

RISK

RÉSUMÉ

LE RISK SE JOUE SUR UN PLANISPHÈRE DIVISÉ EN 42 TERRITOIRES D'ACTION.

SUR CE TERRAIN A L'ÉCHELLE DU MONDE, CHAQUE JOUEUR ESSAYE: D'ATTEINDRE LE PREMIER SON OBJECTIF.

AVANT L'AFFRONTMENT GÉNÉRAL SA PREMIÈRE: STRATÉGIE EST DE BIEN RÉPARTIR SES ARMÉES SUR LES TERRITOIRES QU'IL OCCUPE.

QUAND C'EST A LUI DE JOUER, IL A LES POSSIBILITÉS SUIVANTES :

- ACQUÉRIR DE NOUVELLES ARMÉES en fonction des territoires occupés.
- DISPOSER CES ARMÉES selon son objectif et sa stratégie.
- COMBATTRE L'ENNEMI de façon à l'affaiblir progressivement.
- DÉPLACER SES ARMÉES pour d'autres combats ou d'autres conquêtes.
- TIRER UNE CARTE AU TALON après chaque prise de territoire.
- FORMER AVEC SES CARTES DES COMBINAISONS DE TROIS pour obtenir de nouvelles unités combattantes.

RISK

LE JEU MONDIAL DE LA STRATEGIE

R I S K est un jeu stratégique d'une incontestable originalité. Il comporte bien sûr une part de... risques pour les combattants mais un équilibre soigneusement calculé entre l'attaque et la défense donne lieu à des revirements spectaculaires pour que le suspense soit ménagé jusqu'à l'ultime combat.

MATÉRIEL

- 1 planisphère représentant les 6 continents divisés en 42 territoires.
- 6 groupes de pièces de couleurs différentes représentant les armées.
(un **Y** = 1 armée ; un **X** = 5 armées ; un ***** = 10 armées).
- 14 cartes spéciales d'objectifs.
- 42 cartes spéciales de jeu (chaque carte comporte un territoire et une arme : cavalier, canon ou fantassin).
- 2 jokers présentant les 3 armes.
- 5 dés : 3 d'une couleur et 2 d'une autre.

BUT DU JEU

A 2 joueurs il s'agit de s'emparer de tous les territoires de l'adversaire, avec l'appui d'une troisième force qui s'allie indifféremment à l'un et à l'autre. (Nous en donnons la règle page 7).

A 3 joueurs et plus chaque participant a un objectif particulier qu'il tient secret mais doit atteindre pour gagner. Nous proposons à la fin de la règle une variante où tous les joueurs ont un objectif commun : Conquérir le monde entier.

RÈGLE POUR 3 A 6 JOUEURS

PRÉPARATION

Un arbitre est nommé qui participe au jeu. Il est chargé du contrôle de la partie.

- Il place le planisphère ouvert sur la table.
- Il attribue une boîte d'armées à chacun.
- Il sépare les cartes d'objectifs des cartes de territoires.
- Il donne, au hasard et face cachée, une carte d'objectif à chacun. Il retire du paquet celles qui ne sont pas utilisées mais les garde secrètes.

DISTRIBUTION DES ARMÉES

Sous le contrôle de l'arbitre, chacun prend dans sa boîte les armées nécessaires au départ de l'action :

A 3 joueurs chacun prend 35 armées

- 4 — — — 30 —
- 5 — — — 25 —
- 6 — — — 20 —

OCCUPATIONS DES TERRITOIRES

L'arbitre bat soigneusement les cartes de jeu (jokers compris) et les distribue une à une et faces cachées à chacun. (Pou importe si, à 3, 5 ou 6, certains reçoivent une carte de plus, ou un joker qui n'accorde aucun territoire). A ce stade les joueurs ne doivent tenir compte sur leurs cartes que des territoires à l'exclusion des armes.

Sur le planisphère, ils occupent immédiatement avec **1 armée** les territoires qui leur sont concédés.

Ils peuvent ensuite répartir à leur gré les armées qui leur restent sur les territoires qu'ils viennent d'occuper.

Quand la mise en place est terminée, l'arbitre reprend toutes les cartes et en fait un Talon qui servira pour obtenir des armées supplémentaires comme on le verra plus loin.

Les mouvements de troupes et les combats peuvent alors commencer.

JEU

Les droits de celui qui joue se décomposent en trois temps : 1° : FORCES ARMÉES, 2° : COMBATS, 3° : DÉPLACEMENTS.

Premier temps : FORCES ARMÉES

A) Le joueur obtient autant d'armées qu'il a de multiples de 3 territoires sur le planisphère sans distinction de continents.
Par exemple, il possède 14 territoires. Il divise 14 par 3 = 4. Il reçoit 4 armées. Le reste (ici 2) ne compte pas.

B) S'il possède un ou plusieurs continents entiers il a droit, en outre, à un certain nombre d'armées supplémentaires à chaque tour de jeu.

Tant qu'il possède complètement :

L'OCÉANIE - il a droit à	2 armées suppl.
L'AMÉRIQUE DU SUD.	2 — —
L'AFRIQUE	3 — —
L'EUROPE	5 — —
L'AMÉRIQUE DU NORD	5 — —
L'ASIE	7 — —

C) Chaque fois qu'il conquiert un ou plusieurs territoires le joueur reçoit une carte de jeu. Quand il en a au moins 3 il s'efforce de former une combinaison qui lui permet d'accroître ses forces :

Avec 3 canons, il reçoit	4 armées
3 fantassins	6 armées
3 cavaliers	8 armées
1 canon, 1 cav., 1 fant.	10 armées
1 joker et 2 aut. cart. ident.	12 armées

Si, dans la combinaison, le joueur peut présenter des cartes correspondant à des territoires qu'il occupe effectivement, il reçoit 2 armées supplémentaires par carte.

QUESTIONS STRATÉGIQUES

Q. Où dois-je grouper mes forces armées ?

R. *De préférence sur le ou les territoires d'où vous avez l'intention d'attaquer en force ou qu'il vous faudra défendre opiniâtrement.*

A ce titre, ne perdez jamais de vue votre objectif secret ; il doit vous guider dans cette stratégie préparatoire.

Q. Puis-je cumuler les armées des territoires avec celles des continents ?

R. *Oui et ce, à chaque tour. Vous avez, par exemple, L'AFRIQUE plus 5 territoires en EUROPE et 1 en ASIE. Faites le total de vos territoires : 6 (en AFRIQUE) + 5 + 1 = 12. Divisez 12 par 3 = 4. Recevez 7 armées (4, plus 3 pour le continent africain). Aux tours suivants, ces renforts augmenteront ou diminueront en fonction de vos possessions sur le planisphère.*

Q. Dois-je demander des armées chaque fois que je peux présenter une combinaison valable ?

R. *Non. Vous pouvez laisser passer plusieurs tours avant de faire valoir vos droits, surtout si vous convoitez des territoires dont vous possédez les cartes correspondantes. Mais quand vous avez 5 cartes ou plus vous devez obligatoirement faire l'échange.*

Q. Ai-je toute latitude pour disposer mes armées ?

R. *Placez-les à votre gré sur vos territoires. Cependant, les armées acquises au moyen de cartes correspondant à des territoires doivent être placées sur ces territoires et non ailleurs.*

Les échanges de cartes contre des armées se font toujours avant de combattre.

Les cartes qui ont servi sont écartées.

Lorsque le Talon est épuisé, l'arbitre reprend les cartes qui ont servi, les bat, et en constitue un nouveau Talon.

Deuxième temps : COMBATS

Quand les renforts sont en place, le joueur peut attaquer. Toutefois, il faut toujours qu'il laisse **au moins une armée** sur tout territoire occupé. En d'autres termes, **il ne peut attaquer qu'en partant d'un territoire occupé par 2 armées au moins.**

Les armées peuvent être considérées indifféremment comme armées terrestres ou comme flottes.

Il y a deux façons d'attaquer un territoire ennemi :

- a) **Par terre** : Si le territoire attaquant possède avec le territoire ennemi une frontière commune.
- b) **Par mer** : En suivant l'un des pointillés reliant par mer les deux territoires. (La terre étant ronde, on peut attaquer l'Alaska par le Kamchatka et inversement).

Les combats se déroulent ainsi :

L'assaillant désigne par leurs noms le territoire visé et le territoire attaquant. S'il omet de le faire, le défenseur peut souffler 3 armées sur le territoire d'où est partie l'attaque. L'assaillant prend trois dés de même couleur. Il lance autant de dés qu'il engage d'armées (3 au maximum).

Exemple : Un assaillant a 10 armées sur un territoire. Il attaque avec 3 armées à chaque coup de dés mais il peut attaquer, s'il le désire, avec seulement 1 ou 2 armées en jetant 1 ou 2 dés. Le défenseur, lui, ne peut lancer que 2 dés de même couleur au maximum même s'il a 3 armées et plus sur son territoire.

On compare **séparément** chacun de ses dés avec ceux de l'adversaire en commençant par le plus fort de chaque côté.

Les dés les plus forts gagnent. Mais, **en cas d'égalité de points, le défenseur l'emporte même s'il lance moins de dés.**



L'EUROPE OCCIDENTALE, qui a une frontière commune avec L'EUROPE DU SUD, peut l'attaquer par terre. Quant à L'EUROPE DU SUD, elle a le droit d'attaquer L'ÉGYPTE par mer. (Voir le pointillé qui relie les deux territoires).

ASSAILLANT DEFENSEUR

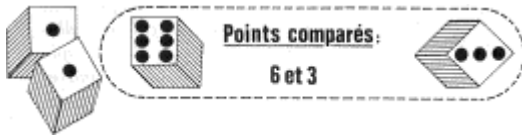


Avec 4 armées L'ALBERTA peut attaquer L'ONTARIO avec 1, 2 ou 3 dés. L'ONTARIO peut se défendre avec 1 ou 2 dés.

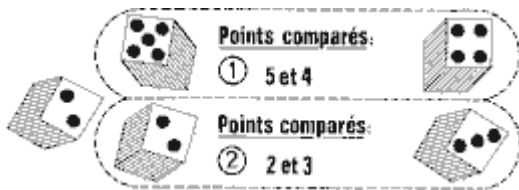
Les exemples ci-dessous illustrent parfaitement la règle de l'issue des combats.

ASSAILLANT

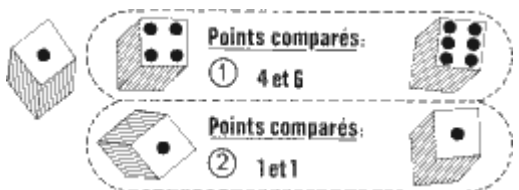
DÉFENSEUR



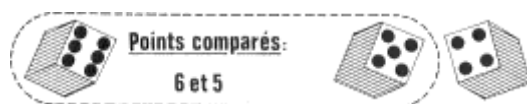
L'assaillant attaque avec 3 armées. Il lance les dés et fait 6 et 1. Avec une seule armée, le défenseur réalise 3. Il perd 1 armée.



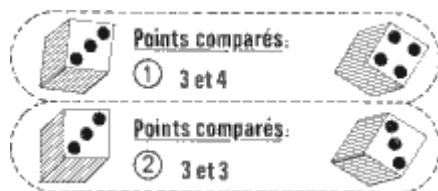
L'assaillant attaque avec 3 armées. Le défenseur aligne 2 armées. Chaque adversaire perd 1 armée.



A égalité de points, le défenseur l'emporte. L'attaquant, avec 3 armées contre 2, en perd cependant 2.



Le défenseur malgré 2 dés contre 1 perd 1 armée.



A deux contre 2, l'assaillant perd cependant 2 armées en raison de l'égalité à 3.

Q. L'attaque est-elle toujours payante ?

R. *Pas toujours si le sort des dés vous est contraire. Il faut donc attaquer à bon escient et viser surtout les territoires ennemis peu défendus.*

Q. Est-ce une question d'objectif ?

R. *Vous ne devez jamais perdre de vue votre objectif secret :*

S'il est de détruire les armées d'un adversaire désigné, il faut aller le combattre où il se trouve et engager vos armées en conséquence.

S'il est de prendre un continent et des territoires, ménager vos armées d'occupation, restez plutôt sur la défensive et déplacez-vous opportunément.

Q. Ai-je intérêt à attaquer en force en jetant le maximum de dés ?

R. *Avec 3 dés vous avez plus de chance de gagner qu'avec 2. C'est évident. Mais, en limitant vos lancers, vous limitez aussi vos risques. Supposons que, sur un territoire, vous avez 3 armées et que votre intérêt est de n'en risquer qu'une : Ne lancez qu'un seul dé... Vous diminuez vos chances de gagner mais vous restreignez certainement vos pertes.*

Q. En tant que défenseur, quelle doit être ma tactique ?

R. *C'est l'attaquant qui, le premier, annonce le nombre de dés qu'il va lancer. Le défenseur peut donc décider en conséquence s'il a intérêt à se défendre en force ou non.*

Q. Que fait-on des armées détruites ?

R. *Retirez-les du théâtre des opérations pour les remettre dans leur boîte.*

Lorsque l'assaillant détruit sur un territoire toutes les armées du défenseur, il occupe ce territoire avec les armées qu'il a effectivement engagées au dernier coup de dés.

Il peut aussi transporter sur le territoire conquis, en partant du point d'attaque, autant d'armées qu'il le désire.

Il a le droit de se servir **immédiatement** du territoire qu'il vient de prendre comme base de départ. pour un nouvel assaut contre un autre ennemi.

Il est libre d'attaquer, dans le même tour successivement et sans ordre établi, d'autres adversaires en d'autres points du planisphère.

S'il a épuisé au combat toutes les armées d'un territoire sauf une, il peut aller attaquer l'ennemi ailleurs **pourvu qu'il ait avec le défenseur des frontières communes.**

S'il a conquis un ou plusieurs territoires, **il n'omettra pas de prendre une carte au Talon** (celle du dessus).

Troisième temps : DÉPLACEMENTS

Qu'il ait ou non combattu pendant son tour, le joueur a le droit de déplacer tout ou partie des armées d'un territoire sur un autre territoire contigu lui appartenant.

Il ne peut faire **qu'un seul** déplacement à son choix et, comme après un combat, il doit toujours laisser une armée sur son territoire de départ.

FIN D'UN COMBATTANT

Lorsqu'un assaillant détruit la dernière armée dans le dernier territoire d'un adversaire, il l'élimine du jeu définitivement.

Il s'empare de ses cartes dont il peut se servir immédiatement pour acquérir de nouvelles armées. Il les place aussitôt, où bon lui semble.

Cette fin dramatique ne doit pas survenir avant la fin du quatrième tour de jeu.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, le premier, a réalisé l'objectif assigné. Il justifie sa victoire en découvrant sa carte à ses adversaires.

Q. Faut-il s'efforcer systématiquement de prendre des territoires ?

R. *Les conquêtes sont plus souvent payantes : Elles vous rapprochent de votre objectif particulier ; elles vous valent une carte de jeu que vous pourrez sans doute monnayer plus tard pour obtenir des renforts.*

Q. Avec quelles forces dois-je occuper un territoire conquis ?

R. *En général, déplacez-y du territoire attaquant, toutes les armées sauf une. Mais, il y a des cas où il est prudent de garder des forces pour parer une attaque adverse ou pour conquérir un territoire ennemi contigu, faible en défense.*

Q. Ma stratégie doit-elle être constante ?

R. *Pour dérouter l'ennemi sur votre objectif, il faut quelquefois attaquer où vous n'avez rien à faire et occuper des territoires qui, à priori, ne vous intéressent pas.*

Q. Les déplacements d'armées sont-ils primordiaux ?

R. *Certainement. N'oubliez pas, qu'après avoir ou non combattu, vous pouvez, dans le même tour de jeu, déplacer des armées sur un territoire contigu vous appartenant ou conquis de haute lutte et de là, lancer de nouvelles attaques au tour suivant.*

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

Les dispositions fondamentales de la règle ne changent pas. Cependant, à 2 joueurs une troisième force est créée qui peut être utilisée alternativement par l'un et par l'autre.

Les adversaires choisissent leur couleur et disposent chacun de 40 armées.

Les forces alliées sont de 28 armées d'une autre couleur.

Les jokers sont retirés du paquet. Chaque joueur reçoit 14 cartes. Sur les 14 territoires correspondants, il place aussitôt une armée d'occupation. 28 territoires sont alors occupés. Les 14 territoires restants sont attribués à "l'allié". L'un des joueurs y place 2 armées sur chacun d'eux. Les cartes sont remises en paquet avec les jokers pour former le Talon.

RENFORTS

Pour obtenir des renforts, il faut se conformer aux indications données au paragraphe FORCES ARMÉES de la règle (page 3).

Quant à "l'allié", il se renforce de la façon suivante :

Supposons qu'un joueur gagne 9 armées (qu'il place à son gré sur ses territoires). "L'allié", lui, en obtient automatiquement la moitié : $9 : 2 = 4$ (le solde 1 ne compte pas). Ces 4 armées sont disposées **par l'adversaire** sur les territoires alliés de son choix.

COMBATS

L'issue des combats est toujours donnée par les dés (voir nos exemples page 5).

Celui qui joue peut attaquer, soit l'adversaire, soit "l'allié".

S'il attaque son adversaire, aucun changement : les joueurs observent les règles habituelles.

S'il attaque les forces alliées, c'est l'adversaire qui riposte en lançant les dés de la défense.

OPÉRATIONS AVEC L'ALLIÉ

Les opérations diffèrent quand un joueur obtient des armées en fonction d'occupations de territoires, ou au moyen de combinaisons de cartes (Brelans) car il fait entrer en jeu les forces alliées comme on le voit ci-dessous : Deux joueurs (**A** et **B**) sont en présence. Une troisième force (**C**) est disponible.

C'est A qui joue : Il gagne, par exemple, 9 armées qu'il dispose **sur ses propres territoires**. Ceci fait, les actions se divisent en trois temps :

- 1) **A** attaque ou non **son adversaire direct** et déplace, s'il y a lieu, ses armées de conquête.
- 2) Dans le même tour, **B** place les 4 armées, que l'allié obtient par répercussion, sur les territoires **alliés** de son choix. Il peut en profiter aussitôt pour contre-attaquer avec des forces alliées ou attendre qu'elles se renforcent aux tours suivants.
- 3) Quand **B** en a terminé, **A** reprend l'initiative pour attaquer ou se déplacer encore une fois s'il le juge bon avec **ses propres forces**.

B joue à son tour selon les mêmes règles et modalités d'action.

PRÉCISIONS

On n'attaque jamais ses propres territoires avec les armées alliées.

Chacun peut utiliser des armées alliées placées par l'adversaire aux tours précédents pour contre-attaquer comme nous l'expliquons plus haut.

On n'obtient pas de cartes de territoires par le truchement de l'allié.

En revanche, chaque fois qu'on prend un ou plusieurs territoires alliés, on tire une carte au Talon (celle du dessus).

VAINQUEUR

Si les forces alliées sont complètement détruites, elles ne peuvent plus obtenir de renforts. La partie continue alors entre les deux joueurs selon les règles habituelles. Le vainqueur est celui qui a conquis tous les territoires de l'autre.

VARIANTE POUR 3 A 6 JOUEURS

Les joueurs expérimentés, s'ils sont de force à peu près égale, peuvent jouer d'une autre manière toute aussi passionnante.

Ils ont un but commun : **Conquérir le monde entier** en éliminant les adversaires un à un.

Les cartes d'objectifs ne servent pas.

Les dispositions fondamentales de la règle sont les mêmes.

Chaque fois qu'il conquiert un ou plusieurs territoires dans le tour, le joueur prend une carte au Talon... **une seule** : celle du dessus.

Avec ces cartes il acquiert des renforts armés. Quand il possède 5 cartes il doit obligatoirement faire l'opération d'échange. Les combinaisons valables sont :

- 1) 3 cartes identiques (soit 3 cavaliers, ou 3 canons, ou 3 fantassins).
- 2) 3 cartes différentes (soit 1 cavalier, 1 canon et 1 fantassin).
- 3) 2 cartes au choix plus 1 joker.

Le nombre d'armées qu'il reçoit contre une de ces combinaisons varie en fonction du moment où il fait valoir ses droits, comme on le voit sur le barème ci-dessous :

Le premier qui échange ses cartes reçoit 4 armées supplémentaires.

2 ^e	—	—	—	—	—	6	—	—
3 ^e	—	—	—	—	—	8	—	—
4 ^e	—	—	—	—	—	10	—	—
5 ^e	—	—	—	—	—	12	—	—
6 ^e	—	—	—	—	—	15	—	—
7 ^e	—	—	—	—	—	20	—	—
8 ^e	—	—	—	—	—	25	—	—

... et ainsi de suite avec une progression de 5 armées de plus à chaque fois.

Dans le classement ci-dessus on voit que le joueur qui présente la troisième combinaison de la partie reçoit **8 armées** même si ce n'est que son premier échange. Ainsi, plus attend-on pour faire valoir ses droits aux échanges plus reçoit-on d'armées.

Comme dans les règles précédentes, la possession d'un continent entier donne droit à des armées supplémentaires.

© 1970-1976

Marque et modèle déposés - Tous droits réservés.

MIRO-MECCANO – jeux de société