

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



AGE 13+

2-5
JOUEURS

RISK®

THE WALKING

DEAD™

EDITION DE SURVIE

MANUEL
DE SURVIE

RISK®

THE WALKING DEAD™

EDITION DE SURVIE



**LE MONDE, TEL QUE NOUS LE
CONNAISSONS, A DISPARU..**

Le commerce et les nécessités futiles sont remplacés par un monde de survie et de responsabilités. Une épidémie aux proportions apocalyptiques a balayé le globe, développant ainsi le nombre de mort qui se nourrissent de survivants. En quelques mois, la société s'est effondrée : plus de gouvernement, plus d'épicerie, plus de courrier, plus de télévision ni d'Internet. Dans un monde régit par la mort, nous sommes forcés à enfin commencer à vivre.

En tant que chef d'un groupe de Survivants, vous êtes responsable de leur destin et peut-être aussi de l'avenir de la race humaine. La mort s'est levée et entretient le danger à la moindre occasion ; cependant, les autres humains peuvent aussi devenir la plus grande menace pour votre survie dans ce nouveau paysage terrifiant.

Pour survivre, vous devez développer la population et le rayon d'influence de votre groupe, et contrôler le plus de territoires possible et les maigres ressources encore disponibles. Vous devez vous battre à travers la mort et l'horreur pour élargir votre groupe sur plusieurs territoires. Lorsque la Horde de rôdeurs se présentera, le groupe qui contrôlera le plus de territoires se retrouvera seul et gagnera la partie de survie.

C'est le monde de The Walking Dead.

MODES DE JEU

Il existe deux modes de jeux pour jouer au Risk The Walking Dead.

1. SURVIE (2-4 JOUEURS)

UN RYTHME EFFRENE DE SURVIE ET DE
CONTROLE (VOIR PAGE 5).

2. CONQUETE (3-5 JOUEURS)

UNE VERSION ACTUALISEE DU RISK
CLASSIQUE (VOIR PAGE 14).

CONTENU

**1 PLATEAU, 5 CARTES CHEF DE GROUPE, 32 CARTES TERRITOIRE,
28 CARTES ACTION, 4 LOTS DE PIONS SURVIVANTS, 1 LOT DE
PIONS RODEURS, 30 JETONS CAISSE DE MUNITIONS, 3 JETONS
TOUR DE GARDE, 4 JETONS GRENADE, 1 MARQUEUR INVASION,
2 DES NOIRS DE DEFENSE ET 3 DES ROUGES D'ATTAQUE.**

PLATEAU

Le plateau est une carte de 32 territoires regroupés en 6 zones. Les zones sont de couleurs différentes et regroupent 4 à 7 territoires.

Chaque zone admet un lieu stratégique (la ferme de la famille Greene, Wiltshire Estates, le camp des survivants d'Atlanta, la prison, le centre-ville de Woodbury, l'avant-poste de la garde nationale) qui fait remporter un bonus à la fin de la partie.

Deux tableaux sont présents sur le plateau : un tableau Invasion et un tableau Caisses de munitions.

Des emplacements sont prévus pour les tas de cartes Action et Territoire.



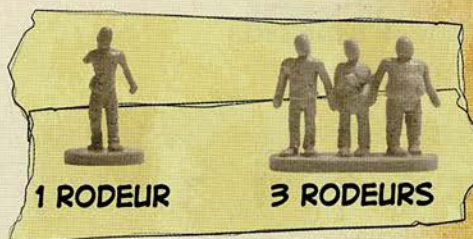
SURVIVANTS

Chaque joueur contrôlera un groupe de Survivants. Les groupes sont divisés par couleur. Chaque groupe est représenté par deux sortes de pions différents :



RODEURS

Les Rôleurs ont un rôle neutre mais agressif dans le mode de jeu Survie et deviennent le 5^e groupe dans le mode de jeu Conquête. Ils sont représentés par deux sortes de pions différents :



CARTES

Il y a 3 types de cartes : Territoire (utilisées pour déterminer quel territoire les Rôleurs vont envahir au début de chaque tour), Action (à piocher à chaque début de tour) et Groupe (précisant les pouvoirs spéciaux de chaque joueur). Toutes ces cartes doivent être séparées en tas au début de la partie.



DES

Il y a 2 types de dés :

- 2 dés noirs de défense,
- 3 dés rouges d'attaque.



MARQUEURS ET INDICATEURS

Retirez les jetons de la planche et recyclez les déchets. Ces jetons seront utilisés pour représenter des éléments dans le jeu et suivre la progression du jeu :



**30 CAISSES
DE MUNITIONS**



**3 TOURS
DE GARDE**



4 GRENADES



**1 MARQUEUR
INVASION**

NOTES IMPORTANTES :

- Les discussions, y compris alliances, menaces, lamentations, implorations, trahisons ou autres, sont non seulement autorisées mais aussi encouragées.
- Après avoir révélé, résolu et jeté une carte Action, cette dernière ne peut être utilisée jusqu'à la fin de la partie.
- Si le tas de cartes Territoire (déterminant l'endroit où l'invasion de rôdeurs se déroulera) est épuisé, il est de nouveau mélangé pour former un nouveau tas.
- La quantité de Caisses de munitions détenue par un joueur doit être connue de tous mais le nombre de munitions présent sur l'autre face du jeton reste secret.
- À la fin de votre tour, chaque territoire doit toujours comprendre au moins un Survivant ou un Rôdeur.

STRATEGIE :

Gardez à l'esprit les conseils stratégiques suivants lorsque vous déployez des Survivants, déclarerez des attaques et fortifierez vos territoires :

- Partez à la conquête d'une zone entière et maintenez le contrôle de celle-ci, vous gagnerez plus de Survivants de cette façon.
- Surveillez vos ennemis. S'ils développent leurs forces sur des territoires adjacents, ils prévoient sûrement de vous attaquer.
- Les Rôdeurs peuvent surgir et attaquer partout, surtout lors des Invasions ! Il est fortement conseillé de laisser plus d'un Survivant sur chaque territoire même si ce dernier est entouré par d'autres territoires fortifiés que vous contrôlez, ou vous vous retrouverez facilement envahi.



RISK : THE WALKING DEAD - MODE SURVIE
(2-4 JOUEURS)

“DANS L’ŒIL DU CYCLONE” (MISE EN PLACE)

Placez le plateau au centre de l'aire de jeu. Placez le Marqueur Invasion sur le chiffre "1" dans le tableau Invasion. Placez un jeton Tour de garde dans le territoire Prison du plateau. Placez tous les jetons Caisse de munitions à côté du plateau (munitions sur fond rouge face cachée). Chaque joueur choisit un groupe de Survivants dans le tas de cartes Groupe. Cela peut être fait aléatoirement ou en lançant un dé : celui qui obtient le meilleur score choisit son groupe en premier et ainsi de suite pour les autres. Chaque joueur récupère ensuite les pions Survivants de la couleur de son groupe. Attention, les instructions sur les cartes Groupe ne sont pas à prendre en compte dans ce mode de jeu (voir le mode Conquête p.16).

Séparez le tas de cartes Actions du tas de cartes Territoire. Mettez en place le tas de cartes Action en commençant par y retirer la carte Horde (la carte Horde déclenche la fin de la partie lorsque celle-ci est révélée, voir Fin de partie p.16). Divisez le tas de cartes Action en deux. Mélangez la carte Horde dans une moitié du tas, mélangez ensuite l'autre moitié. Placez la première moitié (qui contient la carte Horde) au dessus du tas. Cela permet au jeu de durer entre 4 et 7 tours sans connaître le moment exact de la Horde de rôdeurs qui déclenche la fin de la partie. Placez le tas de cartes Action sur l'emplacement prévu sur le plateau de jeu.

NOTE : LORSQUE VOUS ETES DEUX JOUEURS, COMMENCEZ PAR SUPPRIMER ALEATOIREMENT 12 CARTES DU TAS DE CARTES ACTION AVANT DE METTRE EN PLACE LA CARTE HORDE.



Ensuite, utilisez le tas de cartes Territoire pour déterminer les territoires envahis par les Rôdeurs. Mélangez les cartes puis tirez le nombre de carte nécessaire en fonction du nombre de joueurs (nombre déterminé par le tableau de la page suivante). Ensuite, placez 3 Rôdeurs sur chaque territoire révélé. Après cela, réintroduisez les cartes utilisées dans le tas de cartes Territoire et mélangez-le de nouveau. Placez le tas de cartes Territoire complet sur l'emplacement prévu sur le plateau.

Ensuite, les joueurs lancent les dés pour déterminer l'ordre de placement : celui qui obtient le meilleur score choisit son premier territoire. Chaque joueur, à tour de rôle et dans l'ordre décroissant, place 1 Survivant sur n'importe quel territoire inoccupé, jusqu'à ce que tous les territoires soient revendiqués. Ensuite, toujours en respectant l'ordre du tour, chaque joueur place le restant de ses pions Survivants, un par un, sur un territoire qu'il occupe jusqu'à ce que tous les pions Survivants de dépôts soient placés.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE TERRITOIRES RODEURS	NOMBRE DE PIONS RODEURS	NOMBRE DE TERRITOIRES SURVIVANTS (PAR JOUEUR)	NOMBRE DE PIONS SURVIVANTS (PAR JOUEUR)
2	16	48	8	24
3	11	33	7	21
4	8	24	6	18

“VERS QUEL AVENIR ?” (OBJECTIF DU JEU)

La lutte pour la survie dans ce monde post-apocalyptique aura lieu sur un certain nombre de rounds. Un round comprend un tour par joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour commence avec une Invasion de rôdeurs et une Action. Lorsque la carte Horde est révélée du tas de cartes Action, la partie se terminera à la fin du round entamé (lorsque tous les joueurs auront fini leur tour du round) et après l'Invasion de rôdeurs finale. Le joueur contrôlant le plus de territoires, ainsi que les lieux stratégiques, les bonus zone et les Caisses de munitions, sera considéré comme le mieux placé pour survivre à ce nouveau monde et déclaré gagnant de la partie.

“UN MONDE PARFAIT” (PRESENTATION DU JEU)

Pendant votre tour, vous allez effectuer les étapes suivantes :

1. **RESOUDRE LES INVASIONS DE RODEURS (P. 8).**
2. **TIRER ET RESOUDRE UNE ACTION (P. 9).**
3. **GAGNER ET DEPLOYER DES SURVIVANTS SUPPLEMENTAIRES POUR RENFORCER VOTRE GROUPE (P. 10).**
4. **ENVAHIR UN GROUPE ADVERSE ET/OU DES TERRITOIRES DE RODEURS (P. 11).**
5. **FAIRE UNE MANOEUVRE ET RECUPERER UNE CAISSE DE MUNITIONS SI VOUS EN AVEZ LE DROIT (P. 15).**

INVASIONS DE RODEURS

Au début de chaque tour, de nouveaux Rôdeurs vont apparaître aléatoirement sur des territoires du plateau pour envahir le paysage. Le nombre de rôdeurs à apparaître augmente au fil des rounds, comme indiqué sur le tableau Invasion sur le plateau. Le nombre de rôdeurs augmente tandis que les Survivants se battent pour survivre.

Pour résoudre les Invasions, à chaque tour, tirez le nombre de cartes Territoire indiqué sur le tableau Invasion en fonction du round où vous vous situez. Après avoir révélé la ou les cartes, placez le ou les Rôdeurs sur chaque territoire tiré. Les cartes tirées doivent être posées sur l'emplacement Défausse prévu à cet effet. Si toutes les cartes du tas Territoire ont été utilisées, mélangez les cartes défaussées dans le but de reformer un tas pour continuer à résoudre les Invasions.

Si le territoire révélé est déjà occupé par des Rôdeurs, ajoutez simplement les Rôdeurs supplémentaires sur ce territoire. Si le territoire révélé est occupé par des Survivants, les Rôdeurs attaquent alors immédiatement par surprise les Survivants de ce territoire (voir Invasions et batailles p. 11). Toutes les attaques, suite aux Invasions de rôdeurs, doivent être résolues avant de continuer le tour. À la fin de chaque round (après le tour de chacun), avancez le marqueur Invasion de rôdeurs d'une case, pour indiquer la croissance sans limite des Rôdeurs qui menacent les Survivants.

 **REPRESENTE
1 RODEUR**

 **REPRESENTE
1 SURVIVANT**

 **REPRESENTE
3 SURVIVANTS**

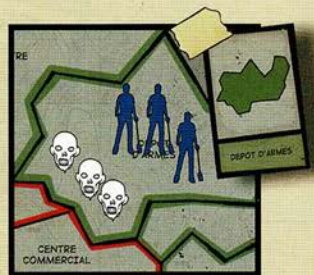


INVASION				
	1	2	3	4
TERRITOIRES	1	2	3	4
RODEURS	1	2	2	3

**L'EMPLACEMENT DU
MARQUEUR INVASION
SIGNIFIE QU'IL FAUT
TIRER 4 CARTES
TERRITOIRE. 3 RODEURS
DOIVENT ETRE AJOUTES
SUR CHACUN DE CES 4
TERRITOIRES.**



**AJOUTEZ 3 RODEURS AU
TERRITOIRE DEJA OCCUPE
PAR 2 RODEURS.**



**3 RODEURS ATTAQUENT
UN TERRITOIRE CONTROLE
PAR DES SURVIVANTS (VOIR
P. 13 POUR RESOLURE LES
BATAILLES ENTRE RODEURS
ET SURVIVANTS).**

ACTIONS

Après avoir résolu toutes les Invasions, piochez la première carte du tas Action. Lisez la carte à voix haute et suivez les instructions. Les cartes Action révélées doivent ensuite être placées sur l'emplacement Défausse prévu (celles-ci ne seront pas mélangées de nouveau). Des cartes Actions seront résolues immédiatement et d'autres, au cours de votre tour. Ces cartes permettent d'obtenir des bonus si les objectifs sont atteints. Enfin, une carte dans le tas Action se nomme Horde, elle signale la fin de la partie. Lorsque cette carte apparaît, tirez une autre carte Action pour continuer votre tour. Chaque joueur joue son tour jusqu'à finir le round. Ensuite, une dernière Invasion de rôdeur se présentera, après quoi la partie sera terminée. À ce moment-là, les scores seront comptabilisés pour déterminer le gagnant.



“LES CHASSEURS”

(INVASIONS ET BATAILLES)

Pendant votre tour, vous pouvez envahir des territoires adjacents que vous ne contrôlez pas, dans le but de les conquérir. Vous pouvez essayer d'envahir des territoires de Survivants ou de Rôdeurs (voir les règles spéciales pour les batailles contre les Rôdeurs p.13). Vous pouvez déclarer plusieurs invasions pendant votre tour, depuis différents territoires que vous contrôlez, mais chaque invasion ne peut provenir que d'un seul de vos territoires à la fois. Vous ne pouvez pas rassembler les Survivants de 2 de vos territoires pour attaquer un territoire adverse. Déclarer une invasion n'est pas obligatoire.

NOTE : LORS DE CHAQUE BATAILLE, VOUS POUVEZ ATTAQUER AVEC 3 SURVIVANTS MAXIMUM ET VOUS POUVEZ DEFENDRE AVEC 2 SURVIVANTS MAXIMUM.

Déclarez une invasion en choisissant un territoire que vous contrôlez avec un minimum de 2 Survivants. Au moins 1 Survivant doit rester sur le territoire attaquant pour garder le contrôle, il ne peut être engagé dans la bataille. Tous les autres peuvent être utilisés pour envahir un territoire adjacent. Une invasion est résolue grâce à une série de bataille, en attaquant et en défendant. Suivez les étapes 1 à 8 suivantes autant de fois que vous le souhaitez :

- 1. TOUT D'ABORD, ANNONCEZ LES DEUX TERRITOIRES QUI RENTRENT DANS LA BATAILLE : VOTRE TERRITOIRE ATTAQUANT ET LE TERRITOIRE ADJACENT QUI NECESSITE UNE DEFENSE.**
- 2. CHOISISSEZ COMBIEN DE SURVIVANTS ATTAQUERONT. POUR CHAQUE BATAILLE, VOUS POUVEZ ENGAGER 1, 2 OU 3 SURVIVANTS. SOUVENEZ-VOUS QU'AU MOINS 1 SURVIVANT DOIT RESTER SUR LE TERRITOIRE ATTAQUANT POUR GARDER LE CONTROLE.**
- 3. ENSUITE, LE JOUEUR EN DEFENSE CHOISIT LE NOMBRE DE SURVIVANTS A ENGAGER (1 SEUL OU 2 MAXIMUM).**
- 4. LES JOUEURS LANCENT UN DE POUR CHAQUE SURVIVANT ENGAGE DANS LA BATAILLE. L'ATTAQUANT ENVOIE DONC 1, 2 OU 3 DES ET LE DEFENSEUR, 1 OU 2.**

- 5. CLASSEZ LES DES D'ATTAQUE ET DE DEFENSE, DU PLUS ELEVE AU PLUS FAIBLE. ENSUITE, COMPAREZ LE MEILLEUR DES D'ATTAQUE AU MEILLEUR DES DE DEFENSE. LE MEILLEUR SCORE GAGNE. EN CAS D'EGALITE, LA DEFENSE GAGNE.**
- 6. LE PERDANT RETIRE 1 SURVIVANT DE SON TERRITOIRE (ATTAQUE OU DEFENSE).**
- 7. CONTINUEZ LA BATAILLE EN COMPARANT LES SECONDS MEILLEURS DES, ET LE PERDANT RETIRE 1 SURVIVANT DE SON TERRITOIRE.**
- 8. SI VOUS N'AVEZ PAS LA POSSIBILITE DE COMPARER VOTRE DERNIER DES, CELA SIGNIFIE QUE VOUS AVEZ LANCE DES DES SUPPLEMENTAIRES PAR RAPPORT A VOTRE ADVERSAIRE, LAISSEZ SIMPLEMENT LES DES DE COTE.**

S'il reste encore des Survivants ou des Rôdeurs sur le territoire défendu, l'attaquant peut continuer l'invasion depuis le même territoire attaquant, mais peut aussi décider d'arrêter l'invasion après la première attaque et déclarer une autre invasion depuis un autre territoire.

S'il n'y a plus de Survivant ou de Rôdeur dans le territoire défendu, le territoire est conquis. Déplacez vos attaquants restants engagés dans la bataille dans le territoire conquis. Vous pouvez aussi déplacer des pions supplémentaires depuis votre territoire attaquant. Vous pouvez donc déplacer plus de 3 pions dans le territoire conquis même si seulement 3 Survivants ou Rôdeurs ont été engagés dans la bataille. Souvenez-vous, au moins 1 Survivant ou Rôdeur doit rester sur le territoire attaquant pour garder le contrôle (un territoire doit obligatoirement présenter un pion minimum).

Si vous supprimez les derniers Survivants d'un adversaire, ce joueur est éliminé de la partie. Elle ou il doit vous donner toutes ses Caisses de munitions non utilisées après son élimination. Si vous réussissez à éliminer tous les Survivants de vos adversaires, vous gagnez la partie.

REGLES SPECIALES POUR LES BATAILLES CONTRE LES RODEURS :

Bien que les Rôdeurs soient une menace constante, ils ne sont pas particulièrement experts ou organisés lorsqu'il s'agit de se battre contre des Survivants bien équipés. Par conséquent, lorsque des Survivants sont engagés dans une bataille contre des Rôdeurs, les Survivants ajoutent 1 à chaque dé lancé ! Cette règle s'applique quelle que soit votre position (en attaque ou en défense), mais seulement contre des Rôdeurs.

Les Survivants éliminés pendant le combat contre des Rôdeurs prennent le risque de se transformer en Rôdeurs. Lorsqu'un Survivant est éliminé, vous devez immédiatement déterminer si ce Survivant devient un Rôdeur avant de continuer la bataille. Pour chaque Survivant tué par des Rôdeurs, lancez un dé. Si vous obtenez un 1, un 2 ou un 3, le Survivant tué devient un Rôdeur et est ajouté dans le groupe de Rôdeurs engagé dans la bataille. Si vous obtenez un 4, un 5 ou un 6, votre groupe de Survivants empêche votre camarade tué de se transformer en Rôdeur en supprimant simplement le pion du jeu.

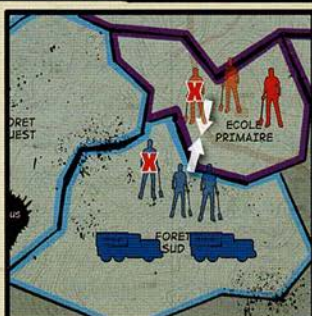
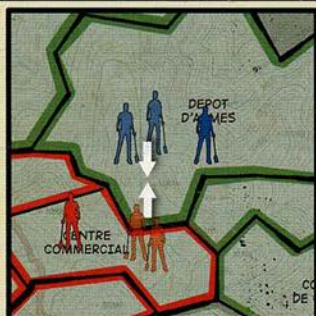
Lorsqu'une bataille est lancée contre des Rôdeurs, le joueur situé à la droite du joueur engageant des Survivants dans la bataille, lance les dés. Lorsque vous lancez les dés pour des Rôdeurs, utilisez toujours le nombre maximum de dés possible. Les Rôdeurs ne peuvent pas lancer d'invasion. Les Rôdeurs doivent toujours continuer à se battre jusqu'à ce qu'ils éliminent tous les Survivants du territoire

REGLES SPECIALES POUR LES TOURS DE GARDE ET LES GRENADES :

Si vous contrôlez un territoire avec une Tour de garde, ajoutez 1 à votre meilleur dé lorsque vous défendez ce territoire d'invasions, à la fois survenues de Rôdeurs ou de Survivants. Une Tour de garde est déjà installée sur le territoire Prison dès le début de la partie, mais les autres peuvent être construites en accomplissant des Actions. Placez-les alors stratégiquement pour vous aider à défendre vos territoires les plus précieux ! Si vous avez récupéré une Grenade grâce à une Action, vous pouvez l'utiliser pendant une bataille pour changer la valeur de l'un de vos dés lancés. Pour ce faire, débarrassez-vous de la Grenade et changez n'importe lequel de vos dés après les avoir lancés (dés d'attaque et dés de défense lancés) mais avant la fin de la bataille. Les Grenades peuvent devenir des outils puissants pour vous aider à obtenir le résultat souhaité lors d'une invasion.

13 Utilisez-les à bon escient !

INVASIONS ET BATAILLES (SUITE)



DÉS OBTENUS PAR RICK	DÉS OBTENUS PAR LE GOUVERNEUR

Le Gouverneur a 3 Survivants dans le Centre Commercial qui veulent envahir le Dépôt d'armes. Seulement 2 Survivants peuvent attaquer car 1 Survivant doit toujours rester sur le territoire attaquant. Rick a 3 Survivants dans le Dépôt d'armes, mais seulement 2 maximum peuvent être utilisés pour la défense. Dans cette bataille, les joueurs lancent chacun 2 dés.

Rick a 9 Survivants dans la Forêt Sud qui attaquent l'École. Rick envoie 3 Survivants à la bataille (nombre maximum) et le Gouverneur envoie 2 Survivants (nombre maximum). Rick lance 3 dés, un dé par pion engagé, et obtient 6, 4 et 1. Le Gouverneur lance 2 dés pour défendre et obtient 5 et 4. En comparant les deux meilleurs scores des dés de chaque joueur, on constate que le 6 de Rick bat le 5 du Gouverneur, le Gouverneur perd donc un pion. Ensuite, en comparant les seconds meilleurs scores, on s'aperçoit qu'ils ont obtenu le même score. En cas d'égalité, la défense l'emporte, Rick doit donc retirer un pion. Le troisième dé de Rick n'est pas utilisé car il n'y a pas de dé de défense à comparer. Rick a encore des Survivants sur son territoire, il peut donc continuer l'invasion ou bien décider d'en arrêter là.



DÉS OBTENUS PAR RICK	DÉS OBTENUS PAR LE RÔDEUR

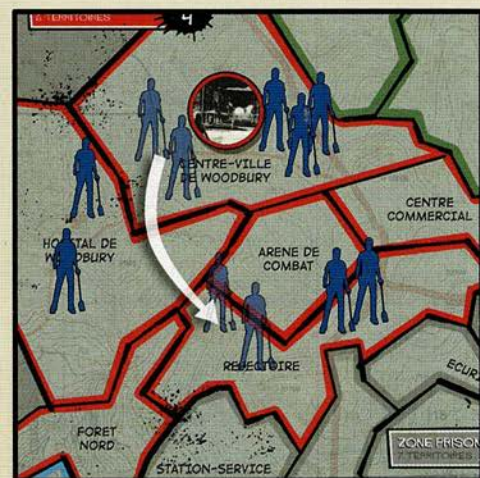


Une Invasion de rôdeurs engendre une attaque de 3 rôdeurs sur le territoire Forêt Est, actuellement occupé par 2 Survivants de Rick. Les Rôdeurs commencent leur invasion et attaquent, en lançant les dés et en obtenant 6, 3 et 2. Rick se défend en lançant les dés et en obtenant 4 et 2. En comparant les dés, les Rôdeurs tuent 1 Survivant et les Survivants tuent 1 Rôdeur ($6 > 5$ ($4+1$) et $3 = 3$ ($2+1$)). Ensuite, Rick doit lancer 1 dé pour connaître le sort de son Survivant tué. Il obtient le chiffre 1, son Survivant se transforme donc en Rôdeur. L'invasion continue avec de nouveau 3 Rôdeurs (les 2 restants de l'attaque de départ + le Survivant devenu Rôdeur). La bataille continue jusqu'à ce que l'un ou l'autre soit éliminé.

FIN D'UN TOUR

CAISSES DE MUNITIONS

Les Caisse de munitions sont des éléments stratégiques importants dans le Risk The Walking Dead. Les joueurs remportent des jetons Caisse de munitions lorsqu'ils réussissent à conquérir un territoire de Rôdeurs ou de Survivants. À la fin de votre tour, si vous avez conquis au moins 1 territoire, vous piochez au hasard 1 jeton Caisse de munitions. Même si vous avez conquis plusieurs territoires pendant votre tour, vous pouvez piocher seulement 1 jeton (sauf indication contraire d'une carte Action). Si vous éliminez un adversaire en envahissant son dernier territoire, vous récupérez tous ses jetons Caisse de munitions inutilisés. Les jetons Caisse de munitions doivent être échangés lors de la phase Déploiement lors de votre tour dans le but d'obtenir des Survivants supplémentaires (voir Déploiement p.8). Lorsque vous avez échangé vos jetons Caisse de munitions, mettez-les de côté, ceux-ci ne peuvent pas être réutilisés jusqu'à la fin de la partie.



MANŒUVRE

Après avoir récupéré vos jetons Caisse de munitions, vous pouvez faire une manœuvre pour renforcer une position stratégique. Pour ce faire, prenez autant de Survivants que vous le souhaitez en provenance d'un territoire et déplacez-les sur un autre territoire adjacent que vous contrôlez. Rappelez-vous, vous devez laisser au moins un Survivant présent sur le premier territoire. Les territoires sont considérés comme voisins lorsque vous contrôlez tous les territoires entre les deux. Vous ne pouvez pas manœuvrer à travers des territoires ennemis ou neutres.

LE MARQUEUR INVASION

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, le round est terminé. Avancez le Marqueur invasion sur le prochain cercle, cela vous indique combien de territoires vont être attaqués et par combien de Rôdeurs. Après le 4^e round, n'avancez plus le Marqueur. Continuez à résoudre les futures Invasions de rôdeurs dans 4 territoires contre 3 Rôdeurs par territoire.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque la carte Horde est tirée du tas de cartes Action, cela indique la fin de la partie. Si vous tirez cette carte, tirez une autre carte Action (si possible) pour continuer et finir votre tour. Chaque joueur joue son tour normalement jusqu'à finir le round. Après le dernier tour du round, une dernière Invasion de rôdeurs est lancée.

Résolvez l'Invasion finale avec les valeurs indiquées par le Marqueur invasion.

Ensuite, pour déterminer le groupe le mieux préparé à survivre à ce sombre nouveau monde, et donc le gagnant de la partie, les joueurs calculent leur score comme suit :

- **COMPTEZ 1 POINT POUR CHAQUE TERRITOIRE QUE VOUS CONTROLEZ.**
- **COMPTEZ 1 POINT POUR CHAQUE LIEU STRATEGIQUE QUE VOUS CONTROLEZ.**
- **SI VOUS CONTROLEZ UNE OU PLUSIEURS ZONES, AJOUTEZ LES POINTS BONUS DE CES ZONES.**
- **COMPTEZ 1 POINT POUR CHAQUE MUNITION INUTILISEE QUE VOUS AVEZ GAGNE.**

Le joueur qui comptabilise le plus de points est déclaré vainqueur de la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Survivants sur le plateau de jeu est le vainqueur. S'il y a toujours égalité après cela, les joueurs à égalité sont alors tous déclarés vainqueur.



RISK : THE WALKING DEAD - MODE CONQUETE
(3-5 JOUEURS)

BUT DU JEU

Contrairement au mode Survie où la fin de la partie est déterminée par la carte Horde de rôdeurs, le mode Conquête a pour objectif de contrôler tous les territoires du plateau et d'éliminer tous les autres joueurs.

NOTE : DANS LE MODE CONQUETE, LE 5^E JOUEUR JOUE AVEC LES PIONS RODEURS.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de l'aire de jeu. Placez tous les jetons Caisse de munitions à côté du plateau (munitions sur fond rouge face cachée). Chaque joueur choisit un groupe de Survivants dans le tas de cartes Groupe. Cela peut être fait aléatoirement ou en lançant un dé : celui qui obtient le meilleur score choisit son groupe en premier et ainsi de suite pour les autres. Chaque joueur récupère ensuite les pions Survivants de la couleur de son groupe. Dans le mode Conquête, les cartes Action, les Tours de garde, les Grenades et le Marqueur invasion ne sont pas utilisés. Les cartes Territoire peuvent être utilisées pour commencer le jeu.

La répartition des territoires peut être faite de deux manières différentes :

1/ La première option est d'utiliser le tas de cartes Territoire pour déterminer les territoires sur lesquels les joueurs doivent placer leurs pions de départ. Mélangez et distribuez toutes les cartes une par une à chaque joueur. Ensuite, les joueurs placent 3 pions sur chaque territoire obtenu. Après avoir placé les pions, mélangez les cartes Territoires et positionnez le tas sur l'emplacement prévu sur le plateau. En utilisant cette première option, certains joueurs peuvent commencer le jeu avec plus de territoires que d'autres.

2/ La seconde option nécessite l'utilisation du tableau ci-dessous qui indique un nombre de pions de départ à utiliser en fonction du nombre de joueurs. Les joueurs lancent un dé pour déterminer lequel commencera à placer. Celui qui obtient le score le plus élevé commence à placer son premier pion. Ensuite, dans le sens de aiguilles d'une montre, chaque joueur place 1 pion dans n'importe quel territoire inoccupé, jusqu'à ce qu'ils soient tous occupés. Les pions restants doivent être placés un à un dans les territoires que vous contrôlez déjà jusqu'à ce que vous n'ayez plus de pion de départ. Enfin, mélangez et positionnez le tas de cartes Territoire sur l'emplacement prévu sur le plateau.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE PIONS DE DEPART (PAR JOUEUR)
3	33
4	24
5	21

PRESENTATION DU JEU

Gardez le même ordre de tour que lors du placement des pions de départ et effectuer les étapes suivantes :

1. **GAGNER ET DEPLOYER DES SURVIVANTS SUPPLEMENTAIRES POUR RENFORCER VOTRE GROUPE (P. 10).**
2. **ENVAHIR UN GROUPE ADVERSE (P. 11).**
3. **FAIRE UNE MANOEUVRE ET RECUPERER UNE CAISSE DE MUNITIONS SI VOUS EN AVEZ LE DROIT (P. 15).**

MODE DE JEU CONQUETE

Le mode Conquête suit la plupart des règles du mode Survie concernant le déploiement, les invasions, la manœuvre et les Caisses de munitions. La principale exception est que les Rôdeurs sont traités exactement comme tout autre groupe, et les autres groupes n'obtiennent aucun bonus lorsqu'ils attaquent ou se défendent des Rôdeurs. Autrement dit, tous les groupes sont à égalité, en dehors des pouvoirs spéciaux de la carte Chef de groupe.

Lorsque vous échangez des Caisses de munitions contre des pions supplémentaires lors du déploiement, le nombre de munitions échangées vous permet de tirer le même nombre de cartes Territoire. Si vous piochez des territoires que vous contrôlez déjà, ajoutez 2 pions sur chacun de ces territoires. Cela s'ajoute aux pions supplémentaires obtenus grâce à l'échange des Caisses de munitions qui eux, peuvent être placés sur n'importe quel territoire que vous contrôlez. Ensuite, débarrassez-vous des cartes piochées en les posant sur l'emplacement Défausse prévu (mélangez toutes les cartes si tous les territoires ont été piochés).

Contrairement au mode Survie, où la fin de la partie est déclenchée par la carte Horde, le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur. Ce dernier joueur déclaré gagnant aura donc conquis la totalité des territoires du plateau et éliminé tous ses adversaires !



Winning Moves



WWW.THEWALKINGDEAD.COM WWW.SKYBOUND.COM

RISK est une marque déposée par Hasbro et est utilisée avec son autorisation. ©2016 Hasbro. Tous droits réservés.

THE WALKING DEAD is TM and © Robert Kirkman, LLC.

Fabriqué, importé et distribué par Winning Moves France - 66, rue Marceau - 93100 Montreuil.

Conserver l'adresse pour référence.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr | www.winningmoves.fr

498 A9075 101 1

A90751010