

# RISK®

## THE WALKING DEAD™ DEAD

EDITION DE SURVIE



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

**L**e 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

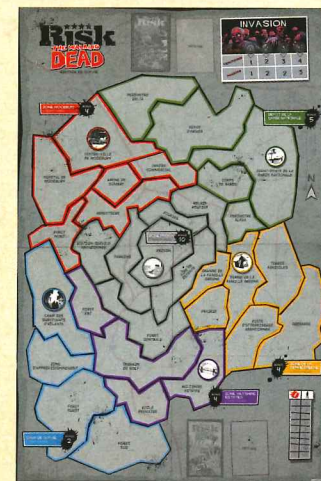
**1 PLATEAU, 5 CARTES CHEF DE GROUPE, 32 CARTES TERRITOIRE, 28 CARTES ACTION, 4 LOTS DE PIONS SURVIVANTS, 1 LOT DE PIONS RODEURS, 30 JETONS CAISSE DE MUNITIONS, 3 JETONS TOUR DE GARDE, 4 JETONS GRENADE, 1 MARQUEUR INVASION, 2 DES NOIRS DE DEFENSE ET 3 DES ROUGES D'ATTAQUE.**

## 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.

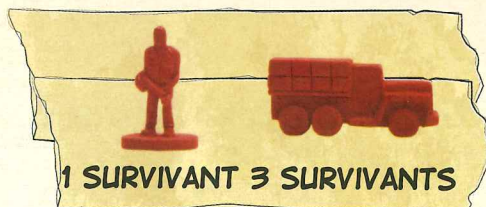
Deux tableaux sont présents sur le plateau : un tableau Invasion et un tableau Caisse de munitions. Des emplacements sont prévus pour les tas de cartes Action et Territoire.



2

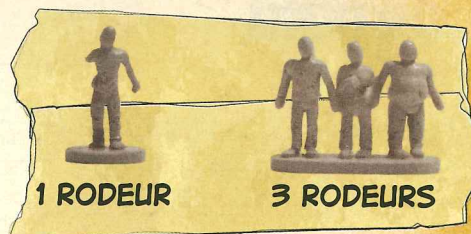
## SURVIVANTS

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



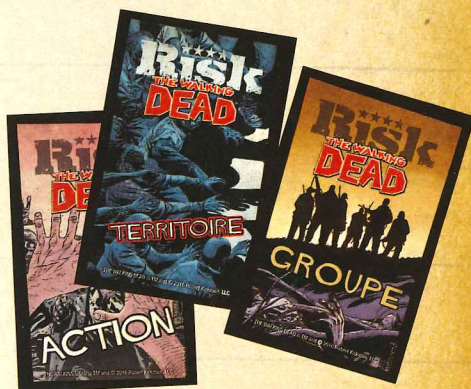
## RODEURS

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



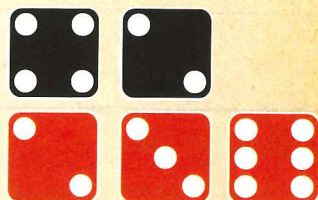
## CARTES

Il y a 3 types de cartes : Territoire (utilisées pour déterminer quel territoire les Rôdeurs 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 :



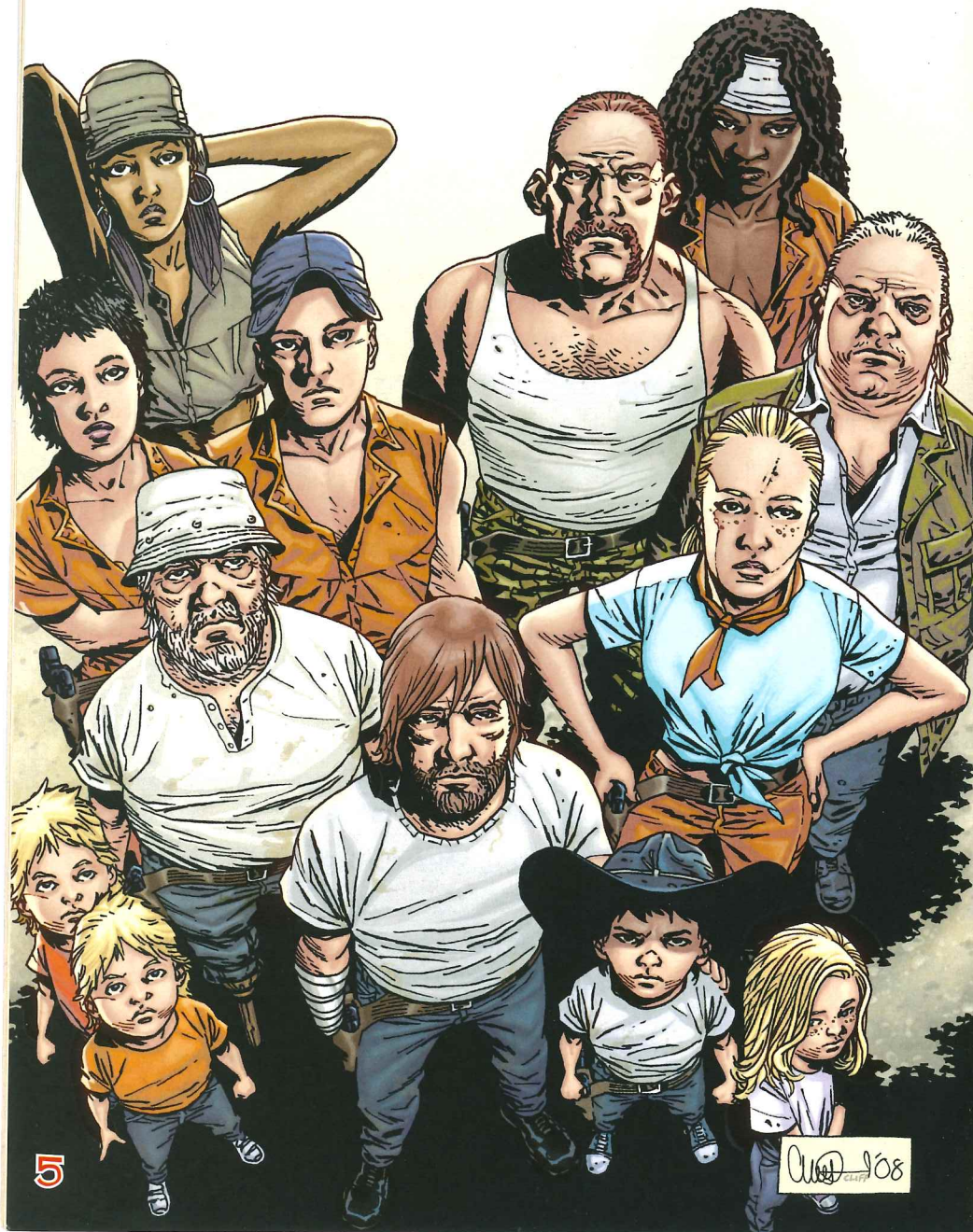
### NOTES IMPORTANTES :

- 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, déclarez des attaques et fortifiez 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 départ 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).

7

## INVASIONS DE RODEURS


Au début de chaque tour, de nouveaux Rôleurs 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 Rôleurs 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 Rôleurs, ajoutez simplement les Rôleurs supplémentaires sur ce territoire. Si le territoire révélé est occupé par des Survivants, les Rôleurs 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 Rôleurs qui menacent les Survivants.

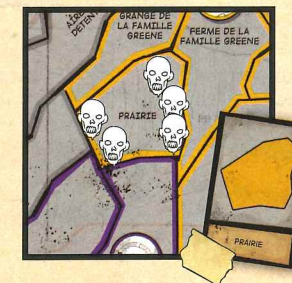
 REPRESENTE  
1 RODEUR

 REPRESENTE  
1 SURVIVANT

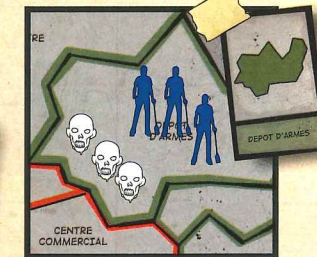
 REPRESENTE  
3 SURVIVANTS



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 RESOUDRE LES BATAILLES ENTRE RODEURS ET SURVIVANTS).

8

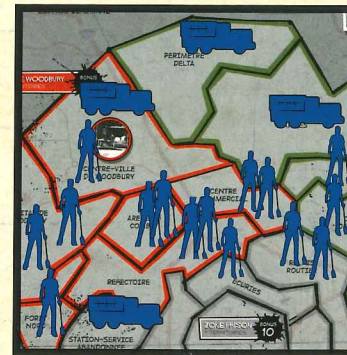
# ACTIONS

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.



# DEPLOIEMENT

Après avoir résolu les Invasions et les Actions, vous allez recruter et déployer des Survivants supplémentaires pour renforcer votre groupe. Le nombre de Survivants à déployer est déterminé comme suit :



Tout d'abord, additionnez le nombre de territoires de vous contrôlez et divisez le nombre obtenu par 3, arrondi à la baisse. Par exemple, si vous contrôlez 13 territoires, divisez 13 par 3 et vous obtenez 4 Survivants supplémentaires à déployer.

**NOTE : VOUS OBTIENDREZ TOUJOURS AU MINIMUM 3 SURVIVANTS A CHAQUE TOUR, DONC SI VOUS OBTENEZ UN NOMBRE INFÉRIEUR A 3, VOUS OBTIENDREZ QUAND MEME 3 SURVIVANTS.**

Ensuite, déterminez si vous avez des bonus Zone. Si vous contrôlez tous les territoires d'une zone, vous obtenez le bonus de la zone indiqué sur le plateau. Ce nombre équivaut au nombre de Survivants supplémentaires à déployer. Par exemple, si vous contrôlez les 4 territoires de la zone Camp de survie, vous obtenez un bonus de 2 Survivants supplémentaires.

Enfin, vous pouvez échanger des Caisses de munitions contre des Survivants supplémentaires. Les caisses ont une ou deux munitions, et vous pouvez échanger 2 à 10 munitions par tour. Le nombre total de munitions indiqué dans le tableau d'échange détermine le nombre de Survivants supplémentaires à déployer. Le tableau d'échange ci-contre est également visible sur le plateau. Par exemple, si vous échangez 3 caisses pour un total de 4 munitions, vous obtenez 7 Survivants supplémentaires.

Après avoir calculé le total de vos Survivants supplémentaires, vous devez TOUS les placer sur les territoires que vous contrôlez. Vous pouvez tous les placer sur un seul territoire ou bien les répartir sur plusieurs territoires.

2	2	
3	4	
4	7	
5	10	
6	13	
7	17	
8	21	
9	25	
10	30	

## **“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.**

Si 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.

Si 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.