

ÂGE
10+



Risk

Règles du jeu



HASBRO GAMING et son logo sont des marques déposées de Hasbro.
© 2015 Hasbro. Tous droits réservés.
Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence,
57150 Creutzwald, France. Tel.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr
Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

0822B7404101

www.hasbro.fr

www.hasbro.be

HASBROGAMING.COM



INTRODUCTION

Dans RISK, l'objectif est simple : prenez le contrôle des territoires de vos ennemis en déplaçant vos régiments et en engageant la bataille. Selon les résultats des dés, vous vaincrez votre ennemi ou vous serez vaincu. Si vous vainquez tous les régiments de votre ennemi sur un territoire, vous avez conquis ce territoire et vous approchez un peu plus de votre objectif de conquête du monde.

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Si c'est la première fois que vous jouez à RISK et que vous voulez connaître tous les détails, commencez à la page 3.

Si vous préférez commencer directement à jouer, allez à la page 5.

Il y a quatre modes de jeu :

RISK Mission secrète (page 5)

RISK Classique (page 12)

RISK pour 2 joueurs (page 13)

RISK Capitale (page 14)



CONTENU : Plateau de jeu • 5 armées de pions comprenant chacune 40 infanteries, 12 cavaleries et 8 artilleries • Paquet de 56 cartes RISK
• 1 boîte de cartes • 5 dés • 5 cantines de guerre en carton

LES ÉLÉMENTS DU JEU

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente un planisphère des 6 continents divisés en 42 territoires. (Chaque continent est d'une couleur différente.) Les chiffres sur les côtés du plateau de jeu représentent le nombre de régiments que vous recevez pour chaque série de cartes échangée.



Remarquez que certains territoires sont reliés les uns aux autres par une frontière ou une ligne maritime.

LES ARMÉES

Il y a 5 armées complètes, chacune composée de 3 types de régiments :

infanterie (valant 1 régiment), cavalerie (valant 5 régiments) et artillerie (valant 10 régiments).

Vous commencez la partie avec des pions d'infanterie, mais à mesure que vous récupérez plus de régiments, vous pouvez faire de la place en les échangeant contre des pions de cavalerie ou d'artillerie.



Infanterie = 1 régiment



Cavalerie = 5 régiments



Artillerie = 10 régiments

LES DÉS

Vous utilisez les dés rouges pour attaquer, et les dés bleus pour défendre.



Dés d'attaque



Dés de défense

LES CARTES RISK

Il y a :

42 CARTES DE TERRITOIRE

Chacune comporte le nom d'un territoire et une image d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.



Infanterie

Cavalerie

Artillerie

2 « JOKERS »

Chacun d'eux comporte les trois images de régiment.



12 CARTES MISSION SECRÈTE !



Remarque : les 12 cartes Mission secrète sont uniquement utilisées quand vous jouez à RISK Mission secrète. Retirez-les pour tous les autres modes de jeu.

JEU 1 : RISK Mission secrète (3-5 joueurs)

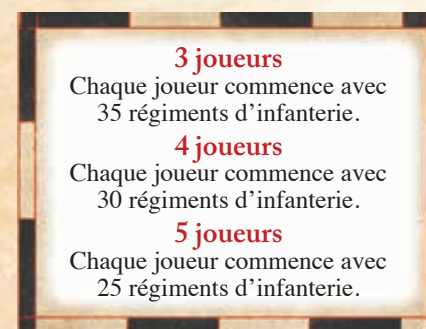
Dans RISK Mission secrète, vous faites la course pour accomplir une mission secrète... que vous êtes le seul à connaître.

OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier joueur à accomplir la Mission secrète décrite sur votre carte Mission secrète.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur sélectionne son armée. Puis comptez le nombre de régiments dont chacun dispose pour commencer la partie, en fonction du nombre de joueurs.



mélange et distribue toutes les cartes de territoire en commençant par le joueur de gauche. (Si vous jouez à 4 ou 5 joueurs, deux d'entre eux auront une carte supplémentaire.) Ces cartes représentent les territoires occupés par chaque joueur au début de la partie.

5. Ensuite, chaque joueur place une infanterie sur chacun des territoires qui lui a été attribué.
 6. Une fois que tous les 42 territoires sont contrôlés, tous les joueurs, chacun leur tour (en commençant par le plus jeune), placent une infanterie supplémentaire sur l'un de leurs territoires. Ce processus continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs pions d'infanterie de départ. (Remarque : il n'y a pas de limite au nombre de régiments que vous pouvez mettre sur le même territoire. Vous pouvez en placer beaucoup sur un territoire et beaucoup moins sur les autres. Comme beaucoup d'autres choses dans RISK, c'est à vous de choisir.)
 7. Le Général récupère à présent toutes les cartes de territoire, réinsère les deux « jokers » dans la pile, mélange la pile de cartes et la pose, face cachée, à côté du plateau de jeu.
 8. Vous êtes maintenant prêt pour jouer votre premier tour. Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.
3. Ensuite, il mélange les cartes Mission secrète et, en commençant par la gauche, il en distribue une à chaque joueur. Les cartes Mission secrète restantes sont rangées dans la boîte. Personne, pas même le Général, ne peut les regarder.
 4. Maintenant, le Général retire les deux « jokers » des cartes de territoire. Il

COMMENT JOUER

À chaque tour, vous ferez trois actions dans l'ordre suivant :

1. Recevoir des régiments supplémentaires et les placer sur le plateau de jeu.
2. Attaquer (si vous le souhaitez).
3. Déplacer vos régiments (si vous le souhaitez).

Voyons chacune de ces actions plus en détail.

1. RECEVOIR DES RÉGIMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Au début de votre tour (y compris le premier), vous recevez des régiments supplémentaires.

Leur nombre dépend :

A. Du nombre de territoires que vous occupez.

B. De la valeur des continents que vous contrôlez.

TERRITOIRES

D'abord, comptez le nombre de territoires que vous occupez actuellement. Puis divisez ce total par trois (ignorez les fractions). C'est le nombre de régiments auquel vous avez droit. Placez les nouveaux régiments sur n'importe lequel des territoires que vous occupez. (Vous pouvez les répartir comme vous le souhaitez.)

Remarque : vous recevrez toujours au minimum 3 régiments par tour, même si vous occupez moins de 9 territoires.

CONTINENTS

Vous recevez aussi des régiments supplémentaires pour chaque continent que vous contrôlez. (Pour contrôler un continent, vous devez occuper tous ses territoires au début de votre tour.) Pour déterminer le nombre exact de nouveaux régiments que vous recevrez pour chaque continent, vérifiez l'icône de bonus de continent située au-dessus du nom de chaque continent sur le plateau de jeu (voir l'exemple ci-contre). Vous pouvez maintenant placer ces nouveaux régiments sur n'importe lesquels des territoires que vous occupez déjà.

EXEMPLE :

Vous occupez 11 territoires = vous recevez 3 nouveaux régiments

Vous occupez 14 territoires = vous recevez 4 nouveaux régiments

Vous occupez 17 territoires = vous recevez 5 nouveaux régiments



Icône de bonus de continent

2. ATTAQUER

Ensuite, après avoir placé vos nouveaux régiments, vous décidez si vous souhaitez attaquer ou non. Si oui, l'objectif d'une attaque est la capture d'un territoire ennemi ; pour ce faire, vous devez vaincre tous les régiments adverses qui l'occupent. Ces batailles se jouent sur les résultats d'un jet de dés.

Si vous choisissez d'attaquer :

- Vous ne pouvez attaquer qu'un territoire qui partage une frontière avec l'un des vôtres ou qui est relié par une ligne maritime (une ligne pointillée). Remarquez que l'Alaska et le Kamchatka sont reliés et peuvent s'attaquer mutuellement.
- Vous ne pouvez lancer une attaque que sur un territoire ennemi et depuis un seul de vos territoires.
- Vous devez toujours au moins avoir deux régiments sur le territoire depuis lequel vous attaquez.
- Après votre première attaque, vous pouvez continuer d'attaquer jusqu'à avoir éliminé tous les régiments adverses sur le territoire, ou vous pouvez attaquer un autre territoire. Vous pouvez attaquer autant de fois que vous le souhaitez, et autant de territoires que vous le voulez pendant un tour. C'est à vous de choisir.

LA BATAILLE

1. Premièrement, décidez avec combien de régiments vous allez attaquer et placez-les de l'autre côté de la frontière, sur le territoire qui défend ses positions. Vous pouvez attaquer avec un maximum de trois régiments. Quel que soit le nombre de régiments que vous avez sur un territoire, vous ne pouvez attaquer qu'avec un, deux ou trois.

Une règle très importante à retenir : vous ne devez jamais laisser un de vos territoires sans régiments. Vous devez toujours laisser au moins un régiment en arrière pour le garder.

2. Ensuite, le défenseur choisit un ou deux régiments pour défendre son territoire. Quel que soit le nombre de régiments qu'il a sur son territoire, il ne peut défendre qu'avec un ou deux régiments. Contrairement à l'attaquant, le défenseur peut utiliser tous les régiments présents sur son territoire s'il n'en a que deux ou moins. Personne n'est contraint de monter la garde.

Remarque : que vous soyez l'attaquant ou le défenseur, plus vous lancez de dés, plus vous avez de chances de gagner la bataille. Cependant, ceci augmente le nombre de régiments que vous pourriez perdre.

3. À présent, la bataille commence. L'attaquant lance un dé rouge pour chaque régiment attaquant et le défenseur, un dé bleu pour chaque régiment défenseur. Les deux joueurs lancent leurs dés en même temps.



QUI REMPORTE LA BATAILLE ?

C'est simple : comparez le résultat de dé le plus élevé de chaque joueur. Si le dé de l'attaquant est supérieur, le défenseur perd un régiment sur le territoire attaqué. Si le dé du défenseur est supérieur, l'attaquant perd un régiment venant du territoire qui a attaqué. (Les régiments vaincus sont rangés avec le reste de vos régiments qui ne sont pas sur le plateau de jeu.) Si vous avez lancé un nombre différent de dés, les résultats les plus bas sont ignorés.

Remarques :

- En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.
- L'attaquant ne peut pas perdre plus de deux régiments par jet de dés.
- Si le défenseur a encore au moins un régiment sur le territoire après l'attaque, les régiments attaquants survivants reviennent sur le territoire depuis lequel ils ont attaqué. Cependant, l'attaquant peut attaquer à nouveau s'il le souhaite.

EXEMPLE 1 Dé de l'attaquant Dé du défenseur Résultat : le défenseur perd un régiment.	EXEMPLE 3 Résultat : l'attaquant perd deux régiments.
EXEMPLE 2 Résultat : le défenseur perd un régiment et l'attaquant perd un régiment.	EXEMPLE 4 Résultat : le défenseur perd un régiment.

CAPTURER DES TERRITOIRES

Si vous éliminez tous les régiments adverses sur un territoire, vous le capturez et vous devez garder tous les régiments qui ont survécu à la bataille sur le territoire. Vous pouvez aussi déplacer plus de régiments depuis le territoire attaquant si vous le désirez.

Rappelez-vous : vous devez toujours laisser au moins un régiment sur le territoire depuis lequel vous avez attaqué.

Et n'oubliez pas : vous pouvez attaquer autant de fois que vous le voulez pendant un tour, **même si votre première attaque a échoué**. C'est à vous de choisir combien de fois et combien de territoires différents vous voulez attaquer.

TERMINER VOTRE ATTAQUE

Quand vous avez terminé d'attaquer, si vous avez capturé au moins un territoire, prenez la carte de territoire du dessus de la pioche. (Pour plus d'information sur les cartes de territoire, voir page 10.) Ensuite, vous pouvez déplacer vos régiments.

3. DÉPLACER VOS RÉGIMENTS

Quoi que vous ayez fait pendant votre tour, si vous le souhaitez, vous pouvez le finir en déplaçant vos régiments. Vous devrez les déplacer pour les mettre en meilleure position défensive ou pour mettre en place des attaques futures.

Remarque : avoir gagné une bataille, ou même avoir attaqué n'est pas une condition pour déplacer vos régiments. Vous pouvez le faire à la fin de chaque tour.

Pour déplacer vos régiments, prenez autant de régiments que vous le désirez sur un de vos territoires (et un seul) et mettez-les tous sur un de vos autres territoires (et un seul) reliés au premier. Les territoires sont considérés comme étant reliés si tous les territoires qui les séparent sont également sous votre contrôle et créent une chaîne. Vous ne pouvez pas traverser des territoires ennemis.

N'oubliez pas : en déplaçant vos régiments d'un territoire à l'autre, vous devez en laisser au moins un en arrière.



Une fois que vous avez fini de déplacer vos régiments, votre tour est terminé et vous passez les dés au joueur suivant.

Remarque : tous les régiments que vous déplacez doivent arriver sur le même territoire.

COMMENT GAGNER DES RÉGIMENTS SUPPLÉMENTAIRES

En plus de recevoir de nouveaux régiments en fonction du nombre de territoires et de continents que vous contrôlez, vous pouvez recevoir des régiments supplémentaires en échangeant des cartes de territoire.

CARTES DE TERRITOIRE

Si pendant votre tour, vous capturez un territoire ennemi, vous prenez une carte de territoire du dessus de la pile. (Vous ne prenez qu'une carte, même si vous avez capturé plusieurs territoires.)

Vous devrez essayer de collectionner des séries de trois cartes dans n'importe laquelle des combinaisons suivantes :



3 cartes du même symbole de régiment

Quand vous avez une série de trois cartes de territoire, vous pouvez l'échanger au début de votre prochain tour contre des régiments supplémentaires. Vous récupérez plus de régiments en fonction du nombre de séries qui ont été échangées, quel que soit le joueur qui les a échangées (voir le tableau ci-contre).

Après le sixième échange, chaque nouvelle série vaut cinq régiments supplémentaires. Par exemple, le septième échange vaut 20 régiments, le huitième, 25 régiments, et ainsi de suite.

N'oubliez pas : « premier » et « deuxième », etc... font référence aux séries échangées par n'importe quel joueur pendant la partie. Par exemple, si vous procédez au troisième échange de la partie, vous gagnez 8 régiments, même si c'est la première fois que vous procédez à un échange.

Remarque : si vous avez 5 ou 6 cartes au début de votre tour, vous devez au moins échanger une série, et vous pouvez en échanger une deuxième si vous en avez deux.

Pour référence, gardez les séries de cartes échangées face visible sous le bord du plateau de jeu pour vous souvenir du nombre de séries déjà échangées (voir l'exemple, ci-contre).



1 carte des 3 symboles de régiment



N'importe quelle combinaison de 2 symboles de régiment et un « joker »

Premier échange = 4 régiments

Deuxième échange = 6 régiments

Troisième échange = 8 régiments

Quatrième échange = 10 régiments

Cinquième échange = 12 régiments

Sixième échange = 15 régiments



BONUS DE TERRITOIRES OCCUPÉS

Si au moins une des 3 cartes échangées représente un des territoires que vous occupez, vous recevez deux régiments supplémentaires. Vous devez placer ces deux régiments sur ce territoire spécifique.

ÉLIMINER UN ADVERSAIRE

Si vous éliminez un adversaire en détruisant son dernier régiment sur le plateau de jeu, vous gagnez toutes ses cartes de territoire.

• Si du coup, vous avez au moins six cartes, vous devez immédiatement échanger assez de séries pour réduire votre main à quatre cartes au maximum. Une fois que vous n'avez plus que quatre, trois ou deux cartes en main, arrêtez les échanges.

• En revanche, si vous vous retrouvez avec moins de six cartes, vous attendez le début de votre prochain tour pour procéder aux échanges.

• Remarquez que vous ne pouvez échanger des cartes après une bataille que si vous éliminez un adversaire et que vous recevez suffisamment de cartes pour en avoir au moins six. Dans tous les autres cas, vous ne pouvez échanger des cartes qu'au début de votre tour.

• Bien entendu, si votre mission secrète était d'éliminer cet adversaire, vous gagnez la partie.

VICTOIRE

Le joueur qui termine en premier sa mission secrète – et qui révèle sa carte Mission secrète pour le prouver – l'emporte.

Remarque importante : dans RISK Mission secrète, il est possible que vous accomplissiez votre mission avec l'aide d'un autre joueur (généralement à son insu). Par exemple, si votre mission est de détruire tous les régiments jaunes et qu'un autre joueur élimine le dernier régiment jaune du plateau, ce joueur vous a aidé à réussir votre mission secrète.

Ne vous inquiétez pas si vous ne vous rappelez pas de toutes les règles la première fois que vous jouez. Amusez-vous, découvrez le jeu et continuez de jouer !

Vous comprendrez les règles rapidement, et à chaque fois que vous jouerez, vous vous améliorerez. Très rapidement, vous deviendrez un génie militaire qui régnera sur le monde !

N'oubliez pas, chaque tour est composé de trois actions :

1. Recevoir des régiments supplémentaires.
2. Attaquer (si vous le souhaitez).
3. Déplacer vos régiments (si vous le souhaitez).

JEU 2 : RISK Classique (3-5 joueurs)

Dans RISK Classique, vous devez conquérir le monde entier... et avoir la dernière armée en place.

OBJECTIF DU JEU

Éliminez tous vos adversaires et occupez tous les territoires sur le plateau.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur sélectionne son armée. Puis comptez le nombre de régiments dont chacun dispose pour commencer la partie, en fonction du nombre de joueurs.

3 joueurs

Chaque joueur commence avec 35 régiments d'infanterie.

4 joueurs

Chaque joueur commence avec 30 régiments d'infanterie.

5 joueurs

Chaque joueur commence avec 25 régiments d'infanterie.

2. Chaque joueur lance un dé, et celui qui obtient le résultat le plus élevé place une infanterie sur le territoire du plateau de jeu de son choix. Puis, en commençant par le joueur à sa gauche, tous les joueurs placent une infanterie chacun leur tour sur un territoire inoccupé de leur choix. Continuez jusqu'à ce que les 42 territoires soient répartis entre les joueurs.
3. Une fois tous les 42 territoires occupés, chaque joueur place chacun son tour une infanterie supplémentaire sur un des territoires qu'il a déjà choisis. Ce processus continue jusqu'à ce que tous aient placé tous leurs pions d'infanterie de départ. (Remarque : il n'y a pas de limite au nombre de régiments que vous pouvez mettre sur le même territoire. Vous pouvez en placer beaucoup sur un territoire et seulement quelques-uns sur les autres. Comme beaucoup d'autres choses dans RISK, c'est à vous de choisir.)
4. Ensuite, mélangez la pile de cartes de territoire (n'oubliez pas de retirer les cartes Mission secrète) et placez-la, face cachée, à côté du plateau de jeu.
5. Vous êtes maintenant prêt pour jouer votre premier tour. Le joueur qui a placé le premier régiment commence le premier tour.
6. Le jeu continue comme dans RISK Mission secrète. Cependant, cette fois, il n'y a pas de missions secrètes. Votre objectif est simplement d'éliminer tous les autres joueurs.

VICTOIRE

Le vainqueur est le premier joueur à éliminer tous ses adversaires en capturant les 42 territoires du plateau de jeu. Ce joueur a maintenant conquis le monde et règne seul sur toute la planète !

JEU 3 : RISK POUR 2 JOUEURS

Cette version à 2 joueurs se joue comme RISK Classique, avec cependant une exception importante : en plus de votre armée et de celle de votre adversaire, vous devez aussi mettre en place une armée « neutre », qui sert de tampon entre vous et votre adversaire.

OBJECTIF DU JEU

Éliminez votre adversaire en capturant tous ses territoires.

COMMENT JOUER

1. Les deux adversaires choisissent chacun une armée. Puis l'un d'entre vous sélectionne une troisième couleur pour l'armée « neutre ». Une fois les trois armées choisies, mettez de côté 40 pions d'infanterie pour chacune d'elles. Ce sont les régiments que vous utilisez pour commencer la partie.
2. Retirez les cartes Mission secrète et les deux « jokers ». Puis mélangez et distribuez les cartes restantes, face cachée, en trois piles égales : une pour chaque joueur et la dernière pour l'armée neutre. Chacun, y compris l'armée neutre, doit recevoir 14 cartes.
3. Ensuite, placez un de vos régiments d'infanterie sur chacun des 14 territoires représentés sur vos cartes. Votre adversaire fait de même. Placez une infanterie neutre sur chacun des 14 territoires représentés sur les cartes de l'armée neutre.
4. Une fois tous les territoires sur le plateau occupés, votre adversaire et vous devez placer vos autres régiments chacun votre tour : placez deux régiments sur un ou deux des territoires que vous contrôlez, selon votre choix, jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus aucun des 40 pions de départ. Puis, chacun votre tour, placez un régiment neutre sur le territoire neutre de votre choix, si possible pour bloquer la progression de votre adversaire. Continuez le processus jusqu'à ce que vous ayez utilisé les 40 pions d'infanterie de départ de l'armée neutre.
5. Une fois que les trois séries de 40 pions d'infanterie sont placées sur le plateau de jeu, ajoutez les deux cartes « joker » aux autres cartes de territoire, mélangez-les et commencez à jouer. Le reste de la partie de RISK à 2 joueurs se joue exactement comme RISK Classique.

ATTAQUER

Pendant votre tour, vous pouvez attaquer n'importe quel territoire adjacent ou relié par une ligne maritime à l'un des vôtres. Quand vous attaquez un territoire neutre, votre adversaire lance les dés pour le défendre.

L'armée neutre ne peut pas attaquer et elle ne reçoit jamais de renforts pendant la partie.

VICTOIRE

Pour gagner, soyez le premier à éliminer votre adversaire en capturant tous ses territoires. Vous n'êtes pas obligé d'éliminer l'armée neutre. Généralement, les régiments neutres se retrouvent tous éliminés avant la fin de la partie. Ne vous inquiétez pas quand cela arrive. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur élimine l'autre.

JEU 4 : RISK CAPITALE (3-5 joueurs)

RISK Capitale est une version plus courte de RISK Classique pour les joueurs qui désirent faire une partie plus rapide ou qui souhaitent essayer une autre version de RISK. Avant de jouer à RISK Capitale, lisez les règles complètes de RISK Classique.

OBJECTIF DU JEU

Capturer tous les Quartiers généraux adverses en gardant le contrôle du vôtre.

COMMENT JOUER

1. Après avoir déployé vos régiments au début de la partie comme dans RISK Classique, sélectionnez un des territoires que vous contrôlez et faites-en votre Quartier général (mais ne le dites à personne). Puis, sans révéler le territoire que vous avez choisi, trouvez sa carte de territoire correspondante et placez-la devant vous, face cachée.
 2. Après que tout le monde a sélectionné un Quartier général, tous les joueurs retournent leurs cartes, révélant l'emplacement du leur.
- À présent, la partie commence. La partie se déroule comme RISK Classique, avec les exceptions suivantes :
- Si vous capturez un Quartier général adverse, placez la carte du Quartier général que vous avez gagné face visible devant vous pour prouver que vous l'avez capturé.
 - Si à un moment de la partie, votre Quartier général est capturé par un adversaire, vous n'êtes pas éliminé. Donnez-lui votre carte et continuez de jouer.
 - Vous ne pouvez pas utiliser de Quartier général dans une série de cartes associées. C'est une bonne idée de garder toutes les cartes de Quartier général dans une pile distincte des autres cartes que vous recevez pendant la partie pour ne pas les confondre.

VICTOIRE

Pour gagner, soyez le premier joueur à capturer tous les Quartiers généraux adverses (tout en gardant le contrôle du vôtre).

Si vous le souhaitez, vous pouvez encore raccourcir la partie :

4 joueurs

Capturez 2 Quartiers généraux adverses tout en gardant le contrôle du vôtre.

5 joueurs

Capturez 3 Quartiers généraux adverses tout en gardant le contrôle du vôtre.

CONSEILS STRATÉGIQUES UTILES

Dans tous les types de jeu de RISK, gardez en tête ces quatre conseils stratégiques pendant la partie :

1. Annexez des continents entiers : ainsi, vous gagnerez plus de régiments.
2. Surveillez vos adversaires : s'ils rassemblent des forces sur des territoires adjacents aux vôtres, ils se préparent peut-être à l'attaque. Attention !
3. Fortifiez vos positions aux frontières des territoires ennemis adjacents aux vôtres afin d'améliorer vos défenses si un voisin décide de vous attaquer.
4. Quel que soit le nombre de régiments gagnés au début de votre tour, déployez-les stratégiquement pour préparer une attaque ou vous défendre contre un adversaire. Stratégiquement, c'est une bonne idée d'envoyer vos régiments au front, ce qui vous permet de fortifier des territoires partageant une frontière avec l'ennemi.

FOIRE AUX QUESTIONS

Q. Qu'est-ce qu'on appelle une attaque ?

R. Une attaque est une bataille ou plusieurs ayant pour but de capturer au moins un territoire pendant un tour. Une attaque commence quand vous lancez les dés la première fois, et se termine quand vous décidez d'arrêter, de déplacer des régiments si nécessaire, et de passer les dés à votre gauche.

Q. Combien de temps puis-je attaquer pendant un tour ?

R. Pendant un tour, si vous le souhaitez, vous pouvez attaquer des territoires adjacents aussi longtemps que vous le voulez, à condition que vous ayez au moins deux régiments sur le territoire depuis lequel vous attaquez.

Q. Quand dois-je arrêter d'attaquer et terminer mon tour ?

R. Pour gagner, vous devez attaquer et conquérir des territoires. Cependant, cela ne veut pas dire que vous devriez attaquer tous les territoires adjacents

à tous les tours. Plus vous attaquez, plus vous avez de chances de perdre des régiments, et plus vos forces seront éparpillées et vulnérables. Après tout, plus vous occupez de territoires, moins vous aurez de régiments dans chacun d'eux. Cela pourrait faciliter la capture de vos territoires par vos adversaires et même votre élimination de la partie.

Q. Et si je me retrouve à court de pions de régiment ?

R. Vous pouvez utiliser des régiments d'une autre couleur ou des morceaux de papier pour assurer le suivi de vos mouvements de régiments.

Q. Combien de cartes de territoire puis-je gagner pendant un même tour ?

R. Quel que soit le nombre de territoires que vous capturez pendant un tour, vous ne gagnez qu'une seule carte de territoire à la fin de ce tour. Cependant, quand vous récupérez les territoires d'un joueur vaincu, vous récupérez toutes les cartes de ce joueur.