

RISK

LA CONQUÊTE DU MONDE



© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde,
57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr



120614575101 00

MANUEL
D'INSTRUCTION



Risk LA CONQUÊTE DU MONDE

Vous allez jouer à Risk, la meilleure simulation de stratégie militaire !

En tant que Général renommé, commandant de vastes armées, votre mission est simple : conquérir le Monde !

Envahissez et gagnez des batailles avec votre infanterie, votre cavalerie ou votre artillerie et échangez des cartes Territoire pour obtenir des renforts. Comptez sur votre sens tactique pour mener vos troupes vers la victoire, en prenant d'abord le contrôle de territoires, puis de continents entiers pour la domination du monde. Une seule force pourra triompher, aussi soyez prudents, ou une victoire éclatante pourrait se transformer en cuisante défaite !

Utilisez ce manuel d'instruction pour vous guider dans cette nouvelle version du jeu Risk, La conquête du Monde, ainsi que dans la variante Risk Mission (avec des objectifs secrets à atteindre) et une variante spéciale pour 2 joueurs.

Que les hostilités commencent !



CONTENU
 Plateau de jeu • 42 cartes Territoire, plus 2 jokers • 28 cartes Mission • 4 séries de pions
 • 5 dés (3 rouges, 2 blancs) • une figurine de Cavalier dorée

2

Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente une carte du monde, divisé en 6 continents et 42 territoires.

Continent	Couleur	No. de Territoires
Afrique	Marron	6
Asie	Vert	12
Océanie	Gris	4
Europe	Bleu	7
Amérique du Nord	Jaune	9
Amérique du Sud	Orange	4

On dit que deux territoires sont adjacents quand ils partagent une frontière commune, ou qu'ils sont reliés par une ligne maritime traversant les océans et mers. Vous pouvez déplacer vos régiments d'un territoire à un autre seulement s'ils sont adjacents.



Les régiments peuvent se déplacer entre deux territoires adjacents (comme le Venezuela et le Brésil ou l'Égypte et l'Afrique du Nord) ou entre deux territoires reliés par une ligne maritime. Sur ce diagramme, des lignes maritimes relient la Grande Bretagne à l'Europe de l'Ouest, l'Égypte à l'Europe du Sud et le Brésil à l'Afrique du Nord.

Attention ! Il y a une ligne maritime qui part de l'Asie, sort du plateau à droite, mais revient par la gauche pour relier l'Amérique du Nord.

3

Dans l'angle en bas à gauche du plateau de jeu, se trouve la Charte des Continents. En bas au centre, vous pouvez voir le Tableau du Cavalier Doré, et en bas à droite, un Champ de Bataille sur lequel se dérouleront les combats. L'utilisation de ces éléments est expliquée plus loin dans ce manuel.

Pions

Il y a 4 séries de pions, chacune d'une couleur différente. Chaque joueur choisit une couleur qui représentera son armée. Il y a également une figurine de cavalier dorée qui n'appartient à personne en particulier.



Vous l'utiliserez pour tenir le compte des bonus de renforts (voir le paragraphe 'échange des cartes Territoire', page 8).

Mettez-la de côté, pour l'instant.

Il existe trois sortes de pions : Infanterie (un soldat avec un mousquet), Cavalerie (un soldat à cheval) et Artillerie (un soldat avec un canon). Chaque pion représente un certain nombre de régiments, comme indiqué ci-dessous :



INFANTRIE
1 régiment



CAVALERIE
5 régiments



ARTILLERIE
10 régiments

Les régiments sont ainsi représentés afin d'éviter le surnombre sur le plateau de jeu. Quand vous avez beaucoup de régiments sur un territoire, utilisez un pion cavalerie ou artillerie pour gagner de la place.

5 pions Infanterie

= 1 pion Cavalerie

2 pions Cavalerie

= 1 pion Artillerie

Vous pouvez à tout moment décider de fragmenter à nouveau vos régiments. Si vous êtes à cours de pions prenez ceux d'une couleur qui n'est pas utilisée.

Dés

Les dés sont utilisés lorsque vous attaquez et défendez un territoire. Les 3 dés rouges servent pour attaquer, les deux blancs pour défendre (voir page 10 Invasion).

Cartes

Il existe deux types de cartes : les cartes Territoire et les cartes Mission.

Cartes Mission

Les cartes Mission ne sont utilisées que si vous jouez à la variante Risk Mission (voir p. 17). Si vous jouez à la version de base, Risk, La conquête du Monde, laissez-les cartes Mission dans la boîte.

Cartes Territoire

Il y a 42 cartes Territoire, une pour chaque territoire du plateau de jeu. Sur chacune figure le nom et la forme d'un territoire, ainsi que le dessin d'un régiment d'Infanterie, de Cavalerie ou d'Artillerie. Il y a également deux jokers avec le dessin des trois types d'unités.

Les cartes Territoire sont utilisées durant toute la partie pour obtenir des renforts. (Voir 'Échange des cartes Territoire', page 8).



LA CONQUÊTE DU MONDE Risk

Le jeu pour 3 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Le but de ce jeu est d'éliminer toutes les armées adverses et de contrôler les 42 territoires du plateau de jeu.

MISE EN PLACE

1. Poser le plateau de jeu au milieu de la surface de jeu.
2. Mélangez les cartes Territoire (y compris les 2 jokers) et placez-les en pile, face cachée, sur le bord du plateau de jeu. C'est la pioche. Laissez de la place juste à côté afin de constituer la pile de défausse.
3. Placez la figurine de cavalier dorée au niveau du chiffre 4, sur la première case du tableau du cavalier doré, en bas du plateau de jeu (voir ci-dessous).



4. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de cette couleur, ils représentent son armée. Le nombre de régiments de départ dépend du nombre de joueurs. Les régiments de départ seront placés sur le plateau de jeu avant de commencer la partie.

Nombre de joueurs	Nombre de régiments de départ
3	35 chacun
4	30 chacun

5. Prenez le nombre de régiments de départ adéquat, et mettez-les devant vous.
6. Chaque joueur lance un dé pour déterminer le premier joueur. Celui qui obtient le résultat le plus haut commence (en cas d'égalité, lancez à nouveau), suivi du joueur situé à sa gauche.

Revendication des Territoires

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé au dé revendique le premier territoire.

Pour revendiquer un territoire, prenez l'un de vos régiments de départ (un pion infanterie), et placez-le sur un territoire vide de votre choix. Vous contrôlez désormais ce territoire. Le joueur suivant place l'un de ses régiments dans un autre territoire vide, revendiquant celui-ci. On continue ainsi jusqu'à ce que les 42 territoires soient revendiqués.

Note : Vous ne pouvez pas placer de régiment dans un territoire que vous avez déjà revendiqué.

Il importe peu si certains joueurs contrôlent un territoire de plus que les autres.

Renforcer les Territoires

Maintenant que tous les territoires ont été revendiqués, vous pouvez commencer à les renforcer. Plus vous aurez de régiments dans un territoire, plus il sera facile à défendre et plus vous pourrez lancer d'attaques à partir de celui-ci.

Renforcer un territoire est aisé, placez simplement un de vos régiments de départ dans un territoire que vous contrôlez déjà. Vous ne pouvez pas placer de renfort dans un territoire ennemi. Quand vous avez renforcé un de vos territoires, le joueur suivant renforce l'un des siens, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les régiments de départ soient déployés.

Il n'y a pas de limite au nombre de régiments pouvant occuper un territoire, mais chaque territoire doit contenir au minimum UN régiment. Vous pouvez choisir de renforcer un seul territoire à l'aide de nombreux régiments, ou de répartir vos troupes entre tous vos territoires.

Quand tous les joueurs ont placé leurs régiments de départ sur le plateau de jeu, la conquête commence !

Chaque joueur lance un dé pour déterminer le premier joueur. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence (en cas d'égalité, relancez), suivi du joueur situé à sa gauche.

Le déroulement d'un tour

Avec Risk, un tour consiste en quatre phases qui doivent être exécutées dans un ordre précis :

1. Recevoir et déployer les renforts (*obligatoire*)
2. Combat (*optionnel*)
3. Manœuvre stratégique (*optionnel*)
4. Piocher une carte Territoire (*seulement si vous avez conquis au moins UN territoire durant le tour*)

PHASE 1 :

Recevoir et déplacer les renforts

Au début de votre tour, vous recevez des régiments supplémentaires pour renforcer vos territoires. Le nombre de régiments de renforts dépend du nombre de territoires et de continents (éventuellement) que vous contrôlez, et de toute série de cartes Territoire que vous échangez.

1. Recensement des Territoires :

Commencez par compter le nombre de territoires que vous contrôlez et divisez ce nombre par 3 (les fractions ne comptent pas) pour connaître le nombre de régiments à recevoir.

Note : vous recevez TOUJOURS 3 régiments de renfort au minimum. Cela signifie que même si vous contrôlez 8 territoires ou moins, vous recevez tout de même 3 régiments.

L'armée verte contrôle 13 territoires.

Elle recevra 4 régiments de renfort.

13 divisé par 3 donne 4

(ce qui est après la virgule ne compte pas).

L'armée rouge contrôle 5 territoires.

Elle reçoit 3 régiments de renfort.

5 divisé par 3 donne 1

(les joueurs reçoivent toujours un MINIMUM de 3 renforts)

Prenez les renforts dans la boîte de votre armée et placez-les devant vous. Ce sont les premiers régiments de votre pile de renforts.

2. Contrôle d'un continent :

Vous recevez également des renforts si vous contrôlez totalement un continent. Souvenez-vous qu'un continent est un groupe de territoires de la même couleur. Le plus grand est l'Asie. Pour contrôler un continent, vous devez occuper tous les territoires de ce continent.

Le nombre de régiments octroyés dépend du continent que vous contrôlez (reportez-vous à la Charte des Continents, située dans le coin inférieur gauche du plateau). Prenez le nombre de régiments adéquat dans votre boîte d'armée et ajoutez-les à votre pile de renforts.

AMÉRIQUE DU NORD	5	ASIE	7
AMÉRIQUE DU SUD	2	EUROPE	5
AFRIQUE	3	OCÉANIE	2

Les joueurs reçoivent ce bonus tant qu'ils contrôlent tous les territoires de ce continent. Si, ne serait-ce qu'un seul de ces territoires, était occupé par un autre joueur, nul ne contrôle le continent et personne ne bénéficie du bonus.

3. Échange de cartes Territoire :

Vous pouvez échanger des cartes Territoire pour obtenir des renforts supplémentaires. Vous obtenez ces cartes en conquérant des territoires (voir phase 4, 'Piocher une carte Territoire', page 13).

Les cartes Territoire s'échangent par séries. Une série est composée de 3 cartes portant le même dessin (3 x Infanterie, 3 x Cavalerie, 3 x Artillerie), OU de 3 cartes portant chacune l'un des dessins (1 Infanterie, 1 Cavalerie, 1 Artillerie).

Si vous avez un joker, il peut remplacer n'importe lequel des 3 dessins.



L'armée bleue possède 2 cartes Cavalerie et une carte Joker.

Le joker peut être utilisé comme une carte Cavalerie afin de compléter la série de trois cavaleries.

Si vous possédez 5 cartes ou plus, vous DEVEZ échanger une série durant votre tour.

Le nombre de régiments que vous recevez en échange d'une série, dépend du nombre de séries qui ont déjà été révélées jusque-là. Regardez le nombre désigné par le cavalier doré, sur le tableau en bas du plateau de jeu, il indique le nombre de régiments que vous recevez en échange de votre série. La première série échangée rapportera 4 régiments, la seconde 6, etc.

Quand vous échangez une série de cartes, prenez dans votre armée les régiments de renforts indiqués par le cavalier doré, puis déplacez celui-ci d'une case. Cela indique combien de renforts recevra le prochain joueur lors de l'échange d'une série de cartes Territoire. Ajoutez ces nouveaux renforts à votre pile de renforts, et placez vos cartes ainsi révélées dans la pile de défausse.



Le joueur rouge est le premier à échanger une série de 3 cartes. Il reçoit 4 régiments de renfort, comme l'indique le cavalier doré, qu'il déplace ensuite d'une case.

Celui-ci indique alors 6. Le prochain joueur qui échangera une série recevra 6 régiments de renfort.

4. Placement des renforts :

Quand vous avez collecté vos renforts, vous DEVEZ TOUS les déployer dans les territoires que vous contrôlez. Vous pouvez décider de les mettre tous dans le même territoire ou de les répartir entre toutes vos possessions.

PHASE 2 :

Combat

Quand tous les renforts ont été déployés, préparez-vous à passer à l'offensive !

(Si vous choisissez de ne pas attaquer durant ce tour, allez directement à la phase 3.)

Vous pouvez essayer d'envahir tout territoire contrôlé par un autre joueur à condition :

1. Que vous ayez une frontière commune avec le territoire ciblé, ou qu'une ligne maritime vous y relie (comme le Siam et l'Indonésie).

ET

2. Que vous possédiez AU MOINS deux régiments dans le territoire d'où l'offensive sera lancée. (Un régiment doit toujours rester en arrière pour protéger le territoire d'où vous lancez l'offensive.)

Le nombre MAXIMUM de régiments qui peuvent être impliqués dans une bataille est de 3, quel que soit le nombre de régiments que vous possédez dans le territoire d'où est lancée l'offensive.

Le nombre de régiments utilisables dans une bataille est précisé dans le tableau suivant :

No. de régiments dans le territoire de l'attaquant	No. de régiments pouvant attaquer
1	Attaque interdite
2	1
3	1 ou 2
4 ou plus	1, 2 ou 3

Invasion

Important ! Une **INVASION** est une attaque contre un territoire unique qui peut être constituée de plusieurs batailles. Elle continue jusqu'à la prise du territoire ou l'annulation de l'invasion par l'attaquant. Vous pouvez attaquer plus d'un territoire pendant votre tour.

Pour lancer une offensive durant votre tour, vous devez annoncer les choses suivantes :

1. Le territoire d'où part l'offensive.
2. Le territoire que vous attaquez.
3. Le nombre de régiments qui s'impliquent dans l'offensive.

Prenez les régiments qui attaquent et placez-les sur le Champ de Bataille.



Cases de l'attaquant sur le Champ de Bataille.

Ensuite, le défenseur décide combien de régiments il utilise pour défendre le territoire et il les place sur les cases du défenseur du Champ de Bataille.

Note : Vous pouvez défendre avec 1 ou 2 régiments. Vous pouvez avoir plus de régiments sur le territoire, mais 2 est le nombre maximum de régiments qui peuvent défendre lors d'une bataille.



Cases du défenseur sur le Champ de Bataille.

Plan de bataille

Important ! Une bataille est un lancer de dés (pour l'attaquant et le défenseur) pendant une invasion. Rappelez-vous, une invasion peut être constituée de plusieurs batailles.

Chaque camp lance 1 dé pour chaque régiment qui attaque ou qui défend. Les deux joueurs lancent leurs dés en même temps (rouges pour l'attaquant, blancs pour le défenseur) et vous comparez les résultats.

Le **MEILLEUR RÉSULTAT** de l'attaquant est comparé au **MEILLEUR RÉSULTAT** du défenseur. Le **MEILLEUR** des deux résultats l'emporte et le perdant retire un régiment du Champ de Bataille. Mettez le régiment vaincu dans sa pile de régiments.

Important : En cas d'égalité, le défenseur est **TOUJOURS** déclaré vainqueur.

Si les deux joueurs lancent plus d'un dé, les deux **MEILLEURS RESULTATS SUIVANTS** sont comparés. Une fois encore, le plus faible perd un régiment.



Le joueur bleu (attaquant) fait 3 et 2. Le joueur rouge (défenseur) fait 6 et 2. Les joueurs comparent leurs meilleurs résultats : 3 pour le bleu et 6 pour le rouge. Le rouge l'emporte et le bleu retire un de ses régiments du Champ de Bataille. Maintenant, les joueurs comparent leurs meilleurs résultats suivants : 2 pour le bleu et 2 pour le rouge. Comme le défenseur gagne toujours en cas d'égalité, le joueur rouge l'emporte et le bleu retire un de ses régiments du Champ de Bataille.

Quand la bataille est terminée, les régiments restants sont renvoyés sur leurs territoires respectifs du plateau de jeu. L'attaquant peut alors choisir de :

- stopper son offensive vers ce territoire.
- lancer une offensive vers un autre territoire.
- lancer une offensive vers un territoire qu'il a déjà attaqué précédemment.
- mettre fin à sa phase de combat pour son tour.

Note : Entre les batailles, vous pouvez changer le territoire d'où part l'offensive et ainsi continuer d'attaquer un même territoire à partir d'un autre de vos territoires adjacents.



Le joueur bleu a attaqué l'Égypte depuis l'Afrique du Nord, mais n'a maintenant plus qu'un régiment dans ce territoire. Aussi, comme il possède 10 régiments en Afrique Orientale, qui est également adjacente à l'Égypte, il continue son invasion de l'Égypte, mais cette fois de l'Afrique Orientale.

Réussir une offensive et envahir un Territoire

Si, durant une bataille, vous éliminez tous les régiments qui défendaient un territoire, vous réussissez votre offensive et vous envahissez le territoire. Déplacez les unités qui ont gagné la bataille, en les amenant dans le territoire que vous venez de conquérir.

À titre de récompense, vous pouvez déplacer autant de régiments que vous le désirez, du territoire d'où partait l'offensive vers le territoire conquis. Toutefois, souvenez-vous qu'au moins **UNE** armée doit rester dans le territoire d'origine. À aucun moment un territoire ne doit être laissé vide.

Note : Vous devez effectuer le déplacement supplémentaire de régiments avant de déclarer une nouvelle offensive.

Éliminer un autre joueur

Si, durant une offensive, vous éliminez un autre joueur (c-à-d, qu'il n'a plus une seule armée sur le plateau de jeu), il a perdu la partie. En récompense, vous recevez toutes les cartes Territoire qu'il possédait (s'il en avait). Ajoutez ces cartes Territoire à votre main.

Si vous possédez alors 5 cartes ou plus, vous DEVEZ IMMEDIATEMENT échanger autant de séries qu'il faudra pour revenir à 4 cartes ou moins. Vous recevez bien sûr les renforts adéquats pour ces séries. Placez ces régiments dans vos territoires avant de continuer votre tour.

PHASE 3 :

Manœuvre stratégique

Quand vous avez terminé toutes vos offensives, vous pouvez exécuter UNE manœuvre stratégique (un déplacement gratuit) avec vos régiments. Il s'agit d'un mouvement d'un de vos territoires vers un autre territoire, et ce, afin de renforcer votre ligne de front ou de préparer une offensive future.

(Si vous décidez de ne pas faire de manœuvre stratégique, passez à la Phase 4.)

Pour effectuer une manœuvre stratégique, vous pouvez déplacer autant de régiments que vous le désirez depuis l'un de vos territoires vers un autre de vos territoires "connecté" à celui-ci. Attention un territoire ne doit pas rester vide !

Des 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 CONTROLEZ. Vous ne pouvez pas passer à travers des territoires ennemis.



À la fin de son tour, le joueur bleu décide de renforcer l'Ukraine depuis l'Indonésie, en passant par le Siam, l'Inde et l'Afghanistan. Comme il occupe tous ces territoires, et peut suivre un chemin qui ne passe que par des territoires qu'il contrôle, l'Indonésie et l'Ukraine sont "connectés", pour ce qui concerne le renforcement.

12

PHASE 4 :

Piocher une carte Territoire

Si vous avez envahi au moins UN territoire ennemi durant votre tour, vous recevez une carte Territoire. Piochez la première carte de la pile et ajoutez-la, à votre main. Quel que soit le nombre de territoires conquis, vous ne recevez qu'une seule carte territoire durant cette phase. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur – à avoir éliminé tous les régiments adverses, et à contrôler les 42 territoires du plateau de jeu –, a conquis le monde et gagne la partie.



13

LE JEU À 2 Risk

Le livret d'instructions détaille deux manières différentes de jouer à RISK à deux. Dans ces deux variantes, deux armées indépendantes (les indépendants) occupent le plateau de jeu en plus des deux joueurs.

Dans la première variante, les indépendants sont passifs. Ils ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer. Ils servent uniquement à bloquer les deux joueurs. Dans la deuxième variante, les indépendants sont actifs et ils peuvent s'allier à un des joueurs.

Utilisez les règles de La conquête du monde RISK aux pages 6-13, avec les exceptions suivantes :

BUT DU JEU

Éliminez son adversaire.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend 36 régiments de départ. Mettez en place 24 régiments de départ pour les deux armées indépendantes.

Retirez les 2 jokers des cartes Territoire avant de mélanger celles-ci. Distribuez 12 cartes Territoire à chacun des deux joueurs, et 9 à chaque armée indépendante. Les cartes indiquent à chaque armée quels territoires elle occupe au début du jeu. Chaque joueur place maintenant UN régiment (un pion infanterie) dans chaque territoire indiqué par ses cartes. Pour chaque armée indépendante, placez également un régiment adéquat dans les territoires désignés par leurs cartes. Quand tous les territoires ont été revendiqués, remettez ensemble toutes les cartes Territoire ainsi que les 2 jokers, mélangez-les et placez la pile face cachée, à côté du plateau de jeu.

Lancez les dés pour déterminer qui place ses renforts en premier. Tour à tour, les joueurs placent ensuite 3 régiments à la fois sur les territoires qu'ils contrôlent (vous pouvez les placer tous sur le même territoire ou les répartir comme vous le désirez), et ensuite 1 régiment pour chaque indépendant (sur un territoire qu'il contrôle).

Les joueurs lancent ensuite un dé, le résultat le plus élevé commence la partie (en cas d'égalité, relancez).

VARIANTE – INDÉPENDANTS PASSIFS

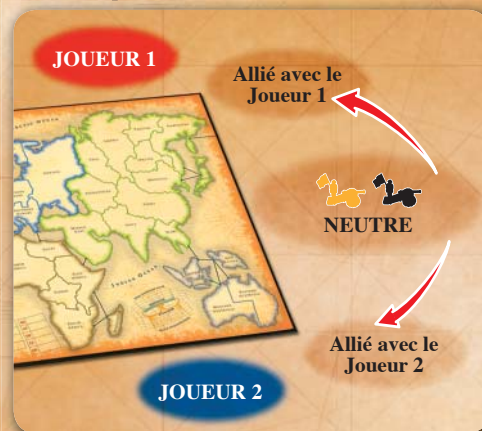
Dans cette variante, quand vous attaquez une armée indépendante, c'est votre adversaire qui lance les dés de défense. Ces régiments indépendants restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'ils soient éliminés. Ils ne se déplacent pas, ne reçoivent pas de renforts, et n'attaquent pas.

VARIANTE – INDÉPENDANTS ACTIFS

Dans cette variante, les régiments indépendants sont plus que des obstacles, ils peuvent devenir des alliés pour chaque joueur et changer de camp au fil de la partie.

Les armées indépendantes ont trois statuts possibles : neutre, allié du joueur 1, allié du joueur 2.

Utilisez un canon de la couleur de chaque armée indépendante pour signifier leur statut durant la partie.



Les armées indépendantes sont neutres au début de la partie, alors placez les 2 canons (un pour chaque armée indépendante) à mi-chemin entre les deux joueurs. Dès qu'un indépendant change de statut, déplacez son canon du côté du joueur avec qui il devient allié.

Le tour de jeu

Le tour de jeu est similaire à celui de Risk, La conquête du Monde, avec quelques phases supplémentaires, indiquées en gras.

- 1. Influencer les armées indépendantes**
2. Recevoir et déployer les renforts
- 3. Renforts alliés**
4. Combat
- 5. Manœuvre stratégique**
6. Manœuvre stratégique des alliés
- 7. Piocher une carte Territoire**

1. Influencer les armées indépendantes

Au début de votre tour, vous pouvez donner une carte Territoire (si vous en avez) à un indépendant pour le rallier à votre cause. Placez la carte Territoire face cachée sous le canon de cet indépendant. Cette carte lui appartient désormais et elle ne peut pas être échangée contre des renforts pendant la partie à moins que cette armée indépendante soit vaincue et qu'un autre joueur hérite de ses cartes.

Ensuite, déplacez le canon d'UNE position. C'est-à-dire que, si le canon était en position Neutre, et si vous le déplacez vers vous, il devient votre allié. Si le canon était du côté de votre adversaire, en le ramenant au centre du plateau, il devient Neutre.

- Vous pouvez donner plus d'une carte par tour à une armée indépendante. Si une armée indépendante est alliée à votre adversaire, vous pouvez décider de lui donner deux cartes, ce qui fait changer son statut de deux positions, elle devient votre alliée.
- Vous pouvez donner une carte à plus d'une armée indépendante. À chaque fois que vous donnez une carte Territoire à une armée indépendante, déplacez son canon d'une position vers vous.
- Vous **ne pouvez pas** donner de carte à une armée indépendante qui en a déjà 5, cette armée ne peut plus être influencée.



Les joueurs bleu et rouge jouent une partie avec Indépendants actifs qui utilisent les armées jaunes et noires comme indépendants. Pendant son tour, le joueur rouge choisit d'acheter l'armée jaune en plaçant une carte Territoire face cachée sous le canon jaune.

Il déplace ensuite le canon jaune de la position neutre (à mi-chemin entre le joueur bleu et lui) sur une position devant lui pour indiquer que cette armée est à présent son alliée.

2. Recevoir et déployer les renforts

Vous recevez et déployez vos renforts comme d'habitude, voir pages 7 à 9. Ne comptez pas les territoires ou continents contrôlés par vos alliés quand vous calculez les renforts auxquels vous avez droit.

3. Renforts alliés

Chacun de vos alliés reçoit également des renforts. Sélectionnez un allié et lancez un dé pour déterminer le nombre de régiments de renfort qu'il reçoit. Placez ces régiments dans n'importe quel territoire lui appartenant. Vous pouvez les mettre dans un seul territoire ou les répartir entre plusieurs. Procédez ainsi pour chacun de vos alliés.

- Vous n'avez PAS à renforcer un allié si vous ne le désirez pas.
- Les alliés ne reçoivent pas de renforts selon le nombre de territoires qu'ils contrôlent.
- Les alliés ne reçoivent pas de renforts issus du contrôle d'un continent.
- Les alliés n'échangent pas de séries de cartes territoires contre des renforts.

4. Combat

Pendant votre tour, vous pouvez attaquer avec les troupes alliées comme si elles vous appartenaient. Ces troupes peuvent attaquer votre adversaire, d'autres indépendants ou d'autres alliés (mais d'une couleur différente).
Note : Vous ne gagnez pas de cartes Territoire si vous utilisez un allié pour prendre le contrôle d'un territoire.

Quand vous avez terminé une invasion dans un territoire indépendant (que vous en prenez le contrôle ou non) et/ou quand vous avez terminé une invasion utilisant une armée alliée, lancez 1 dé. Si vous faites 1-4, ÉLOIGNEZ de vous le canon de cet indépendant d'une position. Les indépendants alliés deviennent neutres et les indépendants neutres deviennent alliés de votre adversaire. Si vous faites 5 ou 6, l'indépendant ou l'allié maintient son statut actuel.

Si vous utilisez une armée indépendante alliée pour attaquer une autre armée indépendante, lancez un dé pour chacune des deux armées.

Si vous éliminez une armée indépendante (vous éliminez son dernier régiment du plateau de jeu) avec vos propres régiments ou ceux d'une armée qui vous est alliée, vous récupérez toutes les cartes territoires qu'elle possédait.

Exemple : Pendant son tour, le joueur bleu décide d'envahir le Québec (contrôlé par l'armée indépendante noire, pour le moment neutre) et il perd. Il doit maintenant lancer un dé pour déterminer si le statut de l'armée noire change. Il fait 3. Le joueur bleu doit ÉLOIGNER de lui le canon de l'armée noire d'1 position, ce qui fait d'elle l'alliée du joueur rouge.



Le joueur bleu utilise aussi l'armée indépendante jaune (actuellement son alliée) pour envahir l'Australie Occidentale (contrôlée par le joueur rouge). Il gagne cette invasion et l'armée jaune occupe à présent l'Australie Occidentale. Le joueur bleu lance un dé pour déterminer si le statut de l'armée jaune change. Il fait 5. L'armée jaune reste l'alliée du joueur bleu.

5. Manœuvre Stratégique

Quand vous avez terminé toutes vos offensives, effectuez une manœuvre stratégique de la même manière que dans la règle Risk, La conquête du Monde (voir page 12).

6. Manœuvre stratégique des Alliés

Vous pouvez également effectuer une manœuvre stratégique pour chacun de vos alliés avec un déplacement gratuit, en utilisant la même méthode que pour vos propres positions.

7. Piocher une carte Territoire

Les alliés ne recevant pas de carte Territoire quand ils envahissent un territoire, si vous utilisez une armée indépendante alliée pour envahir un territoire, vous ne recevrez pas de carte Territoire. Vous n'en recevez une que si vos propres régiments envahissent un territoire.

VARIANTES ALTERNATIVES

Les règles qui suivent, proposent d'autres variantes pour jouer à Risk.

Comme ces variantes sont similaires en bien des points avec les règles de Risk, La conquête du Monde, nous ne vous indiquons que ce qui diffère ! Si une règle n'est pas ici, c'est qu'elle est identique à celle du Risk, La conquête du Monde.

MISSION Risk

Pour 2 à 4 Joueurs

BUT DU JEU

Dans Risk Mission, le but du jeu est d'être le premier à avoir atteint les 4 objectifs qui lui sont donnés en début de partie.

MISE EN PLACE

Classez les cartes en quatre piles, une par grade indiqué sur leur dos. Les objectifs ont une difficulté croissante selon leur grade, allant de Capitaine, Major, Colonel et Général. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée au bord du plateau de jeu.

Chaque joueur pioche une carte Mission de chaque pile pour obtenir une main de 4 cartes. Regardez-les, mais assurez-vous que vos adversaires ne les voient pas. Sans les regarder, mettez les cartes Mission restantes dans la boîte.

Une fois la distribution des objectifs faite, la mise en place continue comme pour Risk, La conquête du Monde (voir page 6). Toutefois, la figurine du cavalier doré n'est pas utilisée !

Rappelez-vous : placez judicieusement vos régiments car cela vous aidera à accomplir vos missions.

RECEVOIR DES RENFORTS

L'échange des cartes Territoire est différent dans Risk Mission. Vous n'utilisez pas le tableau du cavalier doré pour connaître le nombre de régiments à recevoir. À la place,

vous recevez des renforts en fonction des silhouettes d'unités qui se trouvent dans votre série. Vous trouverez le nombre de régiments de renfort reçus dans la table suivante :

Série de cartes	No. de régiments reçus
3 Infanteries	4
3 Cavalleries	6
3 Artilleries	8
1 de chaque	10

Souvenez-vous : un Joker peut être utilisé comme un fantassin, un cavalier ou un canon.

ÉLIMINER UN ADVERSAIRE

Quand vous éliminez un adversaire, vous recevez ses cartes Territoire mais pas ses cartes Mission. Celles-ci doivent rester secrètes jusqu'à la fin de la partie.

ATTEINDRE UN OBJECTIF

Vous pouvez annoncer que vous avez atteint un objectif quand vous remplissez les conditions indiquées sur la carte. Dans tous les cas, vous ne pouvez annoncer qu'une seule réussite d'objectif par tour.

Pour terminer un objectif, montrez la carte Mission (au moment PRÉCIS indiqué sur la

carte) à tous les joueurs, confirmant que vous remplissez les conditions exigées. La carte Mission est placée face cachée sur le plateau de jeu et y reste jusqu'à la fin de la partie.

Note : Quand un objectif a été atteint, il l'est pour tout le reste de la partie, même si dans les tours futurs, le joueur ne remplit plus les conditions requises.

Quand vous avez atteint 3 objectifs, vous devez révéler votre quatrième et dernier. Ainsi tous les

joueurs savent maintenant quelles conditions vous deviez remplir pour gagner la partie. Ce dernier objectif reste visible jusqu'à la fin de la partie. Aussi, posez la carte face visible pour qu'elle soit consultable par tous.

GAGNER LA PARTIE

Il y a deux manières de gagner à Risk Mission : Être le premier à atteindre ses 4 objectifs, ou éliminer tous les autres joueurs.

PAR ÉQUIPE Risk

Pour 4 joueurs répartis en 2 Équipes

Dans cette variante, les joueurs ne gagnent pas individuellement, mais en tant que membres d'une équipe. Durant le déroulement de la partie, les joueurs de la même équipe partagent leurs territoires.

BUT DU JEU

La première équipe à éliminer l'UN des joueurs de l'autre équipe gagne la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur puis on décide de la composition des équipes. Les membres de chaque équipe doivent s'asseoir en alternance avec les joueurs de l'autre équipe. Par exemple, si les joueurs rouge et noir sont dans la même équipe, ils doivent s'asseoir en alternance avec les joueurs jaune et bleu autour de la table.

Les joueurs mettent leurs troupes en place dans leurs propres territoires.

RECEVOIR DES RENFORTS

Quand vous déterminez le nombre de territoires que vous contrôlez, vérifiez si vous ne partagez pas un territoire avec un de vos alliés (les joueurs peuvent déplacer des régiments dans des territoires alliés durant le renforcement, comme expliqué ci-après).

Note : Le bonus de renfort pour le contrôle d'un continent (comme indiqué sur la Charte des Continents, en bas à gauche du plateau) continue de ne pouvoir bénéficier à un joueur que si lui seul contrôle tous les territoires du continent en question.

Le joueur qui possède le plus de régiments dans un territoire contrôle celui-ci. Si deux joueurs ont le même nombre de régiments, PERSONNE ne contrôle le territoire.

Les joueurs rouge et noir sont dans la même équipe. Au début du tour du joueur noir, il contrôle 7 territoires à lui seul. Au Groenland, le joueur rouge et le joueur noir ont chacun 4 régiments. Dans ce cas, ni le joueur noir ni le joueur rouge ne contrôle le Groenland. Dans l'Est des États-Unis, le joueur noir a 2 régiments et le joueur rouge, 3 régiments. Le joueur rouge contrôle ce territoire puisqu'il a plus de régiments que le joueur noir.

Note : Pour bénéficier du bonus de continent, tous les territoires du continent en question doivent être contrôlés par un seul joueur. Si, ne serait-ce qu'un seul des territoires est sujet à une égalité (le territoire n'étant alors pas contrôlé), le bonus de renfort de continent n'est pas attribué.

Tout comme dans Risk Mission, la figurine du cavalier dorée n'est pas utilisée. Les renforts obtenus pour les séries de cartes sont déterminés par les silhouettes des cartes de la série (voir page 17).

COMBAT

Vous ne pouvez pas attaquer un joueur de votre équipe.

MANOEUVRE STRATÉGIQUE

Il y a deux règles qui diffèrent dans cette phase.

1. Vous pouvez déplacer vos régiments d'un territoire où vous en avez, vers n'importe quel territoire où, vous ou vos partenaires possédez des unités. Cela signifie que vous pouvez effectuer votre déplacement gratuit vers un territoire contrôlé par un de vos équipiers, même s'il n'en a pas envie !
2. Quand vous effectuez une manœuvre stratégique d'un territoire vers un autre, les territoires contrôlés par vos équipiers (ou qui contiennent un mélange d'unités alliées), comptent comme des territoires amicaux. Souvenez-vous en quand vous tracez les lignes de connexion.



À la fin de son tour, le joueur rouge peut renforcer depuis l'Indonésie jusqu'en Afrique orientale en passant par le Siam (contrôlé par le joueur noir, son équipier), l'Inde (contrôlé par le joueur rouge) et le Moyen-Orient (contenant un mélange de régiments noirs et rouges). Comme le joueur rouge ne traverse que des territoires amicaux, cette manœuvre est autorisée.

PIOCHER UNE CARTE TERRITOIRE

Les cartes Territoire sont partagées par l'équipe. Quand vous piochez une carte, ajoutez-la, à la main de l'équipe. À la fin de votre tour, passez les cartes de l'équipe au membre de votre équipe qui sera le prochain à jouer.

GAGNER LA PARTIE

Dès qu'un joueur est éliminé, l'équipe adverse remporte la partie.