

RISK®

THE WALKING DEAD™ 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 régité 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.

1

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

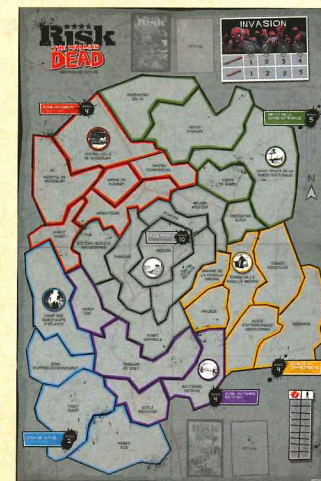
1 PLATEAU, 5 CARTES CHEF DE GROUPE, 32 CARTES TERRITOIRE, 28 CARTES ACTION, 4 LOTS DE PIONS SURVIVANTS, 1 LOT DE PIONS RODEURS, 30 JETONS CAISSE DE MUNITIONS, 3 JETONS TOUR DE GARDE, 4 JETONS GRENADE, 1 MARQUEUR INVASION, 2 DES NOIRS DE DEFENSE ET 3 DES ROUGES D'ATTAQUE.

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



2