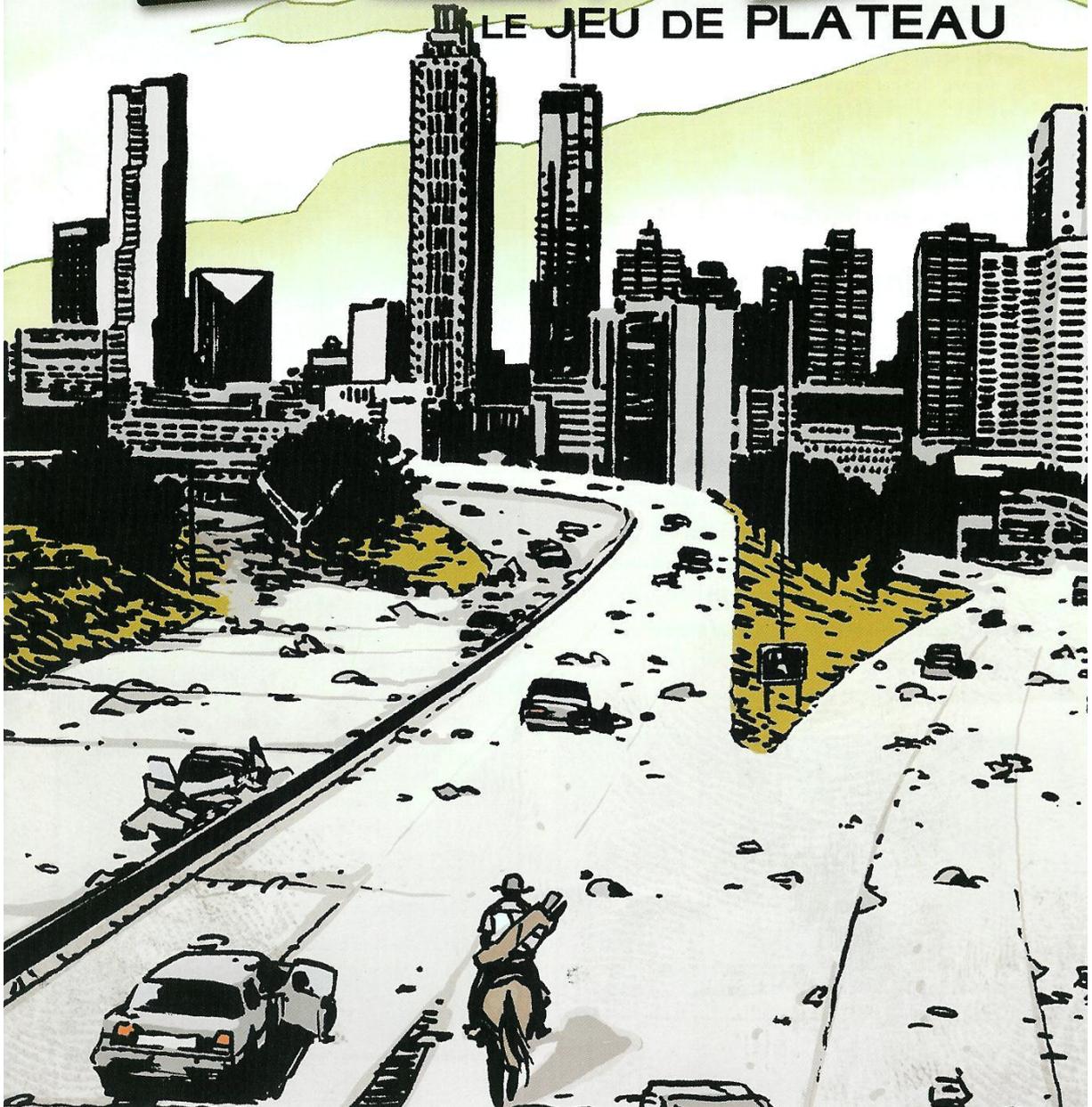


ROBERT KIRKMAN

# WALKING DEAD™

LE JEU DE PLATEAU





## IDÉE DU JEU

Plongez dans l'univers de Robert Kirkman, *Walking Dead*! Chaque joueur incarne un survivant dans ce monde peuplé de zombies. Aidé d'un seul compagnon au départ, chaque joueur devra recueillir des ressources, sauver d'autres survivants et trouver un refuge à l'abri des zombies qui ont envahi la planète.

**Trouverez-vous les ressources nécessaires à votre survie? Parviendrez-vous à explorer suffisamment de lieux pour trouver un refuge?**

## BUT DU JEU

Être le premier joueur (ou groupe de joueurs) à trouver un refuge en explorant trois lieux donnés.

### MATÉRIEL :

4 dés bleus <i>Héros</i>	90 cartes <i>Rencontre</i>
4 dés rouges <i>Guerrier</i>	18 marqueurs <i>Ressource</i>
4 dés verts <i>Récupérateur</i>	23 marqueurs <i>Compagnon</i>
1 dé noir <i>Munition</i>	6 pions cartonnés
216 jetons <i>Zombie</i>	6 bases pour les pions cartonnés
72 jetons <i>Fatigue</i>	6 plateaux personnels
6 cartes <i>Personnage de départ</i>	1 plateau de jeu
23 cartes <i>Compagnon</i>	1 règle
26 cartes <i>Lieu</i>	



## COMMENT JOUER?

Chaque joueur incarne l'un des six personnages principaux de *Walking Dead* et reçoit un compagnon (carte *Compagnon*). À chaque tour, un joueur déplace ses survivants de 1 à 3 cases sur le plateau, dans la direction de son choix, afin de recueillir 3 types de ressources nécessaires à sa survie : nourriture, essence et munitions.

Chaque fois qu'un joueur passe et arrête sur une case *Ressource*, il dévoile une carte *Rencontre*. Chaque carte présente un défi et les directives qu'un joueur doit suivre lorsqu'il réussit ou échoue ce défi. Les cartes *Rencontre* sont lues à tous les joueurs. La majorité des rencontres vous demande de combattre des zombies, d'utiliser des ressources ou d'obtenir un résultat précis aux dés. Pour combattre des zombies, les joueurs lancent les dés associés à leurs survivants. Pour chaque dé obtenu, ils tuent un zombie. Pour chaque zombie encore debout (en « vie »), le joueur doit prendre un jeton *Fatigue* et le mettre sur un de ses survivants. Si trois jetons *Fatigue* sont placés sur un survivant, celui-ci succombe à l'environnement hostile et meurt.

Les cartes *Rencontre* ont plusieurs résultats possibles : des compagnons de plus, des ressources supplémentaires, de l'équipement et la chance de soigner ses survivants. Pour chaque rencontre, le joueur recueille ensuite une ressource, à moins d'avis contraire.

La horde toujours croissante de zombies qui peuplent le plateau complique grandement la vie des joueurs. Chaque fois qu'un joueur quitte une case non occupée, il pioche un jeton *Zombie* et le pose, face cachée, sur cette case. C'est ainsi que le plateau se remplit tranquillement de morts-vivants. Chaque jeton représente une meute de rôdeurs. Si un joueur se déplace sur un jeton *Zombie*, il retourne le jeton pour voir combien de zombies constituent la meute et doivent être combattus avant de faire d'autres actions.

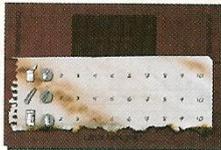
Une fois prêt, un joueur peut tenter d'explorer un lieu dans l'espoir de trouver un refuge à l'abri des zombies. Quatre lieux peuvent être explorés, tous représentés par une carte *Lieu*; trois d'entre eux sont publics (cartes placées en haut du plateau) et le dernier est privé (une carte distribuée à chaque joueur). Chaque lieu présente trois niveaux de difficulté. Un joueur doit réussir le premier objectif s'il n'a pas encore exploré son premier lieu; le deuxième objectif lorsqu'il a exploré son premier lieu et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur parvient à explorer un lieu, il prend la carte *Lieu* correspondante. Si un joueur réussit à explorer trois lieux, il a trouvé un refuge à l'abri de la meute de zombies et il est déclaré vainqueur... Pour l'instant!

## RÈGLES RAPIDES

Les règles rapides sont conçues pour que vous puissiez jouer au jeu dès maintenant. Lisez la règle complète pour plus de détails.

- ▶ Prenez un plateau personnel. Vous y trouverez une piste pour noter vos ressources recueillies :  (nourriture),  (essence) et  (munition). Posez un marqueur *Ressource* sur le « 1 » de chaque ressource. Ainsi, les joueurs ont 1 ressource de chaque type au début de la partie.



- ▶ Piochez une carte *Personnage de départ* de la pioche et prenez le pion cartonné correspondant que vous fixez à une base. Posez votre pion sur la case *Départ* de votre personnage, située sur le plateau.



- ▶ Piochez une carte *Compagnon* de la pioche et, au besoin, suivez les indications sur la carte (comme prendre des ressources).



- ▶ Piochez trois cartes *Lieu* et placez-les à l'endroit prévu à cet effet en haut du plateau. Ce sont trois refuges possibles. Tous les joueurs peuvent tenter d'explorer ces **lieux publics**!



- ▶ Chaque joueur pioche une carte *Lieu* qu'il conserve cachée. Vous seul pouvez explorer ce **lieu privé**!



- ▶ Déterminez votre « réserve de dés » en additionnant les différents dés de couleur de vos survivants (c.-à-d. votre *personnage de départ* et vos *compagnons*).

- ▶ Chaque joueur lance sa réserve de dés; celui qui obtient le plus de  (action) devient le premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo relancent.



### À VOTRE TOUR, FAITES LES ACTIONS SUIVANTES DANS L'ORDRE :

1) **Repos** : Utilisez 1  pour retirer un jeton *Fatigue* d'un de vos survivants. (À faire uniquement si vos survivants sont fatigués; cette action ne sert donc pas au premier tour!)

2) **Déplacement** : Déplacez-vous d'une à trois cases dans la direction de votre choix.

- ▶ Lorsque vous vous déplacez, placez un jeton *Zombie* sur la case où vous étiez, si elle est inoccupée.

**CONSEIL : LORS DE VOTRE PREMIER TOUR, ESSAYEZ DE RECUEILLIR DES RESSOURCES OU DE VOUS DÉPLACER VERS UN LIEU QUE VOUS POUVEZ EXPLORER!**

- ▶ Si vous passez sur une case où il y a un jeton *Zombie*, retournez le jeton et combattez ce nombre de zombies. Après le combat, vous pouvez continuer votre déplacement. (Le combat est expliqué en page 4.)

- ▶ Si vous passez sur une case *Ressource* ou *Lieu*, **vous devez vous arrêter**; votre déplacement est terminé. Piochez une carte *Rencontre* pour chaque ressource sur cette case, ou suivez les instructions du lieu pour essayer de l'explorer.

*Note : Vous pouvez uniquement tenter d'explorer les trois lieux publics ou votre lieu privé! Si vous essayez d'explorer votre lieu privé, dévoilez-le lorsque vous vous déplacez sur cette case.*

**CONSEIL : N'ALLEZ PAS EXPLORER UN LIEU OÙ VOUS NE POUVEZ COMPLÉTER L'OBJECTIF!**

3) **Piochez une carte *Rencontre*** (Seulement si vous êtes sur une case *Ressource* ou *Lieu*.)

- ▶ Si vous êtes sur une case *Ressource*, piochez une carte *Rencontre* pour chaque symbole *Ressource*.
- ▶ Si vous êtes sur une case *Lieu*, suivez les instructions de la carte *Lieu* correspondante.
- ▶ Vous devez faire face aux défis des cartes *Rencontre* piochées. Chaque *Rencontre* aura un impact sur vous, qu'importe si vous réussissez ou échouez le défi.

- ▶ Si vous devez combattre des zombies, consultez **Combattre des zombies** en page 4.

- ▶ Si vous devez obtenir des « actions », lancez votre réserve de dés et comptez vos .

- ▶ Si l'on vous demande de faire autre chose, suivez les instructions!

- ▶ Si vous réussissez, suivez le résultat **Succès**. Si vous échouez, appliquez le résultat **Échec**.

- ▶ S'il s'agit d'une carte *Équipement*, conservez-la. Sinon, défaussez la carte.

- ▶ **Recueillez la(les) ressource(s) illustrée(s) sur votre case actuelle, peu importe le résultat du défi**, à moins que le résultat d'un échec ne vous demande de faire autrement.

4) **Fin de votre tour** : Votre tour prend fin lorsque vous avez terminé tous vos défis et recueilli vos ressources.

**LORSQUE VOUS OBTENEZ OU PERDEZ DES RESSOURCES, GLISSEZ VOTRE MARQUEUR SUR VOTRE PLATEAU AFIN D'INDIQUER L'ÉTAT DE VOS RESSOURCES.**

 **Nourriture** : Utilisée au début de votre tour pour retirer un jeton *Fatigue* d'un survivant.

 **Munition** : Permet de lancer le dé *Munition* lorsque vous affrontez des zombies.

 **Essence** : Permet soit de contourner un ou des jetons *Zombie* sur une case sans icône OU de se déplacer de deux cases vides plutôt qu'une. Vous pouvez utiliser au maximum 3  par tour.

## COMBATTRE DES ZOMBIES

À tout moment où vous faites face à des zombies, soit à cause d'une carte *Rencontre* ou d'un jeton *Zombie*, lancez votre réserve de dés et comparez le nombre de  obtenus au nombre de zombies que vous affrontez.

Lorsque vous affrontez un **jeton *Zombie*** ou qu'une rencontre vous demande de **tuer** un certain nombre de zombies, calculez votre nombre de  obtenus aux dés :

- ▶ Vous pouvez utiliser 1  pour lancer le dé *Munition* et ajoutez son résultat à votre total de .
- ▷ Si vous obtenez un , vous tuez le nombre de zombies indiqué, mais vous avez également attiré plus de zombies ! Placez un jeton *Zombie* sur chaque case adjacente à vous.
- ▶ Si vous obtenez au moins autant de  que le nombre de zombies auquel vous faites face, vous les tuez tous.
- ▶ Si vous obtenez moins de  qu'il y a de zombies, vous devez placer un jeton *Fatigue* () sur un de vos survivants pour chaque zombie que vous n'avez pas tué.

Lorsqu'une rencontre vous demande de « survivre » à une attaque de zombies, suivez les mêmes règles, *mais vous réussissez le défi si aucun de vos survivants ne meurt durant l'attaque. Vous n'avez donc pas forcément à tuer tous les zombies pour ce type de défi.*

## FATIGUE

Lorsque vous placez un troisième jeton *Fatigue* sur un survivant, il meurt !  
Si vous perdez tous vos survivants, vous perdez la partie !



## EXPLORER UN LIEU

Le but du jeu est « d'explorer » trois lieux. Vous pouvez essayer d'explorer votre lieu privé ou l'un des trois lieux publics situés en haut du plateau.

- ▶ Lorsque vous vous déplacez sur une case *Lieu*, vous devez tenter de l'explorer.
- ▶ Si vous réussissez complètement l'objectif du lieu, prenez cette carte *Lieu*. Placez-la sous votre plateau personnel.
  - ▷ S'il s'agit d'un lieu public, piochez la première carte *Lieu* de la pile pour le remplacer.
  - ▷ S'il s'agit de votre lieu privé, **vous ne piochez pas** une nouvelle carte.

## LORS DE L'EXPLORATION D'UN LIEU :

**Aucun lieu exploré :**  
vous devez réussir l'objectif sous « Premier lieu ».

**Un lieu exploré :**  
vous devez réussir l'objectif sous « Deuxième lieu ».

**Deux lieux explorés :**  
vous devez réussir l'objectif sous « Troisième lieu ».

## REMPORTER LA PARTIE :

Si vous réussissez à explorer votre troisième lieu, vous avez trouvé un refuge à l'abri des morts-vivants et **vous remportez la partie !**



# RÈGLES COMPLÈTES

## MISE EN PLACE

- ▶ Chaque joueur prend un plateau personnel qu'il place devant lui. Placez un marqueur *Ressource* sur le « 1 » de chaque ressource (nourriture, munition et essence). Ceci indique que vous commencez la partie avec une ressource de chaque type (Figure 1).
- ▶ Mélangez les cartes *Personnage de départ* et *Compagnon* et distribuez une carte de chaque type à tous les joueurs. Placez les cartes *Personnage de départ* de côté et posez les *Compagnon* restants près du plateau comme pile. 
- ▶ Votre **personnage de départ** devrait être placé sur votre plateau et votre **compagnon** est à gauche (section appelée **Compagnons**). Assurez-vous de suivre les instructions écrites sur la carte *Compagnon*; par exemple, trouver des ressources. Déplacez le marqueur *Ressource* au besoin.
- ▶ Mélangez les cartes *Lieu* et placez 3 cartes *Lieu*, face visible, à l'endroit indiqué du plateau (Lieu 1, Lieu 2 et Lieu 3). Ces endroits représentent les refuges possibles connus de tous les joueurs.



- ▶ Distribuez à tous les joueurs une carte *Lieu* face cachée. Il s'agit de votre lieu privé que vous pouvez consulter en tout temps. La pile de cartes *Lieu* est ensuite placée près des lieux publics. 
- ▶ Mélangez les cartes *Rencontre* et placez-les, face cachée, près du plateau de jeu.
- ▶ Placez tous les jetons *Zombie*, face cachée, sur la table ou dans le couvert de la boîte de sorte que le chiffre ne soit pas visible. 
- ▶ Chaque joueur détermine sa réserve de dés (voir **Réserve de dés** en page 6).
- ▶ Tous les joueurs lancent leur réserve de dés : le joueur qui obtient le plus de  devient le premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo relancent leur réserve de dés.
- ▶ Chaque joueur prend le pion cartonné qui correspond à son personnage de départ, l'insère dans une base et le pose sur la case *Départ* portant le nom de son personnage. Ce pion correspond à votre groupe et il représente l'endroit occupé par votre groupe sur le plateau.
- ▶ En commençant par le premier joueur, le jeu se déroule en sens horaire.



Pile Rencontre



Pile Lieu



Pile Compagnon

FIGURE 1



# LE MONDE DE WALKING DEAD

## LE PLATEAU



Le plateau représente le nord de la Géorgie dans le monde de *Walking Dead*, où votre objectif est de survivre à une infestation de zombies. Il existe quatre types de cases sur le plateau :

## LES CASES DÉPART

Chaque joueur commence sur l'une des six cases *Départ* situées sur le plateau. Ces cases indiquent où les différents personnages de départ sont placés au début.

## LES CASES RESSOURCE

Vous pouvez trouver des ressources à ces endroits. Les icônes suivantes (de 1 à 3) sont illustrées sur ces cases :



Essence



Munition



Nourriture

Pour recueillir ces ressources, vous devez vous déplacer sur ces lieux et réussir différents défis décrits sur les cartes *Rencontre*. **Vous devez piocher une carte *Rencontre* pour chaque ressource sur la case.**

**NOTE : VOUS NE RECUEILLEZ PAS DE RESSOURCE AUTOMATIQUEMENT.**

## LES CASES LIEU

Ces endroits représentent des lieux qui **pourraient** être un refuge à l'abri des zombies. Chacune de ces cases correspond à une carte *Lieu*. Un joueur doit « explorer » trois de ces lieux pour gagner la partie. Un joueur ne peut se déplacer sur une case *Lieu* à moins que la carte *Lieu* correspondante n'ait été dévoilée et que le joueur tente « d'explorer » le lieu.

## ATLANTA

Un joueur qui désire entrer dans Atlanta **doit passer par l'une des quatre flèches rouges**. Chaque flèche relie deux cases et les joueurs peuvent se déplacer entre ces deux cases comme si elles étaient adjacentes. Les joueurs ne peuvent passer par la bordure noire.

## PERSONNAGES DE DÉPART ET COMPAGNONS (REGROUPÉS SOUS LE NOM SURVIVANT) :

Les cartes *Personnage de départ* et *Compagnon* (regroupées sous le nom « survivant ») représentent les différents personnages de *Walking Dead*.



Chacun d'eux possède certaines capacités propres à eux, représentées sur la carte sous forme de dés et par un texte expliquant les particularités du personnage. Vous avez accès aux capacités et aux dés d'un survivant tant et aussi longtemps qu'il est dans votre groupe.

## RÉSERVE DE DÉS

Pour constituer votre réserve de dés, consultez la carte de chacun de vos survivants et additionnez les dés illustrés sur toutes vos cartes. Ceci constitue votre réserve de dés.

Les dés représentent les attributs de vos survivants et sont déterminés par les couleurs suivantes :



**Dé Héros (bleu) :** Ces dés représentent les traits héroïques et diversifiés d'un personnage.



**Dé Guerrier (rouge) :** Ces dés sont orientés vers la force brute.



**Dé Récupérateur (vert) :** Ces dés représentent des personnages plus agiles.

**À tout moment où vous faites face à des zombies ou que le jeu vous demande d'obtenir des , lancez tous les dés de votre réserve.** Ces dés sont également lancés lorsque vous désirez voir si une rencontre est un succès ou un échec. **Le nombre de dés n'est pas limité par le matériel ; ainsi, vous aurez peut-être à relancer quelques dés.**



## COMMENT LIRE LES DÉS

Chaque type de dés présente sur ses faces un assortiment de différentes icônes. Ces icônes ont les effets décrits ci-dessous :

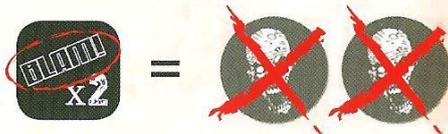
   « **Tuer** » : Vous éliminez 1, 2 ou 3 zombies.

  « **Action** » : Vous réussissez à surmonter le défi auquel vous faites face, mais ce défi n'implique pas forcément des zombies.

 « **Joker** » : Cette icône compte comme une face Tuer ou Action, au choix.

De plus, il y a le **dé noir Muniton** qui peut être ajouté, au choix du joueur, en utilisant une ressource *Muniton* (  ). Ce dernier vous permet toujours de tuer au moins un zombie, mais comme il est plutôt bruyant, vous risquez d'attirer d'autres zombies !

   « **Attirer** » : Vous tuez 1, 2, ou 3 zombies. Cependant, le bruit de vos armes attire les zombies. Lorsque le **dé Muniton** tombe sur l'une de ces faces, placez un jeton *Zombie* sur toutes les cases adjacentes à vous, **sauf les cases Lieu**. Il peut y avoir plus d'un jeton *Zombie* sur une même case.



## CARTES RENCONTRE

Les cartes *Rencontre* représentent les nombreux défis auxquels les joueurs font face durant leur périple. Chaque carte *Rencontre* décrit le type de défi, ce qu'un joueur doit faire pour le réussir, les récompenses pour l'avoir réussi et les pénalités pour l'avoir échoué.



**NOTE : VOUS PIOCHEZ TOUJOURS UNE CARTE RENCONTRE LORSQUE VOUS ESSAYEZ DE RECUEILLIR UNE RESSOURCE !**

## CARTES LIEU

Les cartes *Lieu* représentent des rumeurs de refuges possibles dont les survivants auraient appris l'existence avant ou durant leur périple. Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte *Lieu*, face cachée, qu'il peut consulter en tout temps. Il s'agit d'information que seul ce joueur possède.



Trois autres cartes *Lieu* sont placées, face visible, au-dessus du plateau. Ces lieux sont connus de tous.

Les cartes *Lieu* indiquent ce qu'un joueur doit faire pour parvenir à explorer un lieu. L'exploration d'un lieu est décrite en détail sous **Explorer un lieu** en page 10.

## JETONS ZOMBIE

Les jetons *Zombie* représentent les zombies que les joueurs ont agités durant leur voyage dans le monde de *Walking Dead*. Chaque jeton a deux côtés. Le recto illustre un zombie pour montrer qu'il y a maintenant des zombies d'actifs



**CONSEIL : ESSAYEZ DE NE PAS OBSTRUER LE CHEMIN VERS UNE CASE OU UN LIEU OÙ VOUS PRÉVOYEZ RETOURNER !**

sur cette case. Le verso du jeton indique combien de zombies vos survivants doivent affronter pour traverser cette case. **Vous placez un jeton *Zombie* sur chaque case que vous quittez, à condition qu'elle soit inoccupée après l'avoir quittée. Vous ne placez jamais de jeton *Zombie* sur les cases *Lieu*.**

## DÉROULEMENT DU JEU

### TOUR DE JEU

À votre tour, vous déplacez votre pion qui représente votre groupe de survivants. Votre groupe se déplace ainsi sur le plateau à la recherche de ressources et d'un refuge. Vous devez suivre l'ordre de jeu suivant :

- 1) Repos
- 2) Déplacement
- 3) Piocher une ou des cartes *Rencontre* (sur une case *Ressource* ou *Lieu*)
- 4) Fin du tour

### REPOS

Au début de votre tour, vous pouvez utiliser 1  (voir *Ressources*) pour retirer 1 jeton *Fatigue* (voir *Fatigue*) d'un *survivant* et ce tant que vous avez de la .

### DÉPLACEMENT

Vous déplacez le pion de votre groupe d'une case à l'autre, illustrant votre déplacement dans le nord de la Géorgie.

- ▶ À votre tour, vous pouvez déplacer votre groupe de 1, 2 ou 3 cases dans la direction de votre choix. Vous pouvez même quitter une case et y revenir durant le même tour.
- ▶ Vos déplacements dans le monde de *Walking Dead* agitent les zombies qui rôdent sur chaque case. **Lorsqu'un joueur quitte une case (sauf un *Lieu*) et la laisse inoccupée (aucun jeton *Zombie* ou pion *Personnage* dessus), ce joueur tire un jeton *Zombie* et le place sur la case qu'il vient de quitter (côté numéroté face cachée, sans le consulter).**
- ▶ En temps normal, vous **devez** vous déplacer d'au moins une case à tous les tours. Cependant, si vous avez échoué votre tentative d'explorer un lieu et qu'il vous est encore possible d'explorer ce lieu, vous pouvez demeurer sur la case *Lieu* pour essayer de l'explorer à nouveau à votre prochain tour.
- ▶ Lorsque vous entrez sur une case avec un jeton *Zombie*, vous devez combattre ces zombies avant de continuer. Retournez le jeton (si ce n'est pas déjà fait) pour voir combien de zombies vous devez combattre (voir **Combattre des zombies!** en page 9). S'il y a plus d'un jeton sur une case, vous devez tous les affronter, un jeton à la fois.
- ▶ Si une case contient un ou plusieurs jetons *Zombie* **ET** une icône ressource, vous devez d'abord combattre le jeton *Zombie* et ensuite, peu importe l'issue du combat, suivre les règles normales qui s'appliquent lorsqu'un joueur termine son déplacement sur une case *Ressource*.

- ▶ Si vous terminez votre déplacement sur une case vide, votre tour est terminé.

**CONSEIL : LORS DE VOTRE PREMIER TOUR, TENTEZ DE RECUEILLIR DES RESSOURCES OU DE VOUS DIRIGER VERS UN LIEU QUE VOUS SOUHAITEZ EXPLORER.**

### TERMINER SUR UNE CASE RESSOURCE

Lorsque vous passez sur une case avec une icône *Ressource* (,  ou ) , votre déplacement pour le tour **se termine immédiatement**. Vous **devez** ensuite piocher une carte *Rencontre* pour chaque ressource illustrée sur cette case.

### TERMINER SUR UNE CASE LIEU

Vous pouvez uniquement vous déplacer sur une case *Lieu* si vous essayez d'explorer ce lieu et que vous avez le nécessaire pour réussir. Lorsque vous entrez sur une case *Lieu*, votre déplacement pour le tour est terminé.

### PIOCHER UNE OU DES CARTES RENCONTRE

Les cartes *Rencontre* présentent une multitude de défis, comme combattre des zombies, obtenir un certain nombre d'actions sur ses dés ou encore prendre une décision qui peut influencer tous les joueurs sans utiliser les dés.

- ▶ Pour **chaque** icône ressource sur la case, vous **devez** piocher une carte *Rencontre* et faire face au défi décrit sur la carte.
  - ▶ Les cartes sont piochées dans l'ordre ; c.-à-d. que la première carte doit être résolue complètement avant de piocher la carte suivante.
  - ▶ Si la pile *Rencontre* est vide, mélangez les cartes *Rencontre* défaussées pour faire une nouvelle pile.
- ▶ Si vous réussissez le défi, vous obtenez la ou les récompenses mentionnées sous **Succès**. Certaines récompenses peuvent vous nuire.
- ▶ Si vous échouez le défi, vous devez subir les conséquences mentionnées sous **Échec**. Il arrive parfois qu'une conséquence soit positive.
- ▶ **Peu importe l'issue du défi**, vous pouvez recueillir une des ressources illustrées sur la case où vous avez terminé votre déplacement. Ajustez votre marqueur *Ressource* sur votre plateau pour indiquer ce changement. (*Note : Les ressources sont recueillies après avoir fait tous les défis. Chaque échec qui vous empêche de « trouver une ressource pour cette rencontre » diminue de 1 les ressources que vous recueillez grâce à la case ce tour-ci.*)

Défaussez la carte *Rencontre* une fois complétée, à moins que la carte ne porte la mention *Équipement*. Les cartes *Équipement* sont expliquées en détail à la page suivante.

## RÉUSSIR LES RENCONTRES

Pour réussir une *Rencontre*, vous devez réussir le défi décrit sur la carte. Certaines rencontres vous demandent de lancer votre réserve de dés et d'obtenir un nombre de (action) précis ou de combattre des zombies. D'autres défis vous demandent de comparer votre groupe ou vos ressources à ceux ou celles des autres joueurs. Certains défis vous demandent également de voter, choisir d'autres joueurs ou encore prendre une décision difficile.

## ÉQUIPEMENT

Certaines cartes *Rencontre* portent la mention *Équipement* et vous demandent « d'ajouter cette carte à votre équipement » sous la section **Succès**. Vous ne défaussez donc pas ce type de cartes lorsque vous réussissez le défi correspondant; vous devez plutôt placer la carte à droite de votre plateau, dans la section *Équipement*. Plusieurs cartes *Équipement* vous donnent la possibilité de les défausser pour obtenir un effet quelconque durant la partie. D'autres vous offrent un avantage à tous les tours, tel un déplacement supplémentaire ou un de plus comme résultat sur vos dés. Certains lieux exigent des cartes *Équipement* pour pouvoir les explorer. À moins d'indications contraires, les cartes *Équipement* ne sont utilisées qu'à votre tour.

## FIN DU TOUR

Votre tour prend fin lorsque vous avez complété toutes vos rencontres et recueilli vos ressources.

## COMBATTRE DES ZOMBIES !

Les deux situations suivantes vous obligeront à combattre des zombies : 1) une carte *Rencontre*, ou 2) passer sur une case avec un jeton *Zombie*.

**Cartes *Rencontre*** : Les cartes *Rencontre* présentent deux types de défi mettant en scène des zombies : « Tuer tous les zombies » ou « Survivre à une attaque de zombies ».

- ▶ **Tuer tous les zombies** : Aussi simple que la description. Pour réussir, vous devez obtenir autant de aux dés qu'il y a de zombies.
- ▶ **Survivre à une attaque de zombies** : Vous survivez à une attaque de zombies si vous ne perdez aucun survivant après l'attribution des points de fatigue reçus pendant la rencontre. Vous ne devez donc pas forcément tuer tous les zombies pour réussir ce type de défi.

**Jetons *Zombie*** : Lorsque vous passez sur un jeton *Zombie*, retournez-le pour dévoiler combien de zombies vous devez combattre sur cette case. *Le jeton est ensuite défaussé, que vous ayez tué tous les zombies ou non.*



## COMMENT TUER DES ZOMBIES

Lorsque vous combattez des zombies, lancez votre réserve de dés et calculez combien de vous avez. Chaque signifie que vous avez tué un zombie.

**Après avoir vu le résultat total**, si vous avez des munitions ( ), vous pouvez utiliser 1 ou plusieurs pour lancer le dé noir *Munition*. Chaque vous permet de lancer le dé noir une fois. Le dé *Munition* tuera toujours 1, 2 ou 3 zombies. **Cependant, si vous obtenez un , vous attirez également plusieurs zombies. Dans un tel cas, vous devez placer un jeton *Zombie* sur toutes les cases adjacentes à vous!**

- ▶ Si vous obtenez autant ou plus de que le nombre de zombies du défi ou du jeton, vous parvenez à vaincre les zombies.
- ▶ Si vous obtenez moins de que le nombre de zombies auquel vous faites face, vous pouvez utiliser 1 , si vous en avez.
- ▶ Après l'usage de munitions, si vous avez toujours moins de que le nombre de zombies du défi ou du jeton, le combat se termine. Vous n'avez pas réussi à vaincre les zombies. Pour chaque zombie que vous n'avez pas tué, vous devez placer un jeton *Fatigue* sur un de vos survivants.
- ▶ Lorsque vous combattez des zombies durant une *Rencontre*, vous obtenez ou subissez également ce qui est indiqué sur la carte (**Succès** ou **Échec**).

**Exemple** : Le groupe de Charlie est formé de Rick et d'Arnold. Il se déplace sur un jeton *Zombie*, l'obligeant à arrêter pour combattre les zombies. Le jeton est retourné, indiquant qu'il y a 5 zombies à combattre. Charlie lance sa réserve de dés et obtient 3 icônes zombies. Comme il n'a pas de munition, Charlie perd le combat et il doit placer 2 jetons *Fatigue* sur ses survivants. Il choisit de placer un jeton sur chacun de ses survivants et le jeton *Zombie* est retiré du plateau. Charlie continue ensuite son tour.

## FATIGUE

Les jetons *Fatigue* permettent d'illustrer l'état de votre personnage de départ et de vos compagnons. Ces derniers s'épuisent et leur capacité à repousser des zombies diminue. Chaque survivant peut prendre 2 jetons *Fatigue* sans effet négatifs. Toutefois, dès que vous placez un troisième jeton *Fatigue* sur un survivant, celui-ci meurt et est défaussé. Le ou les dés que donne ce personnage sont retirés de votre réserve de dés.

## RESSOURCES

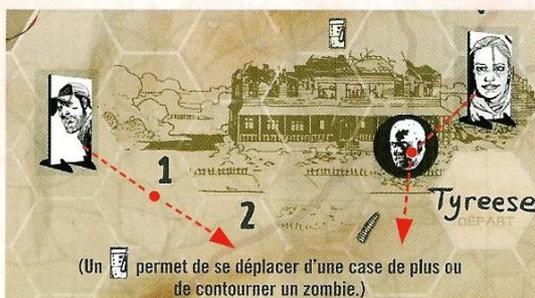
Les trois ressources disponibles dans *Walking Dead* sont la nourriture (🍖), l'essence (🛢️) et les munitions (🔫). Vous devrez recueillir ces ressources pour réussir les différents défis que présentent les rencontres et pour explorer les lieux. Vous pouvez également utiliser ces ressources pour les effets décrits ci-dessous.

🍖 : Au début de votre tour, vous pouvez utiliser le nombre de 🍖 que vous voulez. Pour chaque nourriture utilisée, retirez un jeton *Fatigue* d'un de vos survivants.

🔫 : Tel que décrit dans la section **Combattre des zombies!**, vous pouvez utiliser 1 🔫 pour ajouter le dé *Munition* à votre réserve de dés. Si vous utilisez plusieurs 🔫, utilisez-les une après l'autre, après avoir vu le résultat de chaque lancer de dé.

🛢️ : Vous pouvez utiliser 1 🛢️ pour vous déplacer d'une case de plus ou pour contourner un jeton *Zombie* qui occupe une case sans icône que vous traversez. Chaque joueur peut utiliser jusqu'à 3 🛢️ par tour.

- ▶ Avant chaque déplacement sur une case, un joueur peut annoncer qu'il va utiliser 1 🛢️. Dans ce cas, il peut se déplacer de deux cases vides plutôt qu'une.
- ▶ Avant de se déplacer sur une case sans icône où il y a un ou des jetons *Zombie*, un joueur peut annoncer qu'il va utiliser 1 🛢️. Dans ce cas, le joueur n'a pas à combattre le ou les jetons *Zombie*, à moins qu'il ne termine son tour sur cette case.



Notez vos ressources en déplaçant le marqueur *Ressource* approprié sur votre plateau personnel.

## SAUVER DES COMPAGNONS

Si une rencontre vous demande de piocher une carte *Compagnon* de la pile, prenez la première carte et ajoutez-la à votre groupe. Assurez-vous de suivre les instructions sur la carte et d'ajouter leur(s) dé(s) à votre réserve de dés. Il n'y a pas de limite au nombre de compagnons que vous pouvez avoir dans votre groupe.

## MARQUEURS COMPAGNON



Certaines rencontres vous demanderont parfois de « laisser un compagnon sur votre case actuelle » ou de placer un compagnon sur la case *Départ* la plus près. Dans ces cas, placez la carte *Compagnon* de côté en prenant soin d'enlever les jetons *Fatigue* que ce compagnon pourrait avoir et retirez ses dés de votre réserve de dés. Ensuite, trouvez le marqueur *Compagnon* correspondant et posez-le à l'endroit approprié sur le plateau. Ce compagnon est maintenant piégé.

N'importe quel joueur peut alors essayer de sauver ce compagnon. Un marqueur *Compagnon* est considéré comme une ressource : lorsqu'un joueur se déplace sur cette case, il pioche une carte *Rencontre* pour essayer d'obtenir ce compagnon. Si vous réussissez le défi, prenez le compagnon (avec ce que le succès vous donnait). Si vous échouez le défi, le compagnon demeure piégé.

## EXPLORER UN LIEU

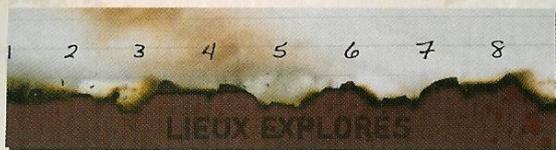
Le but ultime de *Walking Dead* est d'explorer trois lieux pour trouver un refuge à l'abri des zombies. Le premier joueur qui parvient à explorer trois lieux remporte la partie.

**Pour explorer un lieu, un joueur doit se déplacer sur la case d'un lieu dévoilé, soit parce qu'il s'agit d'un des trois lieux publics ou de la carte *Lieu* du joueur.**

Le joueur annonce ensuite son intention d'essayer d'explorer ce lieu, ce qui termine son déplacement pour le tour. Pour explorer un lieu, un joueur doit réussir l'objectif décrit sur la carte *Lieu*. **Un joueur ne peut se déplacer sur la case d'un lieu qu'il a déjà exploré et placé sous son plateau, à moins qu'un autre exemplaire de cette carte *Lieu* ait été dévoilé.**

**CONSEIL : VOUS NE POUVEZ EXPLORER UN LIEU QUI N'EST PAS VOTRE LIEU PRIVÉ OU QUI NE FAIT PAS PARTIE DES TROIS LIEUX PUBLICS !**

Chaque carte *Lieu* présente trois objectifs pour l'explorer. Un joueur doit réussir le premier objectif s'il n'a exploré aucun lieu, le deuxième objectif lorsqu'il a exploré un lieu, et finalement, le troisième objectif lorsqu'il a exploré deux lieux.



Plusieurs lieux vous demandent de réussir une ou plusieurs rencontres. Celles-ci sont jouées comme si la carte avait été piochée sur une case *Ressource*.

Toutefois, si vous échouez une rencontre qui fait partie d'une série, vous ne piochez aucune carte *Rencontre* supplémentaire et votre tour prend fin. Les résultats **Succès** et **Échec** s'appliquent comme à l'habitude.

Si un joueur réussit à explorer un lieu, il prend cette carte *Lieu* et la place en dessous de son plateau pour indiquer sa progression. Si le lieu exploré est un lieu public, il est immédiatement remplacé par une carte de la pile. Si le joueur explore son lieu privé, cette carte **n'est pas** remplacée. Si un joueur échoue sa tentative d'explorer un lieu, il ne prend aucune carte et le lieu reste avec les lieux publics ou dans sa main.



## REMPORTER LA PARTIE

Le premier joueur qui explore avec succès trois lieux parvient à trouver un refuge et remporte la partie! Un groupe de joueurs (voir **Faire équipe**) pourrait aussi réussir et ainsi remporter la partie à plusieurs joueurs.

À plus de trois joueurs, vous pouvez continuer la partie pour voir si d'autres joueurs trouvent également un refuge.

## PERDRE LA PARTIE

Si vous perdez tous vos survivants, vous êtes éliminé du jeu et devez défausser **toutes vos cartes**. Vous pouvez recommencer comme au tout début de la partie : piochez un personnage de départ, un compagnon et un lieu privé. Vous jouerez à nouveau dès votre prochain tour en plaçant votre nouveau personnage sur sa case *Départ*.

## PRÉCISION

Si vous arrêtez sur une case *Ressource* où se trouvent un jeton *Zombie* et un marqueur *Compagnon*, résolvez d'abord le jeton *Zombie*, ensuite le marqueur *Compagnon* et finalement la case *Ressource*.

## FAIRE ÉQUIPE

Faire équipe augmente vos chances de survie contre les zombies et les différents défis. Les joueurs peuvent ainsi décider d'unir leurs forces dans l'espoir de trouver un refuge. Mais pouvez-vous vraiment faire confiance aux autres joueurs jusqu'au bout, ou vous abandonneront-ils à la première occasion de se trouver un refuge à eux seuls? Pour faire équipe, les groupes de joueurs doivent d'abord occuper la même case sur le plateau. Les joueurs dont les pions occupent la même case peuvent décider de combiner leur groupe et d'unir leurs forces. La taille d'un groupe n'a pas de limites.

Si différents joueurs décident de faire équipe, les règles suivantes s'appliquent :

- ▶ Au moment où le groupe est formé, le pion du joueur actif (celui qui joue son tour) demeure sur le plateau et représente dorénavant le groupe. Placez les autres pions sur le plateau du joueur avec lequel ils sont groupés pour montrer qu'ils font maintenant partie de son groupe.
- ▶ Prenez les dés de tous les survivants pour former la réserve de dés du groupe de joueurs.
- ▶ Les ressources demeurent séparées pour tous les joueurs et ne sont pas combinées.
- ▶ Les membres d'un groupe jouent leur tour comme à l'habitude. À leur tour, ils déplacent le pion toujours sur le plateau plutôt que le leur. Le joueur dont c'est le tour devient alors le joueur « actif ». Au tour du joueur « actif », ce joueur a le dernier mot sur toutes les décisions à prendre en ce qui concerne le déplacement du groupe.
- ▶ Lors de la résolution d'une rencontre ou d'un combat contre des zombies, le joueur actif peut utiliser la réserve de dés qui comprend les dés de tous les survivants du groupe. Toutefois, si un joueur doit payer des ressources, c'est le joueur actif qui doit payer les ressources. Néanmoins, d'autres membres du groupe peuvent offrir les ressources nécessaires pour aider le joueur actif à payer les ressources demandées.

- ▶ Tous jetons *Fatigue* reçus sont placés sur le personnage de départ et les compagnons du joueur actif, à moins qu'un autre joueur n'accepte de les placer sur ses survivants. Pareillement, toutes conséquences pour avoir échoué une rencontre doivent être subies par le joueur actif, à moins qu'un autre joueur ne se porte volontaire pour les prendre.
- ▶ Le joueur actif reçoit toutes ressources ou cartes obtenues durant le tour. De plus, une carte *Lieu* explorée avec succès est conservée par le joueur actif.
- ▶ Au début du tour de chacun des membres du groupe, un joueur non actif peut décider de quitter le groupe. Pour ce faire, ce joueur remet son pion sur le plateau plutôt que de le déplacer avec le joueur actif. Ses dés sont enlevés de la réserve de dés du groupe. Le joueur actif ne peut jamais choisir de quitter le groupe à son tour et dès que le tour du joueur actif a commencé, aucun joueur ne peut quitter le groupe.
- ▶ Si un groupe réussit à explorer le troisième lieu d'un joueur dans le groupe, tous les joueurs dans ce groupe sont déclarés vainqueurs!

## JEU SOLO

Vous pouvez également jouer à *Walking Dead* en solo. Le jeu solo se joue comme à l'habitude, à l'exception des points suivants :

- ▶ N'utilisez que ces cartes *Lieu* : Armurerie, Motel, Stade de football et Aéroport. Vous pouvez les compléter dans l'ordre de votre choix.
- ▶ Après avoir pioché votre compagnon de départ, dévoilez aléatoirement cinq cartes *Compagnon* de la pile et placez leur marqueur sur les cinq cases *Départ* non utilisées.
- ▶ Ignorez les cartes *Rencontre* qui impliquent plus d'un joueur. Défaussez-les et piochez une nouvelle carte. (Vous pouvez également les retirer de la pile avant le début de la partie.)

Le but du jeu demeure le même : explorer trois lieux pour trouver un refuge à l'abri des zombies. En outre, vous devez également sauver le plus de compagnons possible avant d'explorer votre troisième lieu.



## POUR PLUS D'INFORMATIONS

Pour plus d'informations au sujet de nos jeux, visitez : [www.zmangames.com](http://www.zmangames.com).

### Questions et commentaires :

[info@zmangames.com](mailto:info@zmangames.com)

**Z-Man Games**  
3250, F.X. Tessier  
Vaudreuil-Dorion, Québec  
J7V 5V5, Canada

## CRÉDITS

THE WALKING DEAD ©2011, Robert Kirkman

©2012, Z-Man Games pour la version française  
*Walking Dead - Le jeu de plateau*

**Auteurs :** Keith Tralins, Brian David-Marshall

**Conception :** TBC (Matt Wang, Eric Smith, Billy Moreno, Zeilend Powell, Steve Sadin, Matthew Ferrando) & MegaGigaOmniCorp, Inc.

**Graphisme :** Jason Greeno

**Livret de règles :** Eric Smith

**Version française :** Équipe Filosofia

**Testeurs :** Garrett Scheier, Graham Martin, Jonah Chilk, Michael Bauwens, Jennifer Kretchmer, Matty Gregg, Jennifer Tralins, Cory Baker

**Remerciements :** Sina Grace, David Alpert, Lee Rosenbaum, Charlie Adlard, Nikki Nedbor et bien sûr, Robert Kirkman

