



Mutants

NIVEAU SUPÉRIEUR

EXTENSION



LIVRET DE RÈGLES

Au Niveau Supérieur, vous trouverez un Boss Solo supplémentaire, une nouvelle vague de Mutants de Base, ainsi que deux Modules que vous pourrez intégrer à vos parties. Les Mutants Héroïques sont des Mutants très puissants qui viennent remplacer certains Mutants Avancés de votre Réserve de Gènes. Les Orbes peuvent être utilisés pour offrir un petit sursaut d'énergie aux joueurs se retrouvant dans la zone d'Effroi, afin qu'ils puissent remonter jusqu'au sommet de l'Arène. La Deuxième Vague de Mutants de Base offre aux joueurs la possibilité de choisir leur deck de départ. Enfin, la Horde Zombie est un Boss Solo pensé pour offrir un véritable défi même aux Psy-Captains les plus expérimentés!

DEUXIÈME VAGUE DE MUTANTS DE BASE

La Deuxième Vague de Mutants de Base décuple vos options et ouvre le jeu à de nouvelles possibilités tactiques en vous permettant de choisir des Mutants de Base alternatifs pour votre deck de départ.



MATÉRIEL

48

cartes Mutant de Base

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un groupe de Mutants de Base (du jeu de base et de la Deuxième Vague) afin d'avoir 2 Mutants de Base différents pour chaque gène. Ensuite, chaque joueur choisit un des deux Mutants pour chaque gène (il conserve la paire de cartes de ce Mutant) et range l'autre Mutant disposant de ce gène dans la boîte. Une fois que chaque joueur a choisi ses 6 Mutants de départ (un pour chaque gène), les joueurs préparent leur main de départ et leur deck normalement en prenant un Mutant de chaque gène dans leur main et en mélangeant son double dans leur deck.

MODULE ORBES

Les Orbes offrent une échappatoire aux joueurs étant dans la Zone d'Effroi.

MATÉRIEL



12

jetons Orbe

MISE EN PLACE

Mélanguez les jetons Orbe et placez-les en une réserve face cachée à côté de l'Arène : la réserve d'Orbes.

DÉROULEMENT DU JEU

GAGNER DES ORBES

Les Orbes sont gagnés immédiatement avant la fin du tour de chaque joueur et ils ne peuvent être utilisés qu'à partir du tour suivant. Si vous êtes dans la Zone d'Effroi à la fin de votre tour, prenez un jeton Orbe face cachée dans la réserve d'Orbes. Placez-le, face visible, à côté de votre plateau Joueur. Vous ne pouvez pas conserver plus d'un Orbe à la fin de votre tour : si vous avez déjà un Orbe, choisissez-en un et défaussez l'autre, face visible, à proximité de la réserve d'Orbes. Si la réserve d'Orbes face cachée est épuisée, mélangez simplement tous les jetons Orbe défaussés et formez une nouvelle réserve.

JOUER DES ORBES

Défaussez votre jeton Orbe et placez-le, face visible, à proximité de la réserve d'Orbes pour l'utiliser. Vous pouvez utiliser votre Orbe avant ou après avoir effectué votre action (Déployer, Écraser, Incuber) lors d'un même tour. Vous ne pouvez pas l'utiliser pendant votre action ou avant que vous ne placiez votre Mutant actif. Lorsque vous utilisez un Orbe, choisissez l'un de vos Mutants en jeu partageant un gène avec cet Orbe. Résolez ensuite la capacité de Déploiement ou de Retrait de ce Mutant.

2

REMARQUE : Utiliser un Orbe pour résoudre la capacité de Retrait d'un Mutant en jeu ne conduit pas ce Mutant à être défaussé.

MODULE MUTANTS HÉROÏQUES

Les Mutants Héroïques sont plus durs, plus efficaces, plus rapides et plus forts que tous les Mutants que vous avez rencontrés jusqu'ici! Choisissez-les lors du draft pour encore plus de puissance!



MATÉRIEL

40

cartes
Mutant Héroïque

MISE EN PLACE

Isolez les cartes de draft des Mutants Héroïques (une copie de chaque Mutant Héroïque possédant le symbole **M** au bas de leur carte). Mélangez-les et donnez-en 4 à chaque joueur. Les joueurs choisissent 1 de ces cartes et passent les 3 cartes restantes à leur voisin de gauche. Ils choisissent une deuxième carte parmi les 3 reçues. Une fois ses 2 Mutants Héroïques choisis, chaque joueur recherche les deux cartes correspondantes parmi celles mises de côté avant le draft. Les Mutants Héroïques non choisis sont rangés dans la boîte.

Ensuite, en utilisant les cartes de draft des Mutants Avancés, donnez 7 cartes à chaque joueur. Les joueurs en choisissent 1 et passent les autres à leur voisin de gauche jusqu'à avoir 4 Mutants Avancés chacun. Chaque joueur recherche les quatre cartes correspondantes à celles choisies. Les cartes non choisies sont rangées dans la boîte.

Pour former votre Réserve de Gènes, mélangez vos 4 Mutants Héroïques et placez-les, face cachée, en une pile Héroïque dans votre Réserve de Gènes. Mélangez ensuite vos 8 Mutants Avancés et séparez-les en deux piles de 4. Vous disposez maintenant de 3 piles dans votre Réserve de Gènes : une composée de Mutants Héroïques et deux composées de Mutants Avancés.

DÉROULEMENT DU JEU

Les Mutants Héroïques introduisent deux nouvelles règles :

- Vous ne pouvez pas Gagner ou Incuber des Mutants Héroïques. Le seul moyen pour faire l'acquisition d'un Mutant Héroïque de votre Réserve de Gènes est d'effectuer l'action Engendrer.
- Les Mutants Héroïques disposent de doubles capacités de Déploiement/Retrait qui s'activent à la fois lorsque le Mutant est déployé et lorsqu'il se retire. Ainsi, deux capacités de Déploiement ou deux capacités de Retrait peuvent être activées au même moment pour un même Mutant. Lorsque cela se produit pour l'un de vos Mutants, vous choisissez l'ordre de résolution de ces capacités. Lorsque vous Copiez la capacité d'un Mutant disposant de doubles capacités, vous choisissez celle des deux que vous Copiez.

EXEMPLE : Ted déploie Reine Sylvidra. Il perd 2 Force et Gèle un Mutant de Base dans sa défausse. Deux tours plus tard, lorsque sa Reine Sylvidra se retire, il Gèle un autre Mutant de Base dans sa défausse!



REMARQUE: Il est recommandé de découvrir le jeu sans aucun Module. Une fois que vous maîtrisez le jeu, il est recommandé de ne pas cumuler plus de deux Modules à la fois. Lorsque vous jouez avec des Modules, la mise en place se déroule dans cet ordre :

1. Choix des Bâtiments
2. Draft des Psy-Captains
3. Draft des Mutants Héroïques
4. Draft des Mutants Avancés
5. Choix des Mutants de Base

HORDE ZOMBIE

Ce nouveau Boss Solo n'a qu'une envie... dévorer vos cerveuuuux!

MATÉRIEL



22

cartes Horde Zombie

MISE EN PLACE

Pour combattre la Horde Zombie, procédez à la mise en place du mode Solo présentée dans le livret de règles du jeu de base.

N'utilisez aucun Module additionnel lorsque vous combattez un Boss Solo.

DÉTAILS DES POUVOIRS SPÉCIAUX

Lors des manches 4 et 5, la Horde Zombie joue 2 tours d'affilée. Concrètement, elle vérifie si elle écrase son adversaire, elle déplace sa carte active, joue une carte puis vérifie à nouveau si elle Écrase son adversaire, déplace sa carte active et joue une carte. Ensuite, le joueur joue un tour, suivi de deux autres tours de la Horde Zombie.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Comme pour les Boss Solo du jeu de base, vous pouvez vous lancer dans des défis supplémentaires qui rehaussent la difficulté!

Santé +10



Horde
Zombie

CRÉDITS

Auteurs : Sen-Foong Lim, Jessey Wright
Illustrateurs : Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
Producteur : Vincent Vergonjeanne
Directeur de Production : Przemek Dołęgowski
Directeur de Développement : Michał Gołębiowski.
Équipe de Développement : Filip Miłunski, Wojciech Grajkowski
Traduction Française : MeepleRules.fr