

2 À 5 JOUEURS
ÂGE 10+

TRISK

LE JEU DE CONQUÊTE STRATÉGIQUE !

Contient :
1 plateau de jeu • 5 séries de pions comprenant 40 infanteries,
12 cavaliers et 8 artilleries • 43 cartes • 2 cartes
de rappel des règles • 5 dés

© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.
Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave., Stockley Park, Uxbridge,
Middlesex, UB11 1AZ, UK.

www.hasbro.fr

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S.
10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD
03.87.82.76.20 consso@hasbro.fr



121028720101 00

498287201010

Bienvenue dans le monde de Risk !

RISK est un jeu passionnant, imprévisible et à la fois très simple à comprendre. Vous devez prendre les bonnes décisions pour contrôler le monde, territoire par territoire.

Vous n'avez pas besoin d'assimiler des tonnes de règles compliquées pour commencer votre première partie. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur le plus important : votre stratégie. C'est pour cela que RISK devient vite une véritable passion !

À vous de décider où placer vos régiments, quel territoire, quel adversaire attaquer et à quel moment. Quand le jeu devient trop facile pour vous, pas de souci, nous avons des règles avancées pour les plus assidus !

Si vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de commencer par le Mode Classique pour vous familiariser avec les règles du jeu. Ce mode de jeu simplifié est également idéal pour les joueurs qui souhaitent faire une partie rapide.

Principe du jeu :

C'est très simple : vous placez vos régiments sur des territoires pour en prendre le contrôle. Au début de chaque tour, vous disposez de régiments supplémentaires à placer sur les territoires que vous voulez. Vous utilisez ensuite ces régiments pour attaquer les autres joueurs et ainsi conquérir de nouveaux territoires. À la fin de votre tour, répartissez vos régiments pour défendre au mieux vos possessions et piochez une carte si vous en avez la possibilité. Le joueur qui contrôle le plus de territoires à la fin, remporte la partie !



Les éléments du jeu

Avant de commencer, détachez tous les éléments de jeu de leurs supports et mettez tous les supports qui ne vous serviront pas à la poubelle. Voici les différents éléments de jeu :

Le plateau de jeu



Remarque : certains territoires sont connectés par des lignes maritimes.

Le plateau de jeu représente une carte du monde divisée en 42 territoires. Ces territoires sont reliés les uns aux autres par une frontière ou une ligne maritime traversant les océans et les mers. Au cours de la partie, vos régiments attaquent les régiments ennemis en traversant ces frontières ou ces lignes maritimes.

Les territoires sont regroupés en six continents de couleurs différentes : Amérique du Nord (en jaune), Amérique du Sud (en rouge), Europe (en bleu), Afrique (en marron), Asie (en vert) et Australie (en violet). Si, au début de votre tour, vous contrôlez un continent entier, vous recevez des régiments supplémentaires.

Plus vous réussissez vos coups, plus vous avez de régiments sur le plateau. Pour gagner de la place, vous pouvez remplacer 5 infanteries contre 1 cavalier ou encore 10 infanteries contre 1 artillerie.

Les régiments

Il y a 5 séries de régiments de couleur différente. Chaque série est constituée de 3 types de soldats :



Infanterie
= 1 régiment



Cavalerie
= 5 régiments



Artillerie
= 10 régiments

Les dés



Dés d'Attaque



Dés de Défense

Utilisez les dés noirs pour attaquer un territoire ennemi et les dés rouges pour défendre les vôtres.

Les cartes



Carte Territoire

Les cartes Territoire

Chacune de ces cartes présente un territoire et une ou deux étoiles. Au début de votre tour, vous pouvez utiliser vos cartes Territoire pour récupérer des régiments supplémentaires.



Carte Cessez-le-feu

La carte Cessez-le-feu

Au milieu des cartes se trouve une seule et unique carte Cessez-le-feu qui n'est utilisée que dans le Mode Classique. Cette carte est insérée dans la pioche et dès qu'un joueur la tire, la partie s'arrête. Conservez bien cette carte à part pour le moment.



Rappel des règles

Les 2 cartes Rappel des règles

Ces cartes sont très utiles quand vous ne maîtrisez pas encore les règles du jeu. Sur le recto vous trouverez les actions à réaliser à chaque tour et au verso comment récupérer de nouveaux régiments. Gardez ces cartes à portée de main et utilisez-les pour vous aider tout au long de la partie.

Règles du Mode Classique 3-5 JOUEURS

Les débutants joueront, grâce à ce mode, une partie plus courte avec des règles plus simples à retenir. Vous avez le choix entre différentes actions alors ne soyez pas frustré si vos décisions ne sont pas les bonnes au début. Avant même de vous en rendre compte vous ressentirez les coups et prendrez les décisions qui s'imposent !

MISE EN PLACE :

1. Chaque joueur prend une série de régiments d'une couleur et la place à côté de lui, en dehors du plateau.
2. Décidez quel joueur commence la partie. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Mélangez les cartes Territoire et distribuez-les aux joueurs. Si vous jouez à 4 ou 5 joueurs, vous aurez 2 cartes en trop. Donnez-les aux deux joueurs qui joueront en dernier.
4. Tous les joueurs regardent leurs cartes. Si vous avez une carte Territoire avec 1 étoile, placez 1 régiment sur le territoire correspondant sur le plateau. Si la carte comprend 2 étoiles, placez 2 régiments sur ce territoire. Assurez-vous de ne placez que des pions infanterie (ceux qui ne valent qu'1 régiment par pion). Vous pourrez, plus tard au cours de la partie, échanger ces pions contre des pions de cavalerie et d'artillerie pour faire de la place sur le plateau.
5. Reprenez maintenant toutes les cartes Territoire des joueurs et mélangez-les ensemble. Prenez la carte Cessez-le-feu et insérez-la au hasard dans le paquet. La photo ci-dessous vous montre approximativement où insérer la carte Cessez-le-feu en fonction du nombre de joueurs.



COMMENT JOUER :

But du jeu : être le premier joueur, à la fin de la partie, à contrôler un nombre de territoires défini. Le nombre de territoires que vous devez contrôler dépend du nombre de joueurs :

Nbre Joueurs	Nbre Territoires nécessaire pour gagner
3	25
4	20
5	15

Cessez-le-feu : si un joueur pioche la carte Cessez-le-feu dans la pile, la partie s'arrête immédiatement et c'est le joueur qui contrôle le plus de territoires qui remporte la partie.

À VOTRE TOUR

Vous pouvez :

1. Placer vos régiments
2. Attaquer
3. Déplacer vos régiments
4. Tirer une carte si vous y êtes autorisé

1. Placer vos régiments

Décidez du nombre de régiments que vous voulez placer sur le plateau de jeu. À chaque tour vous recevez au moins 3 régiments. Prenez-les dans la pile de régiments qui se trouve près de vous. Si vous jouez bien, vous pouvez récupérer des régiments bonus.

Il existe 3 manières de récupérer des régiments bonus :

Bonus pour contrôle de territoires : si vous contrôlez entre 12 et 14 territoires, vous recevez 1 régiment bonus. Si vous en contrôlez entre 15 et 17, vous recevez 2 régiments bonus et ainsi de suite. Comptez le nombre de territoires que vous contrôlez puis reportez-vous au tableau « Régiments par Territoire » sur le plateau de jeu pour voir combien vous récoltez de régiments bonus.

RÉGIMENTS PAR TERRITOIRE									
12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-39	40-42
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

Bonus pour contrôle de continents : si vous contrôlez tous les territoires d'un même continent, vous avez également droit à des régiments bonus (de 2 à 7

régiments, en fonction du continent). Le nombre de régiments bonus auquel vous avez droit pour chaque continent est indiqué sur le plateau de jeu, dans le cartouche qui indique le nom du continent et le nombre de territoires qu'il comprend.

AMÉRIQUE DU SUD	2
4 TERRITOIRES	

Bonus pour retour de cartes : plus vous contrôlez de territoires, plus vous récupérez de cartes. Rendre une ou plusieurs cartes pendant la partie (lorsque c'est votre tour de jouer) vous rapporte des régiments bonus.

Reportez-vous au tableau « Régiments par Carte » du plateau de jeu pour connaître le nombre de régiments bonus que vous récupérez en échange de la carte que vous retournez (en fonction du nombre d'étoiles sur cette carte). Exemple :

Conseil stratégique

Choisissez bien le bon moment pour échanger des cartes : en échange plusieurs en une fois peut vous permettre de mettre la main sur des territoires, voir des continents que vous convoitez !

RÉGIMENTS PAR CARTE

★	★	★	★
2	2	5	8
3	4	6	9
4	7	7	10
		10	21
		13	25
		17	30

En rendant ces 3 cartes territoire qui indiquent 4 étoiles en tout, vous recevez 7 régiments bonus.

OÙ PLACER VOS RÉGIMENTS

Une fois vos régiments bonus récupérés, décidez où les placer sur le plateau. Vous ne pouvez placer des régiments que sur les territoires que vous contrôlez déjà, jamais sur les territoires ennemis. Vous pouvez choisir de placer tous vos régiments sur le même territoire ou de les répartir sur plusieurs.

