

298

Risk

La conquête du Monde



MANUEL D'INSTRUCTION

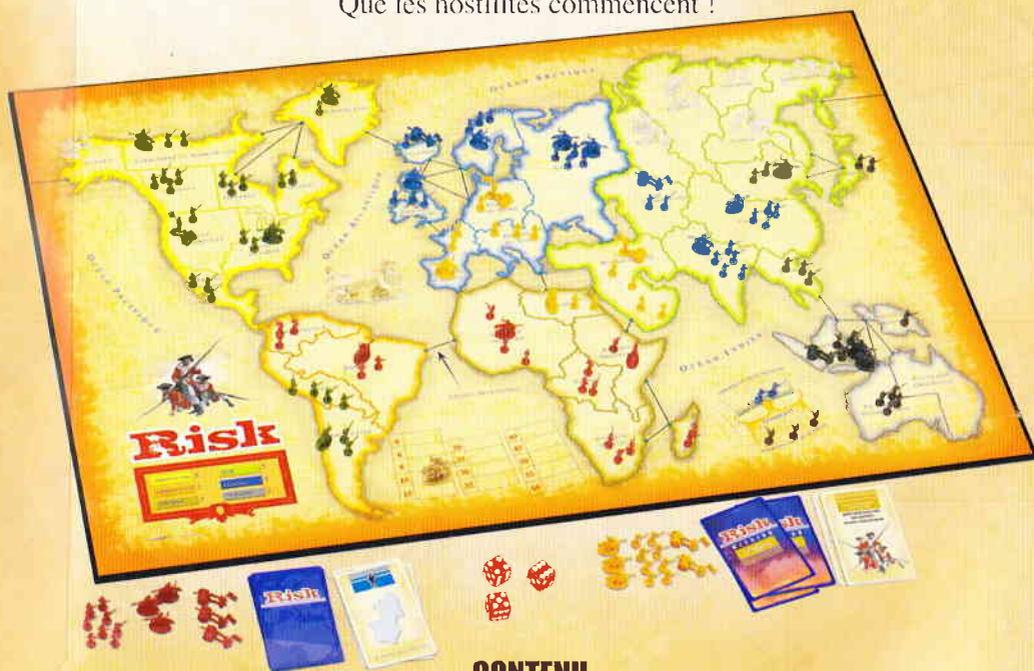
Risk - La conquête du Monde

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 !

Lancez les dés pour gagner les 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 dans cette ré-édition du jeu Risk, La conquête du Monde, ainsi que dans la variante Risk Mission (avec des objectifs secrets à atteindre), une variante spéciale pour 2 joueurs, et celle par Équipe. Que les hostilités commencent !



CONTENU

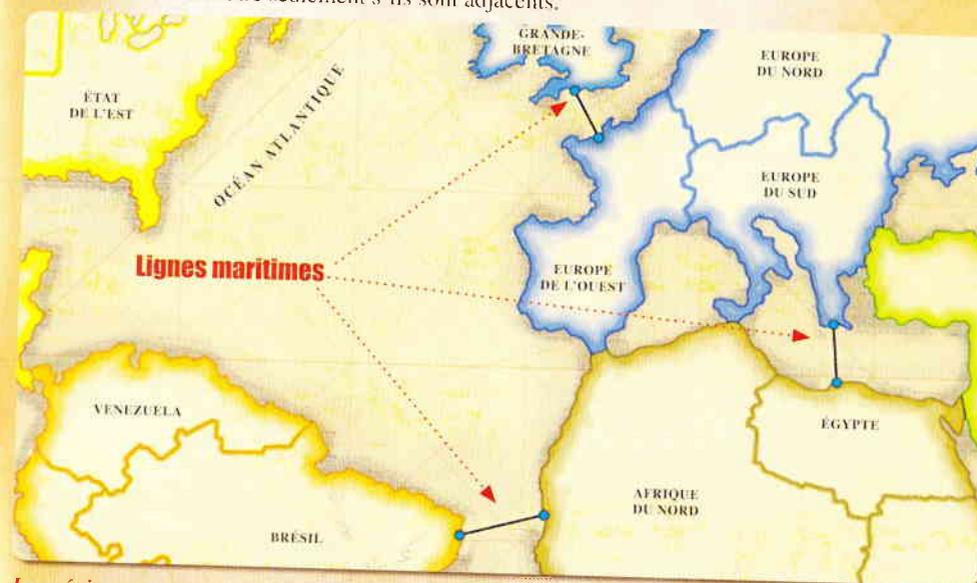
- Plateau de jeu • 42 cartes Territoire, plus 2 jokers • 28 cartes Mission
- 6 séries de pions • 5 dés (3 rouges, 2 blancs) • Une figurine de Cavalier dorée.

Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente un planisphère, 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 d'un territoire à un autre s'ils sont adjacents (par exemple, le Venezuela et le Brésil, l'Afrique du Nord et l'Égypte) ou s'ils sont reliés par une ligne maritime. Sur l'exemple, la Grande-Bretagne est reliée 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.

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 six 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 de cartes Territoire", page 7). 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

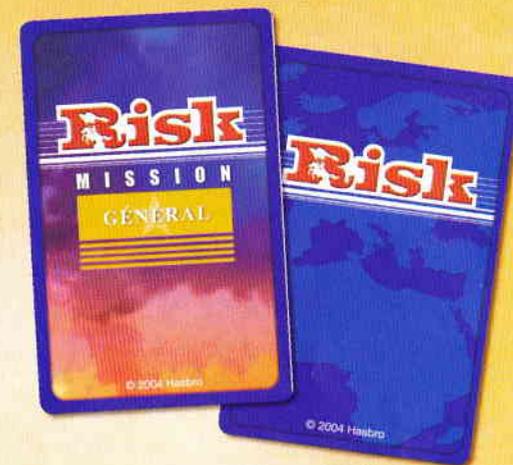
Les dés sont utilisés lorsque vous attaquez et défendez un territoire. Les 3 dés rouges servent pour attaquer, les deux blancs pour défendre. (Voir le paragraphe "Invasion", page 9)

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 page 16). 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 le paragraphe "Échange de cartes Territoire", page 7).



Risk LA CONQUÊTE DU MONDE

Le jeu pour 3 à 6 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	25 chacun
6	20 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 déployer 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 12).

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 verte possède deux 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

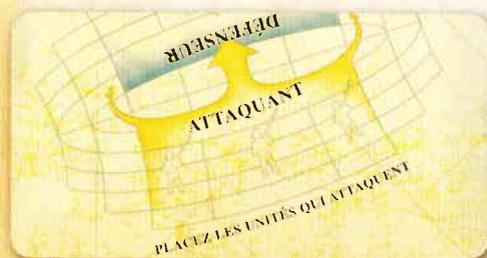
Invasion

Important ! Une offensive est une attaque contre un seul territoire et peut se dérouler en une ou plusieurs batailles. Une offensive ne prend fin que lorsque le territoire est conquis ou que l'attaquant stoppe son offensive. Vous pouvez donc lancer plus d'une offensive durant 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.

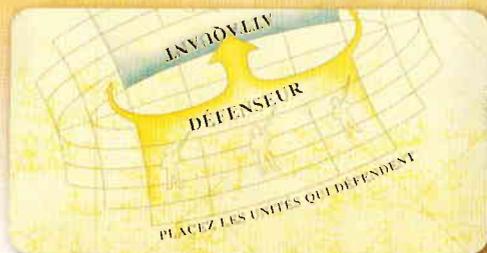
Prenez les régiments qui attaquent et placez-les sur le Champ de Bataille (en bas à droite du plateau).



Camp de l'attaquant sur le Champ de Bataille

Ensuite, le défenseur choisit avec combien de régiments il se défend, et les positionne sur l'emplacement défenseur du Champ de Bataille.

Note : Vous pouvez défendre avec un ou deux régiments. Il peut y avoir plus d'unités sur le territoire, mais 2 régiments maximum peuvent être utilisés pour défendre durant une bataille.



Camp du défenseur sur le Champ de Bataille.

Plan de bataille

Important ! Une bataille consiste en un jet de dés (un pour l'attaquant et un pour le défenseur) durant une offensive. Souvenez-vous, une offensive peut consister en une ou plusieurs batailles.

Chaque camp lance un dé par régiment qu'il a impliqué dans la bataille. Les deux joueurs lancent leurs dés simultanément (les rouges pour l'attaquant, les blancs pour le défenseur) et les résultats sont comparés.

Le plus haut résultat de dé de l'attaquant est comparé au plus haut résultat de dé du défenseur. Le plus haut des deux scores l'emporte et le perdant retire un régiment du Champ de Bataille. Le régiment perdant est remis dans la boîte de l'armée correspondante.

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

Si les deux joueurs lancent plus d'un dé, les deux meilleurs résultats suivants sont comparés. Une fois encore, le plus faible perd un régiment.

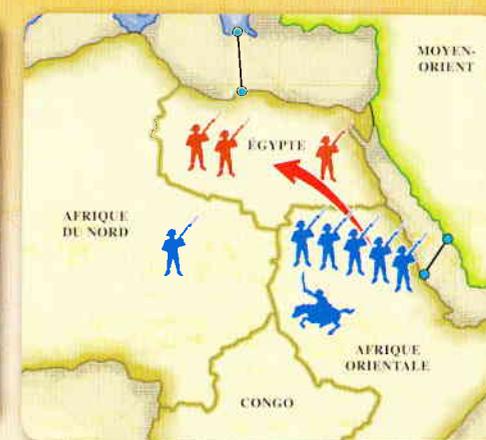


Le joueur bleu (l'attaquant) obtient un 3 et un 2. Le joueur rouge (le défenseur) obtient un 6 et un 2. Les joueurs comparent leur plus haut résultat : bleu 3 et rouge 6. Le joueur rouge l'emporte et le joueur bleu retire l'un de ses régiments du Champ de Bataille. Maintenant les joueurs comparent les deux meilleurs résultats suivants : bleu 2 et rouge 2. Le défenseur l'emportant toujours en cas d'égalité, le bleu retire un autre régiment 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.



L'armée bleue attaque l'Égypte depuis un nouveau Territoire. 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 immédiatement 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.

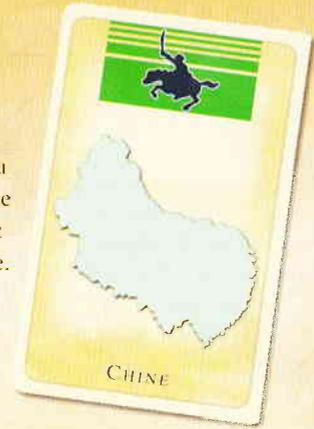
(Si vous décidez de ne pas faire de manœuvre stratégique, passez à la phase 4).

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 "connectés" 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 contrôlez. **Vous ne pouvez pas passer à travers des territoires ennemis.**

PHASE 4 :

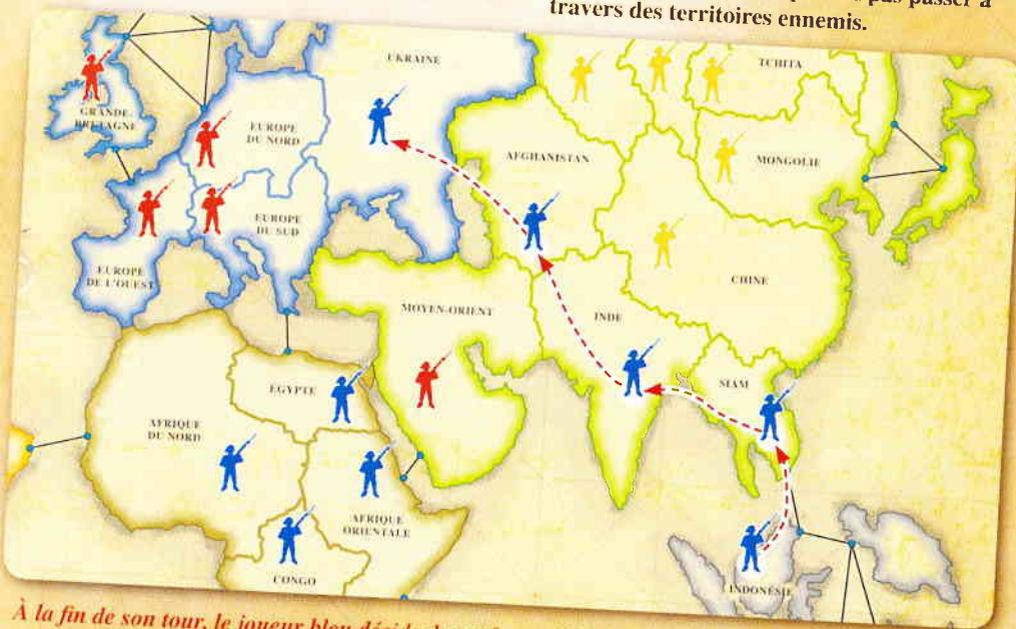
Piocher une carte Territoire

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-là, 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.



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.



- 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 Territoire contre des renforts.

4. Combat

À votre tour, vous pouvez attaquer avec des régiments alliés comme s'ils étaient vôtres. Ces troupes peuvent attaquer votre adversaire, d'autres armées indépendantes, ou d'autres alliés, mais pas de la même couleur.

Note : Vous ne recevez pas de carte Territoire quand vous envahissez un territoire avec des régiments d'une armée alliée.

Quand vous achevez une offensive contre le territoire d'une armée indépendante (que vous ayez envahi le territoire ou non) et/ou que vous avez terminé une offensive en utilisant une armée alliée, lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, éloignez de vous le canon de l'armée indépendante, d'une position. L'allié devient donc neutre, l'armée neutre devient un allié de votre adversaire. Si vous obtenez 5 ou 6, le statut de l'armée indépendante ne change pas.

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 Territoire qu'elle possédait.

Exemple : À son tour, le joueur vert décide de lancer une offensive contre le Québec (contrôlé par l'armée indépendante grise, actuellement neutre) et ne réussit pas à l'envahir. Il lance un dé pour voir si le statut de l'armée grise change. Il obtient 3. Le joueur vert déplace alors le canon gris d'une position vers le joueur adverse. Désormais, cette armée indépendante est alliée au joueur rouge !

Le joueur vert utilise également l'armée indépendante bleue (actuellement son alliée) pour attaquer l'Australie Occidentale (contrôlée par le joueur rouge). Il réussit son offensive et l'armée bleue occupe désormais l'Australie Occidentale. Le joueur vert lance alors le dé pour savoir si le statut de l'armée bleue change. Il obtient 5, elle reste son alliée.

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 11).

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.

Risk MISSION

Pour 3 à 6 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 5). Toutefois, la figurine du cavalier dorée n'est pas utilisée ! *N'oubliez pas de placer vos régiments en fin stratège, de façon à remplir au plus vite vos objectifs.*

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.

Risk

PAR ÉQUIPE

Pour 4 à 6 joueurs en deux 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, blanc et vert sont ensemble, ils alternent leurs places assises avec les joueurs gris, jaune et bleu.

Les joueurs placent leurs troupes de départ 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).

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.

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, blanc et vert sont dans la même équipe. Au début du tour du joueur vert, il contrôle 7 territoires tout seul. Au Groenland, lui et le joueur blanc ont 4 régiments. Dans ce cas, aucun des deux joueurs ne contrôle le territoire. Dans l'État de l'Est, le joueur blanc a deux régiments, le rouge 2 régiments, et le vert 3 régiments. C'est donc le joueur vert qui contrôle ce territoire puisqu'il a plus de régiments que les deux autres joueurs.

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 tableau page 16).

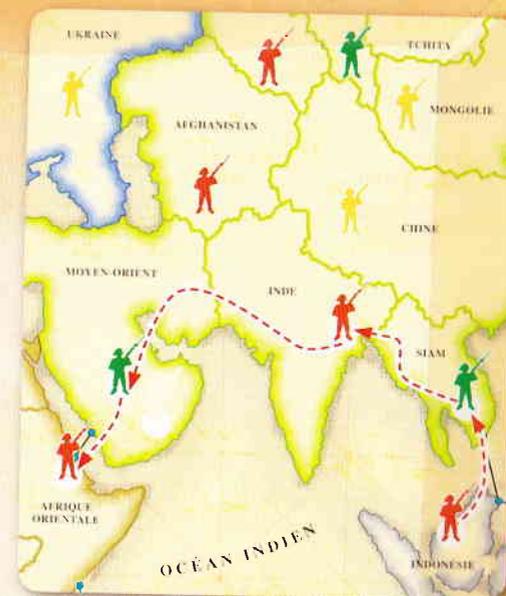
Combat

Vous ne pouvez pas attaquer un joueur de votre équipe.

Manœuvre 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 lance une manœuvre de l'Indonésie en passant par le Siam (contrôlé par le joueur vert, de la même équipe), l'Inde (contrôlée par le joueur rouge), le Moyen-Orient (contenant un mélange de régiments blancs [un autre membre de l'équipe] et verts), et à travers l'Afrique Orientale. Comme le chemin du rouge passe uniquement par des territoires alliés, le déplacement est autorisé.

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.