



Risk

© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –
Service Consommateurs: ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email: "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D,
1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz
durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.
www.hasbro.fr



050753486101 01



Risk

MANUEL D'INSTRUCTIONS DE L'OFFICIER





Bienvenue dans **Risk**, le jeu de la conquête du monde.™

En tant que Général renommé, commandant de vastes armées, fin stratège et tacticien hors pair, votre mission est simple : conquérir le Monde !

RISK est un jeu qui



peut vous paraître différent de ceux auxquels vous avez l'habitude de jouer. La partie se déroule en plusieurs tours, et pendant votre tour, vous aurez des décisions à prendre : où attaquer, quand attaquer et quand cesser d'attaquer.



Note : cette boîte contient des aimants qui peuvent endommager les bandes magnétiques des cartes de crédit, les écrans de télévision, les moniteurs informatiques et les montres.

PRÉPARATION

Retirez toutes les pièces de leurs sachets plastiques. Jetez les sachets.

CONTENU

- 4 séries de régiments, chacune de couleur différente
- Figurine de Cavalier doré
- Paquet de 44 cartes • 5 dés • Plateau de jeu
- Boîte de rangement en forme de livre à fermeture magnétique

Renforcez vos positions

Il y a deux règles qui diffèrent quand vous renforcez vos positions.

Vous pouvez déplacer vos régiments d'un territoire où vous en avez, vers n'importe quel territoire où, vous ou votre équipier possédez des unités. Cela signifie que vous pouvez effectuer votre déplacement gratuit vers un territoire contrôlé par votre équipier, même s'il n'en a pas envie !

De même, quand vous effectuez une manoeuvre stratégique d'un territoire vers un autre, les territoires contrôlés par votre équipier comptent comme des territoires amicaux.

Souvenez-vous en quand vous tracez les lignes de connexion.



Exemple : à la fin de son tour, le joueur rouge peut renforcer ses positions depuis l'Indonésie en passant par le Siam (contrôlé par le joueur noir, son allié), l'Inde (contenant un mélange de régiments rouges et noirs), jusqu'en Afrique Orientale.

Piocher une carte Territoire

Les cartes Territoire sont partagées par l'équipe. Quand vous piochez une carte, ajoutez-la à la main commune 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.

N'importe quel joueur peut échanger une série de cartes pour recevoir des renforts au début de son tour. Si un joueur prend les cartes de l'équipe et qu'il y a 5 cartes, il doit échanger une série.

GAGNER

Dès qu'un joueur est éliminé, l'équipe adverse remporte la partie.

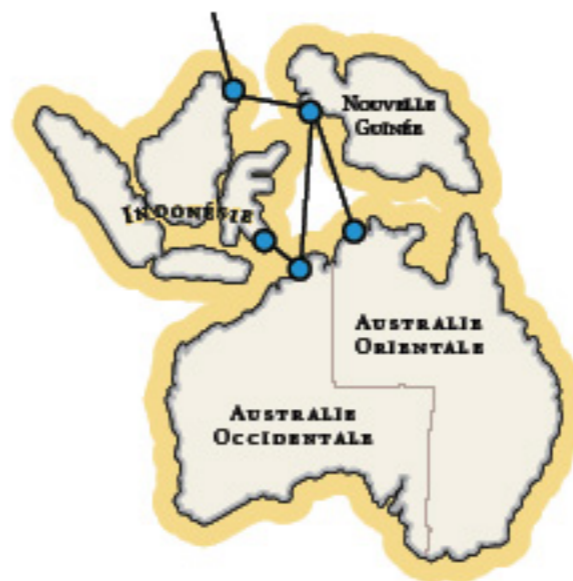
SURVOL DU CONTENU DU JEU

D'abord, prenez toutes les pièces du jeu et étalez-les devant vous. Tandis que vous lirez ces règles, regardez tous ces éléments pour savoir comment ils fonctionnent dans le jeu.

Le plateau de jeu

Le voici : le monde, prêt à la conquête. Le plateau de jeu est divisé en 42 territoires différents. Certains de leurs noms ne vous seront pas familiers. C'est parce que ces territoires existaient il y a 200 ans, quand le monde géopolitique était très différent d'aujourd'hui. Ces territoires sont regroupés en continents (il y en a six), chacun d'une couleur différente.

Les continents sont l'Amérique du Nord (JAUNE), l'Amérique du Sud (ORANGE), l'Europe (VIOLET), l'Afrique (MARRON), l'Asie (VERT) et l'Océanie (GRIS).



Exemple : la Nouvelle Guinée, l'Indonésie, l'Australie Orientale et l'Australie Occidentale sont des territoires. Une fois réunis, ces quatre territoires forment le continent de l'Océanie.

Comme vous pouvez le voir, certains territoires sont adjacents à d'autres. 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.

Attention ! Une ligne maritime part de l'Asie, sort du plateau à droite, mais revient par la gauche pour relier l'Amérique du Nord. Les territoires du Kamchatka et de l'Alaska sont donc adjacents.



Exemple : le territoire du Brésil est adjacent au Venezuela, au Pérou et à l'Argentine parce qu'ils ont une frontière commune. Le Brésil est aussi adjacent à l'Afrique du Nord parce qu'ils sont reliés par une ligne maritime qui traverse l'océan. Les régiments du Brésil peuvent attaquer n'importe lequel de ces territoires adjacents. Mais attention, ils peuvent aussi ÊTRE attaqués depuis n'importe lequel de ces territoires.

Au sud de l'Océan Atlantique, vous trouverez une charte de nombres (4, 6, 8, 10, etc.) et de l'autre côté de l'Amérique du Sud se trouve un encadré contenant les noms des continents (avec des nombres supplémentaires). L'utilisation de ces éléments est expliquée plus loin dans ce manuel.

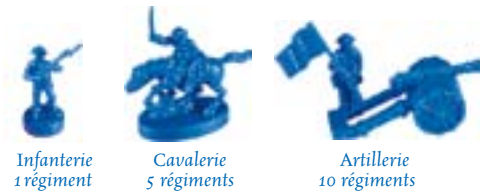
De même, le Champ de bataille se trouve dans l'Océan Indien. C'est là que se dérouleront les combats. L'utilisation du Champ de bataille est expliquée plus en détails dans le paragraphe Combat page 9.



Les pions en plastique

Dans ce jeu, il y a quatre armées, 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. Mettez-la de côté pour l'instant.

Si vous observez les pions avec attention, vous remarquerez qu'il y en a trois différents : un soldat avec un mousquet (Infanterie), un soldat à cheval (Cavalerie) et un soldat avec un canon (Artillerie). Tous ces pions représentent vos régiments, mais chacun d'eux représente un nombre différent de régiments, comme indiqué ci-dessous :

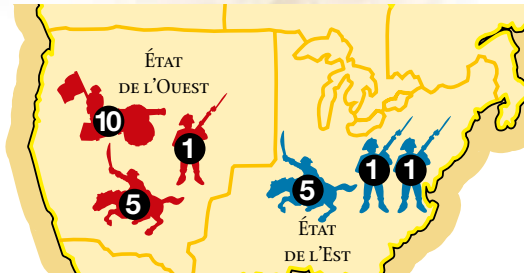


Infanterie
1 régiment

Cavalerie
5 régiments

Artillerie
10 régiments

Pendant la partie, vous aurez de nombreux pions sur le plateau, parfois sur un même territoire. Quand c'est le cas, utilisez un pion de cavalerie ou d'artillerie pour faire de la place. Il est plus facile d'avoir un pion d'artillerie sur le plateau à la place de 10 pions d'infanterie (ils représentent tous les deux 10 régiments). Et c'est aussi plus simple de déplacer 2 pions d'artillerie à la place de 20 pions d'infanterie. Vous pouvez décider à tout moment de la partie de remplacer les pions que vous avez sur un territoire. Faites simplement attention à ne pas changer le nombre de régiments.



Exemple : le joueur bleu a 1 cavalier et 2 infanteries sur l'État de l'Est. Comme un pion de cavalerie représente 5 régiments et qu'un pion d'infanterie en représente un, le joueur bleu a 7 régiments sur l'État de l'Est (5+1+1). Le joueur rouge a 1 artillerie, 1 cavalerie et 1 infanterie sur l'État de l'Ouest. Cela représente 16 régiments (10+5+1).

Les dés

Les dés sont utilisés lorsque vous attaquez et défendez un territoire. Les 3 dés rouges servent pour attaquer, les 2 blancs pour défendre.

Les cartes

Il y a une carte Territoire 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 sans territoire précis, mais avec le dessin des trois types de régiments.

Les cartes Territoire sont utilisées durant toute la partie pour obtenir des renforts. Nous expliquerons leur fonctionnement en détails plus loin dans ce livret.



Exemple : cette carte Territoire représente l'Ontario. On peut y voir un dessin représentant ce territoire ainsi qu'un régiment de cavalerie.

Exemple : cette carte Territoire est un joker. Elle ne représente aucun territoire, mais on y trouve un dessin des trois types de régiments.



RISK PAR ÉQUIPE

Pour 3 ou 4 joueurs répartis en 2 équipes

But du jeu

La première équipe à éliminer l'UN des joueurs de l'autre équipe gagne la partie.

Mise en place

Déterminez à quelle équipe appartiennent les joueurs. Les membres de chaque équipe doivent s'asseoir en alternance avec les joueurs de l'autre équipe : équipe 1, équipe 2, équipe 1, équipe 2, etc.

Les joueurs mettent leurs régiments en place 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 votre allié (les joueurs peuvent déplacer des régiments dans des territoires alliés durant le renforcement, comme expliqué ci-après).

Le joueur qui possède le plus de régiments sur un territoire contrôle celui-ci. Si deux joueurs ont le même nombre de régiments, PERSONNE ne contrôle le territoire.

Exemple : les joueurs rouge et noir sont dans la même équipe. Au début du tour du joueur rouge, il contrôle 7 territoires à lui seul. Au Groenland, le joueur rouge et le joueur noir ont chacun 4 régiments. Dans ce cas, ni le joueur rouge, ni le joueur noir ne contrôle le Groenland. Dans l'État de l'Est, le joueur noir a 2 régiments et le joueur rouge en a 3. Le joueur rouge contrôle ce territoire puisqu'il a plus de régiments que le joueur noir.

Notez que si un territoire n'est pas contrôlé par un joueur (à cause d'une égalité), le bonus de continent est lui aussi perdu.

Exemple : le joueur noir contrôle la Nouvelle Guinée, l'Australie Orientale et l'Australie Occidentale. Cependant, en Indonésie, il a 2 régiments et le joueur rouge a aussi 2 régiments.

Comme il y a égalité, aucun des joueurs ne contrôle ce territoire. Le joueur noir ne reçoit PAS les 2 renforts supplémentaires du bonus de continent pour l'Océanie.

De plus, utilisez le tableau suivant pour déterminer les renforts attribués par série de cartes en remplacement du tableau situé en bas du plateau de jeu.

Donc, échanger une série de 3 cavaleries vous donne 6 renforts supplémentaires, que ce soit la première série échangée ou la 15ème. En échangeant une série « 1 de chaque », vous recevez le plus grand nombre de renforts.

Renforts	
SÉRIE DE CARTES	RENFORTS SUPPLÉMENTAIRES
3 Infanteries	4
3 Cavaleries	6
3 Artilleries	8
1 de chaque	10

Combat

Vous ne pouvez pas attaquer un autre joueur de votre équipe.



- Les alliés ne reçoivent pas de bonus de continent.
- Les alliés n'échangent pas de séries de cartes Territoire contre des renforts.

ÉTAPE 4 : COMBAT

Pendant votre tour, vous pouvez attaquer avec les régiments alliés comme s'ils vous appartenaient. Ces troupes peuvent attaquer votre adversaire, d'autres indépendants ou d'autres alliés.

Attaquer des indépendants ou attaquer avec une armée alliée peut avoir pour effet de les rapprocher de votre adversaire.

Quand vous avez terminé une invasion dans un territoire indépendant (que vous en preniez le contrôle ou pas) et/ou quand vous avez terminé une invasion utilisant une armée alliée, lancez 1 dé. Si vous faites 1-4, éloignez de vous le canon de cet indépendant d'une position. Si vous faites 5 ou 6, l'indépendant ou l'allié maintient son statut actuel.

Si vous utilisez une armée indépendante alliée pour attaquer un autre indépendant, lancez un dé pour chacune des deux armées.

Si vous éliminez un indépendant (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 (et pas votre allié).

ÉTAPE 5 : RENFORCER VOTRE POSITION

Quand vous avez terminé toutes vos attaques, effectuez une manœuvre stratégique de la même manière que dans les règles de RISK, La conquête du Monde.

Exemple : pendant son tour, le joueur bleu décide d'envahir le Québec (contrôlé par l'armée indépendante noire, pour le moment neutre) et il perd. Il doit maintenant lancer un dé pour déterminer si le statut de l'armée noire change. Il fait 3. Le joueur bleu doit ÉLOIGNER de lui le canon de l'armée noire d'1 position, ce qui fait d'elle l'allié de l'armée rouge.



Le joueur bleu utilise aussi l'armée indépendante jaune (actuellement son allié) pour envahir l'Australie (contrôlée par le joueur rouge). Cette fois-ci, il réussit son invasion.

Il doit maintenant lancer un dé pour déterminer si le statut de l'armée jaune change. Il fait 5. L'armée jaune reste alliée du joueur bleu.

ÉTAPE 6 : RENFORCER VOS ALLIÉS

Vous pouvez faire un « déplacement gratuit » pour chacun de vos alliés. Renforcez ces troupes en utilisant les règles de RISK, La conquête du Monde.

ÉTAPE 7 : PIOCHER UNE CARTE TERRITOIRE

Les alliés ne reçoivent 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.

Dans cette variante, les joueurs ne gagnent pas individuellement, mais en tant que membres d'une équipe. Les joueurs mettent leurs régiments en place sur leurs propres territoires, mais durant le cours de la partie, les joueurs d'une même équipe peuvent partager des territoires.

RISK LA CONQUÊTE DU MONDE

Entre 3 et 4 joueurs

- Installez d'abord le plateau de jeu de manière à ce qu'il soit à la portée de tous les joueurs.
- Mélangez les cartes Territoire 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.
- 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.



- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de cette couleur. Placez vos régiments en tas près de vous.

Et maintenant, comptez vos régiments de départ. Ces régiments sont placés sur le plateau de jeu avant le début de la partie. Le nombre de régiments de départ dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	Régiments de départ
2	Voir les règles pour 2 joueurs
3	35 chacun
4	30 chacun

Prenez le nombre de régiments de départ adéquat, et mettez-les devant vous.

Ensuite, 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 d'infanterie), et placez-le sur un territoire vide de votre choix. Vous contrôlez désormais ce territoire. Le joueur suivant (le joueur situé à votre gauche) 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. Vous ne pouvez pas placer de régiment dans un territoire qui a déjà été revendiqué.

Au bout du compte, les 42 territoires doivent être occupés. Il se peut que certains joueurs occupent un territoire de plus que d'autres. C'est normal.

IMPORTANT : à partir de maintenant, il ne doit plus jamais y avoir de territoire non revendiqué sur le plateau de jeu. Le contrôle d'un territoire (le joueur qui y a mis des régiments) peut changer, mais un territoire n'est jamais vide.



Renforcer les Territoires

Maintenant que tous les territoires ont été revendiqués, vous pouvez commencer à les renforcer. Plus vous aurez de régiments sur 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 sur un territoire que vous contrôlez déjà. Vous ne pouvez pas placer de renfort sur 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. 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 qui commence la partie.

Note : le joueur qui a déployé ses régiments en premier n'est pas obligatoirement le joueur qui commence la partie.

Dès qu'un indépendant change de statut, déplacez son canon du côté du joueur avec qui il devient allié.

Ordre du tour

Le tour de jeu est similaire à celui de RISK. La conquête du Monde, avec quelques étapes supplémentaires, indiquées en italiques.

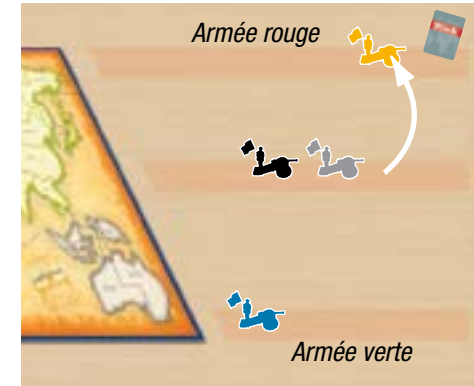
Étapes	
1	<i>Influencer les armées indépendantes</i>
2	<i>Recevoir et déployer les renforts</i>
3	Renforts alliés
4	Combat
5	Renforcer votre position
6	<i>Renforcer vos alliés</i>
7	Piocher une carte Territoire

ÉTAPE 1 : INFLUENCER LES ARMÉES INDÉPENDANTES

Au début de votre tour, vous pouvez donner une carte Territoire à un indépendant pour le rallier à votre cause. Déplacez le canon de cet indépendant d'une position dans votre direction, ce qui veut dire qu'un allié de votre adversaire devient neutre (le canon se déplace depuis votre adversaire jusqu'à mi-chemin des deux joueurs) et un indépendant neutre devient votre allié (le canon se déplace depuis sa position à mi-chemin des deux joueurs jusqu'à vous). Placez la/les carte(s) Territoire utilisée(s) pour influencer un indépendant, face cachée, sous le canon de cet indépendant. Cette carte lui appartient désormais.

- Vous pouvez donner deux cartes à un indépendant pendant le même tour, ce qui fait changer son statut de deux positions.
- Vous pouvez donner une carte à plus d'une armée indépendante. À chaque fois que vous donnez une carte Territoire à une armée indépendante, déplacez son canon d'une position vers vous.

- Vous ne pouvez pas donner de carte à une armée indépendante qui en a déjà 5, cette armée ne peut plus être influencée.



Exemple : les joueurs rouges et verts jouent une partie l'un contre l'autre en utilisant les armées noires et jaunes comme des indépendants. Pendant son tour, le joueur rouge choisit d'acheter l'armée jaune en plaçant une carte Territoire face cachée sous le canon jaune. Il déplace ensuite le canon jaune de la position neutre (à mi-chemin entre le joueur bleu et lui).

ÉTAPE 2 : RECEVOIR DES RENFORTS

Vous recevez et déployez vos renforts comme d'habitude. Ne comptez pas les territoires ou continents contrôlés par vos alliés quand vous calculez les renforts auxquels vous avez droit.

ÉTAPE 3 : RENFORTS ALLIÉS

Chacun de vos alliés peut recevoir également des renforts si vous le désirez. Sélectionnez un allié, lancez un dé et placez le nombre de régiments obtenu sur les territoires de cet allié. Vous pouvez les mettre sur un seul territoire ou les répartir entre plusieurs. Procédez ainsi pour chacun de vos alliés que vous souhaitez renforcer.

- Vous n'avez PAS à renforcer un allié si vous ne le désirez pas.
- Les alliés ne reçoivent pas de renforts selon le nombre de territoires qu'ils contrôlent.





RISK LE JEU À 2

Les règles suivantes détaillent deux manières différentes de jouer à RISK à deux. Dans ces deux variantes, deux armées indépendantes occupent le plateau de jeu en plus des deux joueurs.

Dans la première variante, les indépendants sont passifs. Ils ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer. Ils servent uniquement à bloquer les deux joueurs. Dans la deuxième variante, ces indépendants sont actifs et ils peuvent s'allier à un des joueurs.

Utilisez les règles de RISK La conquête du Monde, avec les exceptions suivantes :

But du jeu

Éliminer votre adversaire.

Mise en place

Les deux joueurs commencent avec 36 régiments chacun. Mettez en place 24 régiments de départ pour les deux indépendants (les 4 couleurs qui ne sont pas utilisées par les joueurs).

Retirez les 2 jokers de la pile de cartes Territoire. Distribuez 12 cartes Territoire à chacun des joueurs et 9 à chaque indépendant. Chaque joueur place un régiment sur chaque territoire correspondant à une de ses cartes. Quand tous les territoires ont été revendiqués, remettez ensemble toutes les cartes Territoire ainsi que les 2 jokers, mélangez-les et placez la pile face cachée, à côté du plateau de jeu.

Lancez les dés pour déterminer qui place ses renforts en premier. Les joueurs alternent ensuite. Chaque joueur place 3 régiments (vous pouvez les placer tous sur le même territoire ou les répartir comme vous le désirez), et ensuite 1 régiment pour chaque indépendant (sur un territoire qu'il contrôle).

Les joueurs lancent ensuite le dé pour déterminer qui commence la partie. Le résultat le plus élevé l'emporte.

VARIANTE – INDÉPENDANTS PASSIFS

Dans cette variante, quand vous attaquez une armée indépendante, c'est votre adversaire qui lance les dés de défense. Ces régiments indépendants restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'ils soient éliminés. Ils ne se déplacent pas, ne reçoivent pas de renforts, et n'attaquent pas.

Vous savez tout à présent. Il ne vous reste plus qu'à commencer à jouer !

VARIANTE – INDÉPENDANTS ACTIFS

Dans cette variante, les régiments indépendants sont plus que des obstacles, ils peuvent devenir des alliés pour chaque joueur et changer de camp au fil de la partie.



Les armées indépendantes ont trois statuts possibles : neutre, allié du joueur 1, allié du joueur 2.

Utilisez un canon de la couleur de chaque armée indépendante pour signifier leur statut durant la partie. Les armées indépendantes sont neutres au début de la partie, alors placez le canon à mi-chemin entre les deux joueurs.

VOTRE TOUR

Généralités

Au début de votre tour, vous recevez des régiments supplémentaires pour renforcer vos armées sur vos territoires. Ensuite, vous attaquez vos ennemis si vous le désirez. Une fois le combat terminé, vous aurez la possibilité de déplacer certains de vos régiments. Si vous avez conquis un territoire pendant votre tour, vous piochez une carte Territoire. Voici en résumé ce qui se passe pendant un tour. Maintenant, étudions toutes ces étapes en détails pour vous aider à planifier votre conquête du monde.

Étapes

- 1 Recevoir et déployer les renforts (obligatoire)
- 2 Combat (optionnel)
- 3 Renforcer vos positions (optionnel)
- 4 Piocher une carte Territoire (seulement si vous avez conquis au moins un territoire durant le tour)

ÉTAPE 1 : RECEVOIR ET DÉPLACER 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.

Recensement des Territoires :

Commencez par compter le nombre de territoires que vous contrôlez (les territoires où vous avez vos régiments) et divisez ce nombre par 3 (arrondissez à l'unité inférieure) pour connaître le nombre de régiments à recevoir. C'est le nombre de renforts auquel vous avez droit. Cependant, le nombre de renforts que vous recevez ne peut JAMAIS être inférieur à 3. Donc, si vous contrôlez peu de territoires, vous recevrez quand même 3 régiments en renfort. Prenez vos renforts dans votre réserve de régiments et placez-les devant vous. Ce sont les premiers régiments de votre « pile de renforts ».

Exemple : le joueur bleu contrôle 13 territoires au début de son tour. 13 divisé par 3 donne 4 (n'oubliez pas : vous arrondissez à l'unité inférieure). Le joueur bleu reçoit 4 renforts.

Exemple : le joueur rouge contrôle 5 territoires au début de son tour. 5 divisé par 3 donne 1. Cependant, comme le nombre de renforts ne peut jamais être inférieur à 3, le joueur rouge reçoit 3 régiments.

Consultez la liste ci-dessous pour vous aider à déterminer la quantité de vos renforts.

TERRITOIRES	RENFORTS
1-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6
21-23	7
24-26	8
27-29	9
30-32	10
33-35	11
36-38	12
39-41	13



Contrôlez-vous des continents ?

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. Les continents les plus petits (et les plus faciles à contrôler) sont l'Océanie et l'Amérique du Sud. Le plus grand est l'Asie. Pour contrôler un continent, vous devez en occuper tous les territoires.

Le nombre de renforts que vous recevez dépend de quel(s) continent(s) vous contrôlez (le cas échéant). 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 ces régiments dans votre réserve et ajoutez-les



à la pile de renforts devant vous (la pile commencée quand vous avez compté vos territoires).

Exemple 1 : le joueur rouge contrôle l'Océanie. En plus des renforts qu'il a reçu pour le contrôle de ses territoires, il reçoit aussi 2 renforts pour le contrôle de l'Océanie.

Exemple 2 : le joueur noir contrôle l'Europe et l'Afrique. En plus des renforts qu'il a reçu pour le contrôle de ses territoires, le joueur noir reçoit 8 renforts (5 pour l'Europe et 3 pour l'Afrique) pour le contrôle de ces deux continents.

Échange de cartes Territoire :

Cela risque de vous paraître déplacé parce que nous ne vous avons pas encore expliqué comment obtenir des cartes Territoire (ce sera dans l'Étape 4), mais c'est à ce moment du tour que vous échangez les cartes Territoire contre des renforts supplémentaires.

Vous vous souvenez que chaque carte Territoire a une image dans sa partie supérieure, représentant Infanterie, Cavalerie ou Artillerie (les jokers ont les trois). Quand vous avez une série de 3 cartes qui ont la même image ou un exemplaire de chaque image, vous pouvez les échanger contre des renforts. Si vous avez un joker, il peut compter comme n'importe lequel des trois symboles : un régiment d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.

Conditions d'obtention du bonus

Vous pouvez échanger des cartes quand vous avez une des combinaisons suivantes :

3 infanteries OU 3 cavaleries OU 3 artilleries
OU 1 infanterie, 1 cavalerie et 1 artillerie
(N'oubliez pas : vous pouvez remplacer n'importe laquelle de ces cartes par un joker.)

Important : quand vous avez au moins 5 cartes, vous devez échanger une série parce que vous aurez au moins une des configurations détaillées ci-dessus.

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 tableau en bas du plateau de jeu (4, 6, 8, 10, etc), il indique le nombre de régiments que vous recevez en échange de votre série. La première série échangée rapporte 4 régiments, la deuxième, 6, la troisième, 8, et ainsi de suite. Ces séries de cartes vont vous rapporter beaucoup de renforts supplémentaires.

ÉTAPE 3 : RENFORCER VOTRE POSITION

Quand vous avez terminé toutes vos attaques, vous pouvez exécuter UNE manœuvre stratégique (un « déplacement gratuit ») avec vos régiments pour renforcer votre position.

Il s'agit de déplacer autant de vos régiments d'un de vos territoires vers un autre territoire auquel il est relié. (N'oubliez pas : vous DEVEZ laisser au moins un régiment en arrière. Vous ne pouvez pas abandonner un territoire.)

Des territoires sont « reliés » si tous les territoires qui les séparent sont CONTRÔLÉS PAR VOUS. Vous ne pouvez pas traverser des territoires ennemis.

Ce n'est pas une attaque ; ce n'est qu'un déplacement d'un de vos territoires vers un autre, afin de renforcer votre ligne de front ou de préparer une offensive au prochain tour.



Exemple : à la fin de votre tour, vous pouvez renforcer l'Ukraine depuis l'Indonésie, en passant par le Siam, l'Inde et l'Afghanistan puisque vous contrôlez tous ces territoires. Comme vous pouvez suivre un chemin qui ne passe que par des territoires que vous contrôlez, l'Indonésie et l'Ukraine sont « reliées ».

ÉTAPE 4 : PIOCHER UNE CARTE TERRITOIRE

À la fin de votre tour, vous pouvez avoir la possibilité de piocher une carte Territoire.

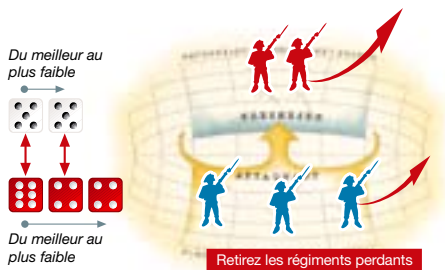
Si vous avez conquis au moins un territoire ennemi durant votre tour, vous recevez une carte Territoire. Piochez la première carte de la pile et ajoutez-la à votre main. Quel que soit le nombre de territoires conquis, vous ne recevez qu'une seule carte Territoire à la fin de votre tour.

Si vous n'avez pas conquis de territoire pendant votre tour, vous ne recevez pas de carte.

GAGNER

Vous gagnez si vous êtes le dernier joueur encore en jeu, autrement dit, si vous contrôlez les 42 territoires du plateau de jeu. Vous êtes le conquérant du monde.





Le joueur bleu lance trois dés, un pour chaque régiment attaquant, et il fait 6, 4 et 4. Le joueur rouge défend avec deux 5. Le résultat le plus élevé du joueur bleu est 6, et celui du joueur rouge, 5. Comme 6 est supérieur à 5, le joueur rouge perd un régiment défenseur et il le retire du Champ de bataille. Le deuxième résultat le plus élevé du joueur bleu est 4, et celui du joueur rouge, 5. Comme 5 est supérieur à 4, le joueur bleu perd un régiment attaquant et le retire du Champ de bataille. Le dernier résultat du joueur bleu (4) n'est pas utilisé car il n'y a pas de défense auquel le comparer.

Réussir une invasion et prendre possession d'un territoire

Vous réussissez une invasion quand vous vous débarrassez du dernier régiment de défense d'un territoire. Vous avez à présent conquis ce territoire. Prenez les unités qui ont gagné la bataille, et déplacez-les sur le territoire que vous venez de conquérir. Vous pouvez à présent déplacer autant de régiments que vous le désirez du territoire d'où partait l'offensive. Donc, même si vous ne pouvez attaquer qu'avec 3 régiments, une fois l'invasion réussie, vous pouvez en déplacer plus sur votre nouveau territoire. Cependant, vous devez le faire avant de déclarer une nouvelle invasion.



Il ne reste plus qu'un régiment défenseur au joueur rouge en Égypte, alors le joueur bleu attaque à nouveau depuis l'Afrique Orientale. Il déplace 3 régiments d'Afrique Orientale sur le Champ de bataille pour attaquer l'Égypte. Le joueur rouge déplace 1 régiment sur le Champ de bataille pour défendre son territoire. Le joueur bleu remporte le combat et réussit son invasion. Il déplace ses 3 régiments attaquants sur l'Égypte pour prendre possession du territoire, puis il déplace 5 des 6 régiments restant sur l'Afrique Orientale sur l'Égypte, en en laissant un en arrière pour protéger le territoire.

Éliminer un autre joueur

Vous éliminez un autre joueur si vous détruisez son dernier régiment sur le plateau de jeu. Ce joueur 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 votre nouvelle main contient au moins 5 cartes Territoire, vous devez immédiatement échanger une série pour obtenir des renforts supplémentaires. Vous placez ces renforts sur les territoires que vous contrôlez de votre choix. S'il vous reste encore au moins 5 cartes, échangez une autre série et placez ces renforts. Enfin, quand il vous reste au maximum 4 cartes, continuez votre tour.

Quand vous échangez une série de cartes, déplacez le cavalier doré 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.

Exemple : le joueur rouge a 4 cartes au début de son tour. Elles représentent 2 régiments d'infanterie, un régiment de cavalerie, et un régiment d'artillerie. Il échange une série de trois cartes : une infanterie, une cavalerie et une artillerie. C'est la première série de cartes qu'il échange, mais c'est la troisième échangée depuis le début de la partie. Le joueur rouge reçoit donc 8 renforts. Il les prend et les ajoute à sa pile de renforts. Il déplace ensuite le cavalier doré d'une case, sur le numéro 10. Le prochain joueur qui échange une série de cartes recevra 10 renforts supplémentaires.



Placement des renforts :

Quand vous avez collecté vos renforts, vous DEVEZ TOUS les déployer sur les territoires que vous contrôlez. Vous pouvez décider de les mettre tous dans le même territoire ou de les répartir entre toutes vos possessions. Rappelez-vous : vous devez placer TOUS vos renforts.

ÉTAPE 2 : COMBAT

Le combat représente la partie principale de votre tour. C'est à ce moment que vous attaquez les armées adverses et que vous tentez de leur arracher le contrôle de territoires. Vous choisissez combien de fois vous voulez attaquer, dans quel ordre, et quand cesser les hostilités. Vous pouvez aussi choisir de ne pas attaquer (dans ce cas, passez à l'Étape 3) ou d'attaquer jusqu'à ce que vous n'avez pratiquement plus de régiments. Vous pouvez même attaquer plus d'un territoire pendant votre tour.

Quelques mots à propos du combat

Voici quelques termes utilisés pendant le combat :

- **L'attaquant** est le joueur dont c'est le tour.
- Le **défenseur** est le joueur qui est attaqué.
- Une **invasion** décrit un territoire qui est attaqué. Elle continue jusqu'à la prise du territoire ou l'annulation de l'invasion par l'attaquant. Vous pouvez attaquer plus d'un territoire pendant votre tour.
- Un **combat** est un lancer de dés (pour l'attaquant et le défenseur) lors d'une invasion. Une invasion peut durer le temps d'un combat ou des dizaines de combats.

Où puis-je envahir ?

Vous pouvez envahir tout territoire de l'adversaire adjacent à un des territoires que vous contrôlez.

N'oubliez pas : des territoires sont adjacents s'ils ont une frontière commune, ou s'ils sont reliés par une ligne maritime.

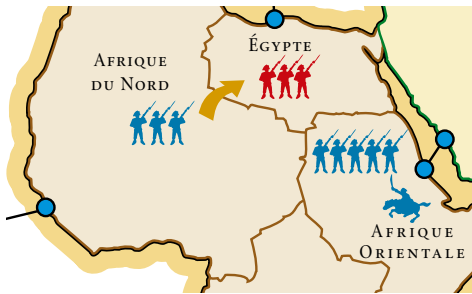
Vous pouvez uniquement envahir un territoire ennemi, pas l'un des vôtres. Choisissez un territoire que vous contrôlez et annoncez quel territoire adjacent vous voulez envahir.



Comment combattre

Pour pouvoir attaquer, vous devez avoir au moins 2 régiments sur un territoire. Un régiment doit toujours rester en arrière pour protéger le territoire d'où vous lancez l'offensive. Ce régiment doit être mis de côté et il ne peut pas participer aux combats.

Maintenant, choisissez le nombre de régiments que vous allez envoyer au combat depuis votre territoire attaquant. Vous pouvez en envoyer 1, 2 ou 3. Votre force d'invasion peut être supérieure à 3 régiments, mais vous ne pouvez pas en envoyer plus de 3 dans chaque combat.

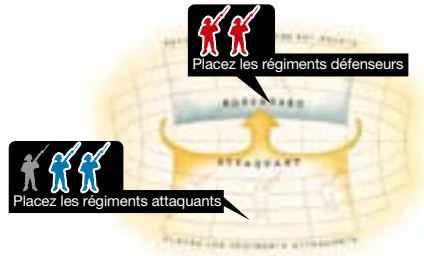


Le joueur bleu a 3 régiments en Afrique du Nord et il veut envahir l'Égypte. Pour son premier combat, il peut y envoyer 2 régiments. Il ne peut pas envoyer le troisième au combat parce qu'il doit garder un régiment en réserve pour protéger l'Afrique du Nord.

Prenez les régiments qui attaquent et placez-les sur le Champ de Bataille, sur les cases de l'attaquant.

Ensuite, le défenseur choisit combien de régiments défendront le territoire attaqué. Vous pouvez défendre avec 1 ou 2 régiments. Vous pouvez avoir plus de régiments sur le territoire, mais 2 est le nombre maximum de régiments défenseurs lors d'un combat.

Prenez les régiments défenseurs et placez-les sur le Champ de Bataille, sur les cases du défenseur.



Le joueur rouge défend l'Égypte et il a 3 régiments. Il ne peut en envoyer que 2 pour défendre son territoire pendant son premier combat.

Que le combat commence ! Chaque camp lance 1 dé pour chaque régiment qui attaque ou qui défend. L'attaquant lancera donc 1, 2 ou 3 dés et le défenseur, 1 ou 2. Les deux joueurs lancent leurs dés en même temps.



Le joueur bleu lance 2 dés pour attaquer puisqu'il a envoyé 2 régiments au combat. Le joueur rouge défend avec 2 régiments et il lance aussi 2 dés.

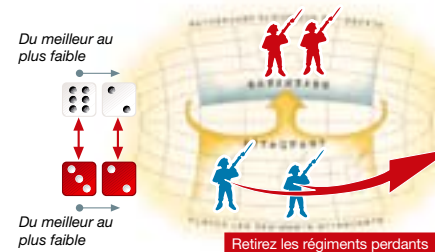
Résoudre le combat

Une fois que les deux camps ont lancé les dés, rangez vos dés par ordre décroissant. Comparez votre résultat le plus élevé au meilleur dé de votre adversaire pour voir qui a gagné.

Important : en cas d'égalité, le DÉFENSEUR l'emporte.

Le joueur qui a le résultat le plus élevé l'emporte. Le perdant retire un régiment du Champ de bataille. Il a été vaincu. Mettez le régiment vaincu dans sa pile de régiments.

Une fois que vous avez comparé votre résultat le plus élevé avec votre adversaire, comparez le meilleur dé suivant.



L'attaquant fait 3 et 2. Le défenseur fait 6 et 2. Les joueurs comparent leurs meilleurs résultats : 3 pour le bleu et 6 pour le rouge. Le rouge l'emporte et le bleu retire un de ses régiments du Champ de Bataille. Maintenant, les joueurs comparent leurs meilleurs résultats suivants : 2 pour le bleu et 2 pour le rouge. Comme le défenseur gagne toujours en cas d'égalité, le joueur rouge l'emporte et le bleu retire un de ses régiments du Champ de Bataille.

Si vous avez lancé plus de dés que votre adversaire, ignorez ces dés supplémentaires.

Quand le combat est terminé, les régiments restants sont renvoyés sur leurs territoires respectifs du plateau de jeu – mais ne vous en faites pas, vous pouvez les renvoyer immédiatement au combat.

Mettre fin à une invasion

Après tout combat, vous (l'attaquant) pouvez choisir de mettre fin à l'invasion. Vous pouvez choisir d'envahir un autre territoire, d'envahir un territoire que vous avez déjà attaqué plus tôt pendant le combat, ou mettre fin à l'étape de combat de votre tour.

Changer de territoire attaquant pendant une invasion

Entre deux combats, vous pouvez changer le territoire depuis lequel vous attaquez et continuer l'invasion depuis un autre territoire adjacent. En revanche, vous ne pouvez pas combattre avec des régiments de territoires différents en même temps. Pendant un combat, tous vos régiments doivent provenir du même territoire.



Le joueur bleu a attaqué l'Égypte depuis l'Afrique du Nord, mais n'a maintenant plus qu'un régiment dans ce territoire (il doit rester en réserve pour le protéger). 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 depuis l'Afrique Orientale. Il envoie 3 régiments (le maximum à l'attaque). Le joueur rouge défend avec 2 régiments (le maximum à la défense).