

C'est un monde ancien aux religions et aux peurs ancestrales. Ses habitants aspirent à une vie simple, mais celle-ci est souvent troublée par des caprices de divinités lunatiques. Quand un enfant naît, c'est parce que les dieux ont été honorés. Quand la récolte est désastreuse, c'est parce qu'ils n'ont pas été respectés. Quand le monde est en guerre, c'est parce que les dieux ont été appelés au combat.

Découvrez le monde de Godstorm. Cinq civilisations antiques - Les Grecs, les Celtes, les Babyloniens, les Scandinaves et les Egyptiens - sont engagées dans un conflit intercontinental qui déterminera la suprématie de l'une d'elles sur les autres. Et soyez certain que les dieux interviendrons dans cette guerre.



Vous avez découvert un trésor ancien. Ensevelie sous le sable depuis des siècles, cette boîte contient tout ce dont les guerriers antiques avaient besoin pour leurs terribles jeux de guerre. Déterrez-la et vérifiez son contenu mystérieux,..

ARTEFACTS DU PASSE

Ces objets vous aideront à déterminer quelle civilisation régnera sur les autres.

- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu Terre de l'Antiquité (Ancient Earth)
- 1 plateau de jeu Monde souterrain (Underworld)
- 5 cartes Panthéon
- 60 soldats Scandinaves bleus
- 10 éléphants de guerre Scandinaves bleus
- 60 soldats celtes verts
- 10 éléphants de guerre celtes verts
- 60 soldats grecs violets
- 10 éléphants de guerre grecs violets
- 60 soldats babyloniens marron
- 10 éléphants de guerre babyloniens marron
- 60 soldats égyptiens ocre
- 10 éléphants de guerre égyptiens ocre
- 12 temples
- 5 Dieux de la Guerre (1 de chaque couleur)
- 5 Déesses de la Magie (1 de chaque couleur)
- 5 Dieux du Ciel (1 de chaque couleur)
- 5 Dieux de la Mort (1 de chaque couleur)
- 17 cartes miracle de Guerre (War card)
- 15 cartes miracle de Magie (Magic card)
- 17 cartes miracle du Ciel (Sky card)
- 17 cartes miracle de Mort (Death card)
- 44 cartes territoire (Territory card, dont 2 jokers)
- 10 dés à six faces (5 blancs, 5 noirs)
- 50 jetons Foi à I point
- 10 jetons Foi à 5 points
- 1 carte de référence (Référence card)
- 1 marqueur Époque
- 5 marqueurs d'ordre du tour
- 5 marqueurs Peste (Plague)
- 1 marqueur Atlantide engloutie (Sunken Atlantis)
- 1 marqueur Maelstrôm

SOMMAIRE

ARTEFACTS DU PASSE	2
VOTRE GUERRE SACRÉE	4
PRÉPAREZ-VOUS A LA GUERRE	4
MISE EN PLACE	5
OBJECTIF DU JEU	6
DÉBUT D'UNE EPOQUE	6
DÉROULEMENT DU TOUR	6
1. Levez des armées et accumulez la Foi	6
2. Invoquez les deux et construisez des temples	7
3. Acquérez des cartes miracle	8
4. Jouez des cartes miracle	8
5. Subissez la peste	9
6. Envahissez des territoires	9
7. Fortifiez vos positions	11
8. Chargez depuis le Ciel	11
9. Envahissez le Monde souterrain	11
10. Fin de votre tour	11
FIN D'UNE EPOQUE	12
GAGNER	12
GUIDE DE TRADUCTION DES NOMS	12
REGLES DE RISK CLASSIC	12

RISK Godstorm" utilise les même règles, les mêmes tactiques et les mêmes stratègies de base que RISK Classic. Les règles du RISK Classic sont incluses à partir de la page 12.

CONCEPTION DU JEU
Mike Selinker

DEVELOPPEMENT DU JEU
Richard Baker, Michael Donais et Bill McQuillan.

Jeu basé sur le concept de RISKS Classic créé par Albert Lamorisse, et sur RISK 2210 A.D™ créé par Craig Van Ness et Rob Daviau.

REDACTION:
Cal Moore

COSMOLOGIE:
Brandon Bozzi, Eric Cagle, Brady Dommermuth, Skaff Elias, Chris Galvin, Brian Tinsman et Teeuwynn Woodruff.

DIRECTION ARTISTIQUE:
Matt Stevens

GRAPHISME:
Peter Whitley

CARTOGRAPHIE:
Rob Lazzaretti

ILLUSTRATION DE COUVERTURE:
Greg Staples

ILLUSTRATION DES FIGURINES:
Amie Swekel

ILLUSTRATION DES RELIQUES:
Lars Grant-West

TRADUCTION:
Bruno Billion

Remerciements à Aaron Alberg, Stephen Baker, Paul Bazakas, Tyler Bielman, Martin Durham, Joe Fernandez, Evan Fuerst, Mike Gray, Joe Hauck, Dawn Heiberg, Tracy Hogan, Kurt Isensee, Mary Kirchoff, Shelley MrKmley, Faith Price. Bill Rosé, Kate Ross, Patrick Ross, Leslie Samuel, Liz Schuh, Tina Trenkler, Laura Veasey, Tricia Yochum et à tous nos divins testeurs de jeu.

VOTRE GUERRE SACRÉE

Vous êtes le grand prêtre d'un peuple fier et ancien. Vous devez prendre le contrôle du monde de l'Antiquité en invoquant vos dieux sur la Terre, en conquérant des terres étrangères et en couvrant le sol du sang de vos ennemis.

Pour gagner, vous devez maîtriser les stratégies des conquêtes classiques. Vous devez apprendre à invoquer les dieux appropriés au bon moment et à accomplir les Labeurs exigés par ces divinités. Et ne tournez pas le dos à ces guerriers qui meurent à votre service, car ils continueront de se battre pour vous dans le royaume des morts. Certains même reviendront sur Terre pour continuer la guerre.

STRATÉGIE

N'oubliez Jamais ces trois stratégies de base quand vous jouez, quand vous ajoutez des armées, et quand vous fortifiez vos positions :

• Annexez des continents entiers : ainsi, vous gagnerez plus d'armées et plus de Foi.

• Surveillez vos adversaires : s'ils rassemblent des forces sur des territoires adjacents aux vôtres, ils se préparent peut-être à l'attaque.

• Fortifiez vos positions aux frontières des territoires ennemis touchant les vôtres afin d'améliorer vos défenses si un voisin tente de vous attaquer.



L'ATLANTIDE

L'Atlantide (Atlantis) est un continent particulier dans ce jeu. Son bonus de continent est de 3, ce qui est supérieur au continent d'Hyrkanie (Hyrkania), pourtant de taille similaire. C'est une cible tentante à conquérir, mais ce peut être une entreprise risquée. La carte miracle "L'océan est votre tombeau" (The Sea Is Your Tomb) engloutit l'Atlantide. Le cas échéant, détruisez toutes les armées sur l'Atlantide et envoyez-les dans leurs Cieux respectifs, bannissez tous les dieux de l'Atlantide, détruisez tous les temples atlantes et recouvrez l'Atlantide avec le marqueur spécial Atlantide engloutie, qui coupe toutes les connexions avec le Continent

LES RÈGLES DE LA GUERRE

Risk Godstorm est un jeu de conquête sanguinaire et les joueurs devraient observer les règles de courtoisie suivantes :

• Les discussions autour de la table, telles que propositions d'alliances, menaces, coercition, lamentations, supplications, traîtrises et autres bavardages ne sont pas seulement autorisés ; elles sont fortement encouragées.

• Une fois qu'une carte a été piochée, utilisée et défaussée, elle est hors jeu. Les cartes défaussées devraient être remises dans la boîte. Elles ne doivent pas être réutilisées.

• La quantité de jetons de Foi à la disposition d'un joueur est connue de tous.

• Le nombre et le type des caries miracle à la disposition d'un joueur sont connus de tous, mais leur contenu est confidentiel.

• Si à un moment de la partie, vous devez diviser un nombre, arrondissez le résultat à l'unité inférieure. Par exemple, quand vous perdez des armées sur un territoire pestiféré, arrondissez le nombre de ces armées perdues à l'unité inférieure (si vous avez 3 armées, vous en perdez 1).

Si certaines de vos questions ne trouvent pas réponse dans le chapitre consacré à R1SK Godstorm, consultez les règles de RISK Classic, de la page 12.

PRÉPAREZ VOUS A LA GUERRE

Détachez délicatement de la feuille prédécoupée les jetons foi, le plateau de jeu du monde souterrain (Underworld), les marqueurs d'ordre du tour, le marqueur époque, la carte de référence, le marqueur Atlantide engloutie (Sunken Atlantis) et le marqueur Maelström (la pièce de carton étroite aux extrémités arrondies utilisée pour couvrir une liaison maritime). Retirez tous les soldats et leurs dieux de leurs sachets plastiques, mais aussi les dés et les temples. Assemblez le plateau en carton. Vous pouvez ranger les pièces du jeu dans les compartiments après chaque partie.

LES PLATEAU DE JEU

Le plateau de la terre de l'antiquité représente l'ancienne "Terre plate", principalement l'Europe, l'Afrique du Nord, l'Asie occidentale et l'Atlantide. Il est divisé en 6 continents colorés et composé de 42 territoires. Un deuxième plateau de jeu représente le Monde Souterrain. Il contient 5 interprétation du ciel qui ont le même code couleur que le Panthéons des dieux.

LES DIEUX ET LES FIDÈLES

Chacun des 5 Panthéons —Babylonien (bleu), Celte (vert), Grec (violet), Égyptien (ocre) et Scandinave (marron)— est composé de 4 dieux : un Dieu do la Mort, une Déesse de la Magie, un Dieu du Ciel et un Dieu de la Guerre.

Chaque Panthéon dispose aussi d'armées de fidèles. Elles sont composées de figurines de soldat, qui représentent 1 armée, et de figurines d'éléphant de guerre, qui représentent 5 armées. Vous pouvez échangez 5 soldats contre un éléphant de guerre, ou l'inverse, à n'importe quel moment de la partie.



MISE EN PLACE

Placez le plateau de la Terre de l'Antiquité au centre de l'aire de jeu, le jeu de plateau du Monde souterrain près de lui, et la carte de référence à côté du Monde souterrain Placez les 5 cartes Panthéon au-dessus du plateau de la Terre de l'Antiquité. Mettez le marqueur Époque sur la case "Première époque" (First Epoch) de la carte de référence. Retirez les 2 jokers de la pile de cartes de territoire et rangez-les dans la boîte. (Les jokers ne sont pas utilisés dans le jeu Risk Godstorm ; ils ne servent que dans une partie de RISK Classic.)

Partagez les cartes selon l'image du dos de la carte. Vous devriez obtenir une grosse pile de cartes de territoire (territory card) et 4, plus petites, de cartes miracle. Mélangez chaque pile. Mettez de côté les jetons Foi pour former une réserve. Prenez un nombre de marqueurs d'ordre du tour égal au nombre de joueurs et rangez les marqueurs supplémentaires dans la boîte. Placez les dieux sur leurs cartes Panthéon.



1. DÉTERMINEZ LES TERRITOIRES PESTIFÉRÉS

Au début de la partie, 4 territoires sont victimes de la peste. Retournez les quatre premières cartes de territoire de la pile. Placez un marqueur Peste (Plague) sur chacun des territoires révélés (un marqueur n'est pas utilisé). Remettez les cartes dans la pile de territoire et mélangez-les.

Les armées de n'importe quel joueur peuvent entrer sur un territoire pestiféré. Quand des armées annexent et se déplacent sur des territoires pestiférés, la peste définit la moitié des forces d'invasion de ce joueur, arrondie à l'unité inférieure. (Ce qui signifie qu'une seule armée peut contrôler un territoire pestiféré indéfiniment.) Les dieux qui pénètrent sur des territoires pestiférés sont automatiquement bannis, leurs adorateurs perdant foi en leurs pouvoirs divins.

2. CHOISISSEZ LES PANTHÉONS

Chaque joueur choisit un Panthéon en lançant un dé (relancez en cas d'égalité entre joueurs). Le joueur obtenant le résultat le plus élevé choisit une carte Panthéon. C'est ensuite au tour de la deuxième personne avec le plus haut résultat, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi. Chaque carte Panthéon détaille sa civilisation, les dieux qui la dirigent, la couleur de son armée et son Ciel.

Distribuez les armées et les dieux aux joueurs en fonction de leur choix de Panthéon :

Babyloniens :....BLEU
Celtes :.....VERT
Égyptiens :.....OCRE
Grecs :.....VIOLET
Scandinaves :...MARRON

3. PLACEZ LES ARMÉES, LES DIEUX ET LES TEMPLES

Prenez les armées qui vont former vos forces de départ.

2 joueurs : prenez 30 armées chacun (voir les règles de Mise en place pour 2 joueurs à la page 6)
3 joueurs : prenez 35 armées chacun
4 joueurs : prenez 30 armées chacun
5 joueurs : prenez 25 armées chacun

Distribuez toutes les caries de territoire, en commençant par la personne qui a choisi la première carte Panthéon et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand toutes les cartes ont été distribuées, chaque joueur déploie une armée de ses forces de départ dans chacun des territoires indiqués sur ses cartes, même s'il contient un marqueur Peste. Puis, chacun leur tour, dans l'ordre, chaque joueur place le reste de ses armées, 3 à la fois, dans les territoires de son choix qu'il contrôle. Les 3 armées peuvent être déployées sur le même territoire, ou partagées entre plusieurs. Continuez le déploiement des troupes jusqu'à ce que toutes les armées de départ soient sur le plateau de jeu. Mélangez à nouveau la pile de territoires. Puis, chacun son tour, dans l'ordre, placez votre Dieu de la Guerre et un temple sur un territoire que vous contrôlez. (Ils peuvent être placés sur des territoires différents.)

MISE EN PLACE NON ALÉATOIRE

Vous pouvez décider de mettre le jeu en place en choisissant les territoires que vous occupez au lieu de distribuer leurs cartes. Le cas échéant, utilisez la règle suivante. Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé place une armée sur le territoire inoccupé de son choix (relancez le dé en cas d'égalité). Vous ne pouvez pas placer d'armées dans le Monde souterrain.

Continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent chacun leur tour 1 armée à la fois jusqu'à ce que tous les territoires soient occupés, y compris les territoires pestiférés. Puis, une fois de plus chacun leur tour, les joueurs placent 3 armées à la fois dans les territoires qu'ils contrôlent, jusqu'à ce que toutes soient sur le plateau de jeu. À partir de là, suive7 les règles habituelles de placement des dieux et des temples.

4. Accumulez les jetons Foi

La Foi est ce qui alimente la force divine des armées dans cette guerre. Grâce aux jetons Foi, vous invoquez les dieux, vous obtenez des cartes miracle, vous faites des miracles et vous enchérissez pour l'ordre du tour. Chacune de ces actions requiert le sacrifice des jetons Foi que vous avez accumulés et leur renvoi dans la réserve de Foi. Il existe deux types de jetons Foi : les jetons à I point et les jetons à 5 points. Vous pouvez échanger 5 jetons à I point contre 1 jeton à 5 points, ou l'inverse, à n'importe quel moment de la partie.
Chaque joueur commence avec 3 jetons Foi à 1 point.

Mise en place pour 2 joueurs

Vous pouvez jouer à Risk Godstorm à uniquement 2 joueurs en utilisant ces règles de mise en place spéciales.

Après la mise en place des marqueurs Peste, choisissez un Panthéon de couleur "neutre". Mélangez les cartes de territoire et distribuez-les, face cachée, en trois piles égales. Votre adversaire et vous choisissez chacun une pile. La troisième est pour le camp "neutre". Placez 3 armées de la couleur du Panthéon 'neutre sur chacun de ces territoires.
Ces armées neutres défendront leurs territoires, mais elles ne pourront ni se déplacer, ni effectuer des actions spéciales.

Les 2 joueurs peuvent alors effectuer une mise en place normale utilisant 30 armées chacun.

Objectif du jeu

Risk Godstorm dure 5 époques au bout desquelles un Panthéon sera le souverain suprême de l'Humanité. Ce Panthéon sera celui qui combine au mieux le contrôle des territoires, des continents et du Monde souterrain (voir Gagner à la page 12).

Début d'une époque

Avant le début de chaque époque, les joueurs sacrifient des jetons Foi pour déterminer l'ordre du tour. Vous aurez besoin d'un nombre de marqueurs d'ordre du tour égal au nombre de joueurs.
Placez tous vos jetons Foi dans votre main. Choisissez discrètement le nombre de jetons que vous voulez parier et cachez-les dans votre autre main. Vous pouvez sacrifier entre 0 et le nombre total de jetons Foi en votre possession.
Les joueurs révèlent leur sacrifice en même temps. Celui qui sacrifie le nombre le plus élevé de jetons Foi choisit l'un des marqueurs d'ordre du tour, Puis c'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite., Lancez un dé en cas d'égalité. Tous les jetons Foi sacrifiés pour l'ordre du tour retournent dans la réserve de Foi.

Déroulement du tour

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer certaines ou toutes les actions suivantes, dans l'ordre. Le joueur qui a le marqueur "Ordre du tour" commence le premier, suivi par les autres dans l'ordre du tour établi.

1. Levez des armées et accumulez la Foi
2. Invoquez les dieux et construisez des temples
3. Acquérez des cartes miracle
4. Jouez des cartes miracle
5. Subissez la peste
6. Envahissez des territoires
7. Fortifiez vos positions
8. Chargez depuis le Ciel
9. Envahissez le Monde souterrain
10. Fin de votre tour

1. Levez des armées et accumulez la foi

Au début de votre tour, levez des armées supplémentaires et récupérez des jetons Foi pour mener votre guerre sacrée. Consultez la carte de référence pour voir combien d'armées et de jetons Foi vous obtenez selon le nombre de territoires que vous contrôlez. Vous ne contrôlez un territoire que si au moins une de vos armées (pas vos dieux ni vos temples) s'y trouve. Vous pouvez garder des jetons Foi pour les tours suivants.
Si vous contrôlez tous les territoires d'au moins un continent, vous gagnez un bonus de continent en armées et en jetons Foi. Voici les quantités bonus (elles sont aussi indiquées sur le plateau de jeu de In Terre de L'Antiquité):

Continents bonus

7	Europe (europa)
5	Germanie (Germania)
5	Afrique (Africa)
3	Asie Mineure (Asia Minor)
3	Atlantide (Atlantis)
2	Hyrkadie (Hurkadia)

Placez toutes les armées que vous avez levées dans les territoires que vous contrôlez de votre choix. Ces territoires doivent être occupés par au moins 1 de vos armées.

Si vous contrôlez une crypte du Monde souterrain, vous pouvez aussi déplacer 1 armée depuis cette case crypte sur n'importe quel territoire avec un temple que vous contrôlez sur la Terre de l'Antiquité, à moins que ce soit la seule armée sur cette case crypte. (Voir page 11 pour plus de détails sur les cryptes et le Monde souterrain.)

De plus, pour chaque temple que vous contrôlez, vous gagnez I jeton Foi et 1 armée supplémentaires. L'armée doit être placée sur le territoire où le temple est localisé.

2. Invoquez les dieux et construisez des temples

Vous pouvez à présent invoquer les dieux que vous n'avez pas déjà en jeu. Vous devez sacrifier 3 jetons Foi pour invoquer chaque dieu, et ce dieu ne peut être placé que sur un territoire où vous avez au moins 1 armée. Si un de vos dieux a été banni, vous pouvez l'invoquer à nouveau, à condition d'avoir le nombre requis de jetons Foi.

Un dieu qui court la terre est une chose redoutable. Il donne des pouvoirs à vos armées et vous permet d'accomplir des Labeurs pour faire des miracles. Vos dieux ne peuvent exister que sur des territoires où vous contrôlez au moins I armée. Si toutes vos aimées sur un territoire sont détruites (au combat ou à cause de cartes miracle), tous les dieux situés sur ce même territoire sont bannis.

Les dieux sont trop arrogants pour attaquer ou se défendre contre des soldats, mais ils utiliseront leurs pouvoirs pour aider les forces au combat. Cependant, quand des dieux adverses se rencontrent lors d'une invasion, c'est un titanesque conflit divin qui commence (voir page 9).

Les dieux et leurs pouvoirs

Chaque dieu a un domaine sur lequel il a la suprématie. Les 4 dieux utilisent leurs pouvoirs pour vaincre d'autres dieux ou aider leurs armées pendant une invasion.



Dieu de la Mort

Le Dieu de la Mort est un gardien du Monde souterrain. C'est lui qui provoque des désastres épiques tels que la peste et les tremblements de terre. Il gagne en puissance quand ses fidèles dirigent le Monde souterrain.

Pouvoir divin :
Quand le Dieu de la Mort attaque, les armées adverses ne vont pas dans le Monde souterrain, mais sont placées avec les armées de réserve du Joueur défenseur à la place.

Babyloniens :..... DRUAGA
Celtes :..... ARAWN
Égyptiens:..... OSIRIS
Grecs :..... HADÈS
Scandinaves :.....LOKI

Note : Voir Envahissez le Monde souterrain à la page 11 pour plus de détails sur les armées dans le Monde souterrain.



Déesse de la Magie

La Déesse de la Magie contrôle le destin. Ses puissantes reliques magiques peuvent changer le cours de la guerre. Elle gagne en force quand le destin conspire à aider les chanceux.

Pouvoir divin:
Quand la Déesse de la Magie attaque ou défend, relancez tous les 1.

Babyloniens :..... ISHTAR
Celtes :..... BRIGIT
Égyptiens :..... ISIS
Grecs :.....HÉCATE
Scandinaves :.... FREYA



Dieu du Ciel.

Le Dieu du Ciel règne sur son Panthéon et sur ses fidèles. Il accomplit des miracles quand ses terres sont envahies et prospère quand les dieux de ses ennemis tombent.

Pouvoir divin:
Quand le Dieu du Ciel entre en conflit divin, lancez un dé supplémentaire.

Babyloniens :..... MARDOUK
Celtes :..... LUG
Égyptiens :..... RA
Grecs :..... ZEUS
Scandinaves :.....ODIN

Note: Voir Envahissez des territoires à la page 9 pour plus de détails sur les combats de conflit divin



Dieu de la Guerre

Le Dieu de la Guerre vit pour le combat. Il a un pouvoir dévastateur quand ses armées attaquent. Il gagne en puissance quand ses fidèles anéantissent leurs ennemis.

Pouvoir divin :
Quand le Dieu de la Guerres attaque, vous gagnez en cas d'égalité.

Babyloniens :.....GILGAMESH
Celtes :.....NUADA
Égyptiens :.....SET
Grecs :.....ARES
Scandinaves :....THOR

Les temples

Chaque temple que vous contrôlez vous donne 1 jeton Foi et 1 armée pendant l'étape. Levez des armées et accumulez la Foi. L'armée doit être placée sur le territoire où le temple est localisé, les temples vous permettent aussi de relancer les I pour tout jet de défense lors d'une invasion. Un territoire ne peut pas contenir plus d'un temple.

Vous pouvez aussi construire des temples supplémentaires sur des territoires où vous avez au moins I armée Vous devez sacrifier 5 jetons Foi pour construire chaque temple. Les temples changent de main quand les territoires sur lesquels ils sont construits changent de contrôleur. Il ne peut pas y avoir plus de temples sur le plateau de jeu que le nombre fourni avec te jeu, et vous ne pouvez pas en mettre dans le Monde souterrain

3. Acquérez des cartes miracles

Les cartes miracle vous permettent de créer d'étonnants effets qui peuvent bouleverser le déroulement de la partie. Les dieux prodiguent ces miracles s'ils ont été invoqués et apaisés.

Il existe 4 types de cartes miracle; chacun porte le nom d'un des dieux. Il y a 2 manières d'obtenir chaque type de carte:

1. Avoir le dieu approprié en jeu et sacrifier 2 jetons Foi. Ceci a lieu pendant l'étape Acquérez des cartes miracle.
2. Avoir le dieu approprié en jeu et accomplir le Labeur Indiqué au dos de la carte miracle. Vousacquérez la carte miracle dès que le Labeur est fini, à l'exception des cartes de Mort, obtenues à la fin de votre tour si vous contrôlez une crypte.

Chaque dieu a un Labeur qu'il veut voir accompli par ses fidèles. Ces Labeurs sont indiqués au dos de chaque carte miracle. Si vous avez ce dieu en jeu et que vous accomplissez le Labeur demandé, piochez la carte miracle appropriée. Vous pouvez garder les cartes miracle aussi longtemps que vous le désirez et vous pouvez déclencher le miracle comme un effet instantané plus tard pendant la partie. Un miracle se produit aussitôt que sa carte est jouée ; ses effets sont résolus et la carte est ensuite défaussée. Les reliques miraculeuses des Déesses de la Magie sont l'exception à cette règle. Elles sont jouées immédiatement et restent en jeu pour le restant de la partie.

Vous ne pouvez pas acquérir plus 4 cartes miracle par tour, mais elles peuvent provenir de n'importe quelle pile de miracles tant que vous avez le dieu correspondant en jeu. Les cartes acquises en accomplissant des Labeurs n'entrent pas dans ce total. Une fois qu'une pile de miracles est vide, il n'est plus possible d'acquérir des cartes de ce type.

Vous devez acquérir toutes vos cartes miracle avant de pouvoir en regarder une. Le nombre et le type des cartes miracle à votre disposition sont connus de tous, mais leur contenu est confidentiel.

Les types de cartes sont :

Les cartes de Mort (Death Card)



LABEUR: Contrôlez au moins 1 crypte à la fin de votre tour.

EFFETS: Les cartes de Mort représentent des miracles chers et dévastateurs.

Les cartes de Magie (Magic Card)



LABEUR: Lancez au moins 3 fois le même chiffre.

EFFETS: Les cartes de Magie sont des reliques qui arrivent en jeu immédiatement et qui restent en jeu pour le restant de la partie.

Les cartes du Ciel (Sky Card)



LABEUR: Anéantissez au moins 1 dieu pendant votre tour.

EFFETS: Les cartes du Ciel sont des miracles très rapides qui sont joués pendant les tours de vos adversaires pour les surprendre.

Les cartes de Guerre (War Card)



LABEUR: Faites la conquête d'au moins 3 territoires pendant votre tour.

EFFETS: Les cartes de guerres représentent des miracles utiles et peu onéreux.

Note: Pour conquérir un territoire, vous devez vaincre au moins 1 armée de ce territoire ; se déplacer sur un territoire inoccupé ne compte pas pour accomplir le Labeur du Dieu de la Guerre.

4. Jouez des cartes miracle

Vous pouvez jouer autant de cartes miracle que vous le désirez pendant voire tour à condition d'avoir suffisamment de jetons Foi. Pour jouer une carte miracle, vous devez sacrifier le nombre requis de jetons Foi indiqué sur la carte et avoir le dieu correspondant à la carte enjeu. Quand vous jouez une carte, annoncez aux autres joueurs son nom et ses effets. Les cartes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre et chacune est résolue avant que la suivante puisse être jouée.

Quand une carte est jouée et défaussée, elle est retirée de la partie. Les piles de défausse ne sont pas mélangées pour former de nouvelles pioches. Une fois qu'une pile de miracles est vide, il n'est plus possible d'acquérir des cartes de ce type.

Si une carte miracle vous indique de piocher une carte de territoire, elle doit être piochée au-dessus de cette pile. La carte de territoire est ensuite replacée dans la pile, et celle-ci est mélangée. Si une carte miracle vous permet de déplacer des armées d'un territoire à un autre, vous devez laisser au moins une armée sur le premier territoire.

Il est possible qu'une carre miracle détruise toutes les armées sur un territoire. Si un territoire devient inoccupé, il ne donne pas de bonus de territoire ou de continent au joueur qui le contrôlait précédemment.

Les cartes miracle n'affectent pas les cases du Monde souterrain, à moins que la carte l'annonce spécifiquement. (Voir la section 9: Envahissez le Monde souterrain à la page 11 pour plus de détails sur les cases du Monde souterrain.)

Si une règle de carte miracle contredit les règles de ce livret, privilégiez la règle de la carte.

Les cartes de Mort et de Guerre

Ces cartes peuvent être jouées à ce moment précis si vous sacrifiez le nombre de jetons Foi requis.

Les cartes du Ciel

Les cartes du Ciel ne sont pas jouées pour l'instant, mais plus tard, en réaction à l'attaque d'un autre joueur. Quand un joueur déclare son attaque et le nombre d'armées et de dieux qu'il utilise, vous

Pouvez jouer au moins une carte du Ciel si vous sacrifiez le nombre de jetons Foi requis.

Les cartes de Magie

Les cartes de Magie sont des reliques qui sont révélées immédiatement quand elles sont piochées et qui restent en jeu pour le restant de la partie. Une carte de Magie ne demande jamais le sacrifice de jetons Foi supplémentaires au-delà de ce qui est nécessaire pour l'acquérir. Les effets d'une relique peuvent être déclenchés à chaque fois que la carte le permet. Si la Déesse de la Magie quitte le jeu, toutes les reliques que vous avez en jeu restent en place. Vous obtenez une de ces cartes à chaque fois que vous obtenez au moins 3 fois le même chiffre lors d'un jet de dés, y compris les relances des 1, si votre Déesse de la Magie est en jeu.

Certaines reliques ajoutent des points de bonus à votre score en fin de partie si vous contrôlez un territoire particulier. Par exemple, si vous contrôlez l'Anglie (Anglia) et que vous avez Stonehenge en jeu, vous gagnez un point de bonus.

5. Subissez la peste

Si vous avez des armées sur des territoires pestiférés, détruisez la moitié de ces forces, arrondie à l'unité inférieure. Donc, si vous avez 3 armées sur un territoire pestiféré, vous en détruisez 1 à ce moment de la partie. Un territoire pestiféré ne détruira jamais votre dernière armée sur le territoire. Cet effet de peste se déclenche en * supplément des armées qui sont détruites quand elles envahissent un territoire pestiféré (voir Capturer des territoires à la page 10).

Si vous avez des dieux sur un territoire pestiféré, bannissez-les tout de suite.

6. Envahissez des territoires

Maintenant, vous pouvez décider d'attaquer des territoires adverses. L'objectif d'une attaque est de capturer un territoire et les temples qui s'y trouvent en anéantissant toutes les armées et les dieux adverses qui s'y trouvent. Si vous contrôlez tous les territoires d'un continent au début de votre tour suivant, vous gagnerez des bonus d'armée et de Foi supplémentaires (voir le plateau de jeu de la Terre de l'Antiquité pour consulter les bonus de continent). À chaque fois que vous attaquez un territoire depuis un autre territoire, le jeu considère que c'est une nouvelle invasion, même s'il s'agit d'un territoire que vous avez précédemment attaqué.

Vous pouvez uniquement attaquer un territoire adjacent à l'un des vôtres. Vous devez au moins avoir 2 armées sur le territoire depuis lequel vous attaquez. (Les dieux ne sont pas des armées, mais ils peuvent faire partie d'une force d'invasion.) Vous pouvez attaquer autant de territoires que vous le désirez autant de fois que vous le désirez pendant un tour, dans l'ordre que vous désirez, à condition d'avoir au moins 2 armées dans le territoire depuis lequel vous attaquez.

Un territoire est adjacent à un autre s'il partage une frontière avec lui. Si une connexion maritime (une ligne pointillée noire) relie 2 territoires, ils partagent une frontière et peuvent être envahis. Par exemple, Thule et Rus peuvent attaquer le Pays des Varègues (Varangia), et Oricalcos peut être attaqué par Poseidonis ou Atlas, avec lesquels il partage une connexion.

Vous ne pouvez pas attaquer en traversant une chaîne montagneuse.

Déclarer une attaque

Annoncez d'abord le territoire que vous voulez attaquer et celui depuis lequel vous attaquez. Si vous avez au moins l dieu parmi vos forces, déclarez si vous désirez les inclure dans l'invasion. Si vous incluez des dieux à vos forces et que votre adversaire a des dieux sur le territoire défenseur, engagez un conflit divin avant l'invasion. On considère que tous vos dieux attaquent avec la force d'invasion à moins que vous ne déclariez que certains d'entre eux n'attaquent pas (ou aucun). Quand un dieu attaque avec -ou défend contre- une force d'invasion, son pouvoir peut être utilisé à la fois dans le conflit divin et les combats normaux, le cas échéant.

Conflit divin

Quand des dieux sont présents de chaque côté d'une invasion, un conflit divin doit être résolu pour éliminer les dieux d'un camp. Avant le combat des soldats, chaque joueur choisit un dieu de l'invasion, en commençant par le joueur attaquant. Puis il lance 3 dés et ajoute à ce résultat le nombre d'armées au combat appartenant au camp du Dieu.



Si votre Dieu du Ciel est impliqué dans un un conflit divin, ajoutez un dé à votre lancer. Si vous utilisez un autre dieu, son pouvoir divin s'applique aussi. Vous pouvez n'inclure qu'un dieu dans chaque conflit divin, mais les pouvoirs de tous les dieux faisant partie de chaque force s'appliquent. (Les dieux peuvent se soutenir les uns les autres dans un conflit divin).



Si vous contrôlez des autels dans le Monde souterrain, ajoutez un dé supplémentaire à votre lancer pour chaque autel que vous contrôlez.



Si le défenseur contrôle un temple sur le territoire attaqué, ce joueur peut relancer tous ses 1. Il peut continuer de les relancer jusqu'à ce que tous les dés affichent un chiffre, supérieur ou égal à 2.

Le résultat le plus élevé remporte le conflit divin et le dieu du camp vaincu est banni du champ de bataille. Le défenseur gagne en cas d'égalité, à moins que la force attaquante ne contienne un Dieu de la Guerre. Dans ce cas, c'est l'attaquant qui l'emporte. Les dieux ne vont pas dans le Monde souterrain. À la place, ils sont bannis et retournent sur leurs cartes Panthéon. Mais ils peuvent être invoqués à nouveau lors de tours suivants.

S'il reste des dieux dans les deux camps, le > joueur attaquant peut décider d'attaquer à nouveau. Une fois qu'il n'y a plus qu'un camp avec des dieux, le combat entre les armées peut se dérouler normalement



Si le joueur attaquant anéantit au moins 1 dieu pendant son tour et qu'il a un Dieu du Ciel sur le plateau de jeu, ce joueur pioche une carte du Ciel. Vous ne pouvez pas gagner de cartes du Ciel supplémentaires si vous anéantissez plus qu'un dieu.



Si un joueur impliqué dans un conflit divin obtient au moins 3 fois le même chiffre aux dés (quel que soit le nombre de dés lancés) et qu'il a une Déesse de la Magie sur le plateau de jeu, ce joueur pioche une carte de Magie et la met en jeu immédiatement.

L'ATTAQUE

Une fois que le conflit divin est résolu, vous pouvez attaquer en lançant les dés contre l'adversaire qui occupe le territoire ennemi. D'abord, vous (l'attaquant) et votre adversaire (le défenseur) annoncez combien de dés vous allez lancer. Vous lancez tous les deux les des en même temps. Vous (l'attaquant) pouvez lancer l, 2 ou 3 dés, mais vous devez avoir au moins une armée de plus sur le territoire envahisseur que le nombre de dés à lancer. Votre adversaire (le défenseur) peut lancer l ou 2 dés — 2 dés seulement s'il a au moins 2 armées sur le territoire



défenseur.
S'il y a une Déesse de la magie parmi les armées du joueur attaquant ou défenseur, il peut relancer tous les l pendant le combat. Ce joueur peut continuer de les relancer jusqu'à ce que tous les dés affichent un



chiffre supérieur ou égal à 2.
Si un Joueur ayant une Déesse de la Magie sur le plateau de jeu obtient au moins 3 fois le même chiffre aux dés pendant le combat, ce joueur pioche une carte de Magie et la met en jeu immédiatement.

DÉCIDER DE L'ISSUE DE LA BATAILLE

Comparez le résultat de dé le plus élevé de chaque joueur. Si votre résultat (celui de l'attaquant) est supérieur au sien, le défenseur perd 1 armée sur le territoire. Mais si celui du défenseur est supérieur au vôtre, c'est vous qui perdez une armée sur le territoire depuis lequel vous attaquez. Si chaque Joueur a lancé plus d'un dé, vous comparez ensuite les deux résultats les plus élevés suivants et vous répétez le processus.



Le défenseur l'emporte en cas d'égalité. Cependant, s'il y a un Dieu de la Guerre dans la force attaquante, c'est l'attaquant qui gagne en cas d'égalité. Aucun des deux côtés ne peut perdre plus de 2 armées par jet de dés.

Toutes les unités perdues vont directement au Ciel de leur civilisation sur le plateau de jeu du Monde souterrain. Les Panthéons et leurs Cieux sont les suivants:

Babyloniens: .....KURNUGIA
Celles:.....AVALON
Égyptiens:..... DUAT
Grecs:..... ELYSÉE
Scandinaves: .....VALHALLA



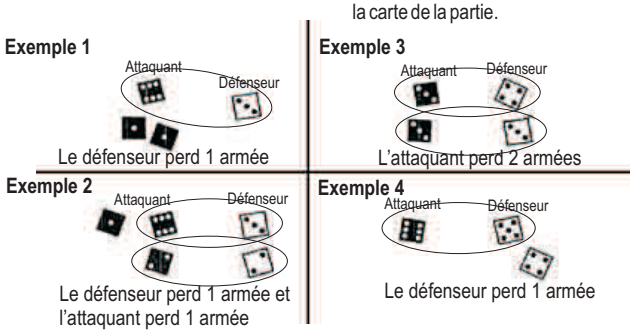
S'il y a un Dieu de la Mort dans la force d'invasion, les défenseurs détruits ne vont pas dans leur Ciel. Ils sont renvoyés avec les armées de réserve du joueur défenseur à la place.

LES TEMPLES PENDANT LE COMBAT

Si le défenseur contrôle un temple sur le territoire attaqué, ce joueur peut relancer tous les 1. Il peut continuer de les relancer jusqu'à ce que tous les dés affichent un chiffre supérieur ou égal à 2.

LES CARTES DU CIEL PENDANT LE COMBAT

Les cartes du Ciel sont jouées quand une invasion est déclarée et après que l'envahisseur a indiqué combien d'armées et de dieux participeront à l'invasion. Ces miracles surviennent aussitôt que la carte est jouée. À chaque fois qu'une carte du Ciel est jouée, le joueur sacrifie le nombre de jetons Foi requis (le cas échéant), résout l'effet du miracle et retire ensuite la carte de la partie.



ANNULER L'ATTAQUE

Parfois, vous déclarez une invasion et un adversaire peut jouer une ou plusieurs cartes, ce qui rend la victoire difficile ou impossible. Une fois l'invasion déclarée, vous devez attaquer au moins une fois avant de l'annuler.

CAPTURER DES TERRITOIRES



Dès que la dernière année défensive sur un territoire est vaincue, vous capturez ce territoire et vous devez l'occuper immédiatement. Pour ce faire, déplacez-y au moins le même nombre d'armées que le nombre de dés lancés pour la dernière bataille. Vous devez au moins laisser une armée en arrière sur le territoire depuis lequel vous avez attaqué,

Les dieux impliqués dans l'invasion se déplacent avec vos armées. Un dieu est considéré comme impliqué dans une invasion si son pouvoir a été utilisé pendant le combat. Tous les dieux défenseurs de ce territoire sont bannis et ils retournent sur leur carte Panthéon, et tout temple construit sur ce territoire est à présent sous votre contrôle.

Si vous envahissez un territoire pestiféré, détruisez la moitié de vos armées immédiatement quand vous vous déplacez sur ce territoire. S'il y a des dieux dans votre force d'invasion, ils sont bannis.

Chaque territoire que vous contrôlez à la fin de la partie vous donne 1 point pour votre score final. Les bonus de continent s'appliquent également.



Pendant votre tour, si vous prenez au moins 3 territoires aux armées adverses et que vous avez un Dieu de la Guerre sur le plateau de jeu, piochez une carte de Guerre. Vous ne pouvez pas acquérir plus d'une carte de Guerre pour ce Labeur pendant votre tour.

ÉLIMINER UN JOUEUR

Si pendant votre tour, vous détruisez la dernière armée d'un joueur sur la Terre de l'Antiquité, ce joueur est éliminé de la partie. Défaussez-vous alors des cartes miracle de ce joueur et retirez les armées qui lui restent dans le Monde souterrain de la partie. S'il a des temples, ils deviennent neutres s'il n'y a pas d'autres forces sur leur territoire.

C'est un effet immédiat. Vous pouvez donc déplacer des forces sur les cases vides du Monde souterrain ou sur les territoires avec des temples inoccupés si cette option est possible.

7. FORTIFIEZ VOS POSITION

Une fois que vous avez déclaré que vous avez fini vos invasions pour ce tour, vous pouvez fortifier vos positions. Pour fortifier une position, déplacez autant d'armées et de dieux que vous le désirez depuis un (un seul) de vos territoires sur un autre. Il n'est pas obligatoire que les deux territoires partagent une frontière, mais vous devez pouvoir voyager du premier territoire au dernier sans interruption sur des territoires terrestres que vous contrôlez. Vous devez au moins laisser une armée en arrière sur le premier territoire.

Pendant cette action, les dieux peuvent se déplacer d'un territoire à l'autre, qu'il y ait des territoires pestiférés sur leur route ou non, mais ils ne peuvent pas terminer leur tour sur un territoire pestiféré.

8. CHARGEZ DEPUIS LE CIEL

Quand vos forces armées meurent, elles vont dans votre Ciel sur le plateau de jeu du Monde souterrain. Mais elles ne sont pas exclues de la partie. Elles peuvent continuer le combat dans le Monde souterrain, et quelques chanceux reviendront à la vie sur la Terre de l'Antiquité, Les Panthéons et leurs Cieux sont les suivants:

Babyloniens: .....KURNUGIA
Celtes: .....AVALON
Égyptiens: .....DUAT
Grecs: .....ELYSÉE
Scandinaves: ....VALHALLA

Une fois que vous avez fortifié une position sur le plateau de jeu de la Terre de l'Antiquité, vous pouvez faire charger une de vos armées depuis votre Ciel.

Quand vous chargez depuis le Ciel, si vous ne contrôlez aucune case dans le Monde souterrain, vos armées ne peuvent y entrer que par les cases qui contiennent des portes (illustrées par une porte). Si toutes les cases avec des portes sont contrôlées par les armées de vos



adversaires, vous devez envahir l'une de ces cases pour entrer dans le Monde souterrain. Si vous contrôlez au moins une case du Monde souterrain, vous pouvez déplacer le nombre d'armées que vous désirez depuis votre Ciel jusqu'aux cases que vous contrôlez, sans avoir besoin d'une porte. Chaque Ciel a accès aux 3 portes.
Vous ne déplacez aucune armée qui contrôle des cases du Monde souterrain pour le moment. Ces forces peuvent se déplacer quand vous envahissez le Monde souterrain et que vous attaquez des cases adjacentes contrôlées par un adversaire.



9. ENVAHISSEZ LE MONDE SOUTERRAIN

Vous pouvez envahir des cases du Monde souterrain avec vos armées selon les règles d'invasion décrites dans l'action "Envahissez des territoires". Vous pouvez aussi envahir au moins une des cases avec porte depuis votre Ciel, que vous contrôliez des cases du Monde souterrain ou non. Rappelez-vous; comme pour les invasions sur la Terre de l'Antiquité, vous devez laisser au moins une armée en arrière sur chaque case que vous occupez, à l'exception de votre Ciel.
Quand une armée est vaincue dans le Monde souterrain, elle est retirée du Monde souterrain. Elle ne réapparaît pas dans un Ciel. La pièce n'est pas retirée de la partie, mais elle retourne dans votre pile d'armées de réserve et peut être à nouveau levée pendant l'action "Levez des armées et accumulez la Foi".

LES CASES DU MONDE SOUTERRAIN

Les cases du Monde souterrain ne sont pas des territoires. Elles ne comptent pas dans la levée des armées et dans l'obtention de jetons Foi. Elles n'ajoutent aucun bonus de continent. Elles ne comptent pas comme des territoires quand le bonus des 3 territoires du Dieu de la Guerre est déterminé. Les dieux ne peuvent pas être invoqués dans le Monde souterrain. Les miracles et les reliques n'affectent pas le Monde souterrain, à moins qu'ils n'indiquent le contraire. Vous ne pouvez pas placer de temples dans le Monde souterrain.
Vous ne pouvez pas non plus attaquer au travers des frontières de flammes ou envahir le Ciel d'un autre joueur.



AUTELS

Contrôler un autel vous permet de lancer un dé supplémentaire dans un conflit divin pour chaque autel que vous contrôlez.

Chaque autel que vous contrôlez à la fin de la partie ajoute 1 point à votre score final.



CRYPTES

Contrôler une crypte permet à une armée sur cette case de revenir du monde des morts. Pendant votre action "Levez des armées et accumulez la Foi", vous pouvez déplacer une armée depuis chaque crypte que vous contrôlez vers un de vos temples, à moins que ce soit votre unique armée sur la case de la crypte.

À la fin de votre tour, si vous contrôlez au moins une crypte dans le Monde souterrain et que vous avez le Dieu de la Mort en jeu, vous pouvez piocher une carte de Mort.

Chaque autel que vous contrôlez à la fin de la partie ajoute I point à votre score final.

10. FIN DE VOTRE TOUR

Vous pouvez à présent récupérer une carte de Mort si votre Dieu de la Mort est en jeu et que vous contrôlez une crypte. C'est à présent au tour de la personne avec le marqueur d'ordre du tour suivant de jouer. Si tous les joueurs ont eu leur tour, passez à la "Fin d'une Époque".

FIN D'UNE EPOQUE

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, l'époque se finit. Déplacez le marqueur Époque sur l'époque suivante et retournez à "Début d'une Époque".

Quand le joueur avec le dernier marqueur d'ordre du tour a terminé son tour et que le marqueur Époque est sur la case Cinquième Époque (Fifth Epoch) la partie est finie.

GAGNER

Le score final de la partie est calculé à la fin de la Cinquième Époque. Chaque joueur, dans l'ordre du tour, effectue les actions suivantes :

- Additionnez tous les territoires que vous contrôlez. Vous gagnez 1 point pour chacun d'eux.
- Additionnez vos bonus de continent et ajoutez-les à votre score.
- Ajoutez 1 point à votre score pour chaque crypte ou autel que vous contrôlez dans le Monde souterrain.
- Ajoutez 1 point à votre score pour chaque relique donnant un bonus de territoire que vous avez, si vous contrôlez ce territoire.

Vous obtenez votre score final. Le joueur qui a le score le plus élevé l'emporte et 11 bannit tous les autres Panthéons de la Terre.

EN CAS D'ÉGALITÉ :

- S'il y a égalité, le joueur ayant le plus de jetons Foi l'emporte.
- S'il y a encore égalité, le joueur ayant le plus de temples l'emporte.
- S'il y a encore égalité, le joueur ayant le plus de dieux en jeu l'emporte.
- S'il y a encore égalité, le joueur ayant le plus d'armées sur la Terre de l'Antiquité l'emporte.
- Si cela ne résout pas le problème, la partie se termine par un match nul et les deux joueurs se partagent le contrôle de la Terre de l'Antiquité.

RÈGLE DE RISK CLASSIC LA CONQUÊTE DU MONDE

INTRODUCTION & STRATÉGIES

Dans ce jeu classique de stratégie militaire visant à "La conquête du monde", vous voulez devenir le maître du monde. Pour gagner, vous devez lancer des attaques audacieuses, vous défendre sur tous les fronts et faire déferler vos troupes sur d'immenses continents avec courage et stratégie. Mais n'oubliez pas, c'est un parcours où les dangers sont aussi grands que les récompenses. Même si vous avez le monde entre vos mains, votre adversaire peut toujours frapper et vous pourriez tout perdre !

STRATÉGIE

N'oublie? jamais ces trois stratégies de base à RISK quand vous jouez, quand vous ajoutez des armées, et quand vous fortifiez vos positions:

1. Annexez des continents entiers : ainsi, vous gagnerez plus d'armées.
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 touchant les vôtres afin d'améliorer vos défenses si un voisin décide de vous attaquer.

ÉQUIPEMENT

Vous devriez avoir l plateau de Jeu de la Terre de l'Antiquité, 5 dés à six faces (3 noirs pour l'attaquant et 2 blancs pour le défenseur), 44 cartes de territoire RISK et 5 séries d'armées (chacune d'une couleur différente).

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente une carte des 6 continents divisés en 42 territoires. Chaque continent est d'une couleur différente et il est composé de 4 à 12 territoires.

LES ARMEES



Il y a 5 séries d'armées complètes comprenant chacune 2 types de pièces: les soldats (valant 1 armée) et les éléphants de guerre (valant 5 armées). Commencez la partie en plaçant des soldats; plus tard, vous pourrez échanger 5 soldats contre un éléphant de guerre.

LES 44 CARTES RISK



42 cartes représentent un territoire et l'image d'un crâne, d'une lame ou d'une sphère. Il y a deux cartes "joker" représentant ces trois symboles, mais aucun territoire.

OBJECTIF DU JEU

Conquérir le monde en occupant tous les territoires du plateau de jeu, en éliminant tous vos adversaires.

MISE EN PLACE

Contrairement à d'autres jeux, RISK exige une certaine préparation avant de commencer à jouer. Le Déploiement initial des armées sert de mise en place aux batailles que vous mènerez plus tard.

Avant de commencer, rangez le plateau de jeu du Monde souterrain, les dieux, les temples, les cartes miracle, les marqueurs Peste, les marqueurs d'ordre du tour, les marqueurs Époque, le marqueur Maelstrôm et la pièce Atlantide engloutie. Ils ne sont utiles que pour RISK Godstorm.

Le déploiement initial des armées se compose des étapes suivantes:

1. Choisissez une couleur et, selon le nombre de joueurs, comptez les "armées" dont vous aurez besoin pour commencer la partie.
   - 2 joueurs: voir instructions à la page 15.
   - 3 joueurs: chaque joueur prend 35 soldats,
   - 4 joueurs: chaque joueur prend 30 soldats.
   - 5 joueurs: chaque joueur prend 25 soldats.
2. Lancez un dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé prend un de ses soldats et le place sur n'importe quel territoire du plateau de jeu, prenant ainsi possession de ce territoire.
3. En commençant par le joueur situé à gauche du premier joueur, chacun place à son tour un soldat sur un territoire inoccupé Continuez jusqu'à ce que les 42 territoires soient répartis entre les joueurs.
4. Une fois ceci terminé, chaque joueur, chacun son tour, place un soldat supplémentaire sur l'un des territoires qu'il occupe déjà, Continuez ainsi jusqu'à ce que tout le monde soit à cours d'armées. Il n'y a pas de limite au nombre de d'armées que vous pouvez mettre sur le même territoire,

POUR TERMINER LA MISE EN PLACE DU JEU:

5. Mettez de côté 4 jetons Foi. Ceci indique la valeur de la prochaine série de cartes échangées.
6. Mélangez les 44 cartes de territoire et posez-les, face cachée, en pile à côté du plateau de jeu. Ce sera la pioche.
7. Le joueur qui a placé la première armée commence le premier tour. Le jeu tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

JOUER

Quand c'est votre tour, capturez des territoires en attaquant les armées de vos adversaires. Mais faites attention : gagner la bataille signifie utiliser de fines stratégies, prendre des décisions rapides et jouer avec audace. Vous devrez placer vos troupes judicieusement, attaquer au bon moment et fortifier vos défenses contre tous vos ennemis.

Chaque tour se compose de trois étapes, dans l'ordre suivant:

- Récupérez et placez vos nouvelles armées;
- Attaquez, si vous le choisissez, en lançant les dés; et
- Fortifiez vos positions.

RÉCUPÉREZ ET PLACEZ VOS NOUVELLES ARMÉES

Au début de chaque tour, calculez combien de nouvelles armées vous allez ajouter sur vos territoires en vous basant sur les critères suivants:

- Le nombre de territoires que vous occupez ;
- La valeur des continents que vous contrôlez ;
- La valeur des séries des séries de cartes RISK que vous échangez; et
- Le territoire spécifique représenté sur une carte échangée.

TERRITOIRES

Au début do votre tour (y compris le premier), comptez le nombre de territoires que vous occupez, puis divisez ce total par 3 (en ignorant les fractions). Ce résultat est le nombre de nouvelles armées que vous obtenez pour ce tour. Vous trouverez un tableau explicatif sur la carte de référence.

Placez les nouvelles armées sur n'importe lequel des territoires que vous occupez.

EXEMPLE :

11 territoires = 3 ARMÉES
14 territoires = 4 ARMÉES
17 territoires = 5 ARMÉES

Vous obtiendrez toujours au minimum 3 armées par tour, même si vous occupez moins de 9 territoires.

CONTINENTS

De plus, au début de votre tour, vous gagnerez des armées supplémentaires pour chaque continent intégralement sous votre contrôle. (Pour contrôler un continent, vous devez occuper tous ses territoires au début de votre tour.) Pour déterminer le nombre exact d'armées gagnées pour chaque continent, consultez le tableau situé dans le coin inférieur gauche du plateau de jeu de la Terre de l'Antiquité.

LES CARTES RISK GAGNER DES CARTES

À la fin de chaque tour durant lequel vous avez capturé au moins un territoire, vous gagnerez une carte de territoire (et une seule). Vous devrez essayer de collectionner des séries de trois cartes dans n'importe quelle des combinaisons suivantes:

- 3 cartes avec le même symbole (un crâne, une lame ou une sphère)
- 1 carte des 3 symboles
- N'importe quelle com binaison de 2 symboles et un "joker"

Si vous avez une série de 3 cartes de territoire, vous pouvez l'échanger au début de votre prochain tour, ou vous pouvez attendre. Mais 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.

ÉCHANGER DES CARTES CONTRE DES ARMÉES

Au début d'un de vos prochains tours, vous pouvez échanger vos séries de cartes contre des armées supplémentaires, en fonction du nombre total de séries déjà échangées. Au début de la partie, ce nombre est de 4. À chaque fois qu'un joueur échange une série de cartes, la valeur de la série suivante augmente.

- Premier échange -- 4 armées
- Deuxième échange -- 6 armées
- Troisième échange -- 8 armées
- Quatrième échange -- 10 armées
- Cinquième échange -- 12 armées
- Sixième échange -- 15 armées

Après le sixième échange, chaque nouvelle série vaut 5 armées supplémentaires. Par exemple, si vous échangez une septième série, vous gagnez 20 armées ; si vous échangez la huitième, TOUS gagnez 25 armées et ainsi de suite. "Premier" et "deuxième", etc.. font référence aux séries échangées par n'importe quel joueur pendant la partie. Ainsi, si vous procédez au troisième échange de la partie, vous gagnez 8 armées, même si c'est la première fois que vous procédez à un échange.

À chaque fois qu'une série de cartes est échangée, ajoutez aux jetons Foi mis de côté un nombre de jetons égal à celui de la pile pour que le total indique la valeur du prochain échange. (Ajoutez 2 jetons après chaque série jusqu'à l'échange de la cinquième série, soit 3 jetons, plus 5, et ainsi de suite.) Ces jetons représentent la valeur du prochain échange de cartes. Placez les cartes échangées face cachée au-dessous de la pioche.

TERRITOIRES OCCUPÉS

Si au moins une des 3 cartes échangées représente un des territoires que vous occupez, vous gagnez 2 armées supplémentaires. Vous devez placer ces deux armées sur ce territoire spécifique.

Note : Pendant le même tour, vous ne pouvez pas gagner plus de 2 armées supplémentaires en plus de celles gagnées pour chaque série de cartes échangée, même si plus d'une de ces cartes représente un territoire que vous possédez. Dans ce cas, choisissez quel territoire obtient les armées supplémentaires.

Astuces : Quel que soit le nombre d'armées gagnées 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 armées au front, ce qui vous permet de fortifier des territoires partageant une frontière avec l'ennemi.

L'ATTAQUE

Après avoir placé vos armées au début de votre tour, décidez si vous voulez attaquer. L'objectif d'une attaque est la capture d'un territoire ; pour ce faire, vous devra vaincre toutes les armées adverses qui l'occupent. La bataille se joue sur les résultats d'un jet de dé. Regardez où en est la partie sur le plateau de jeu. Voulez-vous attaquer ?

Si vous choisissez de ne pas le faire, passez les dés au joueur sur votre gauche. Vous pouvez encore fortifier vos positions, si vous le désirez (voir page 15).

Si vous choisissez d'attaquer, vous devez suivre les règles suivantes:

- Vous ne pouvez attaquer qu'un territoire qui est adjacent à l'un des vôtres ou qui est lui est relié par une connexion maritime (une ligne pointillée noire). Par exemple, Thule et Rus peuvent attaquer le Pays des Varègues (Varangia), et Oricalcos peut être attaqué par Poseidonis ou Atlas, avec lesquels il partage une connexion.
- Vous devez au moins avoir deux armées sur le territoire depuis lequel vous attaquez.
- Vous pouvez continuer l'attaque d'un territoire jusqu'à avoir éliminé toutes les armées de l'adversaire, ou vous pouvez attaquer deux territoires en alternance, ou le nombre de territoires que vous désirez à chaque tour.

POUR ATTAQUER

Annoncez d'abord le territoire que vous voulez attaquer et celui depuis lequel vous attaquez. Puis lancez les dés contre l'adversaire qui occupe le territoire opposé.

- Avant de lancer les dés, vous et votre adversaire devez annoncer le nombre de dés que vous voulez lancer, et les deux joueurs doivent les lancer en même temps.
- L'attaquant peut lancer 1, 2 ou 3 dés: vous devez avoir au moins une armée de plus dans votre territoire que le nombre de dés à lancer.

Astuce : Plus vous lancez de dés, plus vous aurez de chances de gagner. Cependant, plus vous lancez de dés, plus le risque de perdre des armées, ou de devoir déplacer vos troupes sur un territoire capturé est important.

- Le défenseur peut lancer 1 ou 2 dés blancs. Pour lancer 2 dés, il doit avoir au moins 2 armées sur le territoire attaqué. Astuce : Plus le défenseur lance de dés, plus il a de chances de gagner -mais plus il risque de perdre des armées.

DÉCIDER DE L'ISSUE DE LA BATAILLE

Comparez le résultat de dé le plus élevé de chaque joueur. Si votre résultat (c'est-à-dire celui de l'attaquant) est supérieur au sien, le défenseur perd 1 armée sur le territoire attaqué. Mais si celui du défenseur est supérieur au vôtre, c'est vous qui perdez I armée sur le territoire depuis lequel vous attaquez, et vous devez la renvoyer dans votre réserve. Si chaque joueur a lancé plus d'un dé, vous comparez ensuite les deux résultats les plus élevés suivants et vous répétez le processus.

Notes:

- En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.
- Aucun des deux côtés ne peut perdre plus de 2 années par jet de dés.

Exemple 1



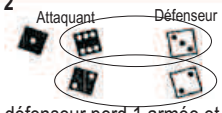
Le défenseur perd 1 armée

Exemple 3



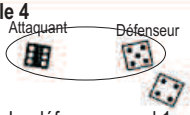
L'attaquant perd 2 armées

Exemple 2



Le défenseur perd 1 armée et l'attaquant perd 1 armée

Exemple 4



Le défenseur perd 1 armée

CAPTURER DES TERRITOIRES

Dès que les dernières armées défensives sur un territoire sont vaincues, vous capturez ce territoire et vous devez l'occuper immédiatement. Pour ce faire, déplacez-y au moins le même nombre d'armées que le nombre de dés lancés pour la dernière bataille. N'oubliez pas : dans la plupart des cas, déplacer au front le maximum d'armées possibles vous donne un avantage; les armées qui restent en arrière ne peuvent pas vous aider lors d'une attaque. N'oubliez pas non plus ; vous devez au moins laisser une armée en arrière sur le territoire depuis lequel vous avez attaqué.

TERMINER VOTRE ATTAQUE

Vous pouvez terminer vos attaques quand vous le souhaitez. Si vous avez capturé au moins un territoire, prenez d'abord la carte de territoire du dessus de la pioche. (Peu importe le nombre de territoires capturés pendant votre tour, vous ne pouvez prendre qu'une carte.) Il ne vous reste qu'à jouer votre dernière étape du tour, la fortification de vos positions, si vous le désirez (voir ci-après). Enfin, passez les dés au joueur suivant.

ÉLIMINER VOTRE ADVERSAIRE

Si pendant votre tour, vous éliminez un adversaire en détruisant sa dernière armée sur le plateau de jeu, vous gagnez toutes ses cartes de territoire.

- Si du coup, vous avez au moins 6 cartes, vous devez immédiatement échanger assez de séries pour obtenir une main à 4 cartes au maximum. Une fois que vous n'avez plus que 4, 3, ou 2 cartes en main, arrêtez les échanges.
- Si vous avez, moins de 6 cartes, vous attendez le début de votre prochain tour pour procéder aux échanges.

Note: Quand vous piochez une carte à la fin de votre tour (pour avoir gagné un combat), si votre nombre total de cartes est de 6, vous devez attendre le début de votre tour suivant pour procéder aux échanges.

FORTIFIEZ VOS POSITIONS

Pour fortifier vos positions, déplacez autant d'armées que vous le désirez de l'un de vos territoires (et un seul) à un de vos territoires adjacents (et un seul). En déplaçant vos armées d'un territoire à l'autre, vous devez laisser au moins une armée en arrière.

GAGNER

Le vainqueur est le premier joueur à éliminer tous ses adversaires en capturant les 42 territoires du plateau de jeu.

REGLES DE RISK CLASSIC POUR DEUX JOUEURS

Lisez d'abord les règles complètes de R1SK Classic "La conquête du monde." Cette version du jeu se joue comme RISK Classic, avec cependant une exception : en plus de vos armées et de celles de votre adversaire, vous devez aussi mettre en place des armées "neutres" qui servent de tampon entre vous et votre adversaire. Cette option donne à la version 2 joueurs le même attrait stratégique que le jeu de RISK régulier.

OBJECTIF DU JEU

Identique à RISK Classic "La conquête du monde".

ÉQUIPEMENT

Identique à RISK Classic "La conquête du monde".

MISE EN PLACE DÉPLOIEMENT INITIAL DES ARMÉES

- Les deux adversaires choisissent une série complète d'armées. L'un des deux choisit ensuite une troisième couleur, qui sera "neutre". Prenez 30 armées de chacune des trois séries et prenez possession des territoires de la manière suivante:
- Retirez les 2 jokers de la pile de cartes de territoire.
- Mélangez les cartes de territoire et distribuez-les, face cachée, en trois piles égales. Votre adversaire et vous choisissez chacun une pile, La troisième est pour le camp "neutre".
- Placez une armée sur chacun des 14 territoires indiqués sur les cartes de votre pile. Votre adversaire fait de même. Placez ensuite une armée "neutre" sur chacun des 14 territoires "neutres"' qui restent.
- Une fois tous les territoires occupés sur le plateau, votre adversaire et vous devez placer vos autres armées chacun votre tour: placez 2 armées sur un ou deux des territoires que vous contrôlez, selon votre choix. Puis placez une armée "neutre" sur le territoire "neutre" de votre choix, si possible pour bloquer la progression de votre adversaire.

POUR TERMINER LA MISE EN PLACE

Une fois que toutes les armées sont placées sur le plateau de jeu, ajoutez les deux cartes joker aux autres cartes de territoire, mélangez-les et commencez à jouer.

L'ATTAQUE

Pendant votre tour, vous pouvez attaquer n'importe quel territoire adjacent à l'un des vôtres. Quand vous attaquez un territoire "neutre", votre adversaire lance les dés pour le défendre. Les armées "neutres" ne peuvent pas attaquer et elles ne reçoivent pas de renforts pendant la partie.

LES RENFORTS

Si vous êtes à cours de renforts de votre couleur, vous pouvez fortifier vos positions en utilisant des armées d'une couleur qui n'est pas utilisée dans la partie.

GAGNER

Pour gagner, soyez le premier à éliminer votre adversaire en capturant tous ses territoires. Vous n'êtes pas obligé d'éliminer les armées "neutres". Le fait que les armées "neutres" soient éliminées avant la fin de la partie n'a aucune influence sur le jeu. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un adversaire élimine l'autre.