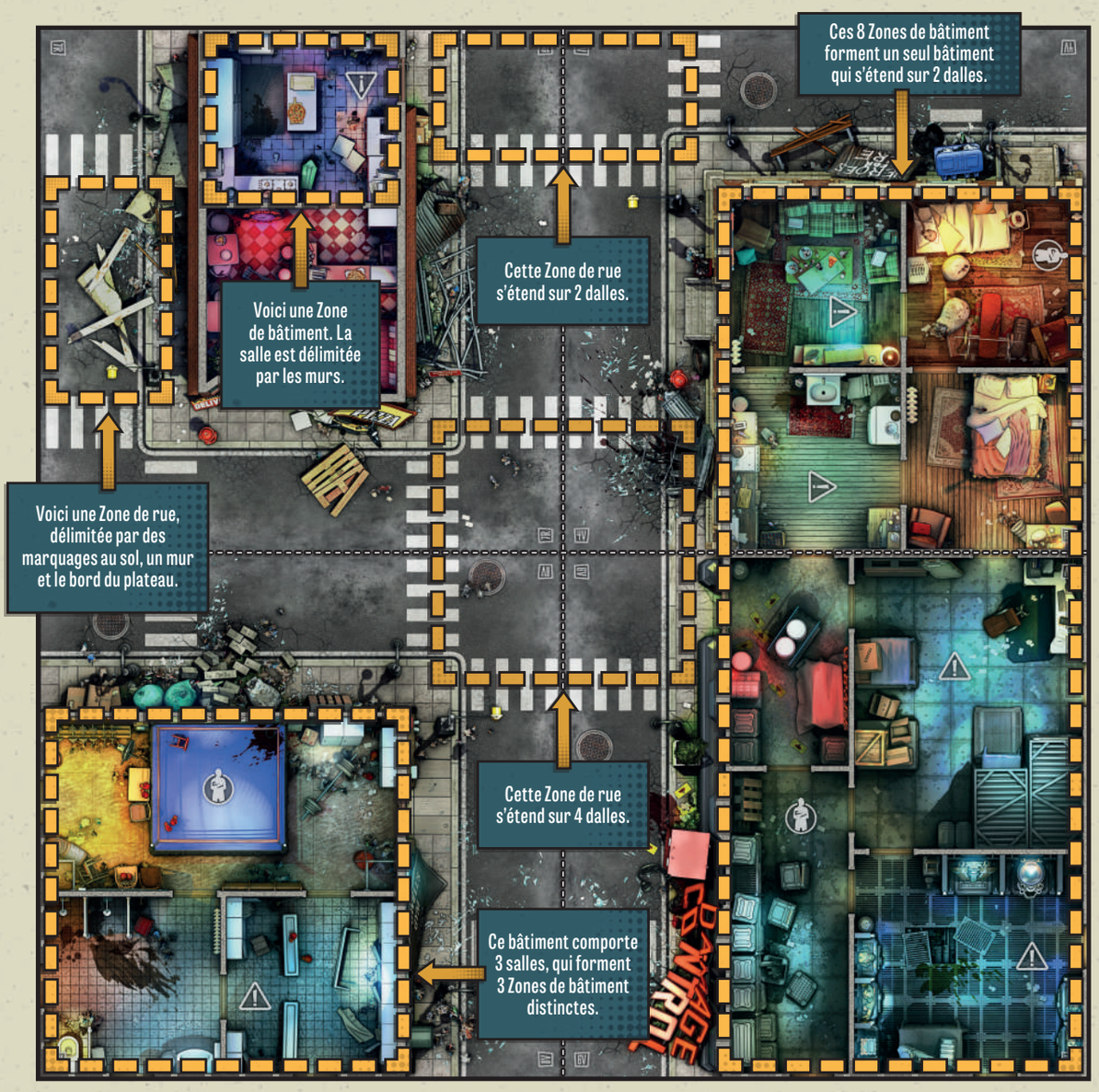
Ennemi : Ce terme renvoie à la fois aux divers types d'Agents du S.H.I.E.L.D. et aux Super-Héros. Il englobe les Opérateurs, les Gardes, les Spécialistes, ainsi que les Super-Héros. Il n'inclut pas les Citoyens !

Super-Héros : Un Super-Héros vivant, généré et contrôlé par le jeu, qui va affronter les joueurs.



Héros Zombie : Un Super-Héros zombifié, contrôlé par un joueur.

Zone : À l'intérieur d'un bâtiment, une Zone est une salle. Dans la rue, une Zone est délimitée par les marquages au sol, les murs de bâtiments et/ou les bords du plateau.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 8 18/11/2022 8:27:22

LIGNE DE VUE

Les Lignes de Vue déterminent si un élément sur le plateau en voit un autre (Héros Zombies, Ennemis, Citoyens, etc.).

Dans les Zones de rue, les pièces de jeu voient en lignes droites parallèles aux bords du plateau. Elles ne voient pas en diagonale. Leur Ligne de Vue traverse toutes les Zones dans le même alignement tant qu'elle n'est pas bloquée par un mur ou le bord du plateau.

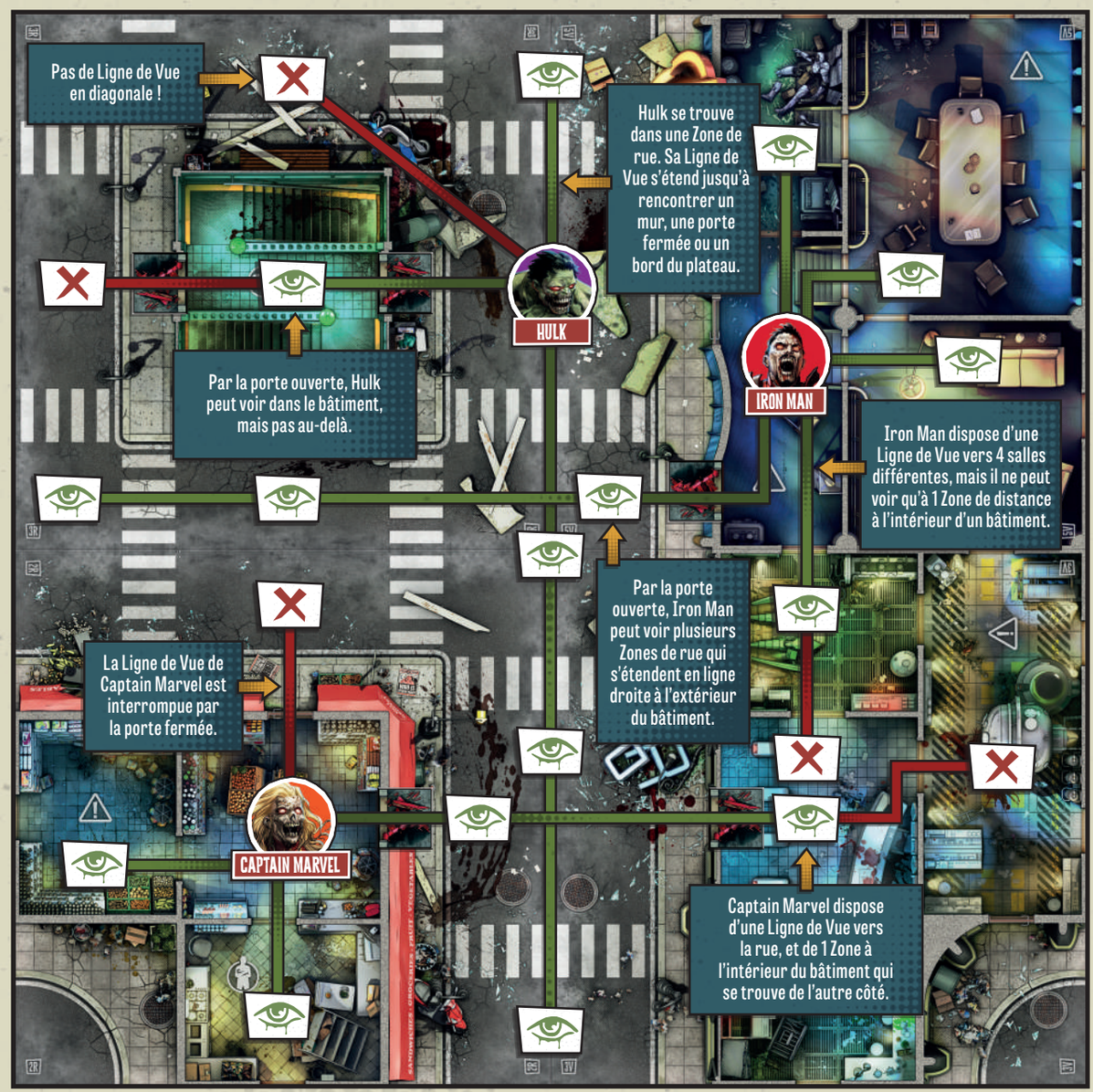
IMPORTANT : *Sauf précision contraire, les Compétences, Traits et Capacités des Héros Zombies nécessitent une Ligne de Vue.*

Dans les Zones de bâtiment, une pièce de jeu voit toutes les Zones qui partagent une ouverture avec la salle dans laquelle elle se trouve. S'il y a une ouverture, les murs ne bloquent pas la Ligne de Vue entre 2 Zones. **Cependant, en intérieur, la ligne de vue est limitée à 1 Zone de distance.**

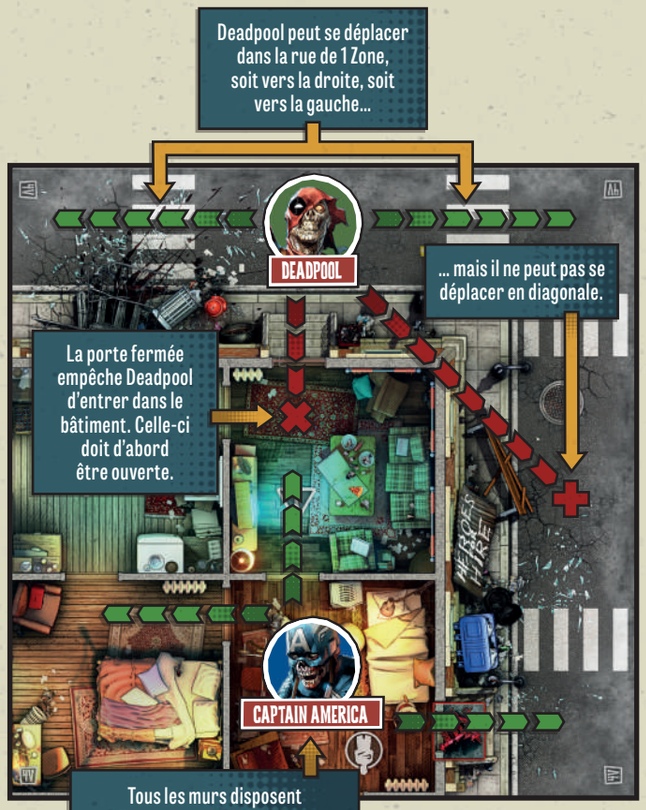
Si une pièce de jeu regarde des Zones de rue depuis une Zone de bâtiment, sa Ligne de Vue peut traverser n'importe quel nombre de Zones de rue en ligne droite. Si une pièce de jeu regarde dans une Zone de bâtiment depuis une Zone de rue, sa Ligne de Vue est limitée à une 1 Zone à l'intérieur du bâtiment.

Les **Portes Fermées** bloquent les Lignes de Vue.

Les **Ennemis**, **Citoyens** et **Héros Zombies** ne bloquent pas les Lignes de Vue.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 9 10/11/2022 8:27:31



SE DÉPLACER

Les pièces de jeu telles que les Héros Zombies, les Ennemis ou les Citoyens peuvent se déplacer entre deux Zones adjacentes. Deux Zones sont considérées comme adjacentes si elles possèdent au moins un côté non bloqué commun. Les coins ne comptent pas. Cela veut dire : pas de Déplacement en diagonale !

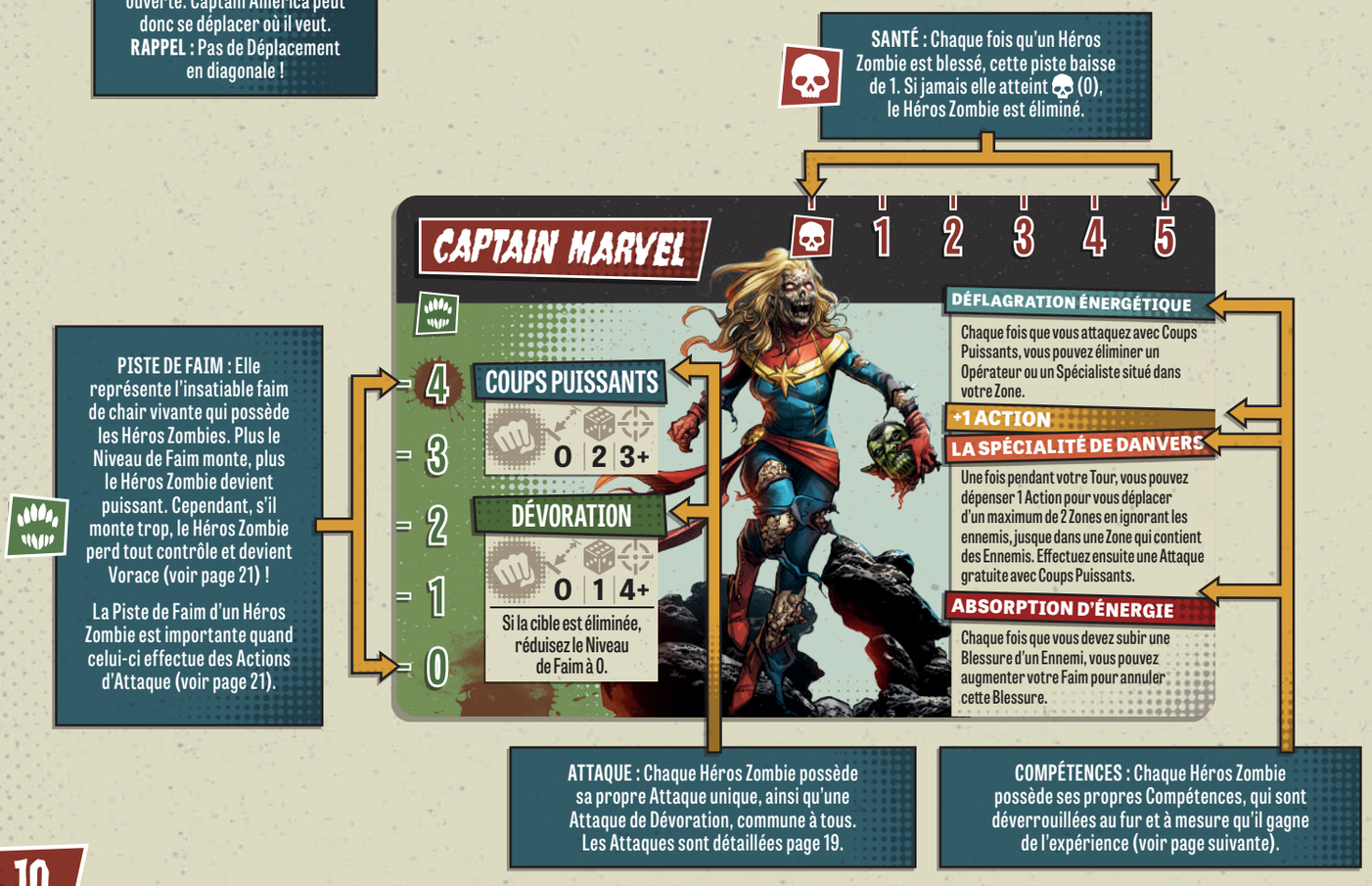
Dans les Zones de rue, les Déplacements entre deux Zones vides s'effectuent sans restriction. Il est cependant nécessaire d'emprunter une porte ouverte (ou une ouverture) pour passer d'une Zone de bâtiment à une Zone de rue et vice-versa.

Dans les Zones de bâtiment, les Déplacements s'effectuent entre deux Zones tant que celles-ci partagent une ouverture (comme une porte ouverte). La position de la pièce de jeu et la disposition des murs n'ont pas d'influence du moment que les Zones partagent une ouverture.

Le Déplacement des Héros Zombies est ralenti par les Ennemis (page 13).

LIRE UNE FICHE D'IDENTITÉ

Chaque Héros Zombie dispose d'une fiche d'Identité qui comporte les informations suivantes :



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 10 18/11/2022 8:27:43

EXPÉRIENCE, NIVEAU DE DANGER ET COMPÉTENCES

Chaque fois qu'il élimine un Ennemi, un Héros Zombie gagne 1 Point d'Expérience (XP) ou, dans le cas de Super-Héros, 1 XP par Point d'Endurance que celui-ci possédait (voir Super-Héros, page 12). Chaque fois qu'un Héros Zombie gagne de l'Expérience, avancez le pointeur de sa Barre de Danger de ce montant. Certaines Missions peuvent comporter des moyens de gagner de l'Expérience supplémentaire.

On distingue 4 Niveaux de Danger d'intensité croissante sur la Barre de Danger : Bleu, Jaune, Orange et Rouge. Chaque fois qu'un nouveau Niveau de Danger est atteint, le Héros Zombie déverrouille une nouvelle Compétence à utiliser pendant la Mission.

Ce cumul d'Expérience a toutefois un effet secondaire : **quand vous piochez une carte Génération, vous devez appliquer la ligne qui correspond au Niveau de Danger le plus élevé parmi TOUS les Héros Zombies en jeu** (voir Génération des Ennemis, p.16). Plus votre Héros Zombie va devenir dangereux, plus les forces envoyées pour le neutraliser seront importantes !



- Niveau Rouge : 9 Opérateurs
- Niveau Orange : 8 Opérateurs
- Niveau Jaune : 3 Opérateurs
- Niveau Bleu : 2 Opérateurs

Un Héros Zombie commence la partie au Niveau de Danger Bleu, avec 0 Point d'Expérience et 1 seule Compétence.

Le Niveau de Danger Jaune est atteint quand le Héros Zombie a cumulé 7 points d'Expérience. Il acquiert une 4e Action qu'il pourra utiliser chaque Tour.

Dès que le Héros Zombie a cumulé 19 points d'Expérience, son Niveau de Danger passe en Orange. Il déverrouille une nouvelle Compétence.

À 43 points d'Expérience, le Héros Zombie atteint le Niveau de Danger Rouge. Toutes ses Compétences sont désormais disponibles.

0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43

Dès le début de la partie, le Héros Zombie peut utiliser son Attaque unique et son Attaque de Dévoration.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 11 10/11/2022 8:27:46

ENNEMIS

Il existe 4 types d'Ennemis. La plupart d'entre eux ne disposent que d'une seule Action lorsqu'ils sont activés. Les Spécialistes et les Super-Héros constituent une exception à cette règle, chacun disposant de 2 Actions par Activation. Un Ennemi est éliminé dès qu'il reçoit, lors d'une seule et même Action d'Attaque, un total de Touches supérieur ou égal à sa valeur d'Endurance.

Le Héros Zombie qui a éliminé l'Ennemi gagne 1 Point d'Expérience, sauf dans le cas des Super-Héros, où il gagne autant d'Expérience que la valeur d'Endurance du Super-Héros éliminé.



OPÉRATEUR

Armés de matraques électrifiées, ce n'est qu'en groupes que les Opérateurs du S.H.I.E.L.D. constituent une véritable menace. Conservez cependant vos distances : ils sont capables d'ouvrir le feu à tout moment !

- **Actions :** 1
- **Endurance :** 1
- **Récompense d'XP :** 1



GARDE

Bardés d'armures lourdes et équipés de gants électrifiés, les Gardes du S.H.I.E.L.D. sont difficiles à abattre quand vous voulez grignoter l'un de ces Citoyens qu'ils escortent parfois.

- **Actions :** 1
- **Endurance :** 2
- **Récompense d'XP :** 1



SPÉCIALISTE

Les Spécialistes forment l'élite des troupes du S.H.I.E.L.D. Rapides et mortels, ils sont équipés de réacteurs dorsaux qui leur permettent de fondre par surprise sur les zombies !

- **Actions :** 2
- **Endurance :** 1
- **Récompense d'XP :** 1



SUPER-HÉROS

Chaque Super-Héros est à la fois puissant et unique, mais ils partagent tous un point commun : leur détermination à mettre un terme à l'invasion des zombies.



- **Actions :** 2
- **Endurance :** X Le total varie d'un Super-Héros à l'autre. Il est indiqué sur la carte de chaque Super-Héros.



- **Récompense d'XP :** Égale à son Endurance.
- Chaque Super-Héros possède une Capacité unique dont l'effet s'applique tant qu'il reste en jeu.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 12 18/11/2022 8:27:56

PHASE DES JOUEURS

Lors de chaque Phase des Joueurs, les étapes suivantes doivent être effectuées dans l'ordre :

1. **Augmentation des Pistes de Faim :** Chaque joueur augmente sa Piste de Faim de 1.
2. **Récupération des pions Activation :** Chaque joueur retourne son pion Activation sur la face verte (non activé).
3. **Activation des Héros Zombies :** Chaque Héros Zombie est activé, l'un à la suite de l'autre. Chaque Round, les joueurs décident de l'ordre d'Activation des Héros Zombies. Pendant son Tour, chaque Héros Zombie peut **effectuer un total de 3 Actions au Niveau de Danger Bleu** (sans compter toute Action gratuite éventuelle accordée par sa Compétence de Niveau Bleu).

   Un Héros Zombie peut effectuer les Actions suivantes :

DÉPLACEMENT

Le Héros Zombie se déplace depuis sa Zone jusque dans une Zone adjacente (il ne peut pas se déplacer en diagonale, ni traverser des murs ou des portes fermées).

- Un Héros Zombie doit dépenser 1 Action supplémentaire par Ennemi présent dans la Zone qu'il tente de quitter.

  Exemple : Captain America se trouve dans la même Zone que 2 Opérateurs. Pour la quitter, il doit dépenser 1 Action de Déplacement +2 Actions supplémentaires (1 par Opérateur), pour un total de 3 Actions. Si 3 Ennemis avaient occupé la Zone, il aurait fallu à Captain America un total de 4 Actions pour se déplacer (1 + 3).

- Entrer dans une Zone contenant des Ennemis met fin à l'Action de Déplacement du Héros Zombie (c'est une règle importante pour les Compétences ou effets qui permettent à un Héros Zombie de se déplacer de plusieurs Zones par Action de Déplacement).

OUVERTURE DE PORTE

Le Héros Zombie force une porte située dans sa Zone. Placez un pion Porte, face Ouverte visible, à l'emplacement de la porte (Si un pion Porte Fermée se trouvait déjà dans la Zone, retournez simplement celui-ci).



Pions Porte Fermée et Porte Ouverte

NOTE : *Une fois ouverte, une porte ne peut plus être refermée.*

- Certaines Missions contiennent des portes colorées. Ces portes ne peuvent généralement être ouvertes qu'en remplissant des conditions spécifiques, comme trouver l'Objectif de la couleur correspondante. Consultez le texte de la Mission pour plus de détails.



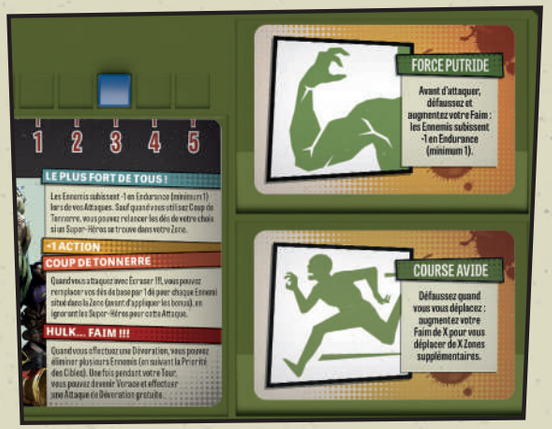
Pions Porte Bleue et Porte Verte

IMPORTANT : *Ouvrir un bâtiment pour la première fois révèle tous les Ennemis et Citoyens qui s'y trouvent. Voir la section Génération dans les Bâtiments, page 18.*

GAIN DE TRAIT

Le joueur pioche la première carte du paquet Trait Zombie et la place sur son Tableau de Bord, dans l'une des deux cases prévues à cet effet. **Un Héros Zombie ne peut effectuer qu'une seule Action de Gain de Trait par Tour.** Toutefois, d'autres effets peuvent permettre d'acquérir des cartes Trait Zombie supplémentaires.

- **Un Héros Zombie ne peut pas détenir plus de 2 cartes Trait Zombie à la fois.** S'il en possède déjà 2 quand il en pioche une nouvelle, il doit défausser le Trait qu'il vient de piocher, ou 1 des 2 cartes qu'il détenait déjà.
- Si le paquet Trait vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet.
- Les Traits Zombies sont dotés d'effets puissants, mais **ils sont défaussés après utilisation**. Chaque carte Trait Zombie détaille ses conditions d'utilisation. Prenez le temps de lire chacune d'entre elles ! Deux Traits peuvent être utilisés simultanément du moment que leurs conditions sont remplies.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 13 10/11/2022 8:27:58

ATTAQUE

Le Héros Zombie attaque un Ennemi ou un Citoyen qu'il peut cibler. Le combat est détaillé page 19.

INTERACTION AVEC UN OBJECTIF

Le Héros Zombie prend et/ou active un Objectif dans sa Zone. Les effets de jeu relatifs à la prise de l'Objectif sont détaillés dans le texte de la Mission.



Pions Objectif

FIN DU TOUR

Un Héros Zombie n'est pas obligé d'effectuer toutes ses Actions. S'il le souhaite, il peut renoncer à ses Actions restantes et mettre fin à son Tour.

Une fois qu'un Héros Zombie a effectué toutes ses Actions (où qu'il a renoncé à celles qui lui restent), son Tour se termine. **Retournez son pion Activation sur la face rouge (activé) pour l'indiquer.**



Pion Activation

DEVENIR VORACE

Bien que les Héros Zombies conservent en grande partie leurs fonctions cérébrales, ils peuvent être aveuglés par la Faim insatiable qui les consume. Tant qu'il est Vorace (voir page 21), un Héros Zombie ne peut **plus** effectuer d'Actions (Actions gratuites comprises !) autres que le **Déplacement** et l'**Attaque de Dévoration**.

PHASE DES ENNEMIS

Une fois que chaque joueur a activé tous ses Héros Zombies, la Phase des Joueurs se termine et celle des Ennemis commence. Personne ne contrôle les Ennemis ; ils agissent par eux-mêmes en effectuant les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Activation des Ennemis :** Chaque Ennemi sur le plateau est activé et dépense son Action soit pour attaquer un Héros Zombie dans sa Zone, soit pour se déplacer en direction du Héros Zombie le plus proche si la Zone qu'il occupe ne contient pas de Héros Zombie.

   Tous les Citoyens sur le plateau sont également activés. Ils essayent soit de fuir par une Zone de Génération, soit d'affronter les Héros Zombies s'il s'agit de Citoyens Combattants (voir Activation des Citoyens, page 21).

2. **Génération des Ennemis :** Une fois toutes les Activations résolues, de nouveaux Ennemis apparaissent sur les Points de Génération actifs du plateau.

1. ACTIVATION DES ENNEMIS

ATTAQUE

Chaque Ennemi situé dans la Zone d'un Héros Zombie dépense son Action pour effectuer une Attaque. L'Attaque d'un Ennemi touche automatiquement, ne requiert aucun lancer de dés et inflige 1 Blessure.

Les joueurs choisissent comment répartir les Blessures entre les Héros Zombies présents dans la Zone, quitte à ce qu'un seul Héros Zombie les subisse toutes !

Quand un Héros Zombie est blessé, le pointeur de sa Barre de Santé est déplacé de 1 case vers la gauche par Blessure subie. Un Héros Zombie est éliminé dès que sa Barre de Santé atteint 0. Si cela se produit, la partie se solde par une défaite lors de la Phase de Fin de Round suivante !



Les Ennemis combattent en groupe. Tous les Ennemis activés dans la même Zone qu'un Héros Zombie se joignent à l'attaque, même s'ils infligent suffisamment de Blessures pour tuer leur victime plusieurs fois.

Exemple 1 : Un Opérateur qui occupe une Zone où se trouvent 2 Héros Zombies inflige 1 Blessure au cours de son Activation. Les joueurs choisissent le Héros Zombie qui subit la Blessure.

Exemple 2 : Un groupe de 8 Opérateurs est activé dans une Zone abritant 2 Héros Zombies. Chaque Héros Zombie possède une Santé de 5. Les joueurs décident donc d'attribuer 4 Blessures à chaque Héros Zombie.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 14 18/11/2022 8:23:01

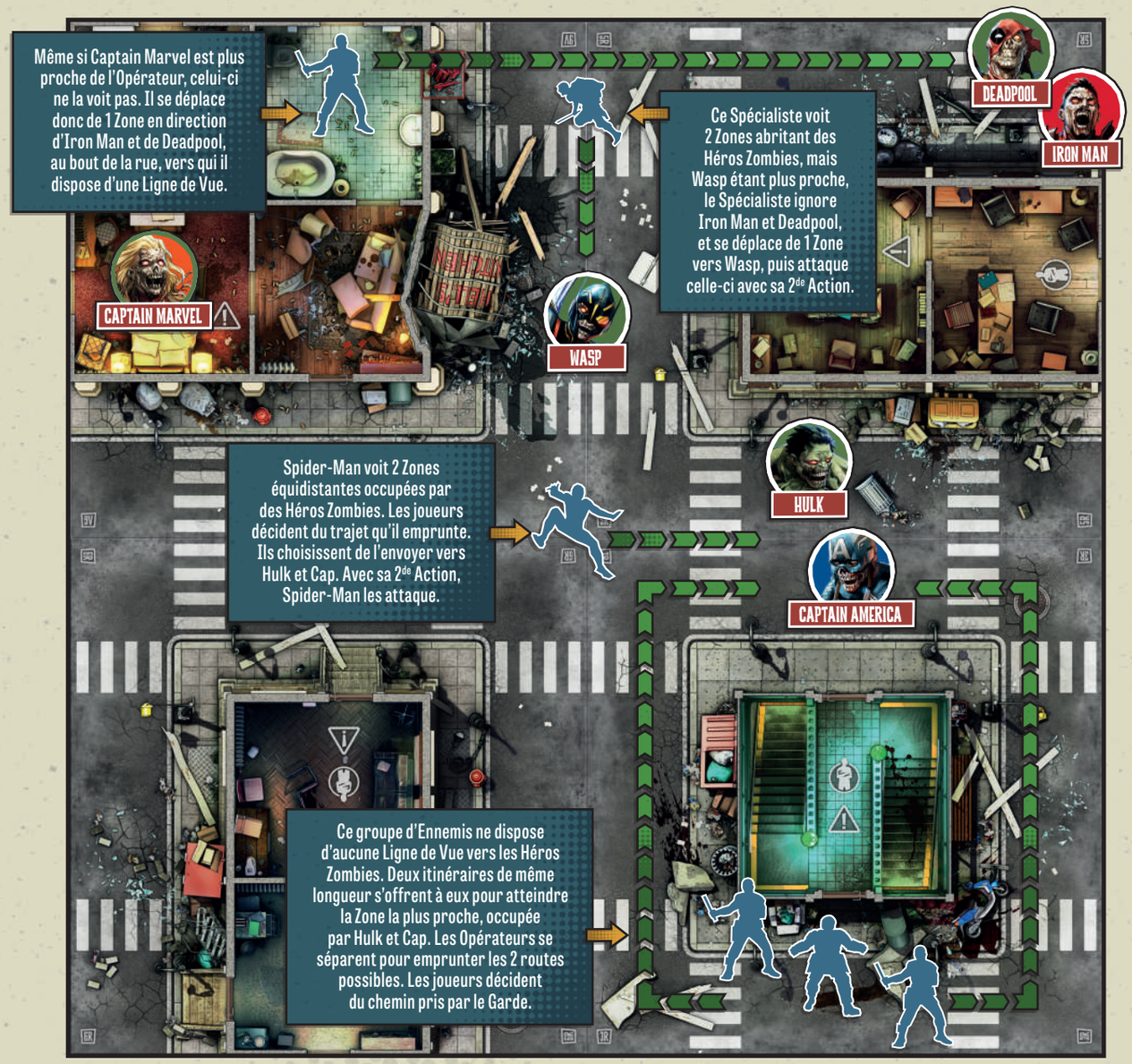
DÉPLACEMENT

Les Ennemis qui n'ont pas attaqué (parce que leur Zone ne contenait pas de Héros Zombie) dépensent leur Action pour se déplacer de 1 Zone en direction des Héros Zombies :

- Les Ennemis se déplacent en priorité vers la Zone en Ligne de Vue la plus proche abritant des Héros Zombies.
- Si l'Ennemi n'a aucune Ligne de Vue vers un Héros Zombie, il se déplace en direction de la Zone abritant des Héros Zombies vers laquelle il dispose du chemin ouvert le plus court. S'il n'existe aucun itinéraire disponible pour atteindre des Héros Zombies, l'Ennemi ne se déplace pas.
- Si plusieurs Zones en Ligne de Vue abritant des Héros Zombies sont à égalité comme étant la plus proche, ou s'il existe plusieurs chemins ouverts de même longueur vers la Zone la plus proche, les Ennemis se séparent, par type, en autant de groupes de taille égale que nécessaire pour suivre tous les itinéraires disponibles. S'il n'est pas possible de séparer un type d'Ennemi en groupes de tailles égales, les joueurs décident quel groupe reçoit l'Ennemi surnuméraire.
- Les Ennemis ne peuvent pas ouvrir les portes.

Exemple : Un groupe de 4 Opérateurs, 3 Gardes et 1 Super-Héros est activé à égale distance de 2 Zones occupées par des Héros Zombies. Les Ennemis vont cibler les 2 Zones et se séparer en 2 groupes.

- 2 Opérateurs vont dans une direction, 2 vont dans l'autre.
- 2 Gardes empruntent l'une des routes. Le dernier prend l'autre (au choix des joueurs).
- Les joueurs choisissent la direction prise par le Super-Héros.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 15 10/11/2022 8:23:12

SPÉCIALISTES ET SUPER-HÉROS

Les Spécialistes et les Super-Héros disposent de 2 Actions par Activation. Chaque fois qu'ils sont activés, ils effectuent 1 Action durant laquelle ils attaquent ou se déplacent en même temps que les autres Ennemis, puis ils effectuent une 2de Action, attaquant s'ils sont désormais dans une Zone occupée par un Héros Zombie, ou se déplaçant dans le cas contraire.

2. GÉNÉRATION DES ENNEMIS

Le plan de la Mission indique les Zones où sont générés les Ennemis à la fin de chaque Phase des Ennemis. Ces endroits sont appelés Points de Génération.

En commençant par le Point de Génération Initial, puis en continuant dans le sens horaire, piochez 1 carte Génération et lisez la ligne qui correspond au Niveau de Danger du Héros Zombie le plus expérimenté (Bleu, Jaune, Orange ou Rouge). Placez le type et la quantité d'Ennemis indiqués dans la Zone de Génération concernée.

Répétez cette opération pour chaque pion Génération **actif**.



Les pions Point de Génération indiquent les Zones de Génération sur le plateau. Lors de l'étape de Génération des Ennemis, commencez toujours par le Point de Génération Initial, qui porte le chiffre 1.

Pions Génération Colorés : Certaines Missions contiennent des pions Point de Génération Bleus et/ou Verts. Sauf indication contraire, ces pions ne génèrent pas d'Ennemis jusqu'à ce que se produise un événement spécifique, indiqué dans la Mission. Ces pions ne commenceront à générer des Ennemis **qu'à partir** du moment où ces conditions sont remplies.



Si le paquet Génération vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet.

Le paquet Génération contient divers types de cartes :

GÉNÉRATION NORMALE



Exemple : Wasp possède 5 XP, elle donc toujours au Niveau de Danger Bleu. Hulk en a 12, ce qui le place au Niveau Jaune. Pour déterminer combien d'Ennemis sont générés, lisez la ligne en jaune, correspondant au Niveau de Hulk, qui possède le plus d'XP.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 16 10/11/2022 8:23:21

RUÉE !



Quand un joueur pioche une carte *Ruée !*, les Ennemis générés par la carte effectuent une Activation immédiatement après avoir été placés sur le plateau.

ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRE !



Quand un joueur pioche une carte *Activation Supplémentaire !*, aucun nouvel Ennemi n'est généré. À la place, tous les Ennemis du type indiqué bénéficient immédiatement d'une Activation et effectuent leur(s) Action(s) en suivant la procédure normale.

CITOYEN ESCORTÉ !



Quand un joueur pioche une carte *Citoyen Escorté !*, piochez la première carte du paquet Citoyen et générez le Citoyen révélé dans la Zone, ainsi que le nombre de Gardes indiqué sur la carte Génération.

Conservez la carte Citoyen, face visible, à côté du plateau. Placez la carte Citoyen Escorté sous celle-ci afin d'indiquer son statut. **Voir page 22 pour les règles spéciales d'Activation des Citoyens Escortés.**

Si le paquet Citoyen vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet. En fait, ils n'étaient pas vraiment morts !

ACTION SPÉCIALE



Le paquet Génération contient quelques cartes Action Spéciale (comme *Largage de Spécialistes !* ou *Les Opérateurs Ouvrent le Feu !*). Chacune détaille les instructions spécifiques à son utilisation.

SUPER-HÉROS !



Quand un joueur pioche une carte *Super-Héros !*, piochez la première carte du paquet Super-Héros et générez le Super-Héros indiqué dans la Zone. Notez que chaque Super-Héros possède sa propre valeur d'Endurance, ainsi qu'une Capacité unique, active tant qu'il reste en jeu. Conservez donc sa carte face visible, en vue de tous les joueurs.

Si le paquet Super-Héros vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet. Ils reviennent toujours !

PÉNURIE D'ENNEMIS

Parfois, lorsque des Ennemis doivent être générés, il arrive que les joueurs n'aient plus assez de pièces de jeu du type indiqué à placer sur le plateau. Dans ce cas, les Ennemis restants du type désigné sont placés (s'il en reste), puis tous les Ennemis de ce type bénéficient immédiatement d'une Activation Supplémentaire. Des Activations en chaîne peuvent survenir lors de circonstances particulièrement désastreuses. Surveillez le nombre d'Ennemis en réserve !

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 17 10/11/2022 8:23:46

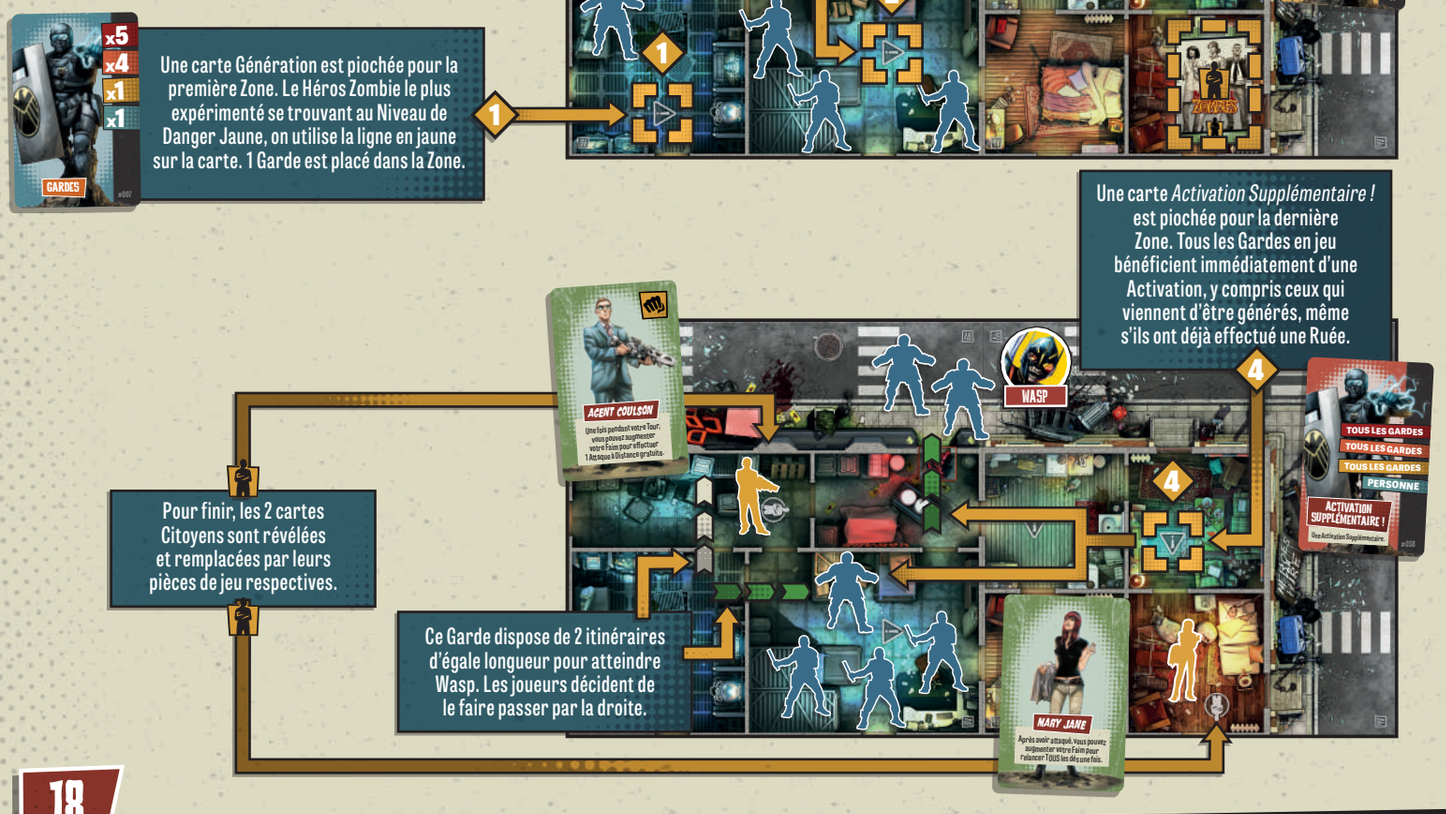
GÉNÉRATION DANS LES BÂTIMENTS

Ouvrir pour la première fois un bâtiment fermé révèle tous les Ennemis et Citoyens qui s'y trouvent. Un bâtiment comprend toutes les salles reliées par des ouvertures et s'étend parfois sur plusieurs dalles. **Les portes fermées créent une séparation entre les bâtiments.**

Les Ennemis tapis dans le bâtiment ne sont générés que dans les Zones qui portent le symbole ⚠. Piochez et résolvez 1 carte Génération pour chacune de ces Zones, l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix (généralement de la plus éloignée à la plus proche).



Une fois tous les Ennemis générés, révélez toute carte Citoyen se trouvant dans le bâtiment et remplacez-la par la pièce de jeu correspondante. Placez la carte, face visible, à côté du plateau.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 18 18/11/2022 8:29:17



COMBAT

Quand un Héros Zombie effectue une Action d'Attaque, il utilise l'Attaque unique de sa fiche d'Identité, ou l'Attaque de Dévoration générique. Toutes les Attaques comportent les informations suivantes :



TYPE : Les Attaques se divisent en 2 catégories : Mêlée ou à Distance. Les symboles correspondants sont utilisés pour différencier chaque type. Certains effets ou Compétences peuvent interagir avec un type particulier.

MÊLÉE : Les Attaques de Mêlée sont reconnaissables grâce à ce symbole et ne peuvent être effectuées que contre des cibles situées dans la même Zone.

À DISTANCE : Les Attaques à Distance sont reconnaissables grâce à ce symbole et peuvent cibler des Ennemis situés dans des Zones éloignées en Ligne de Vue.

PORTÉE : Indique la distance, en nombre de Zones, jusqu'à laquelle l'Attaque peut porter.

- Une valeur de 0 limite les Attaques de Mêlée à la Zone de l'attaquant.
- Les Attaques à Distance possèdent généralement deux valeurs. La première indique la Portée minimale. L'Attaque ne peut pas cibler une Zone située en deçà de cette valeur. Elle est souvent de 0, ce qui signifie qu'elle peut cibler des Ennemis situés dans la Zone de l'attaquant (cela reste une Attaque à Distance). La seconde valeur indique la Portée maximale de l'Attaque. L'Attaque ne peut pas cibler des Ennemis situés au-delà de cette valeur.

DÉS : Chaque Attaque indique le nombre de base de dés qu'elle lance. Certains effets de jeu permettent de lancer des dés supplémentaires (par exemple le Niveau de Faim, voir page 21).

PRÉCISION : Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à la valeur de Précision de l'Attaque inflige 1 Touche.

Pour résoudre une Attaque, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Choisissez une Zone :** Choisissez 1 Zone comprise dans la Portée de l'Attaque (n'oubliez pas que vous devez toujours disposer d'une Ligne de Vue vers la cible).
   - Vous pouvez effectuer une **Attaque à Distance** pour cibler une autre Zone même si des Ennemis se trouvent dans la vôtre. Les Ennemis situés entre vous et la Zone ciblée ne sont pas pris en compte.
   - N'oubliez pas que pour les **Attaques à Distance** dans les **Zones de bâtiment**, la Ligne de Vue est limitée à 1 Zone et aux Zones qui partagent une ouverture. Dans les **Zones de rue**, la Ligne de vue s'étend en ligne droite parallèle aux bords du plateau, jusqu'à rencontrer un mur ou le bord du plateau.
2. **Lancez les dés :** Lancez le nombre de dés indiqué, plus tout dé supplémentaire dû aux Traits Zombie, aux Citoyens, aux Compétences ou au Niveau de Faim (voir page 21).
3. **Attribuez les Touches :** Attribuez toutes les Touches obtenues aux cibles situées dans la Zone attaquée, en suivant **toujours** l'ordre de Priorité des Cibles (voir ci-dessous)

PRIORITÉ DES CIBLES

Lors d'une Attaque, **que ce soit en Mêlée ou à Distance**, les Touches doivent être attribuées en suivant l'ordre de Priorité des Cibles :

1. Super-Héros
2. Garde
3. Opérateur
4. Spécialiste
5. Citoyen **(Dévoration seulement)**

IMPORTANT : *Les Citoyens ne peuvent se voir attribuer des Touches qu'avec des Attaques de Dévoration. Ils ignorent les autres attaques. Après tout, ils représentent une source de nourriture trop précieuse pour être gaspillée !*

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 19 10/11/2022 8:29:22

Les Touches doivent être attribuées aux cibles arrivant en premier dans l'ordre de Priorité, jusqu'à ce qu'elles aient toutes été éliminées. Elles sont ensuite attribuées à celles du degré de Priorité suivant jusqu'à ce qu'elles aient été éliminées elles aussi, et ainsi de suite (les Super-Héros en premier, les Spécialistes ou les Citoyens en dernier). Si plusieurs cibles partagent le même ordre de Priorité, le joueur choisit lesquelles sont touchées.

> ***NOTE :*** *Les autres Héros Zombies situés dans la Zone ciblée ne sont pas affectés par vos Attaques, même si vous ratez. Vous êtes peut-être un Zombie, mais vous demeurez un grand Héros !*

Un Ennemi est éliminé dès qu'il subit, en une seule Attaque, suffisamment de Touches pour égaler ou dépasser sa valeur d'**Endurance**. Pour rappel, les Opérateurs et les Spécialistes possèdent une Endurance de 1, les Gardes une valeur de 2. Les Super-Héros disposent d'une valeur d'Endurance variable, indiquée sur leur carte.

Un Ennemi n'est éliminé **que** s'il subit suffisamment de Touches pour égaler ou dépasser sa valeur d'Endurance **lors d'une seule et même Action d'Attaque**. Si vous n'avez pas obtenu suffisamment de Touches pour l'éliminer, les Touches attribuées ne sont pas reportées. C'est du tout ou rien à chaque Attaque !

PRIORITÉ DES CIBLES	NOM	ACTIONS	ENDURANCE	RÉCOMPENSE D'XP
1	Super-Héros	2	Voir carte	Égale à son Endurance
2	Garde	1	2	1
3	Opérateur	1	1	1
4	Spécialiste	2	1	1
5	Citoyen	1	1 (Dévoration seulement)	0 (voir Mission)

Exemple : Deadpool effectue des Attaques de Mêlée en utilisant ses Doubles Katanas (Dés : 3, Précision : 4+). 2 Gardes, 1 Spécialiste et 1 Citoyen se trouvent dans sa Zone.

- Pour sa première Action, Deadpool obtient , et , soit 3 Touches. En suivant l'ordre de Priorité des Cibles, 2 Touches servent à éliminer 1 Garde. La dernière Touche rebondit sur le second Garde.
- Avec sa deuxième Action, Deadpool obtient , et , pour un total de 2 Touches. Il faut toujours 2 Touches pour éliminer le Garde restant. Le Spécialiste reste indemne.
- Deadpool effectue sa troisième Action et obtient , et , soit 2 Touches. 1 Touche suffit à éliminer le Spécialiste. La dernière Touche n'est pas attribuée au Citoyen, celui-ci n'étant affecté que par les Attaques de Dévoration.



DÉVORATION



La Dévoration est une Attaque Spéciale à laquelle ont accès tous les Héros Zombies. Elle fonctionne comme n'importe quelle autre Attaque de Mêlée, avec les exceptions suivantes :

- Une fois l'Attaque résolue, si une cible a été éliminée, le Héros Zombie **réduit sa Piste de Faim à 0** (voir La Faim, page suivante).
- Chaque Attaque de Dévoration ne peut éliminer **qu'une seule cible**. Dès que la première cible a été éliminée, toutes les Touches infligées au-delà de l'Endurance de celle-ci sont perdues.
- Contrairement aux Attaques normales, La Dévoration peut cibler les Citoyens, en suivant l'Ordre de Priorité des Cibles. Les Citoyens constituent d'ailleurs un mets de choix pour les Héros Zombies (voir page 21) !

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 20 18/11/2022 8:29:23

LA FAIM

Les Héros Zombies sont poussés par la Faim, un besoin irrépressible de dévorer de la chair vivante. Bien qu'elle présente de nombreux inconvénients, la Faim offre également certains avantages.

- La Piste de Faim indique à quel point un Héros Zombie est affamé.
- La Piste de Faim de tous les Héros Zombies augmente automatiquement de 1 au début de chaque Phase des Joueurs.
- Lorsqu'il effectue une Attaque (en Mêlée comme à Distance, Dévoration incluse), un Héros Zombie **doit lancer un nombre de dés supplémentaires égal à son Niveau de Faim**.
- Après la résolution de chacune de ses Attaques, **un Héros Zombie augmente sa Piste de Faim de 1 par obtenu** (après toute relance éventuelle). *Notez qu'une Attaque de Dévoration réussie réduit toujours la piste à 0. Les obtenus sont donc ignorés dans ce cas.*
- Une fois que sa Piste de Faim atteint son niveau maximal, le Héros Zombie devient **Vorace** (voir la section suivante).
- Une fois qu'un Héros Zombie est devenu Vorace, tout effet qui augmente sa Piste de Faim est ignoré.
- Plusieurs Compétences et effets indiquent « d'augmenter la Faim » pour bénéficier d'un avantage donné. Sauf indication contraire, ces augmentations sont toujours égales à 1. Si la piste de Faim d'un Héros Zombie se trouve déjà à son maximum, celui-ci **ne peut plus** utiliser ces effets.

Exemple : Au début du Round, le Niveau de Faim de Wasp est de 2. La Phase des Joueurs commence et sa Faim passe automatiquement à 3. Pendant son Tour, elle effectue une Attaque avec Dard de la Guêpe en lançant 5 dés (2 dés de base, +3 dus à la Faim). Elle obtient , , , et , ce qui signifie que sa Faim augmente jusqu'à 4. Elle est désormais Vorace !

VORACE

Si un Héros Zombie reste top longtemps sans dévorer de la chair, il court le risque de devenir Vorace et de revenir à un état bestial. Tant qu'un Héros Zombie est Vorace (Niveau de Faim de 4), les règles suivantes s'appliquent :

- Un Héros Zombie Vorace peut **seulement** effectuer des Actions de **Déplacement** ou d'Attaque de **Dévoration**. Il n'a plus accès à son Attaque unique. Cela implique aussi qu'il ne peut plus interagir avec un Objectif, ouvrir une porte, gagner un Trait, etc. De nombreuses Compétences, liées à l'augmentation de la Faim ou à l'utilisation d'une Attaque normale, deviennent également inaccessibles.
- À la **fin de son Tour**, si un Héros Zombie est Vorace, **il subit 1 Blessure automatique**.

Dès que le Niveau de Faim d'un Héros Zombie passe en dessous de 4, il cesse d'être Vorace.

CITOYENS



DÉVORER UN CITOYEN

Les Citoyens représentent des cibles clés que les Héros Zombies vont tenter de dévorer. Les Citoyens sont soit placés au cours de la Mise en Place (voir page 5), soit générés par la carte *Citoyen Escorté !* (voir page 17). Ils sont également soumis à d'autres règles détaillées ci-dessous.

- Les Citoyens ne peuvent pas être tués par des Attaques normales. La **seule** façon de les éliminer est d'effectuer sur eux une Attaque de Dévoration qui inflige au moins 1 Touche. Lorsque cela se produit, le Héros Zombie qui a dévoré le Citoyen gagne la carte de celui-ci et la place dans la case de gauche de son Tableau de Bord.
- Contrairement aux Traits Zombies, les cartes Citoyen ne sont généralement pas défaussées après utilisation. La plupart confèrent une capacité permanente au Héros Zombie.
- Un Héros Zombie ne peut détenir que 1 seule carte Citoyen à la fois. S'il dévore un nouveau Citoyen, il doit soit remplacer l'ancienne carte par la nouvelle, soit défausser la nouvelle.
- Dévorer un Citoyen n'octroie pas d'Expérience, à moins que le texte de la Mission ne précise le contraire.

ACTIVATION DES CITOYENS

Lors de la Phase des Ennemis, les Citoyens adoptent des comportements différents, selon leurs éventuels talents martiaux, indiqués par le symbole sur leur carte.

CITOYENS COMBATTANTS

Les Citoyens Combattants vont pourchasser les Héros Zombies au cours de la Phase des Ennemis. Ils disposent de 1 Action, et fonctionnent plus ou moins comme des Opérateurs (si ce n'est qu'ils ne sont pas affectés par les cartes génération telles qu'*Activation Supplémentaire !*, *Ruée !*, etc.). Ils sont activés en même temps que les autres Ennemis et effectuent soit une Attaque, soit un Déplacement comme détaillé en page 14, Phase des Ennemis.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 21 10/11/2022 8:29:26

CITOYENS NON COMBATTANTS

Lors de la Phase des Ennemis, les Citoyens Non Combattants vont tenter de quitter le plateau. Ils disposent également de 1 Action et sont activés en même temps que les Ennemis (dont ils suivent la plupart des règles, voir page 14). Toutefois, ils n'attaquent jamais et ne peuvent effectuer que des Actions de Déplacement. Au lieu de se déplacer en direction des Héros Zombies, ils empruntent l'itinéraire le plus court en direction de la Zone de Génération la plus proche. Leur Déplacement n'est pas affecté par la présence de Héros Zombies dans leur Zone. S'ils entrent dans une Zone de Génération, ils sont immédiatement retirés du plateau et leur carte est défaussée.



CITOYENS ESCORTÉS

Lorsqu'il est généré par une carte *Citoyen Escorté !* (voir page 17), un Citoyen adopte un comportement de Déplacement différent.

- Les Citoyens Escortés se déplacent en direction des Héros Zombies avec les Gardes situés dans leur Zone. Si les Gardes bénéficient d'une Activation Supplémentaire, le Citoyen Escorté est activé en même temps qu'eux.
- Un Citoyen Combattant attaque en même temps que son escorte de Gardes.
- Un Citoyen Escorté ne se déplace pas si aucun Garde ne se trouve dans sa Zone (un Citoyen Combattant peut néanmoins attaquer).
- À la fin de la Phase des Ennemis, si aucun Garde ne se trouve dans la Zone d'un Citoyen Escorté, Générez-y 1 Garde.
- Les Citoyens Non Combattants ne sont **pas** retirés du plateau si leur escorte de Gardes les mène dans une Zone de Génération.

OBJETS INTERACTIFS

Certaines Missions comportent des Objets Interactifs, indiqués sur le plan. Lorsqu'il se trouve dans la Zone d'un objet Interactif, un Héros Zombie peut utiliser ce dernier pour effectuer une Attaque à Distance spéciale. Chaque Objet Interactif est différent, et ses règles sont détaillées sur sa propre carte Référence. *Marvel Zombies* contient 1 Objet Interactif, le Signe des Avengers. D'autres pourront être inclus dans des extensions.

SIGNE DES AVENGERS





Lancez 1 dé pour chaque Ennemi situé dans la Zone ciblée. Les Super-Héros sont ignorés lors de cette Attaque et les dés de bonus (tels que ceux octroyés par la Faim) ne s'appliquent pas. Le Signe des Avengers ne peut être utilisé que deux fois. Dès qu'il a été utilisé une première fois, placez le pion dans la Zone ciblée et retournez-le sur sa face Endommagé. Retirez-le du plateau quand il a été utilisé une seconde fois.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 22 18/11/2022 8:29:31

MISSIONS : MODE ZOMBIE

MZ0 — INITIATION : UN FAIM GRANDISSANTE

Facile / 25 Minutes

Dès que tu es contaminé, c'est foutu. ***Tout ce que tu peux faire, c'est te résigner à ta nouvelle existence... accepter ce besoin irrépressible de manger... si tu la laisses t'envahir, la Faim te conduira vers une folie incontrôlable... ce n'est pas que nous voulons tous les dévorer, mais nous devons rester capables de penser, de trouver une solution... juste un ou deux, peut-être ? Nous pourrons alors établir un plan... ouais... juste quelques-uns pour ne pas se laisser dominer par la Faim...***



Dalles requises : **8R, 3V.**

OBJECTIFS

Une nouvelle existence. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Dévorez tous les Citoyens. La partie est perdue si un Citoyen parvient à quitter le plateau.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Confinement.** La Porte Bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Bleu n'a pas été pris. L'Objectif Bleu donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.

8R	3V



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 23 10/11/2022 8:29:33

MZ1 – LA FAIM

Facile / 25 Minutes

La contamination a été quasi immédiate, et avec elle est arrivée la Faim. Insatiable, elle grandit en toi et te pousse vers le prochain festin. Lorsqu'elle s'empare de toi, peu importe qui tu étais, quelles étaient tes valeurs ou qui étaient tes amis et ta famille. S'ils sont vivants, ils sont de la nourriture. La Faim ne peut être assouvie. Au mieux, elle peut être contenue...

Dalles requises : **3R, 5R, 8R, 9V.**

OBJECTIFS

Ils auront beau fuir, ils ne nous échapperont pas. Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Dévorez tous les Citoyens. La partie est perdue si un Citoyen parvient à quitter le plateau.
- Prenez tous les Objectifs.

ENSUITE

Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Le goût de la chair.** Chaque Citoyen donne 5 XP au Héros Zombie qui le dévore.
- **Préparation.** Chaque Objectif donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.

3R	8R
9V	5R





CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 24 10/11/2022 8:29:35

MZ2 – LA TOUR DES AVENGERS

Facile / 45 Minutes

La Tour des Avengers renferme tout un arsenal d'appareils de communication et d'instruments de repérage. Si nous parvenions à nous en emparer, trouver de la nourriture deviendrait du gâteau... ou de la chair, en l'occurrence. Bon, laissons les blagues à Spider-Man. Malheureusement, il semblerait que la tour ait été placée sous confinement. Cependant, certains employés se sont retrouvés coincés à l'extérieur lors du verrouillage des portes... avec un peu de chance, l'un d'entre eux a un passe de sécurité sur lui...

Dalles requises : **1R, 2V, 4V, 5V, 6V, 7R.**

OBJECTIFS

Accédez à la tour. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Trouvez le Citoyen de la Mission Secrète (voir Règles Spéciales).
2. Prenez les 2 Objectifs Rouges.
3. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Code d'accès secret.** Placez la carte Citoyen *Mission Secrète 1* au hasard parmi les 4 cartes Citoyens qui ne se trouvent PAS sur les dalles 5V et 6V.
- **5-6 Héros Zombies.** Après la Mise en Place, résolvez une Génération sur chaque Point de Génération.

4V	2V
7R	1R
6V	5V

RÈGLES SPÉCIALES

- **Décombres.** La Porte Rouge ne peut pas être ouverte.
- **Trouvé !** Quand la carte Citoyen *Mission Secrète 1* est révélée, le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert deviennent actifs. Générez 1 Citoyen dans la Zone de la carte Mission Secrète et placez celle-ci sous la carte du Citoyen généré pour indiquer qu'il s'agit du Citoyen Objectif (si une carte *Sauvé !* est piochée, ignorez-la et piochez-en une autre). La Porte Bleue et la Porte Verte ne peuvent être ouvertes que lorsque le Citoyen Objectif a été dévoré. Si celui-ci s'échappe, la partie est perdue.
- **Apprentissage.** Chaque Citoyen donne 5 XP au Héros Zombie qui le dévore. Chaque Objectif donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.





CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 25 10/11/2022 8:29:38

MZ3 — LA DÉFENSE DU SANCTUM

Moyen / 45 Minutes

Les portails qui se trouvent dans le Sanctum Sanctorum mènent non seulement aux quatre coins du monde, mais ils permettent aussi d'accéder à l'univers tout entier. Si nous pouvions les atteindre, ce serait buffet à volonté ! Bien entendu, Le Sorcier Suprême et ses alliés vont tenter de nous arrêter. Ils serviront de hors-d'œuvre juste avant le grand festin !

Dalles requises : **1V, 3R, 5R, 6R, 7V, 8R.**



OBJECTIFS

Défenseurs du Sanctum. Remplissez ces objectifs dans l'ordre :

1. Dévorez Wong.
2. Terrassez Doctor Strange (voir Règles Spéciales).
3. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

7V	1V
5R	6R
3R	8R

- **Où est Wong ?** Placez la carte Citoyen *Wong* au hasard parmi les 5 cartes Citoyens qui ne se trouvent PAS sur la dalle 7V.
- **Le docteur va vous recevoir.** Placez Doctor Strange dans la Zone indiquée et disposez sa carte Super-Héros, face visible, à côté du plateau.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Bien cachés.** Les Citoyens ne sont révélés que lorsqu'un Héros Zombie entre dans leur Zone.
- **Sortilège de protection de Wong.** Tant que Wong n'a pas été dévoré, chaque fois que Doctor Strange est éliminé, générez-le dans sa Zone de départ lors de la Phase de Fin de Round.
- **Barrière Magique.** Le Sanctum Sanctorum est scellé par la magie de Strange. Les Portes Rouges ne peuvent pas être ouvertes tant que Doctor Strange n'a pas été définitivement éliminé.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 26 18/11/2022 8:29:40

MZ4 – PRÉCIEUX GADGETS

Moyen / 60 Minutes

Lors du chaos qui a suivi l'épidémie zombie, les héros survivants se sont empressés de mettre à l'abri tout équipement potentiellement dangereux. Maintenant que les choses se sont calmées, mettre la main sur ces gadgets hi-tech est devenu une priorité. Nous devons mettre ces joujoux hors d'atteinte de tout héros ennemi potentiel, qu'il soit vivant ou zombie. Et, si on peut s'offrir un petit en-cas au passage, c'est encore mieux.

Dalles requises : **1R, 2V, 3R, 4R, 5R, 6V, 7R, 8V, 9V.**

OBJECTIFS

Course à l'armement. Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Chaque Héros Zombie doit prendre au moins 1 Objectif.
- Chaque Héros Zombie doit dévorer au moins 1 Citoyen.

ENSUITE

Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

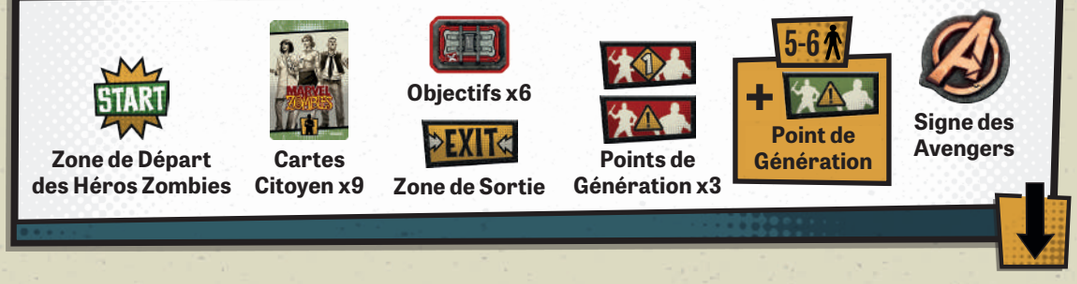
- **Casse-croûtes sur pattes.** Considérez tous les Citoyens comme étant Non Combattants. Ils se déplacent de 1 Zone supplémentaire par Activation. Chaque Citoyen donne 5 XP au Héros Zombie qui le dévore.
- **Logistique.** Chaque Objectif donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.

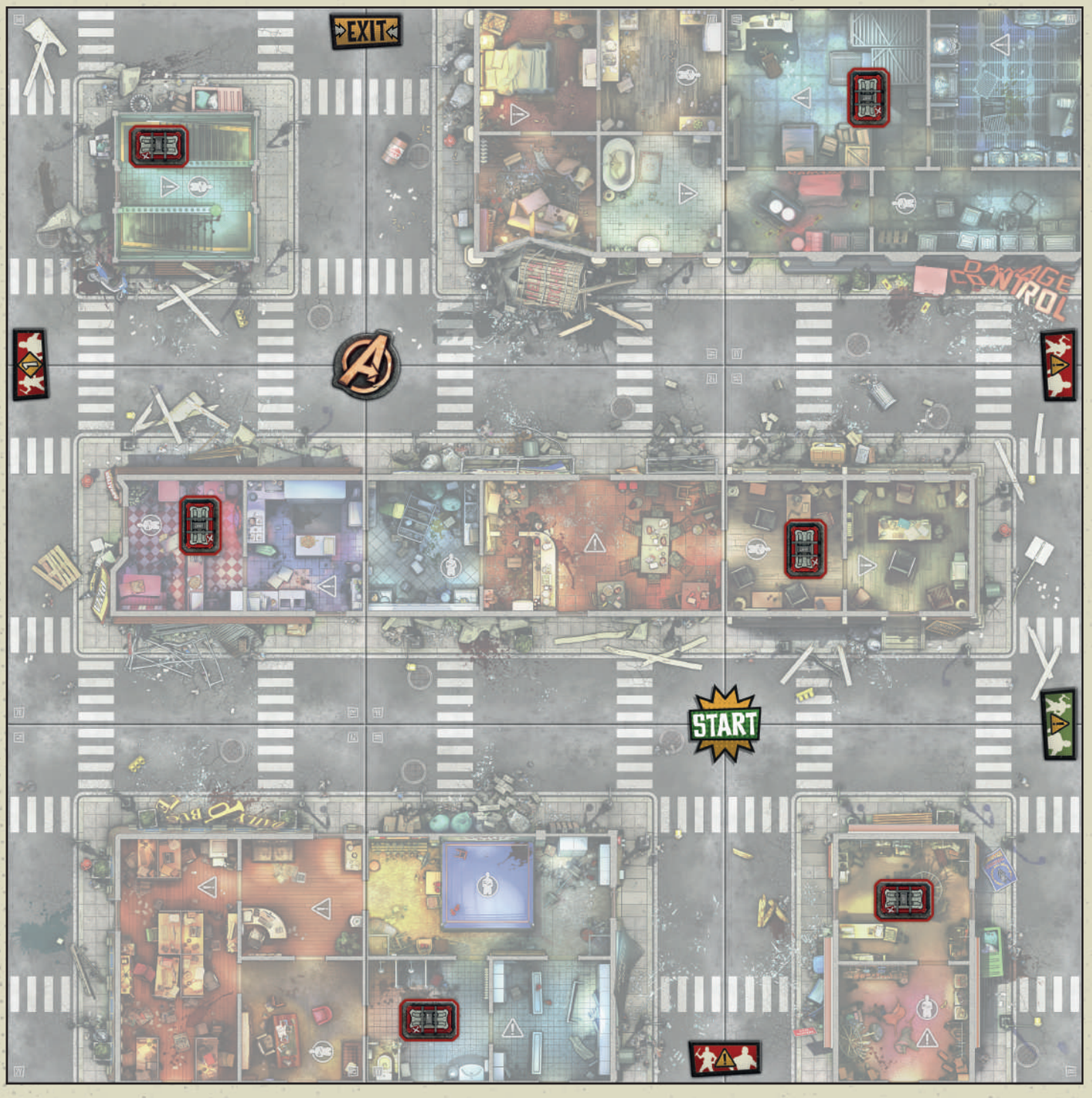


CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 27 10/11/2022 8:23:43

MISSIONS : MODE ZOMBIE

3R	9V	6V
7R	4R	5R
2V	8V	1R





CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 28 18/11/2022 8:29:45

MZ5 – FOLIE À OSCORP

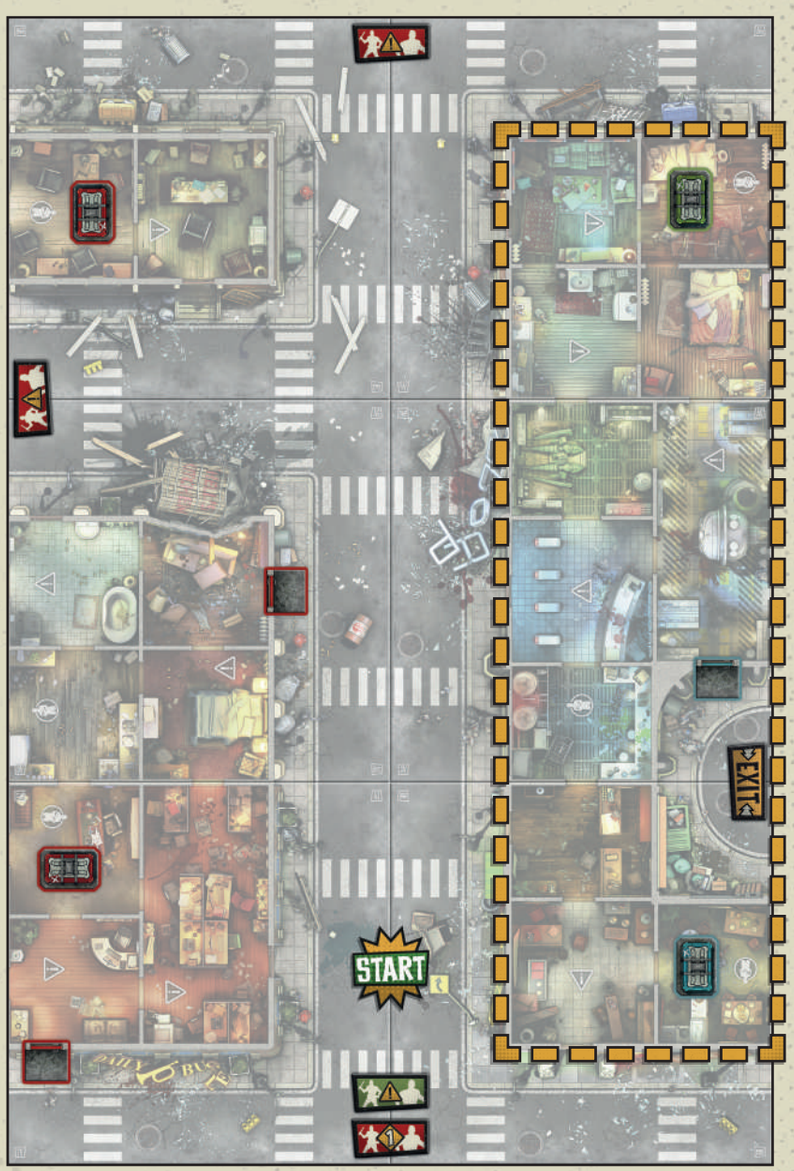
Moyen / 45 Minutes

Certains scientifiques de l'équipe de R&D d'Oscorp ont déclenché les procédures d'alerte dès que les héros zombies ont commencé à ravager la ville. Ils pensaient être en sécurité à l'intérieur du bâtiment, au moins jusqu'à ce que les choses se calment. Tout ce qu'ils ont réussi à faire, c'est se transformer en nourriture en conserve ! On n'a plus qu'à trouver un ouvre-boîte et à se régaler !

Dalles requises :
2V, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.

5R	4V
9V	3V
2V	8R





OBJECTIFS

Os-corps. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Prenez les 2 Objectifs Rouges.
2. Prenez l'Objectif Vert et l'Objectif Bleu.
3. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Il est actif dès le début de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Deux clés de sécurité.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.
- **Oscorp.** Le bâtiment en pointillés représente Oscorp. Ses portes ne peuvent pas être ouvertes tant que les 2 objectifs Rouges n'ont pas été pris.
- **Pas d'accès au Bugle.** Les Portes Rouges ne peuvent pas être ouvertes.
- **Sortie secrète.** La Porte Bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert n'ont pas été pris.
- **Recherches confidentielles.** Un Héros qui prend l'Objectif Bleu ou l'Objectif Vert gagne 5 XP. Il peut également piocher 1 carte Citoyen qu'il place sur son Tableau de Bord.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 29 10/11/2022 8:29:50

MZ6 – RAID SUR HELL'S KITCHEN

Moyen / 60 Minutes

Nous avons eu vent d'un groupe de survivants terré dans Hell's Kitchen. ***Nous sommes arrivés sur place, mais quelque chose cloche. Nous aurait-on tendu un piège ? Aucun problème. Ce n'est pas une poignée d'Agents du S.H.I.E.L.D. qui va arrêter les plus puissants Héros (Zombies) de la terre !***

Dalles requises :
2R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9R.

7R	5R
3R	9R
6R	2R

OBJECTIFS

Le raid. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Prenez tous les Objectifs Rouges et trouvez la sortie.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Renseignements erronés.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Informations fiables.** Placez les cartes Citoyen *Mission Secrète 1* et *Mission Secrète 2* au hasard parmi les 6 cartes Citoyens initialement placées sur le plateau.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Rouge indiqué par une flèche n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Informateurs.** Quand la carte Citoyen *Mission Secrète 1* ou *Mission Secrète 2* est révélée, les joueurs peuvent retourner un Objectif de leur choix sur le plateau pour voir s'il est Bleu ou Vert.
- **Voie de secours secrète.** Quand l'Objectif Vert est pris, placez le pion Sortie dans la Zone qu'il occupait.
- **À la rescousse !** Quand l'Objectif Bleu est pris, générez immédiatement 1 Super-Héros sur le Point de Génération Bleu, qui devient actif. Quand l'Objectif Vert est pris, générez immédiatement 1 Super-Héros sur le Point de Génération Vert, qui devient actif.
- **Informations précieuses.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.





CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 30 18/11/2022 8:29:52

MZ7 – DIVISER POUR RÉGNER

Difficile / 120 Minutes

« Il y a encore des tas de gens en ville ! On va en dévorer un max et utiliser une vieille stratégie qui a fait ses preuves : diviser pour régner. On va se séparer pour mieux conquérir. Attends... c'est bien comme ça que ça marche ? Je me demande si le fait qu'il me manque un bout de cerveau n'a pas un impact, au bout du compte. »

1V	3V
7R	6R
5R	4R
2V	8V

Dalles requises :
1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V.

OBJECTIFS

Le ventre plein de cerveaux. Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Chaque Héros Zombie doit dévorer au moins 1 Citoyen.
- Chaque Héros Zombie doit atteindre le Niveau de Danger Rouge.

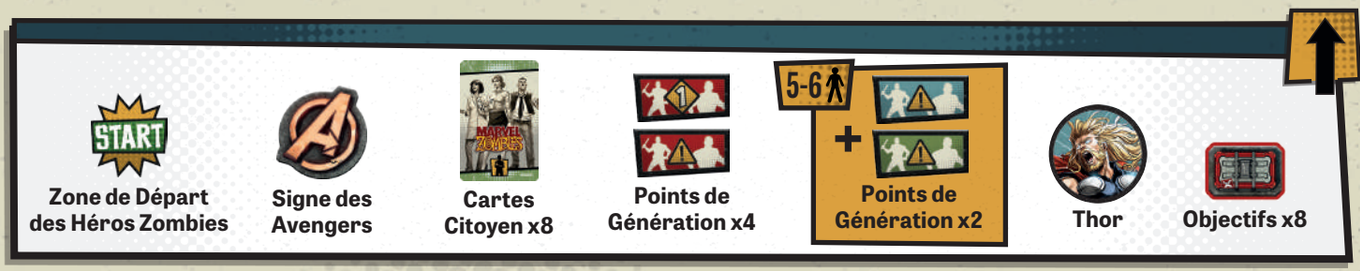
MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Diviser.** Répartissez équitablement les Héros Zombies entre les 2 Zones de Départ.
- **Le Jour de Thor.** Placez Thor dans la Zone indiquée et disposez sa carte Super-Héros, face visible, à côté du plateau.
- **Jackpot.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert ne sont utilisés que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Régner.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend. L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand ils sont pris.
- **Grondement de tonnerre.** Si Thor est éliminé par un Héros Zombie au Niveau de Danger Bleu ou Jaune, générez-le dans sa Zone de Départ lors de la Phase de Fin de Round.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert deviennent actifs dès que leurs Objectifs respectifs ont été pris.





CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 31 10/11/2022 8:29:53

MZ8 — LE PIÈGE DU S.H.I.E.L.D.

Difficile / 30 Minutes

Nous avons poursuivi des agents du S.H.I.E.L.D. dans un bâtiment en apparence abandonné. Un petit en-cas rapide... quand soudain, l'endroit s'est retrouvé encerclé par une espèce de champ de force. Alors, tout ça faisait partie d'un plan élaboré visant à nous piéger ? Ils doivent vraiment être désespérés...

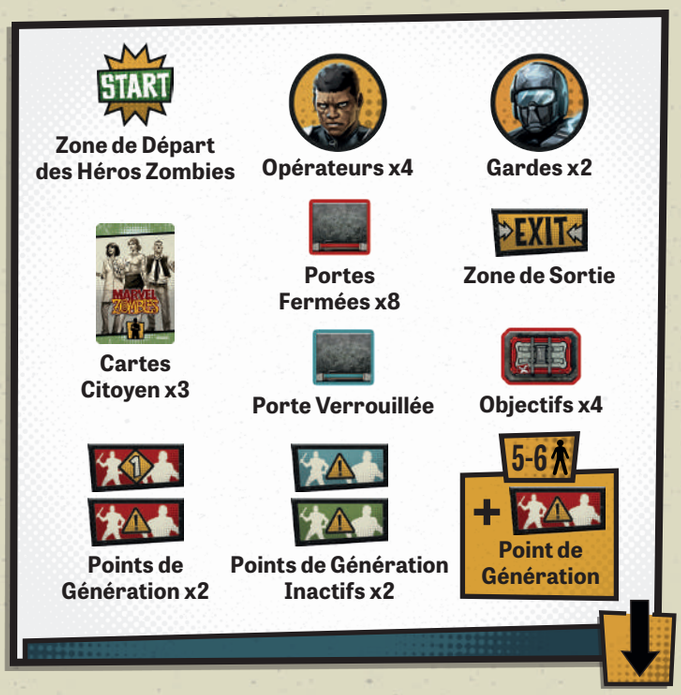
Dalles requises : **1V, 2V, 4V, 6V.**



OBJECTIFS

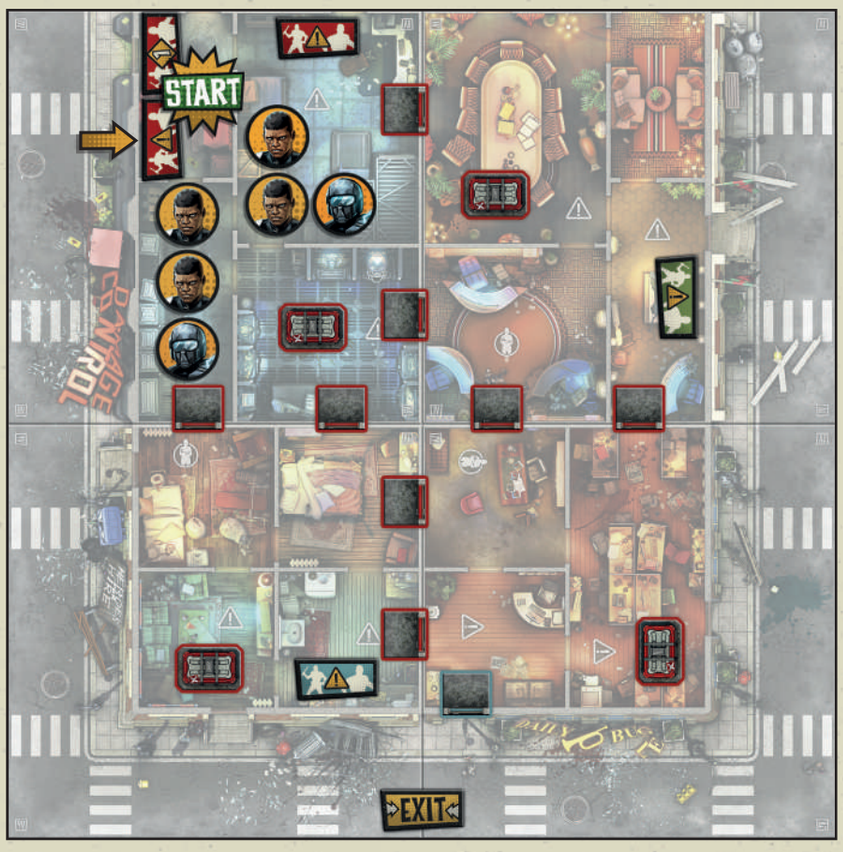
Brisez le bouclier. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Trouvez et prenez l'Objectif Bleu.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Héros Zombies. À la fin de son Tour, un Héros Zombie peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.



MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Contrôle du bouclier.** Placez l'Objectif Bleu, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **Piégés !** Ne placez pas de cartes Citoyen et ne générez pas d'Ennemis dans les salles de la dalle de départ des Héros Zombies.
- **Embuscade !** Placez 1 Garde et 2 Opérateurs dans chacune des Zones adjacentes, comme indiqué sur le plan.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Rouge indiqué par une flèche n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Champ de Force.** Les Héros Zombies ne peuvent pas sortir dans les rues à moins d'emprunter la Porte Bleue.
- **Équipement du S.H.I.E.L.D.** Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.
- **Saboter le générateur de bouclier.** L'Objectif Bleu donne 5 XP à TOUS les Héros Zombies quand il est pris. La Porte Bleue peut ensuite être ouverte.
- **Ils nous attendaient.** Le Point de Génération Bleu devient actif dès qu'une porte menant sur sa dalle est ouverte. Le Point de Génération Vert devient actif dès qu'une porte menant sur sa dalle est ouverte.

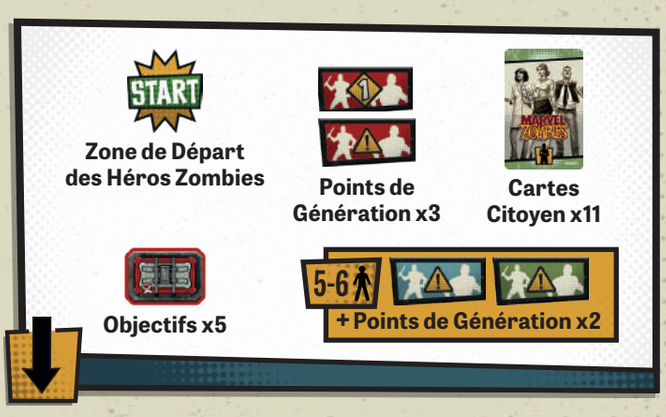
CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 32 18/11/2022 8:29:55

MZ9 — CONTRÔLE DE LA DÉMOGRAPHIE

Difficile / 60 Minutes

Notre faim est insatiable et nous avons pratiquement nettoyé toute la ville... avant de quitter cet endroit, nous pensons avoir découvert encore une poche de civils vivants. Les derniers super-héros se sont rassemblés dans le but de protéger ces mets de choix. Peu importe. Bientôt, soit ils auront rejoint nos rangs, soit ils auront fini en casse-croûte !

Dalles requises : **1R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9V.**



OBJECTIFS

Nettoyez votre assiette. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Dévorez les 5 Citoyens Objectifs (voir Règles Spéciales).
2. Nettoyez le plateau de tous les Super-Héros qui s'y trouvent.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Les Restes.** Prenez les 2 cartes *Sauvé !* dans le paquet Citoyen, puis placez 1 carte Citoyen, face cachée, au hasard sous chaque Objectif. Ensuite, mélangez les cartes *Sauvé !* dans le paquet Citoyen.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert ne sont utilisés que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Ils sont actifs dès le début de la partie.

6R	3R
7R	5R
9V	1R



RÈGLES SPÉCIALES

- **Les Restes.** Quand un Héros Zombie prend un Objectif, il gagne 5 XP. La carte Citoyen placée sous cet Objectif est révélée et remplacée par la pièce de jeu correspondante. Il s'agit d'un Citoyen Objectif. Conservez le pion Objectif sur la carte de ce Citoyen pour l'indiquer.
- **À défaut de les protéger, ils les vengeront.** Chaque fois qu'un QUELCONQUE Citoyen est dévoré, générez 1 Super-Héros dans la Zone qu'il occupait.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 33 10/11/2022 8:29:56

MZ10 – TICKET POUR LE MULTIVERS

Très Difficile / 120 Minutes

Nous en sommes arrivés à la conclusion suivante : pourquoi s'arrêter à un seul monde quand nous savons qu'il existe une infinité de multivers qui n'attendent que d'être dévorés ? Hélas, les vivants ont deviné nos intentions et sont prêts à tout pour nous arrêter. Ils ont caché toutes les pièces nécessaires à la construction d'un portail dimensionnel (à moins qu'ils ne comptent s'en servir d'abord ?). Par chance, Stark connait l'existence d'un détecteur qui se trouverait dans les parages. Trouvons-le, récupérons les pièces et offrons-nous un festin multiversel !

Dalles requises : **1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V, 9V.**

OBJECTIFS

Assembler le portail. Remplissez ces objectifs dans l'ordre de votre choix :

- Prenez tous les Objectifs.
- Prenez toutes les cartes Mission Secrète.

MISE EN PLACE SPÉCIALE

- **Détecteurs de pièces.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges. Placez les deux cartes Citoyen *Mission Secrète*, face visible, comme indiqué sur le plan.
- **Renforts.** Retirez les 6 cartes Génération *Super-Héros !* du paquet Génération.
- **Justiciers.** Placez les 6 Super-Héros dans les zones indiquées.
- **5-6 Héros Zombies.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert ne sont utilisés que dans une partie avec 5-6 Héros Zombies. Ils sont actifs dès le début de la partie.



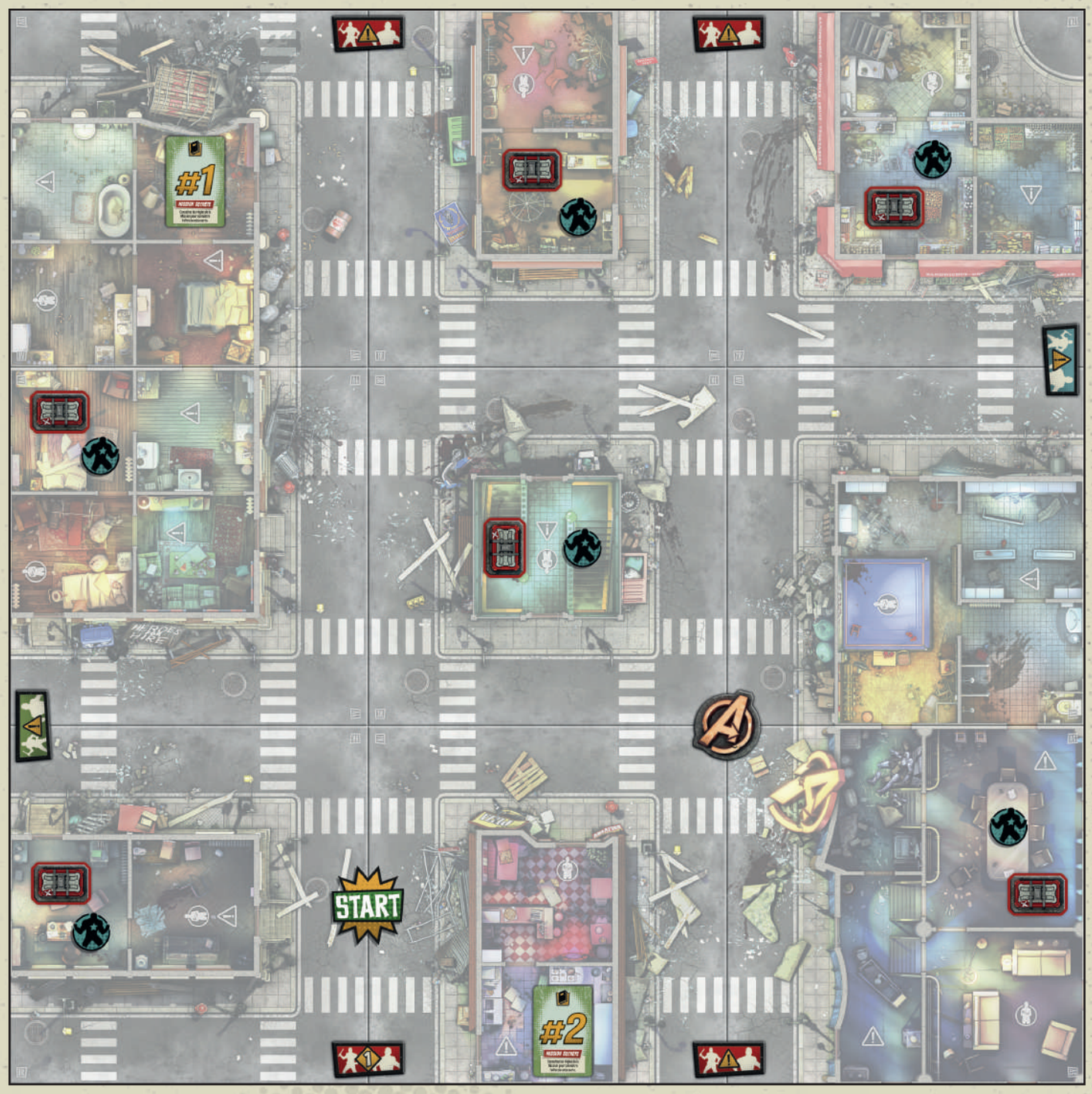


9V	1R	2R
4V	3R	8V
6R	7R	5V

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 34 18/11/2022 8:30:02

RÈGLES SPÉCIALES

- **Gardiens silencieux.** Tant qu'une porte menant dans son bâtiment n'est pas ouverte, les Super-Héros ne sont pas activés et leurs capacités sont inactives.
- **Les pièces que nous cherchons.** Chaque Objectif donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.
- **Défense désespérée.** Chaque fois qu'un Héros Zombie franchit un nouveau Niveau de Danger, placez 3 Opérateurs dans la Zone de Génération la plus proche de lui.
- **Mission Secrète 1 : Disrupteur.** Une fois l'Objectif Bleu pris, la carte *Mission Secrète 1* peut être récupérée en dépensant 1 Action dans sa Zone. Une fois cette carte prise, ignorez la Règle Spéciale *Défense désespérée*.
- **Mission Secrète 2 : Améliorations.** Une fois l'Objectif Vert pris, la carte *Mission Secrète 2* peut être récupérée en dépensant 1 Action dans sa Zone. Une fois cette carte prise, toutes les Attaques des Héros Zombies (à l'exception de Dévoration) gagnent +1 dé.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 35 10/11/2022 8:30:03

MISSIONS : MODE HÉROS

Ces Missions nécessitent les règles et les éléments contenus dans la boîte de base *Marvel Zombies : Résistance des X-Men*.

MH1 – POINT ZÉRO

Moyen / 45 Minutes

Les rumeurs faisaient état de super-héros transformés en monstres cannibales. Cela semblait tout bonnement incroyable. À peine avions-nous touché le sol que nous étions attaqués de toutes parts. Nous voilà désormais séparés les uns des autres. Nous devons nous regrouper et analyser la situation. Nous nageons en pure démence. Il y a forcément un moyen d'endiguer ce fléau.

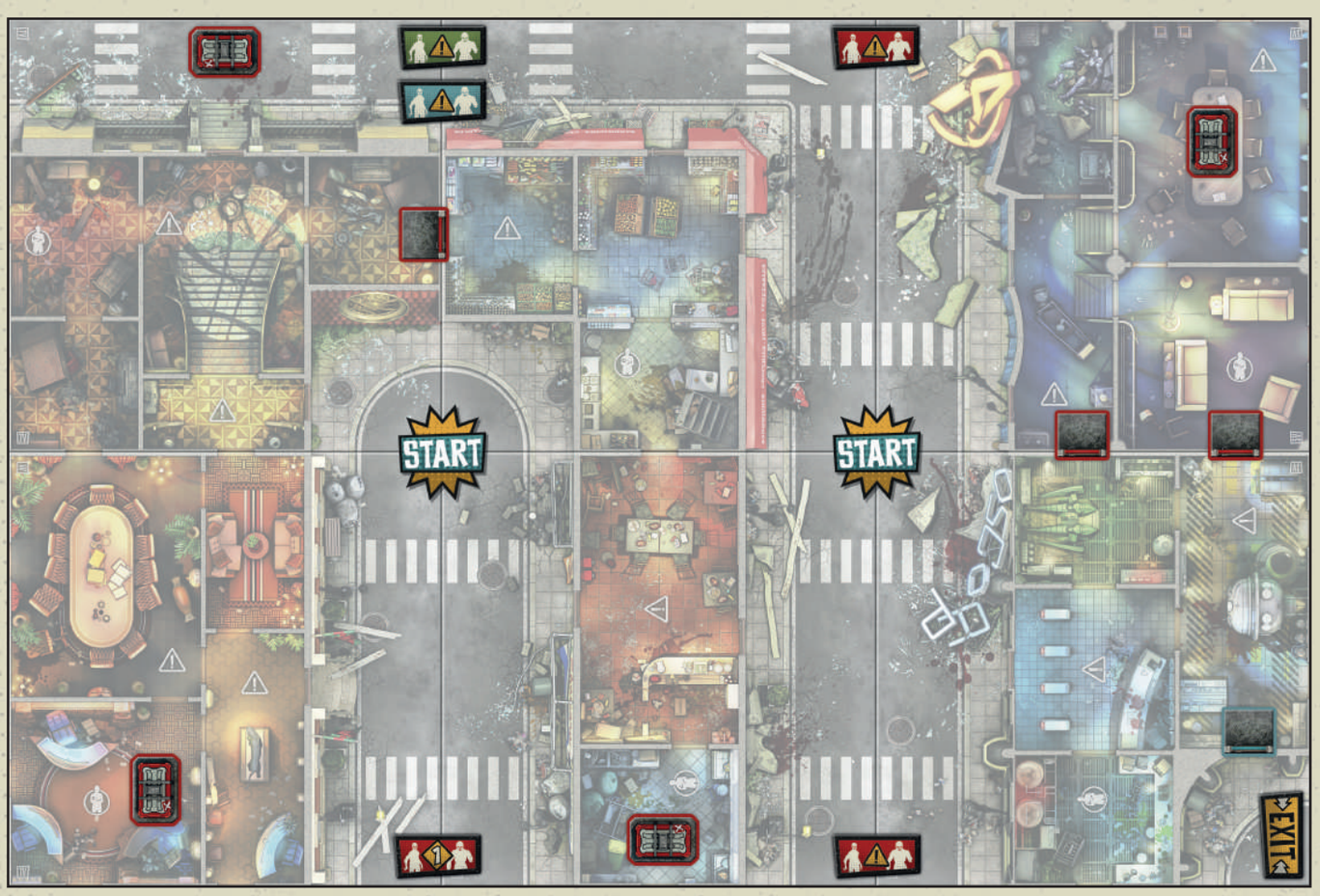
Dalles requises : **1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V.**

OBJECTIFS

Juste à temps. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE PLACE SPÉCIALE

- **Quelqu'un aurait-il une boussole ?** Placez 1 Super-Héros dans l'une des Zones de Départ et tous les autres dans la seconde.
- **Clés perdues.** Placez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert, face cachée, au hasard parmi les Rouges.
- **5-6 Super-Héros.** Après la Mise en Place, résolvez une Génération sur chaque Point de Génération.



CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 36 18/11/2022 8:30:05

RÈGLES SPÉCIALES

- **Rassembler des indices.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Porte secrète.** La Porte Bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert n'ont pas été pris.
- **Ils nous ont entendus !** Quand l'Objectif Bleu est pris, le Point de Génération Bleu devient actif. Quand l'Objectif Vert est pris, le Point de Génération Vert devient actif.

7V	2R	5V
1V	4R	3V





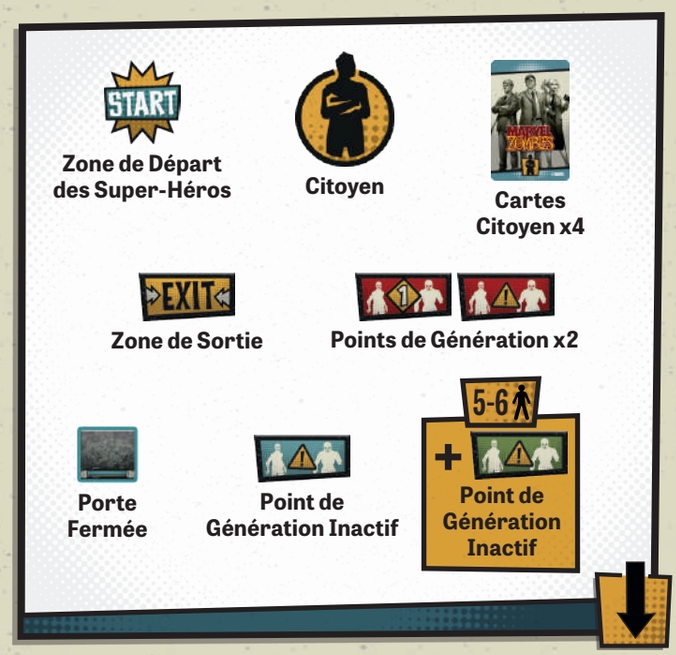
CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 37 10/11/2022 8:30:11

MH2 — OPÉRATION DE SAUVETAGE

Facile / 25 Minutes

Nous avons capté un signal de détresse sur le canal d'urgence, un appel à l'aide désespéré. Des civils ont besoin d'assistance. Ils sont sans défense face aux hordes de zombies et pire encore, face à nos anciens collègues. Pour nous autres super-héros, il s'agit de l'épreuve ultime. Nous n'avons pas le droit d'échouer ! Nous DEVONS nous rendre sur place et les sauver ces gens !

Dalles requises : **2R, 3V, 7V, 8R.**



OBJECTIFS

Extraction. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Sauvez le Citoyen Objectif (voir Règles Spéciales).
2. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE PLACE SPÉCIALE

- **Piégé.** Placez 1 Citoyen au hasard dans la Zone indiquée. Il s'agit du Citoyen Objectif. Placez un pion Objectif sur sa carte pour rappel.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

7V	8R
3V	2R



RÈGLES SPÉCIALES

- **Aucune échappatoire.** Le Citoyen Objectif ne peut pas se déplacer. Quand ce Citoyen est sauvé, TOUS les Super-Héros gagnent 5 XP. Les joueurs perdent immédiatement la partie si ce Citoyen est dévoré ou défaussé.
- **Ça grouille, là-dedans.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert deviennent actifs dès que la Porte Bleue a été ouverte.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 38 18/11/2022 8:30:12

MH3 – SYMBOLE D'ESPOIR

Facile / 45 Minutes

La Tour des Avengers est plus qu'une simple base d'opérations. En ces temps troublés, elle représente un abri sûr pour les derniers survivants. Nous devons faire savoir au monde que c'est là-bas que nous allons établir notre périmètre de défense afin que tous ceux qui comptent encore parmi les vivants puissent nous rejoindre ! Il se peut que nous ayons à affronter la mort, au sens propre du terme, mais nous ne faillirons pas !

Dalles requises : **2V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V.**



OBJECTIFS

Réparez la balise. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Prenez l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert.
2. Amenez le Signe des Avengers jusque dans la Zone de Sortie.

2V	5V
6R	7R
9V	4V



RÈGLES SPÉCIALES

- **En réparation.** Les Super-Héros ne peuvent pas interagir avec le Signe des Avengers tant que l'Objectif Bleu et l'Objectif Vert n'ont pas été pris.
- **Trouver les pièces.** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5XP à TOUS les Super-Héros quand ils sont pris. Chaque Objectif Rouge donne 5 XP au Héros Zombie qui le prend.
- **La balise.** Le Signe des Avengers ne peut être lancé qu'une seule fois. Un Super-Héros situé dans la Zone du Signe peut dépenser 1 Action pour se déplacer de 1 Zone en emportant le Signe avec lui.
- **Le bon côté des choses.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert sont actifs dès le début de la partie. Le Point de Génération Bleu est retiré dès que l'Objectif Bleu est pris. Le Point de Génération Vert est retiré dès que l'Objectif Vert est pris.
- **5-6 Super-Héros.** Après la Mise en Place, résolvez une Génération sur chaque Point de Génération. Lors de l'étape de Génération des Ennemis de chaque Phase des Ennemis, piochez 1 carte Génération Supplémentaire pour le Point de Génération Initial.

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 39 10/11/2022 8:30:14

MH4 — LE PLAN DE STARK

Facile / 25 Minutes

Il semblerait que Stark ait concocté un plan à base de nano machines. Nous ne sommes sûrs de rien, car personne n'est parvenu à le joindre depuis déjà quelque temps... cependant, avant que nous perdions le contact, il a annoncé avoir confié les plans à deux « personnes de confiance ». Nos détecteurs indiquent qu'elles se sont enfermées dans un bunker souterrain à proximité, mais nous ignorons combien de temps leur abri va résister. Nous devons les sauver et récupérer les renseignements qu'elles détiennent !

Dalles requises : **1R, 3V, 6R, 7R, 8R, 9R.**



OBJECTIFS

Extraction. Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Sauvez les deux Citoyens Piégés (voir Règles Spéciales).
2. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE PLACE SPÉCIALE

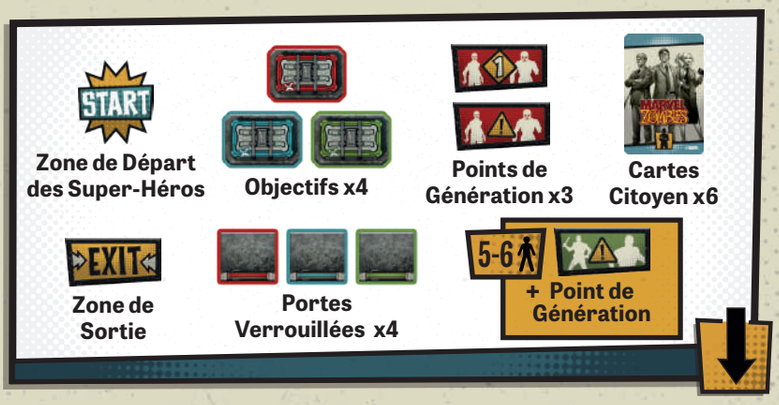
- **Piégé.** Retirez les 2 cartes *Dévoré !* du paquet Citoyen. Placez 1 carte Citoyen au hasard, face cachée, dans chacune des Zones indiquées. Il s'agit des Citoyens Piégés. Ne placez pas de cartes Citoyen normales dans l'autre salle des bâtiments occupés par les Citoyens Piégés.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Vert n'est utilisé que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Il est actif dès le début de la partie.

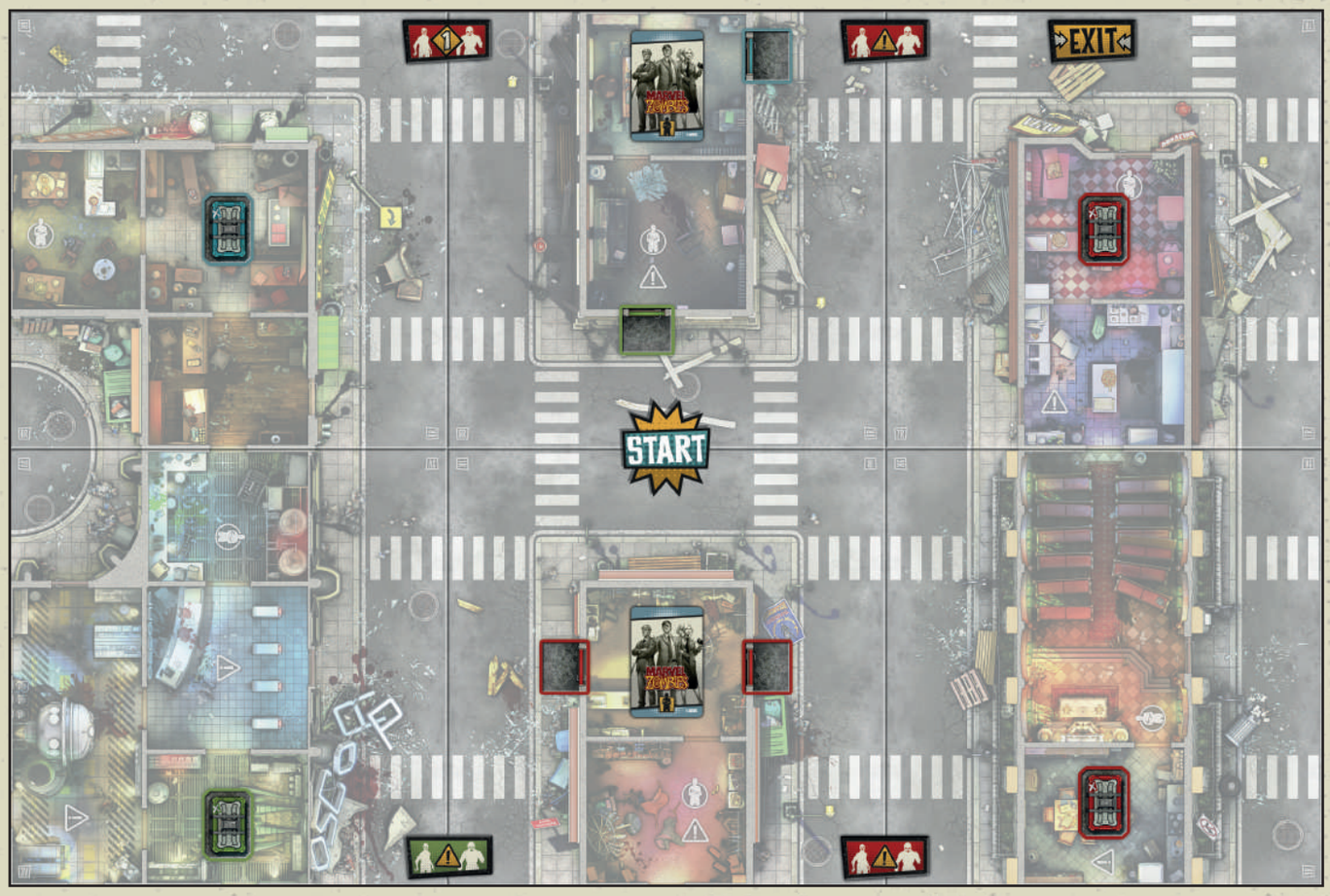
8R	6R	7R
3V	1R	9R

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 40 18/11/2022 8:30:18

RÈGLES SPÉCIALES

- **Verrouillées.** Les 2 Portes Rouges ne peuvent pas être ouvertes tant que les 2 Objectifs Rouges n'ont pas été pris. La Porte Bleue et la Porte Verte ne peuvent être ouvertes que lorsque l'Objectif Bleu ET l'Objectif Vert ont été pris.
- **Clés des portes.** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend.
- **Trop tard.** Les joueurs perdent immédiatement si l'un ou l'autre des Citoyens Piégés est dévoré ou défaussé. Une fois qu'ils ont été révélés, placez un pion Objectif sur leur carte afin de les identifier.





CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 41 10/11/2022 8:30:20

MH5 — LE TOUT POUR LE TOUT

Difficile / 90 Minutes

Personne n'aurait pu imaginer que les choses allaient dégénérer aussi vite. Il y a moins de 48 heures, ces gens étaient nos amis, nos alliés ! Désormais, ils sont devenus ces... monstres cannibales. Nous avons capté un signal du S.H.I.E.L.D. Des agents sont en train de mettre en place une zone d'extraction à la sortie de la ville. Il n'y a rien que nous puissions faire, si ce n'est de secourir autant de survivants que possible, récupérer un maximum de ravitaillement et quitter les lieux avant qu'il ne soit trop tard !

Dalles requises :
2V, 3V, 4V, 6V, 8V, 9V.

3V	6V
4V	9V
2V	8V

OBJECTIFS

Plus facile à dire qu'à faire.
Remplissez les Objectifs suivants dans l'ordre :

1. Prenez tous les Objectifs.
2. Empruntez la Sortie avec tous les Super-Héros. À la fin de son Tour, un Super-Héros peut sortir gratuitement par cette Zone si elle ne contient pas d'Ennemis.

MISE PLACE SPÉCIALE

- **Problème de taille.** Placez Hulk dans la Zone indiquée et disposez sa carte Héros Zombie à côté du plateau.
- **5-6 Super-Héros.** Le Point de Génération Bleu et le Point de Génération Vert ne sont utilisés que dans une partie avec 5-6 Super-Héros. Ils sont actifs dès le début de la partie.
- **Submergés.** Après la Mise en Place, résolvez une Génération sur chaque Point de Génération.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Héros minus.** Chaque fois que Hulk est éliminé, couchez sa pièce de jeu dans la Zone. Il est ignoré par tous les effets de jeu. Lors de la Phase de Fin de Round suivante, Hulk se relève. Hulk ne peut être définitivement éliminé que par un Super-Héros au Niveau de Danger Orange ou Rouge.
- **Hulk en colère !** Chaque Objectif donne 5 XP au Super-Héros qui le prend. Quand un Objectif Rouge est pris, Hulk n'est pas activé ce Round-ci.
- **Ravitaillement.** L'Objectif Bleu et l'Objectif Vert donnent chacun 5XP au Super-Héros qui le prend. Ce Super-Héros pioche ensuite gratuitement une carte Trait Héroïque.





CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 42 18/11/2022 8:30:22

INDEX

Actions....13
Activation des Ennemis....14
Aperçu du Jeu....7
Attaque à Distance....19
Attaque de Mêlée....19
Attaque des Ennemis....14
Blessure....14
Citoyens Combattants....21
Citoyens Escortés....22
Citoyens Non Combattants....22
Citoyens....21
Combat....19
Déplacement des Ennemis....15
Déplacement....13
Dés....19
Dévoration....20
Endurance....20
Faim....21
Fiche d'Identité....10
Gagner et Perdre....7
Garde....12
Génération des Ennemis....16
Héros Zombie....8
Interaction avec un Objectif....14
Ligne de Vue....9
Matériel....3
Mise en Place....5
Niveau de Danger....11
Objets Interactifs....22
Opérateur....12
Pénurie d'Ennemis....17
Phase de Fin de Round....7
Phase des Ennemis....14
Phase des Joueurs....13
Points d'Expérience....11
Portée....19
Portes....13
Précision....19
Priorité des Cibles....19
Règles de Base....8
Ruée....17
Se Déplacer....10
Séparation....15
Signe des Avengers....22
Spécialiste....12
Super-Héros....12
Touches....19
Traits....13
Types d'Ennemis....12
Vorace....21
Zone....8



©2022. TM & © SPIN MASTER LTD, tous droits réservés. Édité sous licence et fabriqué par CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont TM de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON et le logo CMON sont ® de CMON Global Limited. Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol – Quartier Villaroy – BP 40119 78041 Guyancourt Cedex – France. Distributed in/Distribué au Canada by/par Asmodee Canada, 31 rue de la Coopérative, Rigaud, Québec, Canada, J0P 1P0. Photos non contractuelles. Les éléments en plastique sont livrés préassemblés et non peints. Fabriqué en Chine.

ÂGE 14+ | 1-6 JOUEURS | © MARVEL | SPIN MASTER GAMES

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU
Michael SHINALL et Fábio CURY

BASÉ SUR UN CONCEPT DE
Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT et David PRETI

DÉVELOPPEMENT
Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO et Toi VON GLEHN

RESPONSABLE DE PRODUCTION
Thiago ARANHA

PRODUCTEUR EXÉCUTIF ET COORDINATEUR DES LICENCES
Mike BISOGNO

PRODUCTION
Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN et Gregory VARGHESE

DIRECTION ARTISTIQUE
Mathieu HARLAUT

RESPONSABLE ILLUSTRATIONS
Marco CHECCHETTO

ILLUSTRATIONS
Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN et Simon TESSUTO

RESPONSABLE DE CONCEPTION GRAPHIQUE
Marc BROUILLON

CONCEPTION GRAPHIQUE
Max DUARTE, Matteo CERESA, Louise COMBAL et Júlia FERRARI

SCULPTURE
BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS et Edgar RAMOS

RENDUS 3D
Edgar RAMOS

RELECTURE
Jason KOEPP et Hervé DAUBET

ÉDITEUR
David PRETI

TESTEURS
Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO et Simon SWAN.

Remerciements spéciaux à Brian Ng chez MARVEL, sans qui rien n'aurait été possible.

VERSION FRANÇAISE
Edge Studio pour Asmodee Group

RESPONSABLE DE GAMME ET TRADUCTION
Hervé DAUBET

RELECTURE VF
Olivier PRÉVOT et Grégory PENNE

CMNMZB02FR_Rulebook_CMON_AMF.indd 43 10/11/2022 8:30:27

RÉSUMÉ DU ROUND MODE ZOMBIE

1. PHASE DES JOUEURS

1. AUGMENTATION DES PISTES DE FAIM

2. RÉCUPÉRATION DES PIONS ACTIVATION

3. ACTIVATION DES HÉROS ZOMBIES

L'ordre d'Activation des Héros Zombies est laissé au choix des joueurs. Pendant son Tour, chaque Héros Zombie peut initialement effectuer 3 Actions.

- **DÉPLACEMENT :** Coûte 1 Action supplémentaire par Ennemi présent dans la Zone du Héros Zombie.
- **OUVERTURE DE PORTE :** Quand un bâtiment est ouvert pour la première fois, générez dans les Zones ⚠ et révélez les Citoyens.
- **GAIN DE TRAIT :** Une seule fois par Tour. 2 cartes Trait maximum.
- **INTERACTION AVEC UN OBJECTIF**
- **ATTAQUE :** Utilisez l'**Attaque** unique ou l'**Attaque de Dévoration** du Héros Zombie.
  - Lancez un nombre de dés supplémentaires égal au niveau de Faim.
  - Une cible est éliminée quand elle subit au moins autant de Touches que son Endurance. L'ordre de Priorité des Cibles s'applique **en permanence**.
  - Chaque obtenu augmente la Faim.
  - L'Attaque de Dévoration ne peut éliminer qu'une seule cible et réduit la Faim à zéro.

VORACE : Quand le Niveau de Faim d'un Héros Zombie est de 4, il devient Vorace.
- Il ne peut plus effectuer d'autre Action que le Déplacement et l'Attaque de Dévoration.
- Il subit 1 Blessure à la fin de son Tour.

2. PHASE DES ENNEMIS

1. ACTIVATION DES ENNEMIS

Chaque Ennemi et Citoyen est activé et dépense son ou ses Actions soit pour attaquer, soit pour se déplacer. Les Spécialistes et les Super-Héros disposent de 2 Actions.

- **ATTAQUE :** Chaque Ennemi situé dans la Zone d'un Héros Zombie effectue une Attaque qui inflige 1 Blessure.
- **DÉPLACEMENT :** Les Ennemis qui n'ont pas attaqué utilisent leur(s) Action(s) pour se déplacer de 1 Zone en direction du Héros Zombie le plus proche.

2. GÉNÉRATION DES ENNEMIS

En commençant par le Point de Génération Initial, puis en continuant dans le sens horaire, piochez et résolvez 1 carte Génération pour chaque pion Point de Génération. Lisez la ligne qui correspond au plus haut Niveau de Danger parmi les Héros Zombie.

CITOYENS : Les dévorer octroie leur capacité.
- **COMBATTANT :** Activé comme un Opérateur.
- **NON COMBATTANT :** Activé comme un Opérateur, mais n'attaque pas. Se déplace vers la Zone de Génération la plus proche pour s'enfuir.
- **ESCORTÉ :** Ne se déplace qu'avec son escorte de Gardes. Génère 1 Garde s'il est seul. Un Citoyen Combattant Attaque en même temps que ces derniers.

3. PHASE DE FIN DE ROUND

Appliquez tous les effets qui se déroulent lors de cette Phase.

Si un Héros Zombie a été éliminé, les joueurs perdent. Sinon, commencez un nouveau Round.

LISTE DES CIBLES

PRIORITÉ DES CIBLES	NOM	ACTIONS	ENDURANCE	RÉCOMPENSE D'XP
1	SUPER-HÉROS	2	Voir carte	Égale à son Endurance
2	GARDE	1	2	1
3	OPÉRATEUR	1	1	1
4	SPÉCIALISTE	2	1	1
5	CITOYEN	1	1 (Dévoration seulement)	0 (voir Mission)