RISK 2210 ad

Pour 2 à 5 joueurs âgés de 10 ans et +

Les siècles ont passé et le monde est à nouveau en guerre. Les guerriers mécaniques se livrent désormais bataille, menés et commandés en notre nom par nos Commandeurs humains et sans verser la moindre goutte de sang.
La guerre fait rage sur Terre, sous la surface des mers aussi bien que sur la lune. Lorsque la poussière se dissipera émergera un seul vainqueur.

MATERIEL DE JEU

Pour gagner la guerre, vous disposez de l'équipement suivant :

- 1 plateau de jeu représentant la Terre
- 1 plateau de jeu représentant la Lune
- 1 tableau de score
- 5 dés à six faces : 2 blancs et trois noirs
- 5 dés à huit faces : 3 noirs et 2 blancs
- 44 cartes Territoires Terrestres RISK
- 13 cartes Territoires Aquatiques RISK
- 14 cartes Territoires Lunaires RISK
- 5 séries d'armées MDD (une de chaque couleur)
- 5 séries de Commandeurs (Terrestres, Navals, Spatiaux, Nucléaires et Diplomates – Chaque série d'une couleur différente)
- 20 Stations spatiales (4 de chacune des 5 couleurs)
- 20 cartes de commandement Terrestre
- 20 cartes de commandement Lunaire
- 20 cartes de commandement Naval
- 20 cartes de commandement Nucléaire
- 20 cartes de commandement Diplomatique
- 9 cartes de commandement vierges
- 4 marqueurs de dévastation
- 5 marqueurs d'initiative
- 1 marqueur pour l'année en cours
- 65 pions d'énergie à 1 point
- 15 pions d'énergie à 5 points

RISK 2210 ad utilise les mêmes règles de bases, stratégies et tactiques que le RISK classique. Si vous n'avez jamais joué au RISK classique, les règles en sont incluses ci-après.

LE PLATEAU DE JEU

Le Plateau de jeu Terrestre est une carte des 6 continents divisés en 42 territoires. Chaque continent est d'une couleur différente et est partagé en 4 à 12 territoires. Il y a également 13 territoires aquatiques répartis sur 5 colonies. Comme la Lune est également colonisée, le Plateau de jeu Lunaire inclus montre 3 colonies lunaires, chacune d'une couleur différente, elles-mêmes divisées en 4 ou 6 territoires.

APERCU DE LA MISSION

Le Monde est en guerre et vous êtes le Commandeur suprême de l'une des factions belligérantes. Le destin de votre peuple est entre vos mains ainsi que l'avenir de votre Patrie et de votre Planète. Sur Terre comme sur le Lune, vous devrez rassembler vos forces, envoyer vos troupes, engager les bons Commandeurs et écraser vos ennemis.

Pour gagner, il faudra compter sur votre expérience de la conquête du Monde à laquelle vous ajouterez les compétences des Commandeurs qui bénéficieront d'ordres appropriés pour modifier l'équilibre des forces en présence. Tenez compte des Territoires aquatiques et lunaires, desquels vous pourrez lancer des attaques dévastatrices contre vos ennemis. Soyez intrépide mais sachez également rester prudent.

REMARQUES IMPORTANTES

- Si une question reste sans réponse, référez-vous aux règles du RISK classique
- Les discussions en cours de partie, alliances, menaces, plaintes, suppliques, trahisons et autres tirades sont non seulement autorisées mais encouragées !
- Lorsque qu'une carte est piochée, utilisée et ensuite défaussée, elle est retirée du jeu. Les piles de défausse ne sont pas rebattues.
- La quantité d'énergie dont un joueur dispose doit être connue de tous.
- Les types de cartes qu'un joueur possède et leur nombre doivent être connus de tous. Seul l'intitulé des cartes reste secret.
- A n'importe quel moment un joueur peut réclamer le recompte des territoires afin de réactualiser le tableau de score.

STRATEGIE

Gardez à l'esprit ces trois conseils stratégiques lorsque vous jouez, créez des armées ou fortifiez vos positions :

- Essayez de conquérir des colonies ou des continents entiers, cela vous rapportera plus d'énergie et d'armées.
- Observez vos ennemis : s'ils rassemblent des forces sur des territoires adjacents aux vôtres, il se pourrait bien qu'ils attaquent prochainement.
- Renforcez vos positions sur les territoires adjacents aux territoires ennemis. Au cas où un voisin se déciderait à vous attaquer, cela vous assurerait une meilleure défense.

LES ARMEES MDD (Machines De Destruction)

Chaque armée contient trois types de pions : la MDD 1.0 (valeur : 1 armée), la MDD 3.0 (valeur : 3 armées) et la MDD 5.0 (valeur : 5 armées). Commencez le jeu en plaçant des MDD 1.0. A n'importe quel moment de la partie, vous pourrez échanger trois MDD 1.0 pour un 3.0 ou deux 1.0 et un 3.0 contre un 5.0.

PREPARATIFS

Placez le plateau au centre de la surface de jeu. Placez le tableau de score et la Lune à côté. Placez le marqueur d'année sur Année 1. Chaque joueur choisit une couleur. Séparez les cartes en huit tas selon l'illustration de leur verso. Retirez du jeu les trois cartes de territoire montrant les trois types de MDD mais aucun territoire. Retirez également les 9 cartes de commandement vierges. L'utilisation de ces cartes sera décrite plus loin.

Mélangez chaque tas séparément et placez-les à portée des joueurs. Prévoyez de la place pour les tas de défausse.

Pour commencer, chaque joueur prend trois pions d'énergie à 1 point. Rangez les pions énergie restants sur le côté, ils constitueront la Banque d'énergie.

TERRITOIRES DEVASTES – Les guerres précédentes ont laissé quelques traces. Retournez la première carte de territoire terrestre et placez un marqueur dévastation sur ce territoire. Répétez l'opération jusqu'à ce que quatre territoires soient dévastés. Ces territoires sont considérés comme désertiques et sont impassables pour l'ensemble de la partie. Placez les quatre cartes des territoires dévastés sur une pile de défausse, elle ne seront plus utilisées.

PLACEMENT DES ARMEES ET DES COMMANDEURS – Comptez les MDD qui formeront votre armée de départ :

2 joueurs : voir instructions plus loin
3 joueurs : chaque joueur compte 35 MDD 1.0
4 joueurs : chaque joueur compte 30 MDD 1.0
5 joueurs : chaque joueur compte 25 MDD 1.0

Les autres MDD constituent votre réserve de recrutement. Ces recrues seront utilisées en cours de partie pour renforcer vos positions.

Vous disposez également pour démarrer le jeu d'un Commandeur terrestre, d'un Diplomate et d'une station spatiale. Lancez un dé à six faces pour déterminer le joueur qui placera ses armées en premier. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé commence ; on procèdera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à votre tour, placez une MDD 1.0 sur un territoire inoccupé (qui ne contient pas de marqueur dévastation) de votre choix. Il est interdit de placer des MDD sur la Lune ou des Colonies aquatiques à ce stade du jeu. Les joueurs continuent à placer leurs MDD 1.0, chacun son tour et une à la fois, jusqu'à ce que tous les territoires soient occupés.

Ensuite, placez des MDD, trois à la fois, sur des territoires sous votre contrôle (c'est-à-dire qui contiennent au moins un de vos MDD). Ces MDD peuvent être placées sur le même territoire ou sur des territoires différents. Continuez le placement jusqu'à ce que toutes vos armées initiales soient sur le plateau. Il n'y a pas de limite au nombre de MDD que l'ont peut placer sur un même territoire.

REMARQUE : selon le nombre de joueurs, il se peut qu'au dernier tour de placement tous les joueurs n'aient plus trois MDD à leur disposition. Dans ce cas placez la seule ou les deux MDD qui vous restent.

Lorsque les MDD sont en place, placez votre Commandeur terrestre, votre Diplomate et votre station spatiale, un à la fois et selon l'ordre du tour, sur n'importe lequel des territoires que vous occupez.

Prenez maintenant une MDD de votre réserve de recrutement et placez-la sur le tableau de score afin de refléter le nombre de territoires que vous occupez (il se peut que certains joueurs occupent plus de territoires que les autres).

OBJET DE LA MISSION

La guerre va durer cinq ans, au terme desquels un nouveau leader mondial sera désigné. Ce nouveau leader sera celui qui aura le mieux su combiner contrôle des territoires (y compris lunaires et aquatiques), contrôle de continents entiers et de colonies, et enfin influence coloniale.

ENERGIE – Sur ce Monde Nouveau, l'énergie est l'unité monétaire. Grâce à elle, vous pouvez engager des Commandeurs, acheter des cartes de commandement, activer ces cartes, et monter les enchères pour l'initiative. Gérer votre énergie est aussi important que gérer vos troupes. Il y a deux dénominations pour les pions d'énergie : pions à cinq points et pions à un point. Les pions à un point peuvent être échangés contre des pions à cinq points à n'importe quel moment. L'énergie qui n'est pas utilisée pendant un tour est conservée pour les tours suivants.

COMMENCER UNE ANNEE

ENCHERES POUR L'INITIATIVE - Avant le début de chaque année, les joueurs font une offre pour déterminer l'initiative (l'ordre du tour). Prenez tous vos pions d'énergie en main. Choisissez secrètement le nombre que vous allez miser et placez-les dans votre autre main. Vous pouvez miser ce que vous voulez, de 0 à tout ce que vous avez.

Les joueurs révèlent leur offre en même temps. Le joueur ayant misé le plus haut choisit un marqueur d'initiative (de 1 à 5 selon la position qu'il désire occuper dans l'ordre du tour). Il est suivi par le joueur qui a misé la seconde offre la plus élevée et ainsi de suite.

LES MARQUEURS D'INITIATIVE

- Si vous jouez une partie à cinq joueurs, utilisez les cinq marqueurs.
- Utilisez le même nombre de marqueurs qu'il y a de joueurs si il y en a moins que cinq.

En cas d'égalité de mise, tirez aux dés l'ordre dans lequel les joueurs choisiront leur marqueur. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisira d'abord. Par exemple, si trois joueurs misent 2 énergies et le quatrième mise 0, les trois joueurs à égalité tirent aux dés (un dé à 6 faces suffit) l'ordre dans lequel ils choisiront leur marqueur. Le joueur qui a misé 0 choisira de toute façon en dernier. REMARQUE : l'énergie misée est dépensée et retourne à la Banque.

LA SEQUENCE DU TOUR

Durant votre tour, vous serez amené à entreprendre les actions suivantes, dans un ordre préétabli. Certaines actions peuvent être passées, selon vos choix stratégiques. Le joueur qui possède le marqueur d'initiative #1 commence son tour, suivi par le #2 et ainsi de suite.

1. Collecte et déploiement des MDD, collecte d'énergie
2. Engagement et placement des Commandeurs, construction des stations spatiales
3. Achat des cartes de commandement
4. Phase d'ordres (résolution des cartes jouées)
5. Invasions de territoires
6. Renforcement des positions.

COLLECTE ET DEPLOIEMENT DES MDD –
COLLECTE D' ENERGIE

Au début de votre tour, recrutez des MDD additionnelles et récoltez de l'énergie afin de mener à bien vos plans de guerre. Déplacez votre marqueur sur le tableau de score en fonction du nombre de territoires que vous occupez (y compris les territoires terrestres et lunaires. Le nombre situé dans le coin inférieur droit de votre case détermine le nombre de MDD et la quantité d'énergie que vous recevez. REMARQUE : les carrés jaunes ne sont utilisés qu'avec les règles du RISK classique.

Vous contrôlez un territoire si :
1) une de vos unités (MDD ou Commandeur) est en position sur ce territoire
2) une station spatiale de votre couleur est présente sur ce territoire

Vous recevez des MDD et de l'énergie en bonus pour les continents et/ou les colonies lunaires et aquatiques que vous contrôlez entièrement. Vous devez contrôler tous les territoires au sein d'un même continent/colonie pour prétendre contrôler ce continent/cette colonie. Si un continent contient un marqueur dévastation, le territoire dévasté n'entre pas en ligne de compte et vous contrôlez le continent si vous contrôlez tous les autres territoires. Vous recevez le bonus intégral.
Pour déterminer le nombre exact de MDD que vous recevez pour chaque continent, référez-vous au tableau situé à la gauche du plateau de jeu. Pour les MDD obtenus grâce aux colonies lunaires, consultez le tableau en haut à gauche du tableau de score.

Vous recevez également une MDD pour chaque station spatiale que vous possédez en jeu (cette MDD doit être placée sur le même territoire que la station).

Maintenant, placez vos MDD nouvellement recrutées sur des territoires que vous contrôlez. Les territoires inoccupés ne sont pas sous votre contrôle et en aucun cas vous ne pouvez y placer de MDD.

Généralités sur les Commandeurs et les cartes de commandement

Il y a cinq types de Commandeurs dans le jeu RISK 2210 ad. Ils ont tous leurs points forts et leurs faiblesses. Voici quelques généralités sur chacun d'entre eux.

LE DIPLOMATE : maîtres du subterfuge et des traités conclus rapidement… Votre Diplomate vous permettra de mettre sur pied une formidable défense. Que ce soit en dérobant de l'énergie, en négociant des accords de paix rapidement ou en accumulant de l'influence en vue de la résolution du conflit, votre Diplomate vous aidera à surmonter les difficultés. Sa faiblesse réside dans l'attaque directe : il ne permet de lancer qu'un dé à six faces.

LE COMMANDEUR DES FORCES TERRESTRES : Tactique, stratégie, ruse et commandement… voilà bien les points forts du Commandeur terrestre. Ses cartes de commandement lui permettent des plans de défense - surprise, de brouiller les communications des adversaires ou de recruter rapidement des MDD additionnelles. Comme il utilise un dé à huit faces pour se battre sur les territoires les plus contestés du plateau, c'est un allié puissant.

LE COMMANDEUR DES FORCES NAVALES : La terreur des mers… Vous aurez besoin de votre Commandeur naval pour envoyer vos MDD à la bataille sur des territoires aquatiques. Perdre ce commandeur condamnerait vos MDD à l'immobilité s'ils sont en mer. Bien que sa présence en mer ne lui soit pas indispensable pour mener ses troupes, sa puissance d'attaque d'un dé à huit faces, en mer ou sur les territoires côtiers, sera souvent appréciée pour conserver ou percer sur un continent. Ne sous - estimez pas les cartes d'énergie cachée, elle peuvent constituer un apport non négligeable tôt dans la partie.

LE COMMANDEUR DES FORCES NUCLEAIRES : Sauvagement puissant ou puissamment Sauvage ? Un Commandeur nucléaire attaque avec un dé à huit faces sur tous les territoires du plateau. Mais ça n'est pas là son plus grand point fort… Le Commandeur nucléaire peut dévaster n'importe quel territoire grâce à une seule carte qui peut modifier le paysage du jeu. Mais attention, ces cartes sont dangereuses et vous pourriez vous y brûler les doigts…
LE COMMANDEUR DES FORCES SPATIALES : Le maître des nouvelles frontières… Au début de la guerre, la Lune est inoccupée, suffisamment mûre pour être cueillie. Votre Commandeur spatial est votre seul moyen d'y arriver. Sans lui, aucune MDD ne pourra se rendre là – haut ni quitter le sol lunaire. Les cartes de commandement du Commandeur spatial peuvent fournir quelques renforts sur la Lune, provoquer des attaques subites dans l'atmosphère et révéler une cache d'énergie bien au-delà de toutes les autres.

RECRUTEMENT ET PLACEMENT DES COMMANDEURS
CONSTRUCTION DES STATIONS SPATIALES

Vous pouvez à présent songer à recruter (acheter) les Commandeurs que vous n'avez pas encore en jeu. Les Commandeurs coûtent 3 énergies par tête et doivent être placés sur des territoires que vous contrôlez déjà. Vous pouvez engager des Commandeurs pour remplacer ceux morts au combat autant de fois que vous le désirez (attendu que vous ayez suffisamment d'énergie pour vous le permettre).

Dès que vos Commandeurs sont placés, vous pouvez acheter des stations spatiales supplémentaires au prix de 5 énergies chacune. Si vous en possédez déjà 4, vous ne pouvez plus vous en procurer de nouvelles. Les stations spatiales aident à défendre les territoires qu'elles occupent et vous permettront de rejoindre la Lune. Elles produisent également une MDD à chaque tour. Consultez le chapitre STATIONS SPATIALES pour de plus amples informations. Les stations spatiales nouvellement acquises peuvent être placées sur tout territoire que vous contrôlez mais à aucun moment il ne peut y en avoir deux ou plus sur le même territoire.

ACHAT DES CARTES DE COMMANDEMENT

A ce moment de votre tour, vous pouvez acheter jusqu'à 4 cartes de commandement. Elles coûtent 1 énergie chacune et peuvent toutes provenir du même tas ou de tas différents, sous les conditions suivantes :

- Vous ne pouvez acheter que les cartes pour lesquelles vous avez en jeu le Commandeur correspondant.
- Vous devez avoir acheté toutes vos cartes avant de pouvoir les regarder.

Rappel ; aucun des tas de défausse ne peut être rebattu pour former de nouveaux tas pour piocher. Dès qu'un tas est vidé, plus aucune carte de ce type n'est disponible.
Les cartes qui ne sont pas utilisées au tour où elles ont été achetées peuvent être conservées pour les tours suivants.

COMMENT JOUER LES CARTES DE COMMANDEMENT ?

Les cartes de Commandement vous permettent de réaliser certaines actions tout au long de la partie. Chaque carte mentionne

A. Le Commandeur requis pour pouvoir jouer la carte.
B. La quantité d'énergie nécessaire pour activer la carte.
C. A quel moment la carte peut être jouée.

La plupart des cartes de commandement peuvent être jouées à cette phase du tour. Cependant, certaines cartes peuvent être jouées au tour de l'adversaire, à la fin de votre tour ou encore à la fin de la partie. Lorsque vous jouez une carte de commandement, suivez tout simplement les instructions qui figurent sur la cartes. Quelques exemples seront développés plus loin.

Vous pouvez jouer plus qu'une carte de commandement tant que le Commandeur correspondant est en jeu. Elle peuvent être jouées dans n'importe quel ordre mais chacune doit être résolue avant de pouvoir jouer la suivante.

Plusieurs cartes ont un coût d'activation. Ce coût est mentionné sur la carte et se situe entre 0 et 4 énergies. Pour pouvoir jouer ces cartes, il faut payer leur coût d'activation. Si vous n'avez pas l'énergie nécessaire, vous ne pouvez pas jouer la carte. Le coût d'activation est payé au moment où la carte est jouée.

Certaines cartes précisent qu'elles doivent être jouées « avant de déclarer votre première invasion ». Elles doivent être jouées avant d'avoir bougé la moindre de vos MDD. Cela inclut le mouvement vers des territoires inoccupés.
Si une carte vous indique de piocher une carte territoire (lunaire, terrestre ou aquatique), prenez la première carte du tas correspondant. Rappel : lorsqu'un tas est vidé, on ne remélange pas le tas de défausse.

Remarque importante : de nombreuses cartes concernent « les unités attaquantes » ou les « invasions » en général. Les cartes nucléaires qui occasionnent des dégâts ne sont pas considérées comme une « invasion ».

ENVAHIR DES TERRITOIRES

Il est maintenant temps de prendre une décision : allez – vous attaquer un territoire ennemi ? L'objectif d'une attaque est la capture d'un territoire par l'anéantissement des troupes adverses qui l'occupent. Les batailles se règlent aux dés. Chaque nouvelle attaque d'un territoire vers un autre territoire est considérée séparément comme une nouvelle invasion, même si l'attaque se porte sur le même territoire à partir du même territoire.

COMMENT ENGAGER UN COMBAT ?

Vous ne pouvez attaquer qu'un territoire adjacent à l'un des vôtres. Par exemple, Exiled States of America peut attaquer Nunavut, le Canada, la République du Québec et l'Islande. L'Empire du Sahara peut attaquer l'Egypte, Andorre et le Désert d' Amazonie. Sur les bords Est et Ouest de la carte, Northwestern Oil Emirates est adjacent au Pevek et peut donc l'attaquer.

- Vous devez toujours avoir au moins deux unités sur le territoire d'où vous attaquez. Les MDD et les commandeurs sont des unités.
- Vous pouvez continuer à attaquer un territoire jusqu'à ce que vous ayez éliminé toutes les troupes ennemies présentes, ou vous pouvez changer de cible autant de fois que vous le désirez, en attaquant chaque territoire autant de fois que vous le voulez.
- Vous pouvez attaquer autant de territoires que vous jugerez nécessaire lors d'un même tour.

ATTAQUER

Tout d'abord, annoncez le territoire que vous allez attaquer, puis celui d'où vous allez attaquer. Lancez les dés contre l'occupant du territoire adverse. Utilisez des dés à six faces, sauf si des Commandeurs ou des stations spatiales sont impliqués dans l'attaque. Les Commandeurs et les stations spatiales en combat sont décrits plus loin.

- Avant de lancer les dés, vous devez, en tant qu'attaquant, annoncer en premier le nombre de dés que vous allez lancer. Ensuite, le défenseur annonce, et les dés sont jetés simultanément par les deux joueurs.
- En tant qu'attaquant, vous pouvez lancer 1, 2 ou 3 dés. Vous devez avoir sur le territoire attaquant au moins une unité en plus que le nombre de dés utilisés pour l'attaque. Conseil : plus vous lancez de dés, plus vous avez de chances de remporter la bataille. Par contre, cela augmente le nombre de pertes potentielles ou le nombre d'unités que vous serez obligé de déplacer pour envahir le territoire conquis.

- Le défenseur peut lancer 1 ou 2 dés. Pour pouvoir lancer deux dés, il doit posséder au moins deux unités sur le territoire qu'il défend. Conseil : plus le défenseur lance de dés, plus grandes sont ses chances de gagner la bataille, mais le nombre de pertes potentielles augmente aussi.

RESOLUTION DES COMBATS – Comparez le résultat le plus élevé obtenu par les deux joueurs. Si le résultat de l'attaquant est supérieur, le défenseur perd une des unités qui défend le territoire attaqué. Par contre, si le score du défenseur est supérieur, c'est l'attaquant qui perd une unité sur le territoire d'où est menée l'attaque. Cette unité perdue retourne à la réserve de recrutement. Si chacun des joueurs a lancé plus d'un dé, on compare également les deuxièmes scores les plus élevés. On reprendra le processus autant de fois que nécessaire.
Remarque : en cas d'égalité, c'est toujours le défenseur qui gagne. Aucun camp ne perdra jamais plus de deux unités par lancer de dés.

CAPTURER UN TERRITOIRE – Dès que vous avez vaincu la dernière unité qui défend un territoire, vous le capturez et vous devez l'envahir immédiatement. Pour ce faire, déplacez-y au moins autant d'unités ayant participé à la bataille que vous avez jeté de dés lors du dernier combat.
Remarque : dans la plupart des cas, bouger le plus possible d'unités vers la ligne de front reste avantageux. Les unités restées à l'arrière ne seront d'aucune utilité en cas d'attaque ultérieure. Rappelez-vous cependant que vous êtes obligé de laisser au moins une unité sur le territoire d'où votre attaque a été lancée.

ATTAQUER AVEC LES COMMANDEURS – Lorsque vous attaquez, certains Commandeurs vous permettent de lancer un dé à huit faces au lieu de l'habituel dé à six faces. En réalité, certaines situations permettent même d'attaquer avec trois dés à huit faces !

COMMANDEUR	DE A HUIT FACES POUR ATTAQUER
Diplomate	Jamais
Terrestre	Vers ou à partir d'un territoire terrestre
Naval	Vers ou à partir d'un territoire aquatique
Spatial	Vers ou à partir d'un territoire lunaire
Nucléaire	Toujours

Les Commandeurs défendent <u>toujours</u> avec un dé à huit faces.

Si vous réussissez à envahir un territoire après avoir lancé un dé à huit faces, vous devez envahir avec le Commandeur qui vous a permis de jeter ce dé.
Par Exemple, vous attaquez New Avalon à partir d'Andorre et vous lancez deux dés à huit faces (pour vos Commandeurs Terrestre et Nucléaire) plus un dé à six faces. Vous exterminez les défenseurs. Vous devez maintenant déplacer au moins trois unités vers New Avalon, y compris vos deux Commandeurs. La troisième unité peut être une MDD ou un autre Commandeur stationné en Andorre.

REMARQUE : Lorsque vous utilisez des dés à huit faces pour défendre ou attaquer un territoire, vous ne devez pas obligatoirement éliminer le Commandeur en cas de pertes. Vous pouvez toujours éliminer une MDD à la place.

STATIONS SPATIALES – Toutes les unités sur un territoire qui contient une station spatiale défendent avec des dés à huit faces. Cela rend ces territoires particulièrement difficiles à conquérir, cela vaut la peine de les défendre chèrement. Les stations sont indispensable pour rejoindre la Lune et pour y lancer une invasion (voir plus loin pour plus d'explications sur les territoires lunaires). Si la seule unité qui vous reste sur un territoire est une station spatiale, il est toujours sous votre contrôle. Cependant, si un attaquant détruit toutes les autres unités ne laissant que la station, vous perdez le contrôle du territoire et de la station. L'attaquant remplace la station du vaincu par une de sa propre couleur. Si l'attaquant possède déjà quatre stations, la station capturée est détruite et retirée du plateau.

BONUS DES GRANDS CONQUERANTS – Si au cours d'un même tour vous arrivez à conquérir trois territoires contestés vous recevez immédiatement 1 énergie et une carte de commandement (piochée sur une pile pour laquelle vous avez le Commandeur correspondant en jeu). Un territoire contesté contient des unités ennemies.

REMARQUE : ce bonus ne peut être récolté qu'une seule fois par tour. Par conséquent, pour la conquête de dix territoires, vous recevez… 1 carte et 1 énergie.

TERRITOIRES VIDES – Au début de la partie, les territoires lunaires et aquatiques sont vides de toute occupation. Au cours de la partie, certains territoires peuvent se vider entièrement par l'action d'une carte. Par contre, un territoire ne peut se vider entièrement après une attaque. En effet, les territoires vidés doivent être envahis.
On peut envahir un territoire vide sans jet de dés. Cependant, cela ne compte pas comme une invasion. Bien entendu, il faudra toujours laisser au moins une unité derrière soi.

COLONIES AQUATIQUES – Envahir une colonie aquatique reste semblable à envahir une zone terrestre, avec l'exception suivante : vous devez posséder un Commandeur naval pour envahir vers ou à partir d'un de ces territoires aquatiques. Si vous n'avez pas de Commandeur naval, vos unités ne peuvent pas lancer d'invasion sur ces territoires à partir du sol, vos unités déjà en mer ne pouvant plus envahir non plus, même vers la terre ferme. Cependant, une unité sans Commandeur naval défend un territoire aquatique normalement.
Notez bien que le Commandeur naval ne doit pas se trouver sur le même territoire que les unités qui mènent l'invasion, il ne doit même pas se trouver sur l'eau ! Il suffit qu'il soit en jeu. S'il meurt en plein milieu d'un tour, aucune de vos unités sur l'eau ne pourra encore mener d'invasion pour le reste du tour. Par contre, vous pourrez toujours utiliser ces unités pour renforcer vos positions.

COLONIES LUNAIRES – Envahir un territoire lunaire reste semblable à envahir une zone terrestre, avec l'exception suivante : vous devez posséder un Commandeur spatial pour envahir vers ou à partir d'un territoire lunaire. Si vous n'avez pas de Commandeur spatial vos unités ne peuvent pas lancer d'invasion sur ces territoires à partir du sol, vos unités déjà sur la Lune ne pouvant plus envahir non plus, même vers la Terre. Cependant, une unité sans Commandeur spatial défend un territoire lunaire normalement.
Notez bien que le Commandeur spatial ne doit pas se trouver sur le même territoire que les unités qui mènent l'invasion, il ne doit même pas se trouver sur la Lune ! Il suffit qu'il soit en jeu. S'il meurt en plein milieu d'un tour, aucune de vos unités sur la Lune ne pourra encore mener d'invasion pour le reste du tour. Par contre, vous pourrez toujours utiliser ces unités pour renforcer vos positions.

Le seul moyen pour pouvoir déplacer des unités de la Terre à la Lune est de passer par une station spatiale. A partir d'une de ces stations, un contingent peut voyager vers l'un des trois sites d'alunissage (Sea of Crisis, Bay of Dew et Tycho), ce qui rend la Lune facile à prendre, mais difficile à tenir. Par exemple, si vous possédez une station spatiale au Mexique et que vous voulez atteindre la Lune, vous ne pourrez utiliser que vos forces stationnées au Mexique

mais vous pourrez attaquer l'un des trois sites au choix (Sea of Crisis, Bay of Dew ou Tycho). Le joueur suivant pourra également attaquer l'un de ces trois sites à partir de sa station d'Angkor Vat.

IMPORTANT : vous ne pouvez pas attaquer un territoire terrestre qui contient une station spatiale à partir d'un site d'alunissage. Les attaques se font uniquement dans le sens Terre - Lune.

ENVAHIR LA TERRE – Si vous êtes sur la Lune et que vous voulez envahir la terre, le seul moyen d'y parvenir est la carte de commandement spatial « Invasion de la Terre ». Cette carte permet d'attaquer à partir de n'importe quel territoire lunaire un territoire terrestre choisi aléatoirement en retournant la première carte de la pile des territoires terrestres. Si vous vous retrouvez sur la Lune sans unités sur la Terre, cette carte est le seul moyen de revenir sur Terre !

INTERROMPRE UNE INVASION – Après avoir déclaré une invasion, un adversaire peut jouer une carte qui peut renverser la situation et rendre la victoire difficile, voire impossible. Une fois l'invasion déclarée, vous devez attaquer au moins une fois avant de pouvoir l'interrompre.

ELIMINER UN AUTRE JOUEUR – Si vous éliminez un autre joueur en éliminant sa dernière unité en jeu, toutes les cartes de ce joueur sont défaussées. Ce joueur est éliminé de la partie.

RENFORCER VOS POSITIONS

Indépendamment des actions effectuées pendant votre tour, vous pouvez terminer en renforçant vos positions. Vous n'êtes pas obligé d'avoir préalablement gagné une bataille ni même d'avoir lancé une attaque. Certains joueurs appellent cela un « mouvement gratuit ». Pour renforcer une position, vous pouvez déplacer autant d'unités que vous le désirez à partir d'un, et seulement un territoire vers un autre. Les deux territoires en question ne doivent pas être adjacents, mais il doit exister entre eux un « corridor de sûreté », c'est-à-dire que le chemin emprunté pour aller de l'un à l'autre ne peut être constitué que de territoires que vous contrôlez. Si ce chemin traverse un territoire ennemi ou vide, vous ne pouvez pas déplacer vos unités pour renforcer.
N'oubliez pas de toujours laisser au moins une unité derrière, c'est-à-dire sur le territoire de départ.
Lorsque que vous envoyez des renforts de la Lune à la Terre (ou vice-versa) vous devez traverser à la fois un site d'alunissage et une station spatiale sous votre contrôle. Le passage Terre – Lune n'interrompt pas le « corridor de sûreté ».

CONCLURE UNE ANNEE

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour de jeu, l'année se termine. Déplacez le marqueur vers l'année suivante et la séquence de jeu recommence par les enchères pour l'initiative.

GAGNER LA PARTIE

A la fin de l'an 5, le score final est calculé. Chaque joueur procède de la façon suivante (et dans l'ordre du dernier tour) :

- Additionnez les territoires que vous contrôlez et déplacer votre marqueur de score en fonction. Vous recevez 1 point par territoire (terrestre, lunaire ou aquatique) que vous contrôlez.
- Additionnez les bonus pour les colonies et les continents entiers et ajoutez ce résultat à votre score sur le tableau.
- Jouez les cartes qui vous apportent un bonus de score, déplacez votre marqueur en fonction, mais souvenez – vous : pour pouvoir jouer ces cartes, le Commandeur correspondant doit être toujours vivant à ce stade !

Vous obtenez maintenant votre score final. Lorsque les joueurs ont fini leurs calculs, celui qui obtient le score le plus élevé est élu nouveau leader mondial.

EGALITE

- En cas d'égalité sur le tableau des scores, le joueur qui a le plus d'énergie gagne.
- Si les joueurs ont la même quantité d'énergie, celui qui possède le plus d'unités sur le plateau gagne.
- Si le score est toujours à égalité, alors les deux joueurs devront partager le contrôle de la Terre et le résultat est un match nul !

CARTES DE COMMANDEMENT VIERGES

Neuf cartes vierges sont incluses dans le jeu RISK 2210 ad. En utilisant un crayon (pour pouvoir effacer et réutiliser) complétez ces cartes en inventant vos propres commandes, et incluez les dans les piles correspondantes. L'utilisation de ces cartes est optionnelle et n'est pas adaptée au jeu en tournoi. Les joueurs doivent tous être d'accord sur l'usage de ces cartes avant que la partie ne commence.

RISK 2210 ad POUR DEUX JOUEURS

Vous pouvez jouer une partie de RISK 2210 ad à seulement deux joueurs grâce à quelques modifications :

Lorsque les marqueurs de dévastation ont été placés, choisissez une couleur pour une armée « neutre ». Retournez 16 cartes de territoires terrestres, 6 cartes de colonies aquatiques et 6 cartes de colonies lunaires. Placez 3 MDD de l'armée neutre dans chacun de ces territoires et rebattez les cartes dans leur pile respective. Ces MDD neutres défendront ces territoires mais ne se déplacent pas, ne jouent pas de carte, ne reçoivent pas de Commandeurs ni de mouvement spécial d'aucune sorte.

Les deux joueurs se déploient normalement en utilisant 30 MDD qu'ils ne placent que sur des territoires terrestres.

Toutes les autres règles sont identiques.

QUELQUES ECLAIRCISSEMENTS SUR LES CARTES

RENFORTS

Que se passe-t-il si je joue la carte de commandement naval RENFORTS *et que j'occupe moins de trois territoires aquatiques ?*

Si vous occupez moins de 3 territoires aquatiques, vous pouvez placer 1 MDD sur chaque territoire aquatique que vous occupez. La même règle s'applique aux territoires terrestres et lunaires.

CRISE D' ENERGIE

Puis-je jouer cette carte au début de mon tour, avant d'acheter mes commandeurs ou mes cartes ?

Non. Une carte qui stipule « À jouer à votre tour avant votre première invasion » ne peut être jouée que juste avant votre invasion, c'est-à-dire après avoir acheté Commandeurs et cartes de commandement.

MDD FURTIVES

Peut – on jouer cette carte sur d'autres joueurs ?

Vous pouvez jouer cette carte sur vous-même ou pour aider d'autres joueurs. Par exemple : le joueur rouge annonce qu'il attaque le joueur vert, qui occupe L' Empire du Sahara, à partir d' Egypte. Le joueur bleu n'aimerait pas que le rouge remporte la bataille, donc il joue sa carte MDD FURTIFS pour aider le joueur vert, qui peut placer 3 MDD verts sur l' Empire du Sahara.

ECLAIREURS

Si j'oublie de placer mes 5 MDD immédiatement, puis-je les placer plus tard dans la partie ?

Si vous oubliez de placer ces 5 MDD immédiatement, ils retournent à votre réserve de recrutement et la carte est défaussée. Dès que vous occupez le territoire pioché, vous devez placer ces MDD. Si vous occupez déjà le territoire, placez les MDD tout de suite.

BOMBE A FRAGMENTATION

Que se passe – t – il si je retourne la carte d'un territoire que j'occupe moi –même ?

Si vous piochez un ou plus territoires que vous contrôlez, vous ne détruisez aucune de vos unités. Cependant ces territoires comptent dans les limites des 3 à piocher. Les mêmes règles sont d'application pour les trois types de bombe à fragmentation.

Qui choisit les unités à éliminer ?

L'occupant du territoire pioché décide.

THE MOTHER – NICKY BOY – AQUA BROTHER

Qui choisit les unités qui sont détruites ?

L'occupant des territoires ciblés choisit.

CE N' ETAIT QU' UN LEURRE !

Est – ce que grâce à cette carte je peux faire venir en jeu des Commandeurs que je n'ai pas encore achetés ?

Non. Vous ne pouvez bouger que les Commandeurs déjà en jeu sur Terre ou sur la Lune.

LES CARTES DE COMMANDEMENT

DIPLOMATE	NAVAL	NUCLEAIRE	SPATIAL	TERRESTRE
Evacuation À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire que vous contrôlez. Déplacez toutes les unités du territoire attaqué vers un autre territoire que vous occupez. Ce n'était qu'un leurre ! (Decoys revealed) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Déplacez vos Commandeurs vers autant de territoires différents que vous le désirez. Crise d'énergie (Energy crisis) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Vos adversaires vous donnent chacun 1 énergie. Station territoriale (Territorial station) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Placez une station spatiale sur un territoire que vous contrôlez.	Influence coloniale (Colony influence) A jouer à la fin de la partie. Si votre Commandeur naval est toujours vivant, avancez votre marqueur de score de trois cases. Cache d'énergie (Hidden energy) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Tirez une carte de colonie aquatique. Si vous occupez ce territoire aquatique à la fin de votre tour, récoltez 4 énergies. Défaussez la carte de territoire à la fin de ce tour. Piège aquatique (Water death trap) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire aquatique que vous contrôlez. Votre adversaire doit supprimer la moitié des unités du territoire attaquant. Arrondissez à l'unité supérieure.	Missiles sur la Lune ! (Rocket strike Moon) Missiles sous-marins (Rocket strike water) Missiles sol-sol (Rocket strike land) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Choisissez un territoire lunaire – sous – marin - terrestre occupé par un adversaire. Jetez un dé à 6 faces. Votre adversaire détruit autant d'unités que votre résultat aux dés sur le territoire choisi. Bombe à fragmentation Terrestre Sous–marine Spatiale (Scatter bomb Land-Water-Moon) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Piochez 2 territoires et détruisez la moitié des troupes de l'adversaire sur ces territoires. Arrondissez à l'unité supérieure	MDD furtives (Stealth MODs) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire lunaire. Placez 3MDD supplémentaires sur le territoire menacé. Brouillage (Frequency jam) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Choisissez un adversaire, qui ne pourra pas jouer de carte de commandement pendant son prochain tour. Assemblage Assemble MODs) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Placez 3MDD sur un territoire lunaire que vous contrôlez. Renforts (Reinforcements) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Placez 3 MDD, chacune sur un territoire lunaire différent que vous contrôlez.	Assemblage Assemble MODs) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Placez 3MDD sur un territoire terrestre que vous contrôlez. Renforts (Reinforcements) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Placez 3 MDD, chacune sur un territoire terrestre différent que vous contrôlez. Brouillage (Frequency jam) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Choisissez un adversaire, qui ne pourra pas jouer de carte de commandement pendant son prochain tour. MDD furtives (Stealth MODs) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire terrestre. Placez 3MDD supplémentaires sur le territoire menacé. Influence coloniale (Colony influence) A jouer à la fin de la partie. Si votre Commandeur terrestre est toujours vivant, avancez votre marqueur de score de trois cases.

DIPLOMATE	NAVAL	NUCLEAIRE	SPATIAL	TERRESTRE
Pénurie de MDD (MDD reduction) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Chaque adversaire retire 4MDD dans l'ordre d'initiative. Ensuite, retirez-vous 2MDD. Influence coloniale (Colony influence) A jouer à la fin de la partie. Si votre Diplomate est toujours vivant, avancez votre marqueur de score de trois cases. Redéploiement (Redeployment) A jouer à la fin de votre tour. Vous gagnez un « mouvement gratuit » supplémentaire, mais uniquement après résolution de toutes vos attaques. Cessez-le-feu (Cease fire) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire que vous contrôlez. Empêchez l'invasion. L'adversaire ne peut plus attaquer aucun de vos territoires ce tour-ci.	Renforts (Reinforcements) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Placez 3 MDD, chacune sur un territoire aquatique différent que vous contrôlez. Brouillage (Frequency jam) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Choisissez un adversaire, qui ne pourra pas jouer de carte de commandement pendant son prochain tour. Assemblage (Assemble MODs) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Placez 3MDD sur un territoire aquatique que vous contrôlez. MDD furtives (Stealth MODs) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire aquatique. Placez 3MDD supplémentaires sur le territoire menacé.	The Mother Nicky boy Aqua Brother Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Jetez un dé à 6 faces. Détruisez la moitié des unités de chaque territoire du continent ou de la colonie obtenus (voir cartes) Armageddon Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Tous les joueurs, par ordre d'initiative, peuvent jouer toutes leurs cartes nucléaires sans en payer le coût en énergie. Bombe chercheuse de tête (Assassin bomb) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Choisissez un Commandeur d'un adversaire. Jetez un dé à huit faces. Un résultat de 3 ou plus détruit le Commandeur.	Influence coloniale (Colony influence) A jouer à la fin de la partie. Si votre Commandeur spatial est toujours vivant, avancez votre marqueur de score de trois cases. Extraction d'énergie (Energy extraction) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Si vous occupez tous les territoires lunaires à la fin de votre tour, vous puisez 7 énergies. Invasion de la Terre (Earth invasion) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Retournez les cartes de territoires terrestres jusqu'au moment où vous obtenez un territoire que vous ne contrôlez pas. Pendant ce tour vous pouvez attaquer ce territoire à partir d'un de vos territoires sur la Lune. Mines orbitales (Orbital mines) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire lunaire. Votre adversaire doit détruire la moitié de ses unités sur le territoire attaquant. Arrondissez à l'unité supérieure.	Station secrète (Stealth station) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire terrestre que vous occupez. Placez une station sur le territoire défenseur. Piège mortel (Land death trap) À jouer lorsqu'un adversaire déclare une invasion contre un territoire terrestre que vous occupez. Votre adversaire doit détruire la moitié de ses unités sur le territoire attaquant. Arrondissez à l'unité supérieure. Eclaireurs (Scout forces) Jouez à votre tour, avant de déclarer votre première invasion. Piochez une carte de territoire terrestre et placez-la face cachée en face de vous. Placez 5 MDD sur la carte. Dès que vous occupez ce territoire, placez-y les MDD immédiatement. Défaussez la carte de territoire.