

## RÉSUMÉ

Voici un résumé des différentes phases de jeu devant être effectuées à chaque tour de jeu.

### PHASE 1 - LES RENFORTS

- un tiers des territoires occupés
- régiments supplémentaires par continent détenu
- échanger les cartes "Risk"
- (Renforts pour l'armée neutre dans une partie à 2 joueurs)

### PHASE 2 - LES COMBATS

- lancer une attaque
- résoudre l'attaque en lançant les dés
- continuer l'attaque si désiré
- occuper le territoire conquis si l'attaque est un succès
- lancer une nouvelle attaque si désiré
- une fois les attaques terminées, prendre une carte "Risk" si un ou plusieurs territoires ont été conquis.

### PHASE 3 - LES MANOEUVRES

- déplacer les régiments d'un territoire à un autre territoire voisin si désiré

FIN DE VOTRE TOUR DE JEU.



010014538101

© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.  
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



# RISK

## La conquête du Monde



2 à 6 joueurs  
Age : A partir de 10 ans

## INTRODUCTION

RISK est le jeu de conquête et de stratégie par excellence... 2 à 6 joueurs s'y affrontent pour tâcher de remplir une mission secrète. Le jeu se déroule sur un planisphère divisé en 42 territoires (dont beaucoup constituent des avant-postes stratégiques). La défense de ces territoires doit être assurée avec soin, sans quoi un combat supposé facile peut se transformer en défaite. Or, la perte inattendue d'un territoire ou d'un continent peut avoir de lourdes conséquences.

La victoire exigera de vous des manoeuvres audacieuses et du talent militaire ; mais les grands stratèges peuvent, eux aussi, être desservis par le résultat des dés.

Quant aux alliés, ils se feront d'autant plus rares que certaines missions exigent la destruction totale de l'un ou de l'autre des joueurs. Enfin, plusieurs variantes permettront aux adversaires de longue date de chercher à atteindre un objectif commun : la conquête du monde.

Dans ce jeu, tout le monde doit affronter le même RISK.

## MATERIEL

1 plateau de jeu • 14 cartes "Mission" • 44 cartes "Risk" • 2 cartes blanches • 6 séries de pions de différentes couleurs • 5 dés (3 rouges, 2 bleus)

### LE PLATEAU DE JEU

Il représente un planisphère sur lequel figurent 6 continents. Chaque continent est divisé en un certain nombre de "territoires", comme l'indique ce tableau :

Continent	Couleur	Territoires
Afrique	marron	6
Asie	vert	12
Océanie	violet	4
Europe	bleu	7
Amérique du Nord	jaune	9
Amérique du Sud	rouge	4

### LES PIONS

Il y a 6 séries de pions, chacune d'une couleur différente. Chaque joueur choisit une couleur pour représenter son armée.

Il y a 3 types de pions, l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie, chacun représentant le nombre de régiments suivants.



INFANTERIE : 1 régiment



CAVALERIE : 5 régiments



ARTILLERIE : 10 régiments

Les régiments sont représentés ainsi pour ne pas encombrer inutilement le plateau de jeu. Quand un joueur possède de nombreux régiments sur un même territoire, il est recommandé de substituer la cavalerie ou l'artillerie aux unités d'infanterie.

5 unités d'infanterie = 1 unité de cavalerie

2 unités de cavalerie = 1 unité d'artillerie

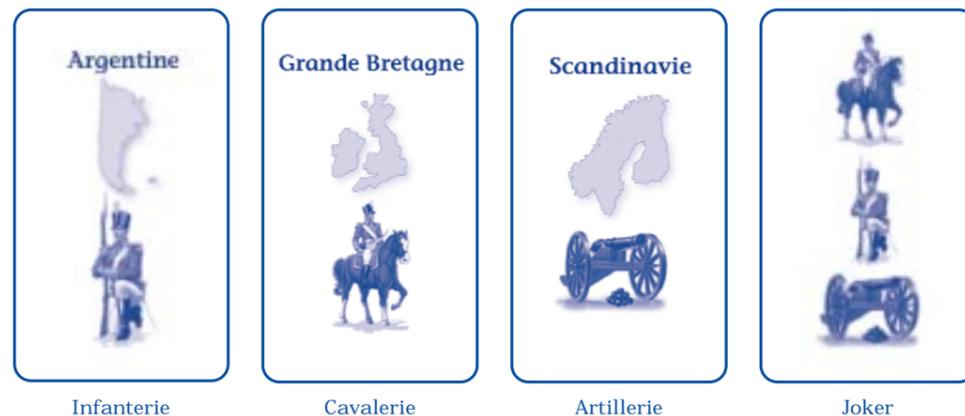
Ces unités peuvent, bien sûr, à nouveau être redivisées en unités plus petites quand le joueur le désire.

### LES CARTES "MISSION"

Chaque carte décrit un objectif stratégique à atteindre. Bien que toutes les missions soient différentes, leur niveau de difficulté est équivalent.

### LES CARTES "RISK"

Il y a 42 cartes "Risk", représentant chacune un territoire (partie basse). Sur chaque carte figure aussi un des types de régiments (l'Infanterie, la Cavalerie et l'Artillerie, représentés respectivement par un fantassin, un cavalier, un canon). Il y a 2 cartes supplémentaires, les jokers, sur lesquelles figurent les 3 types de régiments.



### LES DÉS

Ils sont utilisés au cours des combats. L'attaquant peut utiliser 1, 2 ou 3 dés rouges, le défenseur 1 ou 2 dés bleus. (Voir Combats, comment attaquer, section 3d).

## DEROULEMENT DU JEU

Le déroulement du jeu dépend du nombre de joueurs. Il y a 2 règles, une pour les parties opposant 3 à 6 joueurs et une pour les parties à 2 joueurs... De plus, il existe des variantes possibles qui s'appliquent à chacune de ces règles. Elles sont expliquées dans le chapitre Variantes de Risk, p. 14.

4

## REGLE POUR 3 A 6 JOUEURS

### BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à réaliser la mission secrète décrite sur sa carte Mission. (Voir ci-dessous).

### PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de la couleur correspondante.

#### Le Général

Avant de commencer la partie, désignez un joueur qui prendra le rôle du Général. Il devra s'occuper des cartes "Risk", des cartes "Mission" et de la distribution des Renforts.

#### Les Cartes "Mission"

Elles peuvent représenter différentes séries d'objectifs ; certains consistent à occuper un certain nombre de Territoires ou des Continents spécifiques, d'autres à détruire tous les régiments d'une certaine couleur.

S'il y a moins de 6 joueurs, le Général doit préalablement retirer toutes les cartes "Mission" concernant des couleurs non attribuées.

Puis il mélange les cartes "Mission" restantes et en distribue une à chacun, face cachée, en commençant par le joueur situé à sa gauche. Les cartes restantes sont alors placées près du plateau de jeu. Personne (pas même le Général) n'est autorisé à les consulter. Chaque joueur regarde secrètement sa carte "Mission".

### MISE EN PLACE DES ARMÉES

#### Répartition des armées

Chacun s'empare, dans sa série de pions, du nombre de régiments nécessaires au départ du jeu. Ce nombre varie avec le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de régiments	35	30	25	20

Prenez de préférence, pour l'installation du jeu, des pions infanterie, valant chacun 1 régiment.

5

## Répartition des Territoires

Le Général prend la pile des cartes "Risk" et en retire les jokers. Puis il mélange les cartes et les distribue toutes, une à une dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à sa gauche (si vous jouez à 4 ou à 5, deux joueurs recevront une carte supplémentaire). Ces cartes indiquent quels sont les territoires que chaque joueur doit occuper en début de partie, sans tenir compte, pour l'instant, des différents types de régiment.

Les joueurs placent un régiment sur chacun des territoires qu'ils ont reçus. Puis, lorsque tous les territoires sont occupés, chaque joueur, à commencer par celui qui est à gauche du Général, pose un deuxième régiment sur l'un de ses territoires au choix (il n'y a pas de limite au nombre de régiments qui peuvent occuper le même territoire, mais chaque territoire doit avoir au moins un régiment)... Les joueurs suivants procèdent de la même façon et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble des régiments de toutes les armées soit sur le plateau.

Les cartes "Risk" sont ensuite remises au Général, qui y introduit les jokers, les mélange à nouveau et repose la pile, face cachée, près du plateau.

## LES PHASES DE JEU

Le joueur situé à la gauche du Général commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre... Durant son tour, un joueur doit procéder à 3 actions distinctes dans l'ordre suivant :

**1 : Les Renforts      2 : Les Combats      3 : Les Manoeuvres**

## PHASE 1 : LES RENFORTS

Les renforts peuvent être obtenus de 3 manières différentes :

1. Le joueur compte le nombre de territoires occupés par son armée qu'il divise par 3 et reçoit autant de régiments que l'indique le résultat (au minimum, il en reçoit toujours trois).

Le joueur occupe 17 territoires. Il prend donc 5 régiments :  $17/3 = 5$  (les 2 points restants ne comptent pas).

Le joueur occupe 4 territoires. Il prend donc 3 régiments.  $4/3 = 1$  (car 3 est le minimum).

6

2. Si, au début de son tour de jeu, le joueur contrôle un ou plusieurs continents, il obtient des renforts supplémentaires (pour contrôler un continent, un joueur doit occuper tous les territoires de ce continent). Ces renforts sont octroyés suivant le barème ci-dessous :

Continent	Nombre de Régiments
Océanie	2
Amérique du Sud	2
Afrique	3
Europe	5
Amérique du Nord	5
Asie	7

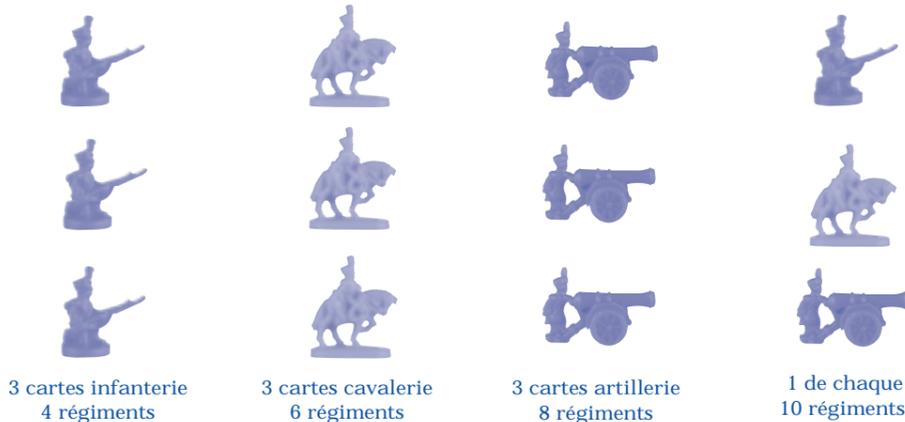
Les joueurs reçoivent ces armées supplémentaires aussi longtemps qu'ils contrôlent le ou les continents.

3. Les joueurs peuvent aussi échanger des cartes Risk pour obtenir des régiments supplémentaires. Ces cartes Risk sont obtenues lors de la conquête de territoires ennemis. (Voir chapitre Combat, Conquête de territoires). Ces cartes doivent être échangées par 3. Les différentes combinaisons possibles sont trois cartes avec le même symbole (3 cartes Infanteries, 3 cartes Cavalleries ou 3 cartes Artilleries) ou 3 cartes avec un symbole de chaque (c'est-à-dire 1 carte Infanterie, 1 carte Cavalerie et 1 carte Artillerie). Les jokers peuvent remplacer chacun des 3 symboles.



Un joueur détient deux cartes cavalerie et 1 joker. Le joker peut être utilisé comme une carte cavalerie pour ainsi réaliser une combinaison de 3.

Le nombre de régiments reçus en échangeant les cartes est :



3 cartes infanterie  
4 régiments

3 cartes cavalerie  
6 régiments

3 cartes artillerie  
8 régiments

1 de chaque  
10 régiments.

7

Vous pouvez échanger autant de cartes que vous le voulez durant un tour de jeu, mais seulement lors de la Phase "Renforts". Si une des cartes échangées par un jour représente un territoire lui appartenant, il gagne deux régiments supplémentaires. Ils doivent être placés immédiatement sur le territoire indiqué sur la carte. Si un joueur a cinq cartes ou plus, il doit échanger une ou plusieurs combinaisons lors de son tour de jeu.



Un joueur détient 3 cartes Cavalerie et une carte Infanterie. Dans l'espoir d'obtenir une carte Artillerie et ainsi de compléter une combinaison valant 10 régiments (1 carte de chaque) il décide de ne pas échanger ses cartes Cavalerie.

Un joueur détient deux cartes Artillerie et 3 cartes Infanterie. Comme il a 5 cartes, il DOIT échanger les 3 cartes Infanterie qui valent 4 régiments.

Un joueur détient 2 cartes d'Artillerie, 2 cartes d'Infanterie et 2 cartes de Cavalerie. Il doit échanger au moins une combinaison (1 carte de chaque) valant 10 régiments.

Les cartes échangées sont remises au Général, qui les place sous la pile.

Les joueurs détiennent en général un maximum de 5 cartes Risk, obtenues en conquérant des territoires (Voir Combats, Conquête de territoire) puisqu'ils doivent impérativement échanger leurs cartes contre des renforts quand ils en ont 5. La seule fois qu'un joueur a plus de 5 cartes est lorsqu'il réussit à éliminer l'armée d'un adversaire (c'est-à-dire que ce joueur ne possède plus de régiments sur le plateau). Ainsi, l'attaquant reçoit les cartes "Risk" du joueur éliminé.

A l'exception des régiments "bonus" obtenus avec les cartes dont vous possédez le territoire, les régiments reçus durant les renforts peuvent être déployés sur un territoire détenu par ce joueur ou divisés sur n'importe quels territoires de celui-ci. Le joueur peut placer autant de régiments qu'il le désire sur un territoire.

## PHASE 2 : LES COMBATS

Une fois que tous les renforts ont été déployés, le joueur peut maintenant passer à l'attaque !

On ne peut attaquer un territoire ennemi que :

1. s'il a une frontière commune avec un territoire que l'on occupe, ou que ces territoires sont reliés par une ligne pointillée.

**ET**

2. si l'attaquant possède au moins 2 régiments sur son territoire.

Le nombre maximum de régiments qu'un joueur peut engager dans une attaque est de 3 quel que soit le nombre de régiments présents sur le territoire d'où est lancée l'attaque.

Le nombre de régiments pouvant servir à l'attaque est le suivant :

Nombre de régiments sur le territoire d'où vient l'attaque	Nombre de régiments pouvant attaquer
1	attaque impossible
2	1
3	1 ou 2
4 ou plus	1, 2 ou 3

### Comment attaquer

Avant de combattre, un joueur doit désigner :

1. le territoire qui attaque
2. le territoire qui est visé
3. le nombre de régiments qu'il engage dans le combat.

Les combats se déroulent à l'aide de dés. Le nombre de dés à utiliser par chaque joueur est déterminé comme suit.

L'attaquant (dés rouges)

L'attaquant prend les dés rouges et lance autant de dés qu'il engage de régiments dans le combat, avec un maximum pouvant aller jusqu'à 3.

Le nombre de dés à utiliser est donc :

Nombre de régiments attaquant	Nombre de dés lancés
1	1
2	1 ou 2
3	1, 2, ou 3

Le joueur peut choisir de lancer moins de dés que le maximum autorisé, mais il est plus avantageux de les utiliser tous.

### Le Défenseur (dés bleus)

Le défenseur peut lancer 1 ou 2 dés suivant le nombre de régiments présents sur le territoire attaqué.

Nombre de régiments sur le territoire attaqué	Nombre de dés lancés par le défenseur
1	1
2	1
3 ou plus	1 ou 2

## Déroulement d'un combat

Les deux joueurs lancent leurs dés, et on compare les résultats.

Le plus fort dé de l'attaquant contre le plus fort dé du défenseur. Le résultat le plus élevé l'emporte. Le vaincu retire aussitôt un régiment de son territoire et le replace dans son lot. S'il y a égalité, c'est l'attaquant qui perd un régiment. Si les deux joueurs ont lancé plusieurs dés, on compare le plus fort dé suivant de chacun, et le vaincu perd un régiment.

Voici quelques exemples qui illustrent les règles d'un combat :

NOMBRE DE RÉGIMENTS		RÉSULTAT DES DÉS	
Attaque	Défense	Attaque	Défense
			
Résultat : le défenseur perd un régiment.			
			
Résultat : chacun perd un régiment.			

NOMBRE DE RÉGIMENTS		RÉSULTAT DES DÉS	
Attaque	Défense	Attaque	Défense
			
Résultat : l'attaquant perd 2 régiments			
			
Résultat : le défenseur perd 1 régiment			
			
Résultat : l'attaquant perd 2 régiments			

Quelle que soit l'issue de ce premier combat, le joueur a ensuite le choix entre :

- continuer à attaquer le même territoire, et déterminer le nombre de régiments qu'il va engager dans ce nouveau combat.
- attaquer un autre territoire, et faire de même que pour le précédent.
- cesser d'attaquer.

Durant son tour de jeu, un joueur peut attaquer autant de fois qu'il le veut un ou plusieurs territoires, à condition qu'il ait assez d'armées pour le faire.

### Conquérir des territoires

Si le défenseur perd tous les régiments de son territoire, l'attaquant place sur ce territoire au moins autant de régiments qu'il en avait engagés lors du dernier affrontement pour la conquête de ce territoire. L'attaquant doit cependant laisser au moins un régiment sur le territoire d'où était lancée l'attaque. A aucun moment d'une partie un territoire ne peut rester sans régiments.

Un joueur occupe un territoire avec 5 régiments. Il attaque le territoire voisin défendu par un seul régiment. Il engage 2 régiments dans le combat et gagne. Il doit donc occuper le territoire conquis avec au moins 2 régiments. Il peut aussi y placer 3 ou 4 régiments, mais pas 5, car à aucun moment du jeu on ne peut laisser un territoire inoccupé.

Le joueur peut engager de nouveaux combats à partir d'un territoire nouvellement conquis.

### Détruire une armée ennemie

Si, au cours d'un ultime combat, un joueur perd les derniers régiments de son armée présents sur la planisphère, il est éliminé, remet ses cartes "Risk" à l'attaquant et sa carte "Mission", face cachée au Général. Ainsi, si l'attaquant possède alors 5 cartes "Risk" ou plus, il devra échanger au moins une combinaison de cartes lors de la phase renfort de son prochain tour de jeu.

### Gagner des cartes "Risk"

Si un joueur conquiert un ou plusieurs territoires au cours de son tour de jeu, le Général lui remet une carte "Risk", face cachée quelque soit le nombre de territoires conquis. Il ne pourra échanger de cartes contre des renforts qu'au cours des tours de jeu suivants.

## PHASE 3 : LES MANOEUVRES

Le joueur procède à cette action lorsqu'il estime que sa phase de "combats" est terminée pour la durée de ce tour de jeu. Il peut alors déplacer autant de régiments qu'il le souhaite de l'un de ses territoires sur un territoire voisin lui appartenant... Comme après un combat, il doit toujours laisser au moins 1 régiment sur le territoire de départ.

Le joueur ne peut effectuer qu'une seule manoeuvre.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

### LE VAINQUEUR

Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à remplir sa mission. Il justifie sa victoire en montrant sa carte "Mission" aux autres joueurs. Cependant, vous ne pouvez revendiquer votre victoire que lors de votre tour de jeu. Si lors du tour de jeu d'un autre joueur, il arrive qu'un autre joueur remplisse votre mission (par exemple en éliminant tous les régiments d'une certaine couleur), vous devez attendre votre tour de jeu avant de revendiquer votre victoire.

## REGLE POUR 2 JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, une armée neutre est utilisée comme tampon entre les deux opposants pour donner une nouvelle dimension stratégique.

### BUT DU JEU

Le but du jeu est de détruire toutes les armées de votre adversaire. Dans cette règle, l'armée neutre mise en place n'importe pas pour la victoire de l'un ou de l'autre joueur. Les cartes "Missions" ne sont pas utilisées.

## PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs prennent chacun 40 régiments d'une couleur donnée. Une armée neutre de 28 régiments est, par ailleurs, constituée dans une troisième couleur.

Après avoir retiré les jokers, les 42 cartes "Risk" sont battues et chaque joueur (y compris l'armée neutre) en reçoit 14. Les 2 joueurs répartissent leurs régiments comme dans le jeu classique et placent 2 régiments sur chaque territoire de l'armée neutre.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule comme expliqué dans la règle pour 3 à 6 joueurs avec quelques adaptations pour l'armée neutre.

### Les renforts de l'armée neutre

Chaque fois qu'un joueur reçoit des renforts, l'armée neutre reçoit la moitié du total de ces renforts (on arrondit au chiffre inférieur).

Le joueur possède 15 territoires, il contrôle l'Afrique et échange une combinaison de 3 cartes d'Artillerie.  
Il reçoit  $6+3+8 = 17$  régiments.  
L'armée neutre en reçoit 8.

Le second joueur répartit les renforts de l'armée neutre sur des territoires occupés par cette armée, après que son adversaire ait disposé ses propres renforts.

### Combattre l'armée neutre

Au cours des combats, le joueur doit considérer l'armée neutre comme un adversaire ordinaire. S'il l'attaque, il doit annoncer ses intentions comme d'habitude. (Voir Combat, comment attaquer). Le second joueur prend alors la direction de l'armée neutre pour la durée de cet affrontement.

A l'issue du combat, l'attaquant a le choix entre attaquer à nouveau l'armée neutre ou son adversaire aussi longtemps qu'il le souhaite. Il reçoit une carte "Risk" pour la conquête d'un ou plusieurs territoires durant son tour de jeu, comme dans la version classique (3 à 6 joueurs) du jeu.

Puis c'est au second joueur de jouer. L'armée neutre n'a pas de tour de jeu car elle n'attaque jamais (ne reçoit donc pas de cartes "Risk") et ne peut se déplacer.

## VARIANTES DE RISK

### LA CONQUÊTE DU MONDE

Cette variante conviendra aux joueurs qui disposent de plusieurs heures devant eux. Elle propose un objectif commun à tous : la conquête du monde par élimination de tous les adversaires. La règle du jeu est strictement identique, mais on n'utilise pas les cartes "Mission".

### RENFORTS PROGRESSIFS

Une autre variante du Risk classique ou de la version présentée ci-dessus consiste à donner la même valeur à toutes les combinaisons de cartes "Risk". Mais, selon que vous êtes le 1er joueur de la partie à effectuer un échange ou le 5ème, vous ne recevez pas le même nombre de renforts. Ce nombre est fixé par le barème suivant :

Ordre d'échange	Renforts
1er	4
2ème	6
3ème	8
4ème	10
5ème	12
6ème	15
7ème	20
8ème	25
9ème	30 et ainsi de suite avec une progression de 5 régiments de plus à chaque fois.

Peu importe de savoir quel joueur effectue un échange. Le Général note l'ordre dans lequel les échanges de tous les joueurs sont effectués.

Le joueur A est le premier à échanger une combinaison de 3 cartes "Risk". Il reçoit 4 régiments. Le joueur C échange ensuite 2 combinaisons de cartes. Il reçoit (6+8 =) 14 régiments. Le joueur D échange à son tour une combinaison et reçoit 10 régiments. Au tour suivant, le joueur A échange à nouveau 3 cartes et reçoit 12 régiments, et ainsi de suite.

## CAPITALES RISK

Dans cette variante, les joueurs gagnent en s'emparant des états-majors de leurs adversaires. Les cartes "Mission" ne servent pas.

### Mise en place

En début de partie, après la mise en place de son armée, chaque joueur choisit en secret l'un des territoires qu'il désigne comme état-major... Il place la carte "Risk" de ce territoire devant lui, face cachée..

### Le jeu

Si un joueur envahit un état-major adverse, le propriétaire de cet état-major le fait savoir et remet ses cartes "Risk" à l'attaquant. De plus, tous les régiments du vaincu se trouvant sur la planisphère sont remplacés par un régiment du vainqueur sur chaque territoire inoccupé. Ces régiments sont pris dans le stock de réserve, ce ne sont pas des régiments déjà présents sur la planisphère.

### Le vainqueur

Le nombre d'états-majors (y compris le sien) qu'un joueur doit occuper pour gagner dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2 ou 3	4 ou 5	6
Nombre d'Etats-Majors	2	2 ou 3	3