

Jeu conçu par Reiner Knizia.

© 2006 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



090600107101 00

RISK

EXPRESS

LA CONQUÊTE DU MONDE EN 20 MINUTES !

CONTENU

1 piste de lancer de dés, 14 cartes Pays et 7 dés.

BUT DU JEU

Lancez les dés pour envahir et conquérir des pays afin de gagner des points. Le joueur qui a le plus de points quand tous les pays ont été conquis gagne la partie.



MISE EN PLACE

- 1 Videz la piste de lancer de dés et placez-la entre les joueurs.
- 2 Étalez toutes les cartes de pays, faces visibles, au milieu de la zone de jeu.

DÉS

Chaque dé a ces six faces différentes.



LES CARTES DE PAYS

Lignes de combat – Pour envahir une carte de pays, vous devez remplir une de ses lignes de combat en obtenant les symboles correspondants aux dés. Remplissez toutes les lignes de combat (dans n'importe quel ordre) pour conquérir la carte !

La carte illustrée ci-contre a
3 lignes de combat.

- 1 Canon
- 2 Cavalerie
- 5 Soldats

Général – Si la carte appartient à un autre joueur, vous devez aussi obtenir un Général pour la conquérir. Il compte comme une ligne de combat supplémentaire.

Score – Vous gagnez le nombre de points indiqué quand vous avez conquis cette carte.

COMMENCER

Chaque joueur lance les 7 dés. Le joueur qui obtient le plus de Généraux commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

PENDANT VOTRE TOUR

- 1 Lancez les 7 dés dans la piste de lancer.
- 2 Choisissez une carte de pays à envahir. Pour envahir une carte de pays, vous devez au moins remplir une de ses lignes de combat grâce aux dés que vous venez de lancer. **Vous ne pouvez remplir qu'une ligne de combat par jet de dés.**
 - Placez les dés correspondants sur la ligne de combat de la carte de pays que vous envahissez. Puis relancez les dés restants (étape 3).
 - Si vous ne pouvez pas remplir de ligne, vous devez sacrifier un des dés de la piste et le mettre de côté. Puis relancez les dés restants (étape 3).
 - Après le premier tour, si un autre joueur a la carte que vous voulez, vous pouvez toujours l'envahir, mais vous devez

remplir une ligne de combat supplémentaire (le Général dans le cercle violet) pour la conquérir.

3 Lancez les dés qui restent dans la piste.

- Si vous remplissez une autre ligne de combat sur la carte de pays, placez les dés sur la ligne correspondante.
- Si vous ne pouvez pas remplir de ligne, prenez un des dés de la piste et mettez-le de côté.
- Si vous parvenez à remplir **toutes** les lignes de combat de la carte, bravo ! Vous avez conquis la carte de pays. Passez à l'étape 4.
- Si vous êtes à court de dés et que vous n'avez pas rempli toutes les lignes de combat, c'est dommage : vous n'avez pas conquis la carte ! Passez la piste et les 7 dés au joueur suivant, qui peut à présent commencer son tour (étape 1).
- Tant que vous avez encore des dés dans la piste, continuez de les lancer.
- **Vous ne pouvez envahir qu'une carte de pays à chaque tour.**

4 Quand vous avez conquis une carte de pays, placez-la, face visible, devant vous. Passez ensuite la piste de lancer et les 7 dés au joueur suivant, qui peut à présent commencer son tour (étape 1).

- Si vous avez conquis toutes les cartes de la même couleur, vous avez conquis **le continent entier** ! Retournez ces pays, faces cachées.
- **Aucun joueur ne peut envahir un continent une fois qu'il a été entièrement conquis.**
- La carte de pays **Australie** compte comme un continent, et elle est retournée face cachée aussitôt qu'elle est conquise.

GAGNER

- 1 Quand toutes les cartes de pays ont été conquises, comptez les points indiqués sur vos cartes.
- 2 Si vous avez conquis des continents, comptez les points qui sont indiqués au dos de la carte à la place des scores individuels des pays (voir ci-dessous).
- 3 **Le joueur qui a le plus de points gagne la partie !**

EXEMPLE

C'est votre tour et vous lancez...



Vous décidez d'envahir une des cartes d'Amérique du Nord (les États-Unis). Cette carte a 3 lignes de combat.

Vous utilisez les dés Canon et Cavalerie pour remplir une des lignes de combat.



Vous relancez les dés restants...



Pas de chance ! Aucun de ces dés ne peut être utilisé pour remplir une ligne de combat, alors vous devez vous défausser d'un dé. Mais vous n'êtes pas encore vaincu, lancez à nouveau les dés...



Une nouvelle ligne remplie. Encore un petit effort !
Votre jet suivant...



Vous avez plus de Soldats qu'il ne vous en faut pour remplir la dernière ligne ! Félicitations, vous avez conquis les États-Unis et gagné 3 points !

RÈGLE OPTIONNELLE

Si le joueur qui vous précède ne réussit pas à conquérir une carte, quand vient votre tour, vous pouvez continuer ce qu'il a commencé. Laissez ses dés sur les lignes de combat, remettez les dés défaussés dans la piste et commencez à l'étape 3. Si vous ne voulez pas envahir la carte qu'il essayait de conquérir, commencez votre tour normalement en commençant par l'étape 1.

