

WALKING D

Marchons vers la victoire

- De 1 a 99 jugadores

- A partir de los 8 años

- Duración unos 40 minutos

MATERIEL

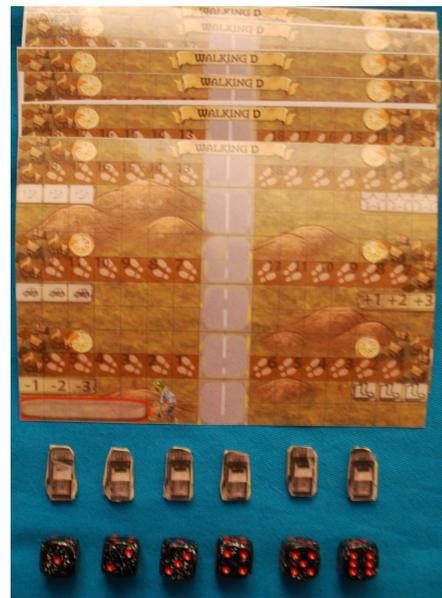
- 1 reglamento

- 6 mapas de la región (uno por jugador)
(imprimir para poder jugar con más de 6 jugadores)

- 6 coches
(completar con tokens u otros si juegas con más de 6 jugadores)

- 6 dados de seis caras

consigue un bolígrafo por jugador



HISTOIRE

Estamos en un mundo apocalíptico invadido por zombies.

Cada jugador representa un equipo de 7 supervivientes. Conduce por la autopista, explorando para descubrir las 6 ciudades que están en el mapa.

El problema es que las carreteras que conducen a las ciudades no son transitables en coche. Debes dejar a tus supervivientes que tendrán que caminar hasta las ciudades para encontrarlos.

Una vez descubierto, tendrás que regresar a tu auto para validar la ruta, el camino de regreso será más rápido y seguro.

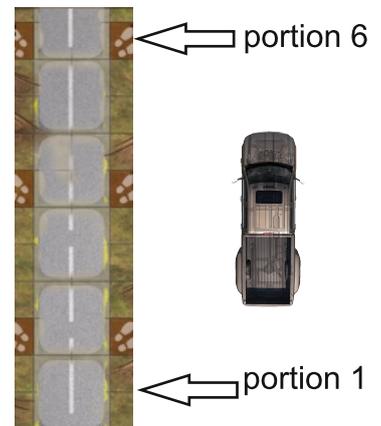
Pero ten cuidado porque las hordas de zombies se acercan y es posible que tengas que irte antes de que puedas lograr tu objetivo.

BUT DU JEU

- Cada jugador intenta llegar a las 6 ciudades para cobrar bonificaciones y volver al coche para validar la ruta.
- El primer jugador que lo logra, desencadena el final del juego y pasamos a contar puntos.
- Quien obtenga más puntos gana el juego.

MIS EN PLACE

- Cada jugador lleva un mapa de la región y 1 bolígrafo, así como un coche.
- Para determinar la ubicación de inicio, cada jugador tira 1 dado y coloca su automóvil en la parte correspondiente de la carretera.
- El jugador que ha caminado más recientemente comienza el juego. y los giros están vinculados en el sentido de las agujas del reloj.



LES VILLES

- Cada camino que lleva a una ciudad tiene un camino de 6 espacios numerados que se deben completar para poder llegar a ella.

- Para dejar a un superviviente en la carretera, el coche debe estar en la intersección de una carretera que conduce a esta ciudad.

- El jugador debe hacer el número (gracias a los dados) representado en la primera casilla para sacar a un superviviente del coche y marcar la primera



(el más bajo representado en la caja)

- Una vez que se presente el  comprobado el coche ya no necesita ser primero.

- para los siguientes  bastará con hacer el número indicado en la caja para superviviente avanzado.

- Una vez alcanzada la ciudad, recuperas automáticamente las bonificaciones asociadas a ella.

- Para validar la ruta de una ciudad, tendrás que llevar a tu superviviente de vuelta al coche. Se despejará el camino y ya no estará obligado a respetar los números indicados en las casillas.

- El movimiento se realizará de la misma forma que el movimiento de los coches.

- Bastará con asociar un dado (con un valor de 1 a 6) comprobarás el



desde la parte superior representada en las cajas.

- Cuando el superviviente haya marcado la última casilla (la que está junto a la carretera)

- El coche debe estar presente para validar la ciudad.

- Una vez validado el itinerario de la ciudad, circule la casilla de la ciudad correspondiente.



ejemplo en 1 dado de valor 3 dibujamos 3 pasos



DEROULEMENT DU JEU

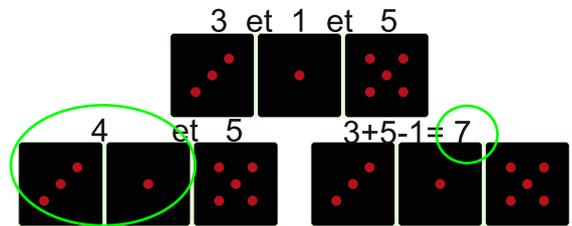
- El primer jugador lanza los seis dados y, simultáneamente, todos los jugadores eligen entre 1 y 3 dados MÁXIMO

(cada dado elegido debe usarse, los jugadores pueden elegir los mismos dados)

- Los dados se pueden utilizar de varias formas. :

- Podemos utilizarlos por el valor indicado en su cara

- Podemos sumarlos o restarlos



- Podemos quedarnos un dado por turno por el movimiento del coche, pero ojo, su valor no se puede cambiar ni el coche debe moverse según el número indicado por los dados utilizados (si esto no es posible, este dado no puede asociarse con este movimiento) (está prohibido cambiar de dirección durante un movimiento

)

- Para poder validar un turno, los jugadores deben marcar al menos una vez (ver más si pueden) su mapa de la región. (marcar un bono no valida un giro, solo el



tener en cuenta para la validación)

- Aquellos que no puedan marcar nada, escriban una Z en la casilla más a la izquierda del indicador de invasión.



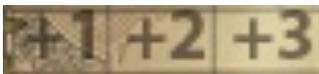
FIN DE PARTIE

- El juego termina cuando un jugador ha validado las seis ciudades o si un jugador marca la quinta casilla del indicador de invasión, llegan las hordas de zombies y será necesario abandonar la región. Finaliza la ronda actual y pasamos al conteo de puntos.

LES BONUS



- Te permite restar -1, -2 o -3 del resultado de tus dados



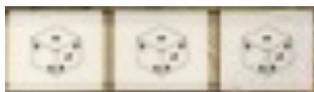
- Agrega +1, +2 o +3 al resultado de tus dados



- Le permite mover el automóvil a la ubicación de su elección. sin tener que asociar un dado para la mudanza.



- Permite mover a un superviviente que está de regreso, directamente al inicio del camino. Todos los pasos están validados.



- Le permite elegir un dado más (4 en lugar de 3 como máximo)



- Le permite modificar el valor de un dado por el valor de su elección. Se debe respetar la regla de las ciudades (ver página 3)

COMPTAGE DES POINTS

- Cada jugador que logre validar las 6 ciudades gana +20 puntos, los demás obtienen +2 puntos por ciudad validada.

- Cada  gana +1 punto

- Cada bono adquirido no utilizado vale +1 punto

- Cada Z resta -2 puntos

- Todos suman los puntos y el que tenga más puntos gana el juego.

- Si hay empate, comparten la victoria.

PRECISIONS

- Las seis bonificaciones diferentes que recolecta se pueden usar en cualquier momento durante el juego. Después de activar un bono, deberá tacharlo.

- Por turno de juego, puedes usar tantos bonos diferentes como quieras. Por otro lado, está prohibido utilizar dos bonificaciones de la misma familia durante el mismo turno.

- El automóvil solo puede usar el valor de un solo dado para moverse

Está prohibido sumar o restar dados para obtener un nuevo valor. La única forma de cambiar el valor de movimiento de un dado es utilizar una bonificación.

- Lo mismo ocurre con el movimiento de supervivientes en modo retorno.

- La autopista solo es utilizada por automóviles.

- Los caminos solo los utilizan los supervivientes.

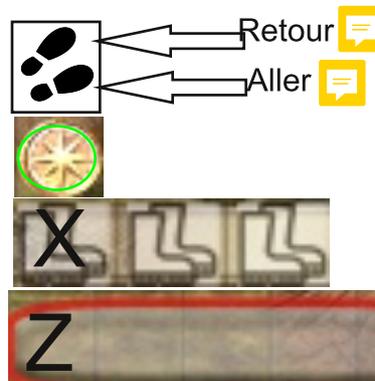
- Para consultar las diferentes áreas del mapa de la región:

para  Coloreamos el de abajo para ir y el de arriba para la vuelta

Para validar una ciudad, la rodeamos

Por las bonificaciones utilizadas hacemos una cruz

Para comprobar la zona de invasión hacemos una Z



VIDEOREGLE 



Autor: Emmanuel Ferreira

Contacto: emmanuelferreira@gmx.fr





