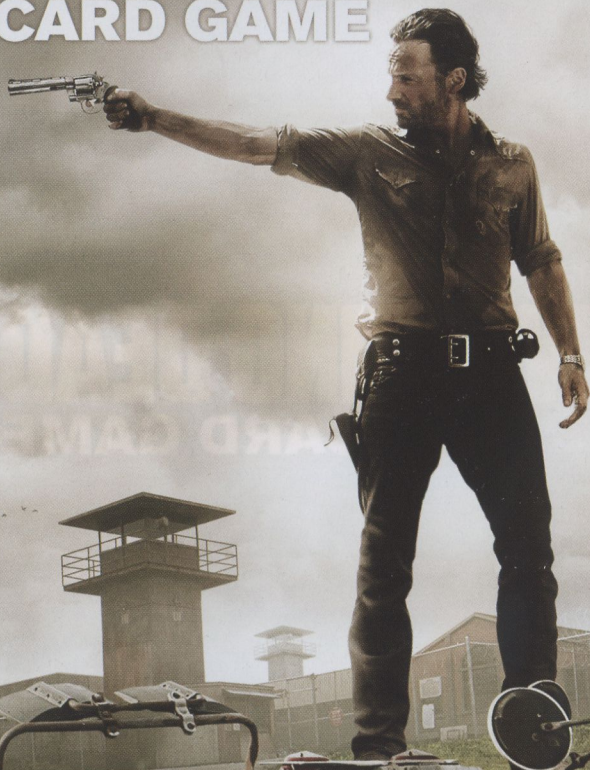


amc

THE

WALKING DEAD

CARD GAME



SPELREGEL

HERO MODUS

Aantal spelers: 2 – 6
 Lengte van het spel:
 10-30 minuten

Gebruikte kaarten

- 104 Walker Cards (genummerd 1–104)
Deze kaarten zijn elk 1-7 punten waard



- 6 Hero Cards



Doelstelling

Probeer zoveel Walker Card punten weg te nemen als mogelijk, door het verzamelen van kaarten uit de rijen op tafel. De speler die aan het einde de meeste punten heeft, is de winnaar.

Opzetten

Schud het pak Walker Cards en geef elke speler 15 kaarten met de afbeelding naar beneden. Draai 4 Walker Cards met de afbeelding omhoog en plaats deze in 4 rijen in het midden van de tafel (zie afbeelding). De rest van het Walker deck wordt niet in dit spel gebruikt. Elke speler kiest een Hero Card en voegt deze toe aan de kaarten die hij/zij al in de hand heeft zodat ieder 16 kaarten heeft.



Spelen van het spel

Het spel wordt in rondes gespeeld. In elke ronde kiest elke speler 1 of 2 kaarten uit zijn / haar hand en plaatst deze kaart(en) met de afbeelding naar beneden. Als er twee kaarten door de speler worden gekozen, kunnen deze 2 Walker cards of een Walker card samen met een Hero card zijn. Nadat alle spelers 1 of 2 kaarten voor zich hebben neergelegd, worden alle kaarten gelijktijdig omgekeerd. De speler die de laagste kaart heeft gespeeld, plaatst deze als eerste aan het einde van een van de vier rijen, daarna de volgende, enzovoort tot alle kaarten uit deze ronde in een rij zijn geplaatst (zie Plaatsing van de kaarten).

Nadat alle geopende kaarten gespeeld zijn, wordt de volgende ronde gespeeld.

Plaatsing van de kaarten

Elke gespeelde kaart kan maar in één rij worden geplaatst en wordt altijd aan het einde van de rij geplaatst (= aan de rechterkant). De laatste kaarten in elke rij bepalen welke rij de juiste is. De volgende regels zijn van toepassing:

1. Regel voor "Aflopende reeks van getallen": De kaarten moeten altijd een aflopende reeks van nummers hebben (uitzondering regel 3 "Lage kaart").

2. Regel voor "Minste verschil": Een kaart moet altijd geplaatst worden in de rij waarvan de laatste kaart het **minste** verschil met de nieuwe kaart heeft.

3. Regel voor "Lage kaart": De speler die een kaart speelt waarvan het getal zo laag is dat deze niet in een rij past, moet deze plaatsen naast een kaart met het **hoogste** getal. In het onderstaande voorbeeld werd de kaart met 16 gespeeld. Deze is lager dan de vier kaarten aan het einde van de rijen (33, 37, 43, 90). Daarom wordt die geplaatst aan de rechterzijde van de kaart met het hoogste getal, ... de 90.



Scoren

In elke rij mogen niet meer dan 5 kaarten op enig moment aanwezig zijn. Als een speler een kaart moet plaatsen in een rij die al 5 kaarten bevat, dan is het tijd om de Walkers af te maken. De betreffende speler neemt de rij met de 5 Walker Cards en plaatst de kaarten als een scorestapel voor hem / haar. De kaart die door hem / haar wordt gespeeld, wordt dan de nieuwe beginkaart voor die rij.



SCOREN!



Om te scoren neemt de speler de rij met de 5 Walker Cards en plaatst de kaarten als een scorestapel voor hem / haar. Hij / zij plaatst de kaart die gespeeld moet worden aan de uiterste linkerkant in deze rij. (In dit geval wordt de 29 geplaatst waar eerder de 90 lag).

Hero Cards

Hero Cards mogen alleen gespeeld worden in combinatie met een Walker Card. Een Hero Card zorgt ervoor dat de gepaarde Walker Card eerst geplaatst kan worden, ongeacht de waarde. Als meerdere Hero/Walker paren in een ronde worden gespeeld, dan worden de gepaarde Walkers op numerieke volgorde geplaatst voor de niet-gepaarde Walkers. Nadat een Hero Card gebruikt is, wordt deze weggelegd.



Einde van het spel

Single-Hand Game: When a player runs out of cards in hand, he or she sits out for the Als een speler geen kaarten meer heeft, moet hij of zij blijven zitten tot alle rondes zijn gespeeld (als er nog over zijn). Het spel gaat door tot alle spelers hun kaarten kwijt zijn. De spelers tellen hun scores (= het aantal Bullets) op de Walkers in hun scorestapel. De speler met de hoogste score wint.

Wedstrijd: Als u wilt kunt u een aantal keren op rij spelen en de scores van elk spel noteren. De speler met de hoogste totaalscore wint dan de wedstrijd.

OVERLEVINGSMODUS

Aantal spelers: 3 – 10

Lengte van het spel: 10–30 minuten

Gebruikte kaarten

- 104 Walker Cards (genummerd 1–104)
Deze kaarten zijn elk 1-7 punten waard

Doelstelling

Overleven van de Walker-aanvallen door **geen** Walker Cards te verzamelen uit de rijen op de tafel. De speler met de **laagste** eindscore wint.

Opzetten

Schud het deck met Walker Cards en geef elke speler 10 kaarten met de afbeelding naar beneden. De spelers nemen de kaarten in hun handen. Draai 4 Walker Cards met de afbeelding omhoog en plaats deze in 4 rijen in het midden van de tafel (zie afbeelding). De Hero Cards en de rest van de Walker Cards worden niet gebruikt in dit spel.



Spelen van het spel

Het spel wordt in rondes gespeeld. In elke ronde kiest elke speler 1 kaart uit zijn / haar hand en plaatst deze kaart met de afbeelding naar **beneden** op de tafel. Nadat alle spelers een kaart voor zich hebben neergelegd, worden alle kaarten gelijktijdig omgekeerd. De speler die de laagste kaart heeft gespeeld, plaatst deze als eerste aan het einde van een van de vier rijen, daarna de volgende, enzovoort tot alle kaarten uit deze ronde in een rij zijn geplaatst (zie **Plaatsing van de kaarten**). Nadat alle geopende kaarten gespeeld zijn, wordt de volgende ronde gespeeld.

4

Play



Plaatsing van de kaarten

Elke gespeelde kaart kan maar in één rij worden geplaatst en wordt altijd aan het einde van de rij geplaatst (= aan de rechterkant). De laatste kaarten in elke rij bepalen welke rij de juiste is. De volgende regels zijn van toepassing:

1. Regel voor “Aflopende reeks van getallen”: De kaarten moeten altijd een aflopende reeks van nummers hebben

2. Regel voor “Minste verschil”: Een kaart moet altijd geplaatst worden in de rij waarvan de laatste kaart het minste verschil met de nieuwe kaart heeft.

3. Regel voor “Lage kaart”: De speler die een kaart speelt waarvan het getal zo laag is dat deze niet in een rij past, moet alle kaarten uit een rij naar keuze nemen. De rij met de minste Walker punten is meestal de beste keuze. De gespeelde kaart wordt de nieuwe beginkaart voor die rij. De speler plaatst de kaarten als een scorestapel voor hem / haar.

SCOREN IN EEN RIJ!



De speler neemt alle kaarten van de 4e rij (=1 kaart met 1 punt). In dit geval wordt de 20 geplaatst waar eerder de 101 lag.

5

Omsingeld door Walkers!

In elke rij mogen niet meer dan 5 kaarten op enig moment aanwezig zijn. Als een kaart gespeeld moet worden in een rij die al 5 kaarten bevat, dan wordt je omsingeld door de Walkers in die rij. De speler die aan de beurt is neemt de rij met 5 Walker Cards en plaatst deze in de scorestapel. De geplaatste kaart wordt de nieuwe beginkaart voor die rij.



Om te scoren neemt de speler de rij met de 5 Walker Cards en plaatst de kaarten als een scorestapel voor hem / haar. Hij / zij plaatst de kaart die gespeeld moet worden aan de uiterste linkerkant in deze rij. (In dit geval wordt de 34 geplaatst waar eerder de 20 lag).

SCOREN!

Play



Einde van het spel

Het spel eindigt als alle 10 kaarten zijn gespeeld. De spelers tellen hun score (= het aantal Bullets) op de Walkers in hun scorestapel. De speler met de minste punten is de enige overlevende en wint het spel!

Wedstrijd: Als u wilt kunt u een aantal keren op rij spelen en de scores van elk spel noteren. De speler met de hoogste totaalscore wint de wedstrijd.

Credits

Game ontwerp: Wolfgang Kramer

Regels: Wolfgang Kramer en Steve Ellis

Game realisatie: Steve Ellis

Cryptozoic Entertainment

President & CCO: Cory Jones

CEO: John Nee

COO: Scott Gaeta

SVP Sales & Business Development: John Sepenuk

Game ontwerp en ontwikkeling: Matt Hyra (Lead), Phil Cape, Dan Clark, Matt Dunn, Kevin Jordan, Erik Larsen, Ben Stoll, Drew Walker, Chris Woods

Speciale dank: Wolfgang Kramer van Steve Ellis en Silicon Forest Games

AMC THE WALKING DEAD CARD GAME



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT
FANS FIRST™

