



SAISON 1

MARS

SAISON 2

COMMANDEUR TECH

SAISON 3

FACTIONS

SAISON 4

INVASION DES AMIBES GEANTES

RISK 2210 A.D. FRONTLINE 1

MARS

Présentation

Dans un futur pas si lointain, la planète Mars fut terraformée. Avec cette nouvelle frontière, les vieux conflits de la Terre furent relancés. Vous avez dû prendre possession de la Terre, mais serez-vous capable de devenir le premier Seigneur de Mars ?

La carte de Mars apporte de nouvelles opportunités de jeu avec un nouveau plateau et des règles additionnelles (territoires neutres, 2 lunes). La carte de jeu est basée sur l'actuelle cartographie de Mars prise par le télescope Hubble. Les noms des territoires terrestres de Mars correspondent aux noms des régions de Mars. Les noms des territoires aquatiques et lunaires proviennent de l'imagination des auteurs.

Contenu

1 plateau de jeu représentant Mars, 1 plateau de jeu représentant ses 2 lunes, 53 cartes de territoire Terrestre, 13 cartes de territoire Aquatique, 14 cartes de territoire Lunaire.

Préparatifs

Utilisez tous les éléments de jeu de Risk 2210 A.D. à l'exception des plateaux de jeu et des cartes de territoire.

Règles

Utilisez les règles du jeu standard Risk 2210 avec les exceptions suivantes :

Territoires Neutres

- Les joueurs ne commencent pas dans ces territoires (espaces gris comme North Moab ou Candor).
- Ces territoires neutres ne font pas partie d'un continent et les contrôler tous n'apporte pas de bonus continental. Ils comptent quand même dans le nombre total de territoires contrôlés.
- North et South Moab sont reliés de part et d'autre sur la carte (North Moab à côté de Sirenium est relié à North Moab à côté de Apygia).

Lunes de Mars

- Mars possède deux lunes (Phobos et Deimos). Vous pouvez accéder aux sites d'alunissage à partir de vos Stations Spatiales normalement. Vous pouvez aussi accéder aux deux lunes en passant par le Pont situé entre The Sea of War et Plato. C'est le seul moyen de communication entre les 2 lunes.
- Vous devez contrôler tous les territoires des 2 lunes pour prétendre au bonus d'Energie de la carte de Commandement Spatiale Extraction d'Energie.

Cartes Nucléaires

- Quand vous jouez The Mother, Aqua Brother ou Nicky Boy, utilisez les références régionales équivalentes de Mars à la place des références décrites sur ces cartes.

RISK 2210 A.D. FRONTLINE 2

COMMANDEUR TECH

Présentation

Dans un monde de technologie avancée, l'armée reste un des supports les plus importants de la recherche technique.

Les Commandeurs Tech et les cartes de Commandement Tech représentent les progrès technologiques se déroulant en cette année 2210.

Contenu

- 5 Commandeurs Tech (un par couleur)
- 20 cartes de Commandement Tech

Préparatifs

Mélangez le tas de cartes Tech et ajoutez-le aux 8 autres tas de cartes.

Règles

Vous démarrez avec le Commandeur Tech au début du jeu, comme avec le Diplomate et le Commandeur Terrestre.

Comme le Diplomate, le Commandeur Tech ne dispose pas de bonus en attaque ; il attaque avec un d6 et se défend avec un d8.

Les règles du jeu standard Risk 2210 s'appliquent ensuite normalement. Les Commandeurs Tech piochent leurs cartes dans le tas de cartes de Commandement Tech.

RISK 2210 A.D. FRONTLINE 3

FACTIONS

Présentation

A travers l'histoire, les différentes factions ont fait preuve de rivalité pour le contrôle des sociétés et des différents gouvernements. Chaque faction possède son propre agenda. Maintenant choisissez la faction qui vous aidera à gagner la bataille dans Risk 2210 !

Contenu

6 fiches de Factions

Préparatif

Au début du jeu, le joueur qui a été désigné 1er joueur, choisit sa Faction. Ce joueur prend la fiche correspondante et démarre avec le matériel listé. Ensuite, c'est au tour du joueur n°2 de choisir sa Faction, et ainsi de suite.

Règles

Chaque joueur commence avec différents Commandeurs, Energies et éventuellement avec des cartes de Commandement, en fonction de la Faction choisie. Chaque Faction possède des capacités spécifiques décrites sur sa fiche.

Dans le cas où vous ne possédez pas de Commandeur Tech, ni cartes de Commandement Tech, remplacez-les, quand ils sont mentionnés, par un Commandeur Diplomate et des cartes de Commandement Diplomate.

RISK 2210 A.D. FRONTLINE 4

INVASION DES AMIBES GEANTES

Présentation

Des Amibes Géantes ont envahi divers endroits de la planète ! Est-ce le début d'une invasion extra-terrestre ? ou est-ce le prix que l'homme doit payer pour des années de pollution et d'intoxication de l'environnement ? Quoi qu'il en soit, ces créatures sont une autre menace à traiter pour parvenir à la domination globale !

Contenu

30 cartes spéciales Amibes, 3 cartes de Commandement Diplomate, 80 pions verts et 4 marqueurs de Dévastation.

Préparatifs

Mélangez et posez le paquet de cartes Amibes avec les autres paquets de cartes, posez les pions verts (qui représentent les Amibes) et les marqueurs de Dévastation à côté.

Règles

Au début de son tour, chaque joueur doit, avant qu'il ne calcule et collecte son Energie et MDDs, tirer la 1ère carte du paquet d'Amibes et suivre les instructions de la carte. Si c'est une carte d'Invasion (terrestre, maritime ou lunaire), le joueur qui défend le territoire visé peut retirer tout ou partie de ses troupes vers un territoire adjacent lui appartenant, avant l'attaque des Amibes Géantes.

Chaque Amibe Géante attaque et défend avec un dé 8. Le joueur à gauche du joueur actif jette toujours les dés d'attaque et de défense des Amibes Géantes.

Un territoire occupé par les Amibes ne peut pas être comptabilisé dans les bonus ou scores des joueurs. Aussi, si un joueur contrôlant un continent perd un territoire de ce continent, pris par des Amibes, le joueur ne dispose plus du bonus continent, tant que les Amibes sont là.

Si une Amibe Géante prend le contrôle d'un territoire comprenant une Station Spatiale, celle-ci est détruite.

Les Amibes Géantes sont immunisées contre toutes les cartes de Commandement. Aucune n'a d'effet sur elles.