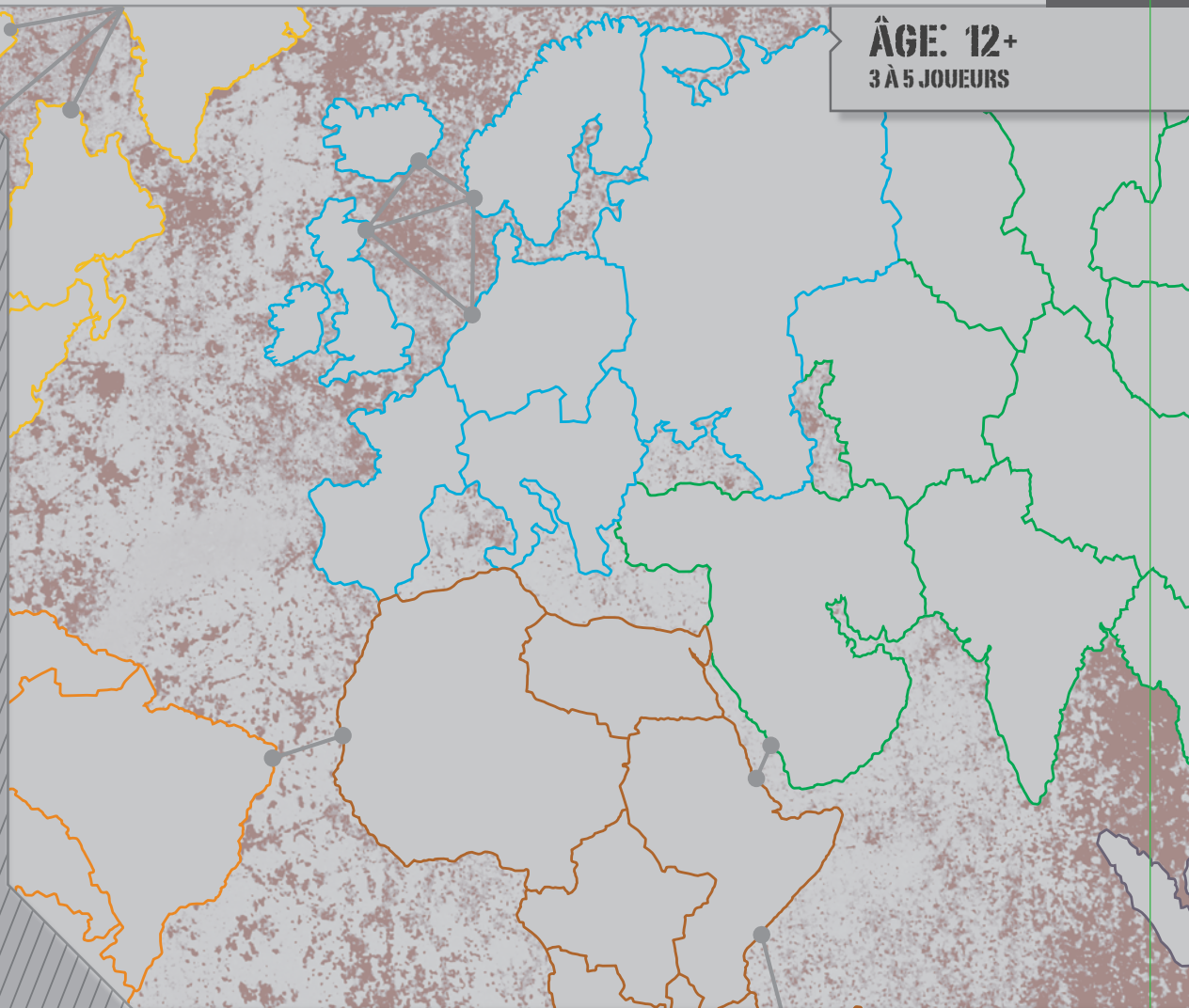


RISK

GUIDE DE POCHE

ÂGE: 12+
3 À 5 JOUEURS



SALLE DE COMMANDEMENT

VOTRE MISSION

Être le premier joueur à atteindre trois objectifs tout en étant en contrôle de sa capitale.

PRÉPARATION DU JEU

Placez les villes:

Pigez au hasard 15 cartes de territoires et déposez une ville sur chaque territoire. Brassez toutes les cartes de nouveau.

Placez les objectifs:

Brassez toutes les jetons d'objectifs et disposez-en 4 mineurs et 4 majeurs à l'endroit un peu partout sur la planchette de jeu. Rangez les 4 jetons qui restent dans la boîte.

Placez les récompenses:

Brassez tous les jetons de récompenses. Placez une récompense mineure à l'endroit sur chacun des objectifs mineurs. Placez une récompense majeure à l'endroit sur chacun des objectifs majeurs.

Comptez les troupes:

Comptez les troupes de départ, conformément au nombre de joueurs.

JOUEURS	3	4	5
TROUPES	30	25	20

PRÉPARATION DES JOUEURS

Familiarisez-vous avec les éléments du jeu en lisant la fiche **SURVOL DES COMPOSANTES**.

Familiarisez-vous avec les règles du jeu de **FORMATION DE BASE**. Après avoir joué à la **FORMATION DE BASE**, il vous sera plus facile de jouer au jeu régulier.

Placez les capitales:

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé prend le contrôle de son premier territoire comme suit: il prend sa capitale et une de ses troupes de départ et les place sur un territoire vacant. La partie se poursuit avec le joueur à sa gauche. Ce dernier place sa capitale et une troupe sur un territoire vacant afin de réclamer ce territoire, et ainsi de suite.

Réclamez les territoires qui restent:

Lorsque le tour revient au premier joueur, il place une troupe de départ sur un territoire vacant, et chaque joueur poursuit la partie à tour de rôle, en sens horaire. Éventuellement, les 42 territoires seront réclamés (certains joueurs pourraient contrôler un territoire de plus que d'autres).

Renforcez vos territoires:

Le prochain joueur renforce un des territoires qu'il contrôle en y déposant une troupe de départ. Les joueurs continuent de renforcer leurs territoires à tour de rôle, en sens horaire, jusqu'à ce qu'ils aient placé toutes leurs unités.

AU DÉPART

- Le premier joueur à avoir placé une troupe de départ commence la partie. Le jeu se poursuit ensuite en sens horaire.
- Les troisième et quatrième joueurs commencent avec une carte. Le cinquième joueur commence avec deux cartes.

LA CONQUÊTE DU MONDE

Pour jouer à une version mise à jour du jeu RISK classique, il suffit de changer une règle : n'arrêtez pas la partie lorsqu'un des joueurs a terminé ses 3 objectifs.

Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur contrôle tous les territoires. Ce joueur est le gagnant. Ce joueur peut ensuite exiger que les perdants le nomment «Monsieur», jusqu'à la prochaine partie. Sérieusement.

À VOTRE TOUR

- 1 Au début de chaque tour, vous mobilisez de nouvelles troupes (voir la section **MOBILISER DES TROUPES**).
- 2 Ensuite, vous attaquez vos ennemis (voir la section **COMMENT ATTAQUER**).
- 3 Au terme de votre attaque, prenez un objectif et la récompense correspondante, si vous le pouvez (voir la section **OBJECTIFS ET RÉCOMPENSES**).
- 4 Déplacez vos troupes et pigez une carte, si vous le pouvez (voir la section **TERMINER VOTRE TOUR**).

GAGNER

Vous gagnez lorsque vous atteignez 3 objectifs et contrôlez votre capitale à la fin de votre tour.

COMMENCEZ ICI

FORMATION DE BASE

La formation de base est une version d'initiation au jeu RISK. Jouez à cette version du jeu jusqu'à ce que vous maîtrisiez les règles, puis passez au jeu Salle de commandement.

VOTRE MISSION

Être le premier joueur à atteindre 3 objectifs tout en étant en contrôle de sa capitale. Il ne s'agit pas de dominer le monde. Lisez les objectifs avant de commencer la partie.

PRÉPARATION DES JOUEURS

- Familiarisez-vous avec les éléments du jeu en lisant la fiche **SURVOL DES COMPOSANTES**.
- Préparez la planchette et toutes les pièces, comme illustré sur la fiche **FORMATION DE BASE**.
- Chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé choisit une couleur. Les autres joueurs font de même à tour de rôle, en suivant l'ordre décroissant des résultats obtenus avec le dé.

À VOTRE TOUR

- 1 Au début de chaque tour, vous mobilisez de nouvelles troupes (voir la section **MOBILISER DES TROUPES**).
- 2 Puis, vous attaquez vos ennemis (voir la section **COMMENT ATTAQUER**).
- 3 Au terme de votre attaque, ramassez un objectif, si vous le pouvez (voir la section **OBJECTIFS ET RÉCOMPENSES**).
- 4 Déplacez vos troupes et pigez une carte, si vous le pouvez (voir la section **TERMINER VOTRE TOUR**).

GAGNER

Vous gagnez lorsque vous atteignez 3 objectifs et contrôlez votre capitale à la fin de votre tour.

RISK

