

# RISK 2210 A.D : VARIANTE 6 JOUEURS

Cette variante a été créée afin de permettre à six joueurs (ou plus) de jouer à RISK 2210. Selon Hasbro, la limite de 5 joueurs a été créée parce que leurs testeurs ont constaté qu'à partir de six joueurs, au moins un joueur serait éliminé prématurément avant la fin du tour 2-3. Cette règle permet aux joueurs qui ont perdu tous leurs territoires de continuer à jouer.

## ■ Installation

20 MDD par joueur.

## ■ Phase de Négociation

Avant la phase d'enchères pour l'ordre du tour, les joueurs peuvent vendre, échanger, se prêter, tout ou partie de leurs cartes et jetons d'énergie qu'ils possèdent. Les négociations ne sont en aucun cas obligatoires, et peuvent être rompues à tout moment.

## ■ Rébellion

Tous les joueurs qui ont perdu tous leurs territoires sont encore en jeu. Ils conservent leurs jetons d'énergie et leurs cartes. Ils continuent à enchérir pour l'ordre du tour et jouent leur tour de manière habituelle.

Au début de son tour, si un joueur n'a pas de MDD ou de territoires, il peut tenter de lancer une «rébellion».

### Etape un:

Choisissez le type de territoire sur lequel vous tentez de lancer une rébellion : Terrestre, Aquatique ou Lunaire.

### Etape deux:

Tirez la 1<sup>ère</sup> carte du paquet du type de territoire choisi. C'est là que la rébellion aura lieu.

### Etape trois:

Lancez un dé 6 et réduisez le résultat de moitié (arrondi au chiffre supérieur). C'est le nombre maximal de MDD se rebellant dans ce territoire. Remplacer les MDD « rebelles » présentes sur le territoire par des MDD de votre couleur.

### Etape quatre:

S'il y a plus d'un joueur présent sur le territoire, une bataille doit immédiatement avoir lieu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur sur ce territoire.

### Etape cinq:

Si vous avez maintenant le contrôle du territoire, procéder à votre tour normalement : collecte d'énergie, recrutement de Commandants, achat de cartes, etc