

2 À 5 JOUEURS
ÂGE 10+

TRISK

LE JEU DE CONQUÊTE STRATÉGIQUE !

Contient :
1 plateau de jeu • 5 séries de pions comprenant 40 infanteries,
12 cavaliers et 8 artilleries • 43 cartes • 2 cartes
de rappel des règles • 5 dés

© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.
Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave., Stockley Park, Uxbridge,
Middlesex, UB11 1AZ, UK.

www.hasbro.fr

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S.
10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD
03.87.82.76.20 consso@hasbro.fr



121028720101 00

498287201010

Bienvenue dans le monde de Risk !

RISK est un jeu passionnant, imprévisible et à la fois très simple à comprendre. Vous devez prendre les bonnes décisions pour contrôler le monde, territoire par territoire.

Vous n'avez pas besoin d'assimiler des tonnes de règles compliquées pour commencer votre première partie. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur le plus important : votre stratégie. C'est pour cela que RISK devient vite une véritable passion !

À vous de décider où placer vos régiments, quel territoire, quel adversaire attaquer et à quel moment. Quand le jeu devient trop facile pour vous, pas de souci, nous avons des règles avancées pour les plus assidus !

Si vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de commencer par le Mode Classique pour vous familiariser avec les règles du jeu. Ce mode de jeu simplifié est également idéal pour les joueurs qui souhaitent faire une partie rapide.

Principe du jeu :

C'est très simple : vous placez vos régiments sur des territoires pour en prendre le contrôle. Au début de chaque tour, vous disposez de régiments supplémentaires à placer sur les territoires que vous voulez. Vous utilisez ensuite ces régiments pour attaquer les autres joueurs et ainsi conquérir de nouveaux territoires. À la fin de votre tour, répartissez vos régiments pour défendre au mieux vos possessions et piochez une carte si vous en avez la possibilité. Le joueur qui contrôle le plus de territoires à la fin, remporte la partie !



Les éléments du jeu

Avant de commencer, détachez tous les éléments de jeu de leurs supports et mettez tous les supports qui ne vous serviront pas à la poubelle. Voici les différents éléments de jeu :

Le plateau de jeu



Remarque : certains territoires sont connectés par des lignes maritimes.

Le plateau de jeu représente une carte du monde divisée en 42 territoires. Ces territoires sont reliés les uns aux autres par une frontière ou une ligne maritime traversant les océans et les mers. Au cours de la partie, vos régiments attaquent les régiments ennemis en traversant ces frontières ou ces lignes maritimes.

Les territoires sont regroupés en six continents de couleurs différentes : Amérique du Nord (en jaune), Amérique du Sud (en rouge), Europe (en bleu), Afrique (en marron), Asie (en vert) et Australie (en violet). Si, au début de votre tour, vous contrôlez un continent entier, vous recevez des régiments supplémentaires.

Plus vous réussissez vos coups, plus vous avez de régiments sur le plateau. Pour gagner de la place, vous pouvez remplacer 5 infanteries contre 1 cavalier ou encore 10 infanteries contre 1 artillerie.

Les régiments

Il y a 5 séries de régiments de couleur différente. Chaque série est constituée de 3 types de soldats :



Infanterie
= 1 régiment



Cavalerie
= 5 régiments



Artillerie
= 10 régiments

Les dés



Dés d'Attaque



Dés de Défense

Utilisez les dés noirs pour attaquer un territoire ennemi et les dés rouges pour défendre les vôtres.

Les cartes



Carte Territoire

Les cartes Territoire

Chacune de ces cartes présente un territoire et une ou deux étoiles. Au début de votre tour, vous pouvez utiliser vos cartes Territoire pour récupérer des régiments supplémentaires.



Carte Cesset-le-feu

La carte Cesset-le-feu

Au milieu des cartes se trouve une seule et unique carte Cesset-le-feu qui n'est utilisée que dans le Mode Classique. Cette carte est insérée dans la pioche et dès qu'un joueur la tire, la partie s'arrête. Conservez bien cette carte à part pour le moment.

RAPPEL DES RÈGLES

RÉGIMENTS ÉPIS

1. Au début de chaque tour, récoltez 3 régiments supplémentaires. Vous obtenez des régiments bonus si :
 - vous contrôlez 2 territoires au plus,
 - vous contrôlez 1 continent au plus,
 - vous contrôlez des cartes Territoire.

Rappel des règles

Les 2 cartes Rappel des règles

Ces cartes sont très utiles quand vous ne maîtrisez pas encore les règles du jeu. Sur le recto vous trouverez les actions à réaliser à chaque tour et au verso comment récupérer de nouveaux régiments. Gardez ces cartes à portée de main et utilisez-les pour vous aider tout au long de la partie.

Règles du Mode Classique 3-5 JOUEURS

Les débutants joueront, grâce à ce mode, une partie plus courte avec des règles plus simples à retenir. Vous avez le choix entre différentes actions alors ne soyez pas frustré si vos décisions ne sont pas les bonnes au début. Avant même de vous en rendre compte vous ressentirez les coups et prendrez les décisions qui s'imposent !

MISE EN PLACE :

1. Chaque joueur prend une série de régiments d'une couleur et la place à côté de lui, en dehors du plateau.
2. Décidez quel joueur commence la partie. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Mélangez les cartes Territoire et distribuez-les aux joueurs. Si vous jouez à 4 ou 5 joueurs, vous aurez 2 cartes en trop. Donnez-les aux deux joueurs qui joueront en dernier.
4. Tous les joueurs regardent leurs cartes. Si vous avez une carte Territoire avec 1 étoile, placez 1 régiment sur le territoire correspondant sur le plateau. Si la carte comprend 2 étoiles, placez 2 régiments sur ce territoire. Assurez-vous de ne placez que des pions infanterie (ceux qui ne valent qu'1 régiment par pion). Vous pourrez, plus tard au cours de la partie, échanger ces pions contre des pions de cavalerie et d'artillerie pour faire de la place sur le plateau.
5. Reprenez maintenant toutes les cartes Territoire des joueurs et mélangez-les ensemble. Prenez la carte Cesset-le-feu et insérez-la au hasard dans le paquet. La photo ci-dessous vous montre approximativement où insérer la carte Cesset-le-feu en fonction du nombre de joueurs.



Partie avec 3 joueurs ou partie rapide à 4 joueurs

Partie avec 4 joueurs ou partie rapide à 5 joueurs

Partie avec 5 joueurs

COMMENT JOUER :

But du jeu : être le premier joueur, à la fin de la partie, à contrôler un nombre de territoires défini. Le nombre de territoires que vous devez contrôler dépend du nombre de joueurs :

Nbre Joueurs	Nbre Territoires nécessaire pour gagner
3	25
4	20
5	15

Cessez-le-feu : si un joueur pioche la carte Cessez-le-feu dans la pile, la partie s'arrête immédiatement et c'est le joueur qui contrôle le plus de territoires qui remporte la partie.

À VOTRE TOUR

Vous pouvez :

1. Placer vos régiments
2. Attaquer
3. Déplacer vos régiments
4. Tirer une carte si vous y êtes autorisé

1. Placer vos régiments

Décidez du nombre de régiments que vous voulez placer sur le plateau de jeu. À chaque tour vous recevez au moins 3 régiments. Prenez-les dans la pile de régiments qui se trouve près de vous. Si vous jouez bien, vous pouvez récupérer des régiments bonus.

Il existe 3 manières de récupérer des régiments bonus :

Bonus pour contrôle de territoires : si vous contrôlez entre 12 et 14 territoires, vous recevez 1 régiment bonus. Si vous en contrôlez entre 15 et 17, vous recevez 2 régiments bonus et ainsi de suite. Comptez le nombre de territoires que vous contrôlez puis reportez-vous au tableau « Régiments par Territoire » sur le plateau de jeu pour voir combien vous récoltez de régiments bonus.

RÉGIMENTS PAR TERRITOIRE						
12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-32
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
					+8	+9
						+10

Bonus pour contrôle de continents : si vous contrôlez tous les territoires d'un même continent, vous avez également droit à des régiments bonus (de 2 à 7

régiments, en fonction du continent). Le nombre de régiments bonus auquel vous avez droit pour chaque continent est indiqué sur le plateau de jeu, dans le cartouche qui indique le nom du continent et le nombre de territoires qu'il comprend.

AMÉRIQUE DU SUD	2
4 TERRITOIRES	

Bonus pour retour de cartes : plus vous contrôlez de territoires, plus vous récupérez de cartes. Rendre une ou plusieurs cartes pendant la partie (lorsque c'est votre tour de jouer) vous rapporte des régiments bonus.

Reportez-vous au tableau « Régiments par Carte » du plateau de jeu pour connaître le nombre de régiments bonus que vous récupérez en échange de la carte que vous retournez (en fonction du nombre d'étoiles sur cette carte). Exemple :

Conseil stratégique

Choisissez bien le bon moment pour échanger des cartes : en échange plusieurs en une fois peut vous permettre de mettre la main sur des territoires, voir des continents que vous convoitez !

RÉGIMENTS PAR CARTE

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

En rendant ces 3 cartes territoire qui indiquent 4 étoiles en tout, vous recevez 7 régiments bonus.

OÙ PLACER VOS RÉGIMENTS

Une fois vos régiments bonus récupérés, décidez où les placer sur le plateau. Vous ne pouvez placer des régiments que sur les territoires que vous contrôlez déjà, jamais sur les territoires ennemis. Vous pouvez choisir de placer tous vos régiments sur le même territoire ou de les répartir sur plusieurs.

2. Attaquer

L'attaque est la partie la plus importante du jeu. Vous décidez quel territoire attaquer, quel autre joueur et quand arrêter. Vous pouvez lancer autant d'attaques que vous voulez quand c'est à votre tour de jouer. Attaquer est optionnel : vous pouvez choisir de passer votre tour.

Choisir un territoire : choisissez un des territoires que vous contrôlez et lancez une attaque sur un territoire ennemi. Vous pouvez attaquer tout territoire ennemi possédant une frontière ou une ligne maritime avec votre territoire d'attaque. Vous ne pouvez lancer une attaque que sur un territoire ennemi et depuis un seul de vos territoires.

Déplacer ses régiments d'attaque : décidez avec combien de régiments vous allez attaquer et placez-les de l'autre côté de la frontière, sur le territoire qui défend ses positions. Vous pouvez envoyer 1, 2 ou 3 régiments à l'attaque. Et ce, peu importe le nombre total de régiments présent sur votre territoire d'attaque.

Régiments de soutien : une règle très importante à retenir est le fait que vous ne devez jamais laisser un de vos territoires sans régiments : vous devez toujours avoir au moins un régiment en soutien pour le défendre. Lorsque vous déplacez des régiments pour attaquer un territoire ennemi, vous devez donc toujours laisser un régiment sur votre territoire (exemple : si vous avez 3 régiments sur le territoire d'attaque, vous ne pouvez lancer que 2 régiments à l'attaque).

Plan de défense : le joueur qui doit défendre son territoire de l'attaque lancée contre lui ne peut présenter que 1 ou 2 régiments, même s'il en possède plus sur ce territoire. Contrairement au joueur qui attaque, le joueur qui défend peut utiliser tous les régiments présents sur son territoire pour s'engager dans le combat (pas besoin donc de régiments de soutien).

Nous avons donc ainsi 1, 2 ou 3 régiments d'attaque contre 1 ou 2 de défense. Que la bataille commence ! Voir l'exemple d'attaque ci-dessous.

Exemple d'attaque



L'Ukraine attaque la Scandinavie avec 3 régiments. La Scandinavie se défend en envoyant 2 régiments.

Lancer les dés : le joueur qui attaque lance 1 dé noir par régiment impliqué. Celui qui défend lance également 1 dé rouge par régiment impliqué. Tous les dés doivent être lancés en même temps.

Le résultat : chaque camp range ses dés du plus grand score au plus petit. Les deux joueurs confrontent leur plus gros score :

- si le dé noir de l'attaque est plus fort, le joueur qui défend retire 1 régiment de son territoire du plateau.
- si le dé rouge du défenseur a le même score ou un score supérieur à celui du dé noir, le joueur qui attaque retire 1 régiment de son territoire (en cas d'égalité c'est toujours le joueur qui défend qui l'emporte).

Une fois qu'il n'y a plus de dés à comparer, la bataille est terminée. Voir exemple de bataille ci-dessous.

Nombre de dés différent : dans la plupart des cas, les 2 joueurs ne lanceront pas le même nombre de dés et les joueurs ne pourront donc pas comparer tous leurs dés. Dans ce cas, ne prenez pas en compte les dés en trop (ceux qui auront le moins gros score).

Exemple de bataille

L'Ukraine lance 3 dés noirs (1 pour chaque régiment d'attaque). La Scandinavie lance 2 dés rouges pour se défendre (1 pour chaque régiment de défense). Les dés sont comparés du plus gros score au plus petit. Le résultat est le suivant :

- 1) Le 6 noir bat le 4 rouge donc la Scandinavie perd 1 régiment.
- 2) Le 3 noir bat le 2 rouge donc la Scandinavie perd 1 régiment.
- 3) Comme il n'y a pas d'autre dé rouge, le 1 noir n'est pas pris en compte.

L'Ukraine a éliminé 2 régiments de défense en Scandinavie et remporte donc la bataille.

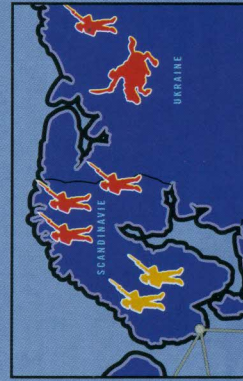
Dés de l'Ukraine



Dés de la Scandinavie



Dé non pris en compte



Exemple de déplacement de régiments



Le joueur qui attaque laisse les 3 régiments d'attaque de la Scandinavie dans le nouveau territoire contrôlé. Il décide de déplacer 5 de ses régiments depuis l'Ukraine vers la Scandinavie et conserve 1 régiment de soutien sur son territoire d'attaque.

Lancer une nouvelle attaque : que vous remportiez ou non la bataille que vous avez lancée, vous pouvez choisir de déclencher ou non une nouvelle attaque. Vous pouvez lancer une nouvelle attaque sur le même territoire ou sur un autre territoire ennemi. Si vous choisissez de lancer une nouvelle attaque, suivez de nouveau les règles de l'attaque.

Combien d'attaques pouvez-vous lancer ?

Beaucoup de joueurs débutant posent cette question. La réponse : autant que vous voulez ! Vous pouvez même choisir de ne pas attaquer du tout. Vous pouvez attaquer un territoire une seule fois ou choisir de lancer plusieurs attaques à la suite. Vous pouvez attaquer plusieurs territoires plusieurs fois. Seule exception : vous ne pouvez pas lancer d'attaque s'il ne vous reste qu'1 seul régiment sur chacun de vos territoires.

Et si vous perdez votre dernier territoire ? Si cela se produit, que ce soit pour cause de malchance ou de mauvais choix, vous êtes éliminé de la partie. Donnez toutes vos cartes (si vous en avez) au joueur qui vient de vous prendre votre dernier territoire. Vous aurez plus de chance la prochaine fois !

Exemple de retrait de régiments



Le joueur qui défend la Scandinavie perd ses 2 régiments de défense au cours de la bataille. Comme il ne reste plus de régiments sur ce territoire, le joueur qui a attaqué depuis l'Ukraine contrôle maintenant la Scandinavie.

Qui contrôle le territoire ?

La suite des actions dépend du nombre de régiments qu'il reste sur le territoire qui défendait ses positions.

- S'il reste 1 régiment ou plus au joueur qui défendait dans le territoire attaqué, il conserve le contrôle du territoire. Les régiments du joueur qui attaquait retournent dans le territoire d'où ils ont attaqué.
- S'il ne reste plus de régiments au joueur qui défendait sur le territoire attaqué, le joueur qui a lancé l'attaque a maintenant le contrôle de ce territoire. Tous les régiments qui ont attaqué doivent rester dans ce nouveau territoire. Le joueur qui a attaqué peut également déplacer des régiments depuis son territoire d'attaque dans ce nouveau territoire.

Exemple : vous disposez de 15 régiments dans le territoire qui attaque et décidez d'en envoyer 3 (le maximum) dans la bataille. Vous remportez la bataille et laissez donc ces 3 régiments sur le territoire que vous avez attaqué. Vous avez encore 12 régiments sur votre territoire d'attaque. Vous pouvez donc déplacer jusqu'à 11 de ces régiments sur ce nouveau territoire pour soutenir les 3 régiments déjà placés. Vous ne pouvez pas envoyer les 12 régiments car rappelez-vous : vous devez toujours laisser 1 régiment de soutien par territoire contrôlé.

3. Déplacer vos régiments

Une fois vos ou votre attaque(s) terminée(s), vous pouvez organiser une manœuvre de déplacement de vos régiments pour parfaire votre stratégie. Vous pouvez ainsi mettre plus de régiments sur des territoires en danger en prévision d'attaques à venir. Vous pouvez également placer certains de vos régiments en prévision de votre prochaine offensive. Plus vous aurez d'expérience, plus vous réaliserez les meilleurs déplacements de régiments.

Déplacement des régiments : vous pouvez déplacer autant de régiments que vous le désirez vers un autre de vos territoires « connecté » au territoire de départ de vos régiments. Vos territoires sont connectés s'ils sont adjacents ou si vous pouvez aller de l'un à l'autre en ne passant que par des territoires que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas traverser des territoires ennemis.

Exemple de réorganisation de régiments :



Le joueur qui attaque termine son offensive et décide de déplacer ses régiments. Craignant une attaque de l'Australie, il décide de déplacer certains de ses régiments sur l'Inde pour se défendre. Puisque ce joueur contrôle la Scandinavie, l'Ukraine, l'Afghanistan et l'Inde qui sont tous connectés, il peut déplacer 6 de ses régiments depuis la Scandinavie jusqu'à l'Inde.

4. Tirer une carte si vous y êtes autorisé

Si vous prenez le contrôle d'un ou plusieurs territoires au cours de votre tour, vous avez le droit de tirer une carte dans la pioche (gardez-la bien secrète). Si vous ne prenez le contrôle d'aucun territoire, vous n'avez pas le droit de tirer de carte. Peu importe le nombre de territoires conquis, vous ne tirez qu'une seule carte par tour.

Conseil stratégique

Essayez de prendre le contrôle d'au moins un territoire par tour pour pouvoir tirer une nouvelle carte. Jouer cette carte territoire au début de votre prochain tour vous permettra de positionner des régiments bonus.

LE GAGNANT

Vous gagnez la partie si, à la fin de votre tour, vous contrôlez le nombre de territoires demandé. Le nombre de territoires nécessaire pour gagner dépend du nombre de joueurs :

Nbre joueurs	Nbre territoires nécessaires pour gagner
3	25
4	20
5	15

ou...

Si vous tirez la carte Cessez-le feu dans la pioche, la partie s'arrête immédiatement. C'est le joueur qui contrôle le plus de territoires qui remporte la partie. En cas d'égalité sur le nombre de territoires possédés, c'est le joueur qui possède le plus de régiments sur le plateau de jeu qui gagne. Si l'égalité persiste, il y a deux gagnants pour cette fois !



Mode Avancé 3 À 5 JOUEURS

Le mode de jeu avancé d'une partie de RISK se joue comme le mode classique, sauf pour les éléments suivants :

MISE EN PLACE :

- Au lieu de distribuer tous les territoires, ce sont les joueurs qui les piochent.
- Chaque joueur prend un nombre de régiments en fonction du nombre de joueurs :

Nbre de joueurs	Nbre de régiments
3	35
4	30
5	25

- Lancez un dé pour savoir qui commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun son tour, chaque joueur place 1 de ses régiments sur un territoire vide. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 42 territoires soient tous sous contrôle.
- Une fois que tous les territoires sont distribués, les joueurs continuent en plaçant 1 régiment supplémentaire sur un de leurs territoires chacun leur tour, renforçant ainsi leurs positions. Les joueurs placent leurs régiments comme ils le souhaitent : répartis dans les territoires d'un même continent, dispersés aux quatre coins du plateau...
- Une fois que les joueurs ont placé tous leurs régiments sur le plateau, la partie peut commencer !
- Ne mettez pas la carte Cessez-le-feu dans la pioche. Elle n'est pas utilisée dans le mode avancé.

LE GAGNANT

Le joueur qui contrôle les 42 territoires du plateau de jeu remporte la partie puisqu'il a éliminé tous ses ennemis.

Dans cette version plus longue, il est très difficile de tirer toutes les cartes de la pioche. Si cela arrive toutefois, il vous suffit de refaire un tas de toutes les cartes qui ont été rendues jusque là pour former une nouvelle pioche.

Mode face à face

Tout d'abord, même si vous n'êtes que 2 joueurs, 5 armées seront de la partie : chaque joueur dispose d'1 armée et les 3 autres sont neutres. Les armées neutres agiront comme des barrages : certaines fois vous devrez les contourner et d'autres les attaquer.

Les règles de base d'une partie de 3 à 5 joueurs s'appliquent, sauf pour les petites différences citées ci-après.

But du jeu : être le premier joueur à contrôler 30 territoires à la fin de votre tour OU à éliminer l'autre joueur.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit la couleur de son armée. Les 3 armées qui restent sont les armées neutres.

Ôtez la carte Cessez-le-feu du paquet de cartes Territoire. Mélangez les cartes et distribuez-en 12 à chacun. Chaque joueur place 1 régiment sur les territoires marqués d'une étoile sur les cartes piochées et 2 régiments sur les territoires marqués de 2 étoiles.

Prenez 6 cartes pour chaque armée neutre. Placez 1 ou 2 régiments des armées neutres sur leurs territoires (toujours en fonction du nombre d'étoiles sur la carte Territoire).

Reprenez toutes les cartes Territoire et mélangez-les.

Prenez 1 régiment de chaque armée neutre et placez-les sur le côté du plateau. Placez ensuite 3 cartes Territoire, face cachée et sans regarder, sous chacune des troupes des armées neutres.

Lancez les dés pour savoir qui commence.

À VOTRE TOUR

Au début de votre tour, avant de commencer à jouer comme dans une partie à plus de 2 joueurs, ajoutez 3 régiments supplémentaires à n'importe quelle armée neutre. Ces 3 régiments peuvent être placés sur 1, 2, ou 3 territoires contrôlés par cette armée neutre. Vous ne pouvez placer ces régiments que pour une seule armée neutre et non les répartir entre plusieurs.

ÉLIMINATION D'UNE ARMÉE NEUTRE

Si vous prenez le contrôle du dernier territoire d'une armée neutre, vous éliminez cette armée et récupérez les 3 cartes Territoire placées en-dessous des régiments de la couleur de cette armée.

RAPPEL DES RÈGLES

RÉGIMENTS BONUS

1. Au début de chaque tour, récoltez 3 régiments supplémentaires.
2. Vérifiez ensuite le plateau de jeu.
Vous obtenez des régiments bonus si :
 - vous contrôlez 12 territoires ou plus,
 - vous contrôlez 1 continent ou plus,
 - vous rendez des cartes Territoire.

RAPPEL DES RÈGLES

À VOTRE TOUR

1. Placez vos régiments (voir au dos pour savoir comment obtenir des régiments bonus)
2. Attaquez
3. Déplacez vos régiments
4. Tirez une carte si vous y êtes autorisé