

RISK 2210 A.D.

MATERIEL (et correspondance Français – Anglais)

Vous disposez du matériel suivant pour mettre en place votre guerre :

- 1 plateau de jeu représentant la Terre [= *Earth Mapboard*]
- 1 plateau de jeu arrondi représentant la Lune [= *Moon Mapboard*]
- 1 aide de jeu cartonnée [= *Score Chart*]
- 5 dés à six faces : 2 blancs et 3 noirs
- 5 dés à huit faces : 2 blancs et 3 noirs
- 44 cartes de territoires terrestres [= *Land Territory Cards*]
- 13 cartes de territoires maritimes [= *Water Territory Cards*]
- 14 cartes de territoires lunaires [= *Moon Territory Cards*]
- 5 jeux d'armées MOD, chacun d'une couleur différente
- 5 jeux de commandeurs différents : terrestre [= *Land Commander*], naval [= *Naval C.*], spatial [= *Space C.*], nucléaire [= *Nuclear C.*] et diplomatique [= *Diplomat*] – chacun d'une couleur différente
- 20 stations spatiales [= *Space Stations*], 4 de chaque couleur
- 20 cartes de commandement terrestre [= *Land Command Cards*]
- 20 cartes de commandement naval [= *Naval Command Cards*]
- 20 cartes de commandement spatial [= *Space Command Cards*]
- 20 cartes de commandement nucléaire [= *Nuclear Command Cards*]
- 20 cartes de commandement diplomatique [= *Diplomat Command Cards*]
- 9 cartes de commandement vierges
- 4 marqueurs de dévastation [ils portent un symbole de danger radioactif]
- 5 marqueurs d'ordre du tour [= *Turn Order Markers*]
- 1 marqueur d'année en cours [= *Year Marker*]
- 65 jetons valant 1 point d'énergie chaque
- 15 jetons valant 5 points d'énergie chaque

RISK 2210 AD utilise les mêmes tactiques et règles de base que le RISK classique. Si vous n'avez jamais pratiqué le RISK classique, ses règles sont incluses à la fin de ce livret (page 11 de la règle anglaise).

TABLE DES MATIERES

Aperçu de votre mission	page 2
Les armées MOD (Machines of destruction)	page 2
Semer les germes de la guerre	page 3
Votre mission	page 4
Débuter une année – miser pour l'ordre du tour	page 4
Aperçu du tour de jeu	page 4
Collecter et déployer les MODs et l'énergie	page 4
Engager et placer des commandeurs, acheter des stations spatiales	page 5
Acheter des cartes de commandement	page 5
Jouer des cartes de commandement	page 6
Envahir des territoires	page 6
Consolider sa position	page 9

Gagner la partie	page 9
RISK 2210 AD pour 2 joueurs	page 9
Questions à propos de certaines cartes	page 10
Règles pour le RISK classique – le jeu de la domination globale	page 11
Règles du RISK classique pour 2 joueurs	page 14

IMPORTANT : les numéros de page sont ceux de la règle anglaise, pas de la présente traduction.

MISE EN SERVICE DU MATÉRIEL

Séparez avec précaution de leur grappe les jetons d'énergie, les marqueurs, le plateau de jeu lunaire, l'aide de jeu, ainsi que les divisions de l'espace de rangement (voir ci-dessous).

Sortez de leurs sachets plastiques les MODs, commandeurs et stations spatiales. Sortez les dés de leurs sachets. Débarrassez-vous des sachets.

ESPACE DE RANGEMENT

De manière à préserver l'organisation du matériel de votre RISK 2210 AD, nous avons fourni un espace de rangement pratique, à monter vous-mêmes. Placez simplement les quatre divisions dans le fond de la boîte de jeu, comme indiqué sur la figure 1 (voir règle anglaise, page 1).

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu terrien est une carte découpée en 6 continents, eux-mêmes subdivisés en 42 territoires. Chaque continent est d'une couleur différente et comporte entre 4 et 12 territoires. Il existe également 13 territoires maritimes répartis entre 5 colonies. Comme la Lune est à cette date colonisée également, un plateau de jeu lunaire est inclus et contient 3 colonies lunaires. Chaque colonie est d'une couleur différente, et contient 4 ou 6 territoires.

APERÇU DE VOTRE MISSION

Le monde est en guerre et vous êtes le dirigeant d'une des factions belligérantes. Vous contrôlez la destinée de votre peuple, de votre territoire national, de votre planète. Sur la Terre et au-delà, il vous faudra rassembler vos forces, envoyer vos troupes au combat, engager les bons commandeurs, et écraser vos ennemis sans rémission.

Pour gagner, vous devrez construire votre stratégie à partir de vos connaissances classiques en matière de conquête mondiale. Ajoutez-y les commandeurs – judicieusement choisis, avec les bonnes cartes de commandement – et vous pourrez bouleverser les équilibres du pouvoir. N'ignorez pas les territoires maritimes de la Terre ni les territoires lunaires. Depuis ceux-ci, vous pourrez lancer des coups de boutoir dévastateurs contre vos ennemis. Soyez audacieux quand cela est nécessaire, mais n'oubliez pas d'être prudents pour autant.

NOTES IMPORTANTES :

Si vous avez une question qui reste sans réponse à propos de RISK 2210 AD, référez-vous aux règles du RISK classique à la fin de ce livret (page 11 de la règle anglaise).

Les discussions autour de la table, y compris les alliances, menaces, suppliques et autres tirades verbales, sont non seulement permises mais pleinement encouragées.

Après avoir été tirée, jouée et défaussée, une carte est définitivement hors-jeu. Les piles de cartes défaussées ne sont donc pas mélangées pour former de nouvelles pioches.

La quantité d'énergie possédée par chaque joueur est une information accessible à tous et à tout instant.

Le nombre et le type des cartes possédées par chaque joueur est également une information publique. Le contenu exact de ces cartes est quant à lui toujours tenu secret (seul le dos des

cartes est en fait visible des autres joueurs).

A n'importe quel moment, un joueur peut demander à ce que les territoires de chacun soient recomptés en guise de vérification.

Stratégie. Gardez toujours à l'esprit ces trois principes stratégiques de base lorsque vous jouez, ajoutez des armées, ou consolidez votre position :

- prenez possessions de continents et de colonies entières : vous recevrez davantage d'armées et d'énergie de cette manière.

- surveillez vos ennemis : s'ils amassent des forces sur des territoires adjacents aux vôtres, ils pourraient bien planifier une attaque.

consolidez les frontières adjacentes aux territoires ennemis pour une meilleure défense si un voisin a décidé de s'en prendre à vous.

LES ARMEES M.O.D (Machines of Destruction)

Chaque armée comporte trois types de pièces : le MOD 1.0 (qui compte pour une armée), le MOD 3.0 (qui compte pour 3 armées), et le MOD 5.0 (qui compte pour 5 armées). Commencez la partie en plaçant des MOD 1.0. A tout moment, vous pourrez ensuite échanger 3 MODs 1.0 contre un MOD 3.0, ou 2 MODs 1.0 et 1 MOD 3.0 contre un MOD 5.0 , ou encore faire les opérations inverses au besoin.

(Pour la distinction visuelle des différents MODs, voir règle anglaise page 2)

SEMER LES GERMES DE LA GUERRE (Le placement initial)

Placez le plateau de jeu terrestre au centre de la surface de jeu. Placez le plateau lunaire et l'aide de jeu sur un côté du plateau principal. Placez le marqueur d'année en cours sur l'espace Année 1 [= Year One] de l'aide de jeu. Chaque joueur choisit une couleur d'armée et prend les pièces correspondantes. Séparez les cartes en 8 piles distinctes, conformément au dos de chacune d'entre elles. Retirez les 2 cartes « sauvages » [ce sont celles comportant les trois symboles de MOD et pas de territoire] de la pile des territoires terrestres. Retirez également les 9 cartes de commandement vierges et laissez-les de côté pour l'instant. Vous en apprendrez davantage sur ces cartes plus tard. Mélangez séparément les piles et placez-les dos apparent à portée de tous les joueurs. Prévoyez un espace vacant pour les cartes défaussées. Chaque joueur prend 3 points d'énergie (donc trois jetons), les autres jetons étant rassemblés en tas sur le côté, formant ainsi une banque d'énergie commune.

(Pour un aspect visuel de la surface de jeu apprêtée, voir règle anglaise page 3)

Terres dévastées. Les guerres passées ont prélevé leur tribut. Retournez la carte supérieure de la pile des territoires terrestres, et placez sur ce territoire un marqueur de dévastation. Répétez l'opération jusqu'à ce que les quatre marqueurs aient été posés. Les territoires ainsi marqués sont des terres désolées, complètement inaccessibles pour toute la durée de la partie. Les cartes correspondantes sont placées dans une défausse à part, et ne seront plus utilisées par la suite.

Placer les armées et les commandeurs. Chaque joueur reçoit un certain nombre d'armées, selon le nombre de joueurs présents autour de la table :

- 2 joueurs : voir les règles spéciales plus loin (page 9 de la règles anglaise).

- 3 joueurs : 35 MODs 1.0 chacun

- 4 joueurs : 30 MODs 1.0 chacun

- 5 joueurs : 25 MODs 1.0 chacun

Les MODs restants forment une réserve de recrutement. Ces recrues seront levées en cours de

partie pour renforcer vos positions.

Vous commencez également la partie avec votre commandeur terrestre, votre commandeur diplomatique, ainsi qu'une station spatiale (*Pour identifier ces trois pièces, voir page 3 de la règle anglaise*).

Lancez chacun 1 dé à six faces pour savoir qui commence le placement. Le score le plus élevé place ses MODs en premier, on continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, placez un MOD 1.0 sur un territoire terrestre inoccupé et non dévasté. Vous ne pouvez placer de MODs sur la Lune ou sur un territoire maritime lors de ce déploiement initial. Les joueurs continuent à alterner dans le même ordre, plaçant un MOD unique à chaque fois, jusqu'à ce que tous les territoires terrestres aient été occupés.

Sont placés ensuite les MODs restants, trois à chaque fois, dans les territoires contrôlés par chaque joueur (c'est-à-dire où se trouve déjà au moins l'un de ses MODs). Ces MODs peuvent être tous placés dans le même territoire ou non. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les MODs de départ soient placés sur le plateau de jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de MODs qui peuvent être présents dans un même territoire.

NOTE : selon le nombre de joueurs, il peut rester moins de 3 MODs lors de la dernière ronde de placement. Simplement, placez alors les 1 ou 2 MODs qui vous restent sur le plateau.

Une fois tous les MODs en place, disposez – toujours dans le même ordre que précédemment, et un à la fois – vos commandeurs terrestre et diplomatique, ainsi qu'une station spatiale, sur l'un de vos territoires.

Prenez un MOD 1.0 dans votre réserve de recrutement et placez-le sur l'échelle de puissance militaire [= *Army Status Report*, se trouve sur l'aide de jeu], dans la case correspondant au nombre de territoires que vous contrôlez. Notez que ce nombre n'est pas forcément identique pour tous.

VOTRE MISSION (Les objectifs du jeu)

La guerre va durer 5 années, à l'issue desquelles un nouveau dirigeant mondial sera nommé. Ce dirigeant sera celui qui combine au mieux le contrôle de territoires de tous types, le contrôle de continents ou de colonies entières, l'influence coloniale (par le biais de certaines cartes de commandement).

Energie – Dans notre monde futur, l'énergie est devenue la monnaie d'échange. C'est grâce à elle que vous engagez les commandeurs, achetez les cartes de commandement, activez celles-ci, et misez pour l'ordre du tour. La gestion correcte de votre énergie est tout aussi importante que celle de vos troupes dans la marche vers la victoire.

Il existe deux types de jetons pour représenter cette énergie, valant respectivement 1 et 5 points, et échangeables à raison de 5 jetons de valeur 1 point contre 1 seul de valeur 5 points. L'énergie non dépensée au cours d'un tour est gardée en réserve et pourra servir dans les tours qui suivent.

DEBUTER UNE ANNEE – Miser pour l'ordre du tour

Au début de chaque année, les joueurs vont déterminer l'ordre de jeu. Prenez tous vos marqueurs d'énergie en main. Choisissez secrètement ceux que vous voulez miser en les transférant dans votre deuxième main. Vous pouvez miser entre rien du tout et l'ensemble de votre réserve.

Les joueurs révèlent simultanément leurs mises. Celui dont la mise est la plus élevée choisit un marqueur d'ordre du tour, on fait ensuite de même pour la seconde mise puis toutes les suivantes.

Marqueurs d'ordres du tour – Le nombre de marqueurs utilisés est fonction du nombre de joueurs présents :

- Si 5 joueurs sont présents, les 5 marqueurs sont utilisés.
- Si le nombre des joueurs est inférieur à 5, utilisez le nombre de marqueurs correspondant.

En cas d'égalité, les joueurs en concurrence doivent se départager en jetant 1 dé à six faces chacun, le résultat le plus élevé l'emporte sur les autres (en cas de nouvelle égalité, relancez les dés).

NOTE : toute l'énergie utilisée dans les mises est considérée comme dépensée et retourne par conséquent à la banque d'énergie commune.

APERÇU DU TOUR DE JEU

A votre tour, effectuez les actions qui suivent en respectant l'ordre indiqué. Certaines étapes pourront être ignorées, au gré de votre stratégie. Le joueur qui possède le marqueur d'ordre du tour # 1 joue le premier, puis les autres dans l'ordre croissant de leurs marqueurs.

- 1. Collecter et déployer des MODs et de l'énergie.**
- 2. Engager et placer des commandeurs, acheter des stations spatiales.**
- 3. Acheter des cartes de commandement.**
- 4. Jouer des cartes de commandement**
- 5. Envahir des territoires**
- 6. Consolider sa position**

COLLECTER ET DEPLOYER DES MODs ET DE L'ENERGIE

Au début de votre tour, vous recevez des MODs et de l'énergie additionnels pour alimenter votre effort de guerre. Déplacez votre marqueur sur l'échelle de puissance militaire pour le faire correspondre au nombre de territoires de tous types que vous contrôlez. Le nombre qui se trouve en bas à droite dans la case concernée indique le nombre de MODs ainsi que la quantité d'énergie que vous recevez ce tour.

NOTE : les carrés jaunes ne sont utilisés que dans la version du RISK classique.

Contrôle d'un territoire – Vous contrôlez un territoire à l'une des conditions suivantes :

1. L'une de vos unités au moins (MOD ou commandeur) y est stationnée.
2. Une station spatiale de votre couleur y est déployée.

Vous recevez également des MODs et de l'énergie supplémentaire pour le contrôle de continents ou de colonies entières. Pour contrôler un continent ou une colonie, il faut en contrôler l'ensemble des territoires. Si un continent contient un territoire dévasté, le contrôle de tous ses autres territoires suffit pour prétendre recevoir le bonus intégral. Pour connaître le nombre de MODs supplémentaires et d'énergie que procure chaque continent ou colonie maritime, reportez-vous au tableau présent sur le plateau de jeu terrestre. Les bonus liés aux colonies lunaires sont quant à eux indiqués dans le coin supérieur gauche de l'aide de jeu.

Vous recevez en outre un MOD 1.0 pour chaque station spatiale que vous contrôlez. Ce MOD doit être placé sur le territoire où la station est déployée.

Maintenant, placez tous vos nouveaux MODs sur des territoires que vous contrôlez. Les

territoires inoccupés ne sont pas sous votre contrôle et aucun MOD ne peut y être placé par conséquent.

NOTES GÉNÉRALES SUR LES COMMANDEURS ET LES CARTES DE COMMANDEMENT

Il existe 5 types de commandeurs dans RISK 2210 AD. Chacun a ses forces et ses faiblesses, d'où les quelques notes qui suivent pour mieux appréhender leur utilité propre.

(Pour distinguer visuellement vos commandeurs voir page 5 des règles anglaises)

Le commandeur diplomatique : un maître en matières de subterfuges et de négociations rapides... Ce commandeur vous permet de monter un formidable système défensif. Soit par des vols d'énergie, la négociation rapide d'accords de paix, ou encore l'accumulation d'une influence qui pourrait décider de la victoire finale, votre commandeur diplomatique peut être décisif. Sa faiblesse réside dans l'attaque, où il n'utilise qu'un dé à six faces.

Le commandeur terrestre : maîtrise tactique ou stratégique, ruse, commandement... vous retrouvez toutes ces capacités dans votre commandeur terrestre. Ses cartes de commandement vous autorisent des défenses inattendues, le brouillage des communications ennemies, la levée rapide de MODs additionnels. Utilisant un dé à huit faces lorsqu'il combat dans les territoires terrestres, certainement les plus âprement contestés, c'est un allié très efficace.

Le commandeur naval : la terreur des mers... Vous aurez besoin d'un tel commandeur pour envoyer vos MODs au combat dans les territoires maritimes. Sans lui, vos MODs sont cloués à terre. Et bien qu'il n'ait pas à être obligatoirement présent pour diriger les troupes, sa puissance d'attaque, basée sur un dé à huit faces lorsqu'il envahit un territoire maritime ou côtier, permet souvent de faire la différence. Ne méprisez pas ses cartes d'énergie cachées, elles peuvent vous procurer un supplément d'énergie particulièrement précieux en début de partie.

Le commandeur nucléaire : sauvagement puissant ou puissamment sauvage... Ce commandeur attaque avec un dé à huit faces sur n'importe quel territoire. Mais ce n'est pourtant pas la plus efficace de ses caractéristiques, car ses cartes de commandement peuvent porter la dévastation n'importe où. Une seule d'entre elles peut parfois changer la physionomie du jeu. Attention toutefois, ces cartes sont dangereuses et vous pourriez bien en payer le prix vous-mêmes...

Le commandeur spatial : le dirigeant de la nouvelle frontière... Au début de la guerre, la Lune est inoccupée et mûre pour vos conquêtes. Votre commandeur spatial est le seul qui peut vous emmener là-bas, aucun de vos MODs ne pouvant transiter entre la Terre et la Lune sans son aide. Ses cartes de commandement fournissent des MODs additionnels, des attaques subites dans l'atmosphère terrestre, et une carte de réserve énergétique sans égale dans les autres paquets de commandement.

ENGAGER ET PLACER DES COMMANDEURS, CONSTRUIRE DES STATIONS SPATIALES

Vous pouvez maintenant engager un ou plusieurs commandeurs que vous n'avez pas encore déployés sur le plateau de jeu. Un commandeur coûte 3 points d'énergie et doit être placé sur un territoire que vous contrôlez. Un commandeur éliminé précédemment peut être racheté si vous le désirez.

Une fois vos nouveaux commandeurs en place, vous pouvez acheter des stations spatiales au coût de 5 points d'énergie l'unité. Si vos quatre stations sont déjà en jeu, vous ne pouvez en acheter davantage. Les stations aident à la défense du territoire où elles sont déployées, produisent 1 MOD à chaque tour, et vous permettent de rejoindre la Lune (voir les règles d'invasion pour plus de précisions).

Les stations spatiales achetées doivent être placées sur un territoire terrestre que vous contrôlez, mais une seule station peut être déployée par territoire.

ACHETER DES CARTES DE COMMANDEMENT

Chaque tour, vous pouvez acheter jusqu'à 4 cartes de commandement. Chacune coûte 1 point d'énergie et peut être choisie dans une pile quelconque, en respectant toutefois les limitations qui suivent :

- on ne peut acheter une carte dans une pile que si le commandeur correspondant est en jeu.
- les cartes sont achetées face cachée, et aucune ne peut être retournée avant que tous vos achats n'aient été faits.

Toute carte qui n'est pas utilisée dans son tour d'achat peut être conservée et jouée lors des tours suivants.

Rappelez-vous : les cartes défaussées le sont définitivement. Quand une pile est épuisée, on ne peut donc plus acheter de cartes de ce type.

JOUER DES CARTES DE COMMANDEMENT

Les cartes de commandement portent les indications suivantes relatives à leur mise en jeu :

- A.** Quel commandeur doit être présent
- B.** La dépense en énergie nécessaire pour activer la carte.
- C.** Le moment où la carte peut être jouée

(Voir l'illustration de la règle anglaise page 6)

Beaucoup de cartes de commandement ont un coût en énergie, compris entre 1 et 4 points. Pour jouer une telle carte, vous devez donc dépenser le nombre de points d'énergie indiqué, cette dépense se faisant au moment de jouer la carte.

La plupart des cartes de commandement sont à jouer dans votre propre tour. Certaines le sont toutefois pendant le tour d'un autre joueur, à la fin de votre tour, voire à la fin de la partie. Une fois que vous jouez une carte, appliquez simplement les instructions qu'elle vous donne.

Vous pouvez jouer une ou plusieurs de vos cartes tant que le commandeur correspondant est en jeu. L'ordre de jeu est à votre choix, sachant que les effets d'une carte sont entièrement appliqués avant de passer à la suivante.

Certaines cartes de commandement spécifient qu'elles doivent être jouées « avant la déclaration de votre première invasion ». Elles doivent donc être jouées avant le déplacement de ses MODs, même vers un territoire inoccupé. Si une carte de commandement demande de retourner une carte de territoire (terrestre, maritime ou lunaire), prenez celle qui se trouve sur le sommet de la pile adéquate. Rappelez-vous à ce propos qu'une pile épuisée l'est définitivement.

IMPORTANT : beaucoup de cartes parlent d'« unités d'invasion » ou d'« invasions » en général. D'autre part, beaucoup de cartes de commandement nucléaire causent des dommages. Le jeu de ces dernières n'est pas considéré comme une invasion.

ENVAHIR DES TERRITOIRES

Il est temps de décider si vous souhaitez attaquer des territoires adverse. L'objet d'une attaque est de défaire toutes les unités présentes sur un territoire puis de s'en emparer. Ce sont des jets de dés qui décideront du sort de la bataille. Lorsque vous changez de territoire attaqué ou/et de territoire attaquant, on considère qu'il s'agit d'une nouvelle invasion, et ce même si vous revenez par la suite à des territoires déjà désignés.

Règles d'engagement. Vous ne pouvez attaquer un territoire que s'il est adjacent (avec une frontière commune) à l'un des vôtres. Notez que les territoires situés aux extrémités Ouest et Est du plateau de jeu terrestre, soit respectivement les *Northwestern Oil Emirates* et le *Pevek*, sont considérés comme étant adjacents et peuvent donc s'attaquer directement.

Les règles suivantes doivent en outre être respectées :

- vous devez avoir au moins deux unités dans un territoire à partir duquel vous lancer une invasion. Les unités sont les MODs et les commandeurs.
- vous pouvez continuer votre attaque contre un territoire jusqu'à l'élimination de tous ses défenseurs, ou reporter votre attaque sur un nouveau territoire, attaquant chacun d'eux aussi souvent que vous le désirez.
- vous pouvez attaquer autant de territoires que vous le souhaitez dans un tour de jeu.

Attaquer. Annoncez tout d'abord le territoire attaqué et celui à partir duquel vous l'attaquez. Prenez les dés à six faces, à moins qu'un commandeur ou une station spatiale ne participent au combat (voir plus loin pour plus de détails). Suivez ensuite les consignes qui suivent :

- en tant qu'attaquant, vous devez annoncer le premier combien de dés vous allez lancer, puis le défenseur fait de même. Les dés sont jetés simultanément.
- l'attaquant peut choisir de lancer 1, 2, ou 3 dés. Il doit toutefois posséder dans le territoire attaquant au moins une unité de plus que le nombre de dés qu'il désire lancer.
- le défenseur peut lancer 1 ou 2 dés. Dans le second cas, il doit posséder au moins 2 unités dans le territoire attaqué.

IMPORTANT : plus le nombre de dés lancé est élevé, plus un joueur a de chances de gagner un combat et d'infliger des pertes nombreuses à l'ennemi. Il risque par contre de subir lui-même des pertes plus élevées en cas de défaite et, dans le cas de l'attaquant, de devoir déplacer davantage d'unités vers le territoire attaqué s'il parvient à capturer celui-ci.

Déterminer le sort de la bataille. Comparez le score le plus élevé des dés lancés par l'attaquant avec celui des dés du défenseur. Le plus élevé des deux l'emporte et son adversaire doit retirer une unité de son territoire, la remplaçant dans la réserve de recrutement. On compare ensuite de la même manière les deuxièmes scores les plus élevés de chacun. Si l'un des joueurs a lancé plus de dés que l'autre, les dés en surplus dont la valeur est la plus faible sont ignorés dans la résolution du combat.

IMPORTANT : en cas d'égalité entre deux scores, c'est le défenseur qui gagne.

Exemples (voir les illustrations page 7 de la règle anglaise) :

- (1) L'attaquant jette trois dés et obtient 6, 1, 1, le défenseur ne jette qu'un dé et obtient 3. Comme 6 est plus fort que 3 (les deux autres jets de l'attaquant, en surplus, sont ignorés), le défenseur perd une unité.
- (2) Sur trois dés, l'attaquant obtient 6, 2, 2, le défenseur qui jette deux dés obtient 3 et 2. Le 6 de

l'attaquant est plus fort que le 3 du défenseur, ce dernier perd une unité. Par contre, le score suivant de l'attaquant étant un 2 et celui du défenseur aussi, l'égalité joue en faveur de ce dernier et l'attaquant perd une unité. Le 1 de l'attaquant, en surplus, est ignoré. Au final, chacun des deux joueurs a donc perdu une unité.

(3) Sur deux dés chacun, l'attaquant obtient 3 et 3, le défenseur 4 et 3. Le 4 du défenseur est plus fort que le premier 3 de l'attaquant, et son propre 3 l'emporte sur le deuxième 3 de l'attaquant grâce à la règle d'égalité. L'attaquant perd donc deux unités et le défenseur aucune.

(4) Avec un seul dé, l'attaquant obtient 6, le défenseur qui a lancé deux dés obtient 5 et 3. Le 6 de l'attaquant l'emporte sur le 5 du défenseur (son 4, en surplus, est ignoré), ce dernier perd donc une unité.

Capter des territoires. Aussitôt que vous détruisez la dernière unité d'un territoire envahi, vous le capturez et devez l'occuper immédiatement. Pour ce faire, déplacez vers ce territoire un nombre d'unités au moins égal au nombre de dés lancés dans la dernière attaque. En outre, vous devez impérativement laisser dans le territoire de départ une unité au moins.

Attaquer avec des commandeurs. Quand ils participent à une attaque, les commandeurs peuvent utiliser personnellement un dé à huit faces sous certaines conditions. Ces conditions sont résumées dans la table qui suit :

Commandeur	Utilise un dé à huit faces en attaque
Diplomatique	Jamais
Terrestre	Quand envahit depuis ou vers un territoire terrestre
Naval	Quand envahit depuis ou vers un territoire maritime
Spatial	Quand envahit depuis ou vers un territoire lunaire
Nucléaire	Toujours

IMPORTANT : tous les commandeurs se défendent toujours avec un dé à huit faces.

Si un commandeur a participé à une attaque qui conduit à la capture d'un territoire, il doit faire partie des unités qui se déplacent dans ce territoire pour en prendre le contrôle. Si plusieurs commandeurs sont impliqués dans cette attaque, tous doivent être déplacés.

IMPORTANT : quand vous utilisez des dés à huit faces en attaque ou en défense, il n'est pas obligatoire pour autant de retirer des commandeurs en cas de perte. Tant qu'il reste des MODs dans le même territoire que des commandeurs, ils peuvent être retirés à la place de ces derniers.

Stations spatiales. Toutes les unités présentes dans un territoire où est déployée une station spatiale se défendent avec des dés à huit faces, ce qui rend ces territoires particulièrement meurtriers à conquérir et donc rentables à défendre.

Vous contrôlez toujours un territoire où se trouve une station seule. Par contre, un territoire attaqué où ne reste qu'une station seule est immédiatement perdu et l'attaquant peut alors choisir de détruire la station ou de la remplacer par une station de sa propre couleur. Si ses quatre stations spatiales sont déjà en jeu, il n'a alors pas d'autre choix que de détruire celle qu'il vient de capturer.

Bonus de conquête massive. Si pendant un tour unique vous prenez possession d'au moins trois territoires contestés (c'est à dire occupés à l'origine par au moins une unité ennemie), vous gagnez immédiatement 1 point d'énergie, ainsi qu'une carte de commandement. Cette dernière est tirée dans une pile au choix, mais dont le commandeur correspondant est en jeu.

NOTE : ce bonus n'est collecté qu'une seule fois par tour, quel que soit le total des territoires

conquis par vos armées.

Territoires inoccupés. Au début de la partie, tous les territoires maritimes et lunaires sont inoccupés. Au fil du jeu, d'autres territoires deviendront inoccupés par le jeu de certaines cartes de commandement, jamais à la suite d'invasions. Un tel territoire peut être attaqué sans jet de dés, sa capture étant automatique. Cette « attaque » n'est pas considérée comme étant une invasion. Comme toujours, au moins une unité doit être laissée dans le territoire d'où est venue l'attaque.

Territoires maritimes. Envahir ces territoires donne lieu à certaines exceptions : vous devez posséder un commandeur naval pour envahir depuis ou vers un territoire maritime. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez attaquer un territoire maritime ou utiliser des unités dans un territoire maritime en attaque. Par contre, ces unités continuent de se défendre normalement si elles sont attaquées.

Posséder le commandeur est une condition suffisante en soi, il n'a pas besoin d'être dans le même territoire que les unités attaquantes, ni même de se trouver sur un territoire maritime, pour que ces unités puissent attaquer. Si le commandeur est tué en cours de tour, les unités situées dans un territoire maritime ne peuvent plus attaquer dans ce tour. Elles peuvent par contre toujours être utilisées par le joueur pour consolider sa position.

Territoires lunaires. Envahir ces territoires donne lieu à certaines exceptions : vous devez posséder un commandeur spatial pour envahir depuis ou vers un territoire lunaire. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez attaquer un territoire lunaire ou utiliser des unités dans un territoire lunaire en attaque. Par contre, ces unités continuent à se défendre normalement si elles sont attaquées.

Posséder le commandeur est une condition suffisante en soi, il n'a pas besoin d'être dans le même territoire que les unités attaquantes, ni même de se trouver sur un territoire lunaire, pour que ces unités puissent attaquer. Si le commandeur est tué en cours de tour, les unités situées dans un territoire lunaire ne peuvent plus attaquer dans ce tour. Elles peuvent par contre toujours être utilisées par le joueur pour consolider sa position.

Le seul moyen de déplacer des unités de la Terre à la Lune est de passer par une station spatiale. Depuis un territoire contenant une telle station, une force d'invasion peut attaquer l'un des trois territoires lunaires comportant un site d'atterrissage [*Sea of Crisis*, *Bay of Dew*, *Tycho*]. On ne peut accéder directement à un autre territoire lunaire depuis la Terre, ce qui rend ces trois territoires particulièrement disputés et difficiles à tenir.

IMPORTANT : on ne peut attaquer un territoire terrestre, même contenant une station spatiale, depuis les trois sites d'atterrissages. Par contre, on peut consolider sa position dans les deux sens (voir plus loin).

Envahir la Terre. Le seul moyen d'attaquer la Terre depuis la Lune est de jouer une carte de commandement spatial « Invasion de la Terre ». Cette carte vous permet d'attaquer depuis vos territoires lunaires un territoire terrestre, choisi au hasard en retournant la première carte de la pile des territoires terrestres. Si vos armées ont été balayées du plateau de jeu principal, cette carte reste votre unique moyen de reprendre pied sur Terre.

Interrompre une invasion. Une fois que vous avez déclaré une invasion, vous devez attaquer au moins une fois (sauf jeu d'une carte « cessez-le-feu »). Si le territoire visé n'est pas conquis immédiatement, vous pouvez alors déclarer l'interruption de votre invasion. Cette possibilité est particulièrement utile lorsqu'un adversaire joue une carte qui remet sérieusement en cause vos chances de l'emporter.

Éliminer un joueur. Un joueur qui perd sa dernière unité est éliminé du jeu. Ses cartes de commandement sont défaussées et sa réserve d'énergie retourne à la banque commune.

CONSOLIDER SA POSITION

Votre tour de jeu se termine avec cette action, réalisable même si vous n'avez pas conquis de territoire, ni même lancé d'attaque, lors de votre tour.

Pour consolider votre position, désignez un territoire à partir duquel vous souhaitez déplacer des unités, puis un territoire qui leur serve de destination. Ces deux territoires n'ont pas à être adjacents, mais il doit exister entre les deux une voie sécurisée, c'est à dire une succession de territoires adjacents les uns aux autres et placés sous votre contrôle. Le nombre d'unités déplacées est à votre choix, mais une unité au moins doit rester dans le territoire d'origine.

Pour consolider de la Terre à la Lune, une voie sécurisée doit passer par une station spatiale puis par l'un des trois sites d'atterrissage (*voir l'illustration de la règle anglaise page 9*). Il est tout à fait possible de consolider de la Lune à la Terre en empruntant le chemin inverse.

Il est possible de consolider depuis ou vers des territoires maritimes ou lunaires même si le commandeur correspondant n'est pas en jeu.

Après avoir consolidé, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes de commandement portant la mention « jouer à la fin de son tour ».

Achever une année. Lorsque tous les joueurs ont complété leur tour, l'année prend fin. Avancez le marqueur d'année en cours d'un espace et entamez un nouveau tour de jeu

GAGNER LA PARTIE

A la fin de la cinquième année, la performance finale de chacun est calculée. Procédez comme suit pour calculer le score en points de victoire (PVs) de chaque joueur :

- +1 PV par territoire contrôlé, quel que soit son type.
- + les bonus en PVs pour le contrôle total de continents et de colonies entières
- + les bonus en PVs indiqués par certaines cartes dans la main du joueur. Ces cartes n'entrent en ligne de compte que si le commandeur correspondant est toujours en jeu.

Le joueur dont le score est le plus élevé l'emporte, sa victoire étant d'autant plus incontestable que l'écart par rapport au score de ses rivaux est grand. Il est proclamé nouveau dirigeant de la Terre.

Égalités. En cas d'égalité de PVs entre plusieurs joueurs, départagez-les comme suit :

- en cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'énergie en réserve l'emporte.
- si l'égalité persiste, c'est le joueur qui possède le plus d'unités en jeu qui l'emporte.
- si l'égalité subsiste encore, il y a victoire conjointe. Les joueurs concernées devront donc se partager le contrôle de la Terre...

CARTES DE COMMANDEMENT VIERGES

Ces neuf cartes sont à votre disposition pour inventer vos propres commandements : remplissez-les selon votre inspiration, puis mélangez-les aux autres cartes de commandement des paquets correspondants avant le début de la partie.

Cette règle est facultative, elle ne saurait être utilisée en tournoi et nécessite, même dans le cas d'une partie amicale, l'accord de tous les joueurs présents à la table.

RISK 2210 AD POUR 2 JOUEURS

Vous pouvez jouer RISK 2210 AD à deux, en tenant compte des quelques aménagements qui suivent au moment de la mise en place :

Après la mise en place des marqueurs de dévastation, choisissez une couleur d'armée « neutre ». Retournez 16 cartes de territoires terrestres, 6 cartes de territoires lunaires, et 6 cartes de territoires maritimes. Placez trois armées « neutres » dans chacun de ces territoires. Remplacez les cartes de territoires tirées dans leurs piles respectives et mélangez celles-ci à nouveau. Ces armées défendront leurs territoires lorsqu'ils sont attaqués, mais aucune autre action ne leur est possible.

Les deux joueurs se mettent en place normalement, chacun disposant de 30 MODs 1.0 à placer dans les territoires terrestres restants.

Toutes les autres règles sont inchangées.

CLARIFICATIONS À PROPOS DE CERTAINES CARTES DE COMMANDEMENT

Renforts (Naval)

Que se passe-t-il si je joue cette carte alors que j'occupe moins de trois territoires maritimes ?

Vous placez toujours 1 MOD unique par territoire. Simplement, vous ne pourrez pas en placer 3. La même règle s'applique aux cartes « Renforts » sur les territoires terrestres ou lunaires.

Crise énergétique (Diplomatique)

Puis-je jouer cette carte au début de mon tour, avant l'achat de commandeurs et de cartes de commandement ?

Non, « A votre tour avant déclaration de votre première invasion » signifie qu'elle doit être jouée juste avant la première invasion, donc après les achats de commandeurs, cartes de commandement et stations spatiales.

MODs furtifs (Terrestre)

Peut-on jouer cette carte au profit d'autres joueurs ?

Oui, il est tout à fait possible de renforcer un adversaire dont vous souhaitez préserver le territoire attaqué. Ce sont alors 3 MOD de ce joueur qui sont placés sur le territoire visé.

Forces de reconnaissance (Terrestre)

Si j'oublie de placer mes 5 MODs immédiatement, peuvent-ils être placés plus tard dans la partie ?

Non, ces MODs sont alors perdus et retournent à votre réserve de recrutement. La carte de territoire est défaussée.

Bombe disruptive – Terre (Nucléaire)

Que se passe-t-il si je retourne une carte que je contrôle moi-même ?

Dans ce cas, vous ne détruisez pas vos propres unités. Par contre, vous ne pouvez tirer une carte supplémentaire pour remplacer la première. Ces règles s'appliquent également aux cartes « Bombe disruptive – Mer » et « Bombe disruptive – Lune »

La Mère (Nucléaire)

Qui choisit les unités éliminées ?

C'est toujours le joueur qui contrôle le territoire qui décide quelle unité est éliminée. Ces règles s'appliquent également aux cartes « Aqua, le Frère » et « Nicky, le Fils »

Leurres démasqués (Diplomatie)

Puis-je mettre en jeu avec cette carte des commandeurs qui n'ont pas encore été engagés ?

Non, seuls les commandeurs présents à ce moment sur l'un des deux plateaux de jeu peuvent être déplacés par cette carte.

(Pour les représentations des cartes concernées, voir règle anglaise page 10)

REGLES DU RISK CLASSIQUE – Le jeu de la domination globale

INTRODUCTION ET PRINCIPES STRATÉGIQUES

Dans ce jeu de stratégie militaire, vous vous battez pour la conquête du monde dans son intégralité. Pour l'emporter, vous devrez lancer des attaques décisives, vous défendre sur tous les fronts, et vous frayer un chemin à travers de vastes continents avec ruse et résolution. Mais n'oubliez pas que les dangers, au même titre que les récompenses, sont élevés. Alors que vous tenez presque le monde dans votre main, l'adversaire pourrait bien frapper et vous le reprendre tout entier !

Stratégie. Gardez toujours à l'esprit ces trois principes stratégiques lorsque vous jouez, ajoutez des armées, ou consolidez votre position :

- prenez possessions de continents et de colonies entières : vous recevrez davantage d'armées et d'énergie de cette manière.
- surveillez vos ennemis : s'ils amassent des forces sur des territoires adjacents aux vôtres, ils pourraient bien planifier une attaque.
- consolidez les frontières adjacentes aux territoires ennemis pour une meilleure défense si un voisin décide de s'en prendre à vous.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 5 dés à six faces (2 blancs et 3 noirs), 44 cartes de territoires [ce sont les cartes de territoires terrestres, appelées également cartes RISK dans la version classique], 5 armées de couleurs différentes.

Le plateau de jeu. Ce plateau est une carte composée de 6 continents, eux-mêmes subdivisés en 42 territoires. Chaque continent est d'une couleur différente et compte de 4 à 12 territoires. Les territoires maritimes sont ignorés dans une partie classique.

Les armées. Chaque armée dispose de trois catégories de pièces : le MOD 1.0 (qui compte pour une armée), le MOD 3.0 (qui compte pour 3 armées), et le MOD 5.0 (qui compte pour 5 armées). Commencez la partie en plaçant des MOD 1.0. A tout moment, vous pourrez ensuite échanger 3 MODS 1.0 contre un MOD 3.0, ou 2 MODS 1.0 et 1 MOD 3.0 contre un MOD 5.0 , ou encore faire les opérations inverse au besoin.

(Pour la distinction visuelle des différents MODs, voir règle anglaise page 11)

Les 44 cartes RISK. Parmi ces cartes, 42 sont marquées avec un territoire terrestre et la représentation d'un MOD 1.0, MOD 3.0 ou MOD 5.0. Il existe en outre 2 cartes « sauvages » qui comportent la représentation des 3 types de MODs mais aucun territoire terrestre.

OBJECTIF

Il est très simple : il faut conquérir tous les territoires terrestres de la carte. Donc éliminer toutes les armées adverses.

MISE EN PLACE

Contrairement à beaucoup de jeux, RISK demande une planification attentive avant de commencer à jouer. Le placement initial des armées conditionne en effet très largement les stratégies qui seront appliquées ensuite par l'ensemble des joueurs.

Avant de se lancer... laissez de côté le plateau de jeu lunaire, les commandeurs et les cartes de commandement, stations spatiales, cartes de territoires maritimes et lunaires, marqueurs de dévastation, marqueurs d'année et d'ordre du tour, jetons d'énergie, dés à huit faces. Ces éléments ne servent que dans la version RISK 2210 AD.

Placement initial des armées. Il se fait en trois étapes :

1. Sélection d'une couleur d'armée et, selon le nombre des joueurs, du nombre de MODs avec lequel vous commencez le jeu :

- 2 joueurs : voir règles spéciales plus loin (*page 14 de la règle anglaise*)
- 3 joueurs : chacun prend 35 MODs 1.0
- 4 joueurs : chacun prend 30 MODs 1.0
- 5 joueurs : chacun prend 25 MODs 1.0

2. Jetez un dé chacun. Le joueur qui a réalisé le résultat le plus élevé peut placer un MOD 1.0 dans un territoire de son choix et en prendre le contrôle.

3. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs font de même avec l'un de leurs MODs 1.0. Les tours de table se poursuivent de la sorte jusqu'à occupation des 42 territoires terrestres.

4. Toujours dans le même ordre, chacun place ensuite un MOD 1.0 pour renforcer l'un des territoires qu'il contrôle. Les tours de table se poursuivent jusqu'à ce que toutes les armées soient placées sur le plateau de jeu. Il n'y a pas de limites au nombre de MODs qui peuvent se trouver simultanément dans un même territoire.

5. Prenez un jeton d'énergie et placez-le sur l'échelle de puissance militaire dans l'espace marqué du chiffre « 4 ». Il servira à marquer la valeur du prochain échange de cartes pour acquérir des MODs supplémentaires.

6. Mélangez les 44 cartes de territoires, faites-en une pile, et placez celle-ci face cachée à côté du plateau de jeu.

7. Qui a placé la première armée joue également en première position. On poursuit ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Le tour de jeu. A votre tour, essayez de prendre possession de territoires en défaisant les armées de vos adversaires. Mais attention, la victoire dépendra d'une planification rigoureuse, de décisions rapides et de manœuvres brusques. Placez vos renforts attentivement, attaquez au bon moment, renforcez vos positions pour recevoir les inévitables contre-attaques ennemies.

Chacun de vos tours se décompose en trois étapes, dans l'ordre :

- recrutement et placement de nouveaux MODs
- attaque de territoires adverses, à votre choix
- consolidation de votre position

RECRUTEMENT ET PLACEMENT DE NOUVEAUX MODs

Au début de chaque tour, vous recevez des MODs supplémentaires en fonctions des

données suivantes :

- le nombre de territoires que vous occupez
- la valeur de continents tout entiers sous votre contrôle
- la valeur d'échange des combinaisons de cartes que vous échangez
- les territoires spécifiques dessinés sur les cartes échangées

Territoires. Au début de chaque tour, le premier y compris, comptez le nombre de territoires sous votre contrôle, et divisez le total par trois en arrondissant le résultat à l'entier inférieur. Vous recevez en renforts ce nombre de MODs, que vous pouvez placer dans n'importe quel territoire(s) que vous contrôlez.

IMPORTANT : vous recevez toujours un minimum de 3 MODs, même si vous contrôlez moins de 9 territoires.

Continents. Vous recevez un supplément de MODs si vous contrôlez des continents entiers au début de votre tour, c'est-à-dire que vous occupez l'ensemble des territoires portant la couleur de ce ou ces continent(s). Le nombre exact de MODs recrutés est indiqué par la table qui se trouve dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu.

CARTES RISK

Recevoir des cartes. A la fin d'un tour dans lequel vous avez capturé au moins un territoire, vous recevez une carte RISK (et une seule). Vous devez à partir de l'accumulation de ces cartes réaliser des combinaisons de 3 cartes qui peuvent être :

- 3 cartes portant la figuration d'un même type de MOD
- 3 cartes portant chacune la figuration d'un type de MOD différent
- 2 cartes quelconques et 1 carte « sauvage »

Lorsque vous disposez de l'une ou l'autre de ces combinaisons, vous pouvez l'échanger au début du tour suivant ou attendre. Par contre, si vous avez en main au début de votre tour 5 ou 6 cartes, vous devez échanger au moins une combinaison, et éventuellement une seconde si vous en avez une et si vous le désirez.

Echange de cartes contre des MODs. La valeur d'échange d'une combinaison dépend du nombre d'échanges déjà réalisé en cours de partie. La valeur de départ est de 4 mais augmente avec les échanges suivants comme suit :

- Le premier échange rapporte 4 MODs
- Le second échange rapporte 6 MODs
- Le troisième échange rapporte 8 MODs
- Le quatrième échange rapporte 10 MODs
- Le cinquième échange rapporte 12 MODs
- Le sixième échange rapporte 15 MODs

Après le sixième échange, chaque nouvelle combinaison voit sa valeur augmentée de 5 MODs par rapport à la précédente.

A chaque échange, déplacez le jeton d'énergie sur l'échelle de puissance militaire vers le prochain espace dans lequel est inscrit un carré jaune. Il indique ainsi la valeur du prochain échange. Les combinaisons jouées sont replacées au bas de la pile des cartes territoriales.

Territoires occupés. Si une ou plusieurs des cartes échangées porte la figuration d'un territoire que vous occupez, vous recevez 2 MODs additionnels. Ces MODs doivent tous deux être placés sur ce territoire particulier.

NOTE : vous ne pouvez recevoir ce bonus qu'une seule fois par tour. Si votre combinaison

comporte plusieurs territoires que vous possédez, vous devez alors choisir entre eux celui qui bénéficiera des 2 MODs additionnels.

CONSEILS : quel que soit le nombre de MODs que vous recevez en renfort, placez-les avec soin, soit pour préparer une attaque, soit pour en briser une. Il est toujours préférable de placer vos MODs sur la ligne de front, au contact de territoires ennemis, plutôt qu'à l'arrière où ils ne sont d'aucune utilité en général.

ATTAQUER

Après le placement de vos renforts, décidez si vous allez lancer des attaques ce tour. Le but d'une attaque est de capturer un territoire en détruisant tous les MODs ennemis qu'il contient. La résolution se fait en lançant des dés à six faces. Etudiez la carte un instant : allez-vous attaquer ?

Si vous décidez de ne pas attaquer, passez les dés au joueur suivant. Vous pouvez toujours consolider votre position si vous le désirez.

Si vous décidez d'attaquer, vous devez respecter les règles qui suivent :

- vous ne pouvez attaquer un territoire que s'il est adjacent (avec une frontière commune) à l'un des vôtres. Notez que les territoires situés aux extrémités Ouest et Est du plateau de jeu terrestre, soit respectivement les *Northwestern Oil Emirates* et le *Pevek*, sont considérés comme étant adjacents et peuvent donc s'attaquer directement.
- vous devez avoir au moins deux unités dans un territoire à partir duquel vous lancer une invasion. Les unités sont les MODs et les commandeurs.
- vous pouvez continuer votre attaque contre un territoire jusqu'à l'élimination de tous ses défenseurs, ou reporter votre attaque sur un nouveau territoire, attaquant chacun d'eux aussi souvent que vous le désirez. Vous pouvez attaquer autant de territoires que vous le souhaitez dans un tour de jeu.

Attaquer. Annoncez tout d'abord le territoire attaqué et celui à partir duquel vous l'attaquez. Prenez les dés à six faces. Suivez ensuite les consignes qui suivent :

- en tant qu'attaquant, vous devez annoncer le premier combien de dés vous allez lancer, puis le défenseur fait de même. Les dés sont jetés simultanément.
- l'attaquant peut choisir de lancer 1, 2, ou 3 dés. Il doit toutefois posséder dans le territoire attaquant au moins une unité de plus que le nombre de dés qu'il désire lancer.
- le défenseur peut lancer 1 ou 2 dés. Dans le second cas, il doit posséder au moins 2 unités dans le territoire attaqué.

IMPORTANT : plus le nombre de dés lancé est élevé, plus un joueur a de chances de gagner un combat et d'infliger des pertes nombreuses à l'ennemi. Il risque par contre de subir lui-même des pertes plus élevées en cas de défaite et, dans le cas de l'attaquant, de devoir déplacer davantage d'unités vers le territoire attaqué en cas de capture de celui-ci.

Déterminer le sort de la bataille. Comparez le score le plus élevé des dés lancés par l'attaquant avec celui des dés du défenseur. Le plus élevé des deux l'emporte et son adversaire doit retirer une unité de son territoire, la remplaçant dans la réserve de recrutement. On compare ensuite de la même manière les deuxièmes scores les plus élevés de chacun. Si l'un des joueurs a lancé plus de dés que l'autre, les dés en surplus dont la valeur est la plus faible sont ignorés dans la résolution du combat.

IMPORTANT : en cas d'égalité entre deux scores, c'est le défenseur qui gagne.

Exemples (voir les illustrations page 7 de la règle anglaise) :

(1) L'attaquant jette trois dés et obtient 6, 1, 1, le défenseur ne jette qu'un dé et obtient 3. Comme 6 est plus fort que 3 (les deux autres jets de l'attaquant, en surplus, sont ignorés), le défenseur perd une unité.

(2) Sur trois dés, l'attaquant obtient 6, 2, 2, le défenseur qui jette deux dés obtient 3 et 2. Le 6 de l'attaquant est plus fort que le 3 du défenseur, ce dernier perd une unité. Par contre, le score suivant de l'attaquant étant un 2 et celui du défenseur aussi, l'égalité joue en faveur de ce dernier et l'attaquant perd une unité. Le 1 de l'attaquant, en surplus, est ignoré. Au final, chacun a donc perdu une unité.

(3) Sur deux dés chacun, l'attaquant obtient 3 et 3, le défenseur 4 et 3. Le 4 du défenseur est plus fort que le premier 3 de l'attaquant, et son propre 3 l'emporte sur le deuxième 3 de l'attaquant grâce à la règle d'égalité. L'attaquant perd donc deux unités et le défenseur aucune.

(4) Avec un seul dé, l'attaquant obtient 6, le défenseur qui a lancé deux dés obtient 5 et 3. Le 6 de l'attaquant l'emporte sur le 5 du défenseur (son 4, en surplus, est ignoré), ce dernier perd donc une unité.

Capter des territoires. Aussitôt que vous détruisez la dernière unité d'un territoire envahi, vous le capturez et devez l'occuper immédiatement. Pour ce faire, déplacez au moins vers ce territoire un nombre d'unités égal au nombre de dés lancés dans la dernière attaque. En outre, vous devez impérativement laisser dans le territoire de départ une unité au moins.

Rappelez-vous : il est généralement avantageux d'avancer une unité vers la nouvelle ligne de front, d'où elle pourra immédiatement lancer de nouvelles attaques si vous le désirez.

Interrompre votre attaque. Vous pouvez mettre fin à vos attaques au moment où vous le désirez. Si vous avez conquis au moins un territoire, tirez une carte RISK. Passez les dés au joueur suivant.

Éliminer un adversaire. Si au cours de vos attaques vous prenez le dernier territoire d'un autre joueur, celui-ci est éliminé de la partie et vous recevez l'ensemble de ses cartes RISK.

- si votre propre main dépasse 5 cartes de ce fait, vous devez immédiatement échanger assez de combinaisons pour repasser à une main de 4 cartes au maximum. Par contre, vous devez vous arrêter d'échanger dès que votre main retombe à 4, 3 ou 2 cartes.

- si votre main reste à 5 cartes ou moins, vous devez attendre votre prochain tour pour échanger des combinaisons.

NOTE : si vous atteignez un total de 6 cartes en main après avoir tiré une carte suite à vos conquêtes, vous devez également attendre votre prochain tour pour réaliser des échanges.

CONSOLIDER VOTRE POSITION

Votre tour de jeu se termine avec cette action, réalisable même si vous n'avez pas conquis de territoire, ni même lancé d'attaque, lors de votre tour.

Pour consolider votre position, désignez un territoire à partir duquel vous souhaitez déplacer des unités, puis un territoire qui leur serve de destination. Ces deux territoires doivent être adjacents. Le nombre d'unités déplacées est à votre choix, mais une unité au moins doit rester dans le territoire d'origine.

GAGNER LA PARTIE

Le vainqueur est celui qui arrivera à capturer les 42 territoires terrestres, après avoir éliminé l'ensemble de ses adversaires.

REGLES DU RISK CLASSIQUE POUR 2 JOUEURS

Commencez par lire les règles normales du RISK classique. De fait, cette version diffère de la précédente par un point essentiel : en plus de vos deux armées, il existe une armée « neutre » qui sert de tampon entre les deux adversaires. Cet aménagement a pour but de restituer partiellement la saveur d'un affrontement multi-joueurs.

OBJECTIF

Identique aux règles normales

EQUIPEMENT

Identique aux règles normales

MISE EN PLACE

- Vous et votre adversaire choisissez chacun une couleur d'armée, puis désignez une troisième couleur pour représenter l'armée « neutre ». Prenez 40 MODs de chacune de ces couleurs.
- Retirez les 2 cartes « sauvages » du paquet de cartes RISK.
- Mélangez ce paquet, et distribuez-le face cachée en trois piles égales. Choisissez une pile, de même que votre adversaire, et attribuez la troisième à l'armée « neutre ». Retournez les cartes.
- Placez un MOD dans chacun des territoires correspondants à vos 14 cartes, de même que votre adversaire. Faites la même opération pour l'armée « neutre ».
- Placez 2 MODs dans 1 ou 2 de vos territoires, de même que votre adversaire. Chacun place ensuite 1 MOD « neutre » dans un territoire de cette armée. Renouvelez ces opérations jusqu'à ce que tous les MODs aient été placés sur le plateau de jeu.
- Replacez les 2 cartes « sauvages » dans le paquet de cartes RISK. Mélangez-le et placez-le face caché à proximité du plateau de jeu.

ATTAQUER

A votre tour, vous pouvez attaquer tout territoire adjacent à l'un des vôtres. Si ce territoire est « neutre », c'est l'adversaire qui gère les dés de la défense.

RENFORTS

Si vous épuisez votre réserve de MODs en cours de partie, vous pouvez vous attribuer ceux d'une des deux couleurs qui ne sont en jeu. Ils sont considérés comme faisant pleinement partie de votre armée.

L'armée « neutre » ne peut jamais attaquer ni recevoir de renforts en cours de partie.

GAGNER LA PARTIE

Pour l'emporter, vous devez éliminer toutes les armées ennemies de la carte. Vous n'avez pas besoin d'éliminer les forces « neutres » pour l'emporter. Si celles-ci sont les premières à être rayées de la carte – ce qui arrive très souvent – le jeu se poursuit normalement sans elles jusqu'à la défaite de l'un des deux joueurs.

ANNEXE : CARTES DE COMMANDEMENT

DIPLOMATIQUE

0 Influence coloniale (4 cartes)

A la fin de la partie.

Si votre commandeur diplomatique est encore en jeu, vous gagnez 3 PVs supplémentaires.

0 Leurres démasqués (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Déplacez autant de commandeurs que vous le désirez vers un ou plusieurs territoires sous votre contrôle.

0 Redéploiement (3 cartes)

A la fin de votre tour.

Vous pouvez consolider une seconde fois. Toutes vos attaques doivent être achevées au moment de faire ce mouvement.

0 Crise énergétique (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Prélevez un point d'énergie dans la réserve de chacun de vos adversaires. Sans effet contre un adversaire qui n'a pas de réserve.

0 Evacuation (2 cartes)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre l'un de vos territoires.

Déplacez toutes les unités du territoire attaqué vers un territoire sous votre contrôle.

1 Station spatiale (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Placez une station spatiale sur un territoire terrestre que vous contrôlez. Sans effet si vos 4 stations sont déjà en jeu.

2 Désarmement (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Tous vos adversaires, dans l'ordre du tour, doivent retirer 4 MODs chacun. Retirez ensuite 2 de vos propres MODs.

2 Cessez-le-feu (2 cartes)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre l'un de vos territoires.

L'invasion est annulée. Le joueur attaquant ne peut plus attaquer l'un de vos territoires pour le reste de son tour.

TERRESTRE

0 Influence coloniale (2 cartes)

A la fin de la partie.

Si votre commandeur terrestre est encore en jeu, vous gagnez 3 PVs supplémentaires.

0 MODs furtifs (5 cartes)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre un territoire terrestre.

Placez 3 MODs dans le territoire agressé avant la première attaque.

0 Force de reconnaissance (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Tirer une carte de territoire terrestre et regardez-la. Posez-la devant vous face cachée, recouverte de 5 MODs. Quand vous occupez ce territoire, placez-y les MODs et défaussez la carte.

0 Renforts (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Placez 3 MODs, chacun sur un territoire terrestre distinct sous votre contrôle.

0 Brouillage satellite (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Un joueur de votre choix ne peut jouer aucune carte de commandement pendant votre tour. Ce joueur doit être désigné dès que la présente carte est jouée.

0 Station furtive (1 carte)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre l'un de vos territoires terrestres.

Placez une station spatiale sur le territoire agressé. Sans effet si vos 4 stations sont déjà en jeu.

1 Assemblage de MODs (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Placez 3 MODs dans un territoire terrestre unique sous votre contrôle.

3 Embuscade terrestre (1 carte)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre l'un de vos territoires terrestres.

Le joueur attaquant perd instantanément la moitié – arrondie à l'entier supérieur – des unités de son territoire de départ.

NAVAL

0 Influence coloniale (2 cartes)

A la fin de la partie.

Si votre commandeur naval est encore en jeu, vous gagnez 3 PVs supplémentaires.

0 MODs furtifs (5 cartes)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre un territoire maritime.

Placez 3 MODs dans le territoire agressé avant la première attaque.

0 Brouillage satellite (2 carte)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Un joueur de votre choix ne peut jouer aucune carte de commandement pendant votre tour. Ce joueur doit être désigné dès que la présente carte est jouée.

0 Renforts (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Placez 3 MODs, chacun sur un territoire maritime distinct sous votre contrôle.

0 Energie cachée (5 cartes)

A votre tour avant la déclaration de votre première invasion.

Tirez une carte de territoire maritime et regardez-la. Si vous occupez ce territoire à la fin de votre tour, recevez 4 points d'énergie. Défaussez la carte à la fin du tour.

1 Assemblage de MODs (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Placez 3 MODs dans un territoire maritime unique sous votre contrôle.

3 Embuscade maritime (1 carte)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre l'un de vos territoires maritimes.
Le joueur attaquant perd instantanément la moitié – arrondie à l'entier supérieur – des unités de son territoire de départ.

NUCLEAIRE

1 Bombe tueuse (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Désignez un commandeur adverse et lancez 1 dé à huit faces. Sur un résultat de 3 et plus, ce commandeur est éliminé.

1 Bombe disruptive – Terre (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Retournez 2 cartes de la pile de territoires terrestres. Détruisez la moitié – arrondie à l'entier supérieur – des unités ennemies qui s'y trouvent.

1 Bombe disruptive – Mer (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Retournez 2 cartes de la pile de territoires maritimes. Détruisez la moitié – arrondie à l'entier supérieur – des unités ennemies qui s'y trouvent.

1 Bombe disruptive – Lune (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Retournez 2 cartes de la pile de territoires lunaires. Détruisez la moitié – arrondie à l'entier supérieur – des unités ennemies qui s'y trouvent.

2 Vague de missiles – Terre (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Désignez un territoire terrestre contrôlé par l'un de vos adversaires et lancez 1 dé à six faces. Un nombre d'unités égal au résultat est éliminé dans ce territoire.

2 Vague de missiles – Mer (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Désignez un territoire maritime contrôlé par l'un de vos adversaires et lancez 1 dé à six faces. Un nombre d'unités égal au résultat est éliminé dans ce territoire.

2 Vague de missiles – Lune (2 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Désignez un territoire lunaire contrôlé par l'un de vos adversaires et lancez 1 dé à six faces. Un nombre d'unités égal au résultat est éliminé dans ce territoire.

3 La Mère (1 carte)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.
Lancez 1 dé à six faces. Détruisez une unité de chacun des territoires du continent désigné :

- 1 : North America
- 2 : South America
- 3 : Europe
- 4 : Africa
- 5 : Asia
- 6 : Australia

3 Aqua, le Frère (1 carte)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Lancez 1 dé à six faces. Détruisez une unité de chacun des territoires de la colonie désignée :

- 1 : US Pacific
- 2 : Asia Pacific
- 3 : North Atlantic
- 4 : South Atlantic
- 5 : Indian
- 6 : relancez le dé

3 Nicky, le Fils (1 carte)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Lancez 1 dé à six faces. Détruisez une unité de chacun des territoires de la colonie désignée :

- 1-2 : Cresinion
- 3-4 : Delphot
- 5-6 : Sajon

4 Armageddon (1 carte)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Tous les joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent jouer un nombre quelconque de cartes nucléaires, et ce sans avoir à en payer le coût énergétique.

SPATIAL

0 Influence coloniale (2 cartes)

A la fin de la partie.

Si votre commandeur spatial est encore en jeu, vous gagnez 3 PVs supplémentaires.

0 MODs furtifs (4 cartes)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre un territoire lunaire.

Placez 3 MODs dans le territoire agressé avant la première attaque.

0 Brouillage satellite (2 carte)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Un joueur de votre choix ne peut jouer aucune carte de commandement pendant votre tour. Ce joueur doit être désigné dès que la présente carte est jouée.

0 Renforts (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Placez 3 MODs, chacun sur un territoire lunaire distinct sous votre contrôle.

0 Invasion de la Terre (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Retournez des cartes de territoires terrestres jusqu'à en obtenir une que vous ne contrôlez pas. Pendant ce tour, vous pouvez attaquer ce territoire depuis tous les territoires lunaires que vous contrôlez.

1 Assemblage de MODs (3 cartes)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Placez 3 MODs dans un territoire lunaire unique sous votre contrôle.

1 Extraction d'énergie (1 carte)

A votre tour, avant la déclaration de votre première invasion.

Si vous occupez tous les territoires lunaires à la fin de votre tour, recevez 7 points d'énergie.

2 Mines orbitales (2 carte)

Après qu'un adversaire ait déclaré une invasion contre l'un de vos territoires lunaires.

Le joueur attaquant perd instantanément la moitié – arrondie à l'entier supérieur – des unités de son territoire de départ.