



LIVRET DE RÈGLES RÉVISÉES

par Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*) avec la boîte de RISK (Hasbro 2011) – 10 août 2015

À PROPOS DE CE LIVRET DE RÈGLES RÉVISÉES

- J'ai réalisé ce livret de règles révisées en faisant une revue des règles officielles des différentes versions du RISK depuis sa création, puis une sélection des règles les plus intéressantes, selon moi, avec le matériel de la version Hasbro 2011.

J'ai ensuite ajouté des variantes « officielles » décrites sur les sites consacrés aux jeux de société (Tric Trac et BoardGameGeek), mais aussi personnelles, et fait de nombreuses parties test. Je me suis enfin efforcé de rédiger des règles claires et cohérentes, dans lesquelles la tactique et la stratégie ont été grandement augmentées et où le hasard, toujours présent, peut être maîtrisé.

J'ai voulu préserver avant tout la simplicité des règles et la fluidité du jeu qui font le charme du RISK et continuent de séduire les jeunes joueurs et les adultes.

J'espère avoir atteint mon but et que vous aurez autant de plaisir que moi à jouer avec ces nouvelles règles.



POINTS IMPORTANTS RÉVISÉS :

- Mise en place plus équitable avec un nombre de régiments de départ allant croissant du premier au dernier joueur, afin que les derniers joueurs ne soient pas défavorisés par les conquêtes des premiers en début de partie.

- Il ne sera désormais possible de placer que 12 régiments maximum sur chaque territoire. Il est en effet impossible de commander une armée aux troupes trop nombreuses et cela atténue grandement l'effet rouleau compresseur des territoires surarmés.

- Un important aspect tactique a été apporté par la micro-gestion des cartes Territoire qui ont gagné beaucoup d'importance. Elles interviennent désormais dans l'obtention de renforts selon le nombre d'étoiles échangé, selon les territoires échangés, dans les combats (bonus d'attaque, bonus de défense et retraite) et en fin de tour (on pioche 1 carte Territoire au maximum).

- Donner plus de réalisme aux combats en engageant tous ses régiments si l'on veut et en lançant 2 dés à 6 faces (2d6) à chaque combat.

Cette méthode engendre des combats pleins de suspens où les joueurs doivent, pour réussir les plus beaux coups, allier audace et chance. Le défenseur peut aussi, maintenant, battre en retraite ou capituler.

- En fin de tour, les joueurs ont désormais un nombre de points de déplacement proportionnel au nombre de territoires contrôlés pour répartir leurs régiments. Ces déplacements sont plus coûteux par voie maritime que par voie terrestre. Cette phase apporte du réalisme aux déplacements de fin de tour en reflétant la puissance et les moyens logistiques des armées.

- Les cartes Objectif sont de retour (à acheter sur www.Artscow.com), et avec elles les coups de bluff et la déduction des objectifs des adversaires !

Bonnes parties !

Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*)
10 août 2015





TABLE DE MISE EN PLACE

Nb de joueurs	2	3	4	5
Nb cartes Territoire par joueur	14	14	10	8
Armée neutre	oui avec 14 Territoires, 2 Régiments sur chaque Territoire	non	oui avec 2 Territoires, 3 Régiments sur chaque Territoire	oui avec 2 Territoires, 3 Régiments sur chaque Territoire
Nb Régiments en début de partie	J1=25 J2=26	J1=25 J2=26 J3=27	J1=16 J2=17 J3=18 J4=19	J1=11 J2=12 J3=13 J4=14 J5=15

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

RENFORTS	1) Contrôle de territoires	à répartir entre tous ses territoires
	2) Nombre d'étoiles échangé	à répartir entre tous ses territoires
	3) Cartes Territoire échangées	selon territoires échangés
	4) Contrôle de continents	continents + territoires connectés
ATTAQUER	1) Combats	l'attaquant annonce en 1er : régiments engagés + 2d6 le défenseur annonce en 2e : régiments engagés + 2d6
	2) Bonus d'attaque et de défense	l'attaquant ajoute +2 si possède territoire d'attaque le défenseur ajoute +2 si possède territoire attaqué
	3) Battre en retraite	le défenseur déplace tous ses régiments et cède 1 carte Territoire
	4) Capituler	le défenseur retire tous ses régiments
DÉPLACEMENTS DE FIN DE TOUR	Nb points de déplacement = Nb territoires/2	voie terrestre : 1 point
		voie maritime : 2 points
PIOCHER 1 CARTE EN FIN DE TOUR	si conquête d'au moins 1 territoire	

MISE EN PLACE (Variante de Guillaume Gaudé (DocGuillaume))

- **L'ordre des joueurs** est déterminé en lançant un dé à 6 faces. Le premier joueur J1 sera celui qui aura obtenu le meilleur score au dé. Les joueurs se positionnent dans cet ordre autour du plateau et joueront ensuite en sens horaire.

- En début de partie, les joueurs choisissent la **condition de victoire** qui s'appliquera à tous les joueurs. Il existe deux types de condition de victoire :

- **Objectif secret** : chaque joueur pioche au hasard **une carte Objectif** et la place devant lui face cachée. Le premier joueur qui aura son objectif **réalisé à la fin de son tour** révèle sa carte Objectif et gagne immédiatement la partie. Les cartes Objectif peuvent être achetées sur <http://www.artscow.com/gallery/playing-cards/risk-2011-objectives-french-9g0ir3fswwt0> ou
- **Conquête du monde** : l'objectif de chaque joueur est de contrôler tous les territoires du planisphère en éliminant tous ses adversaires (y compris l'armée neutre s'il y en a une).

- Le nombre de **cartes Territoire** distribué aux joueurs et les **régiments disponibles en début de partie** dépendent du nombre de joueurs et sont indiqués dans la **Table de mise en place** ci-dessous.

Les joueurs prennent immédiatement le contrôle de chaque territoire octroyé en y plaçant 1 régiment, puis répartissent alternativement et à leur gré leurs régiments restants, en commençant par le dernier joueur, suivi de l'avant dernier et ainsi de suite (donc en sens antihoraire), jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs régiments de départ sur leurs territoires.

- **A 2 joueurs**, il y a une **armée neutre** qui joue un rôle d'obstacle, n'attaque jamais et ne reçoit aucun renfort au cours de la partie.

En début de partie, **2 régiments** sont placés sur chaque territoire neutre. Après que tous les territoires ont été distribués et occupés par les joueurs et l'armée neutre, les cartes Territoire sont récupérées puis mélangées pour former une pioche. **Trois cartes Territoire** sont ensuite piochées et placées face cachée sous la réserve des régiments neutres. Elles seront la récompense immédiate du joueur qui éliminera l'armée neutre (c'est-à-dire qui prendra le contrôle de son dernier territoire).

- **A 4 et 5 joueurs**, l'armée neutre aura 2 territoires avec 3 régiments chacun en début de partie. **Deux cartes Territoire** seront placées face cachée à côté du planisphère et seront la récompense immédiate du joueur qui éliminera l'armée neutre.

- Par souci thématique, il ne sera possible de placer que **12 régiments maximum sur chaque territoire**. Tout régiment supplémentaire sera perdu. Il est en effet impossible de commander une armée aux troupes trop nombreuses.

TABLE DE MISE EN PLACE				
Nb de joueurs	2	3	4	5
Nb cartes Territoire par joueur	14	14	10	8
Armée neutre	oui avec 14 Territoires, 2 Régiments sur chaque Territoire	non	oui avec 2 Territoires, 3 Régiments sur chaque Territoire	oui avec 2 Territoires, 3 Régiments sur chaque Territoire (*)
Nb Régiments en début de partie	J1=25 J2=26	J1=25 J2=26 J3=27	J1=16 J2=17 J3=18 J4=19	J1=11 J2=12 J3=13 J4=14 J5=15

(*) Utiliser des régiments de joueurs différents sur les territoires neutres pour matérialiser l'armée neutre en début de partie. Il y aura donc sur les territoires neutres, exceptionnellement, des régiments de couleurs différentes.

RENFORTS

Au début de leur tour, les joueurs obtiennent **toujours 3 régiments** (à répartir où ils veulent sur leurs territoires) et peuvent obtenir des régiments supplémentaires :

- en fonction du nombre de territoires contrôlés
- en fonction du nombre d'étoiles échangé
- selon les cartes Territoire échangées
- pour le contrôle de continents

1) CONTRÔLE DE TERRITOIRES

Au début de leur tour, les joueurs reçoivent 3 régiments, plus un **Bonus de régiments selon leur nombre de territoires**. Ce Bonus figure dans la table **Bonus de régiments selon le nombre de territoires contrôlés** ci-dessous. **Tous ces régiments sont à répartir sur les territoires qu'ils contrôlent.** Ils reçoivent en pratique un nombre de régiments égal au tiers du nombre de territoires contrôlés (arrondi inférieur). Par exemple, pour 21 territoires contrôlés un joueur recevra 7 régiments (3 + 4).

BONUS DE RÉGIMENTS SELON LE NOMBRE DE TERRITOIRES CONTRÔLÉS										
	12—14	15—17	18—20	21—23	24—26	27—29	30—32	33—35	36—39	40—42
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

2) NOMBRE D'ÉTOILES ÉCHANGÉ

Au début de leur tour, les joueurs peuvent aussi obtenir des **Bonus de régiments selon le nombre d'étoiles** figurant sur les cartes Territoire défaussées (voir table **Bonus de régiments selon le nombre d'étoiles échangé** ci-dessous). **Tous ces régiments sont à répartir sur les territoires qu'ils contrôlent.**

BONUS DE RÉGIMENTS SELON LE NOMBRE D'ÉTOILES ÉCHANGÉ									
★	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2	4	7	10	13	17	21	25	30

3) CARTES TERRITOIRES ÉCHANGÉES

(Variante de Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*))

Pour rendre plus thématique l'obtention de régiments supplémentaires par l'échange de cartes Territoire, **les Bonus suivants vont se cumuler** à celui indiqué dans la table **Bonus de régiments selon le nombre d'étoiles échangé**, mais ne pourront pas être placés n'importe où :

- Territoire échangé **adjacent** par voie terrestre (pas maritime) à au moins 1 territoire contrôlé : +1 régiment sur 1 territoire contrôlé au choix adjacent par voie terrestre (pas maritime) au territoire échangé.
- Territoire échangé **contrôlé** : +2 régiments sur le territoire échangé.

Un même territoire peut recevoir plusieurs régiments par adjacence et contrôle au cours de cette même phase de placements de renforts.

BONUS DE RÉGIMENTS SELON LES TERRITOIRES ÉCHANGÉS		
	Territoire adjacent	Territoire contrôlé
	+1 régiment sur 1 territoire contrôlé adjacent	+2 régiments sur le territoire contrôlé

Les joueurs vont ainsi devoir optimiser leurs échanges de cartes Territoires : certaines combinaisons de territoires vont être plus rentables que d'autres à un moment donné de la partie et il faudra saisir les opportunités d'obtenir les meilleurs Bonus de régiments. Ces nouveaux Bonus permettent des retournements de situations qui pimenteront les parties !

4) CONTRÔLE DE CONTINENTS (Variante de la communauté des joueurs de RISK)

Au début de leur tour, les joueurs peuvent enfin obtenir des **Régiments Bonus pour le contrôle d'un ou plusieurs continents**. Ces Bonus sont indiqués directement sur le planisphère, à côté des continents.

Par souci thématique, les Bonus de régiments provenant du contrôle d'un continent **devront être placés sur les territoires de ce même continent ou sur des territoires qui y sont connectés**.

Les territoires d'un joueur sont **connectés** lorsqu'ils sont adjacents (par voie terrestre ou maritime) ou s'il est possible d'aller de l'un à l'autre en ne passant que par des territoires contrôlés par ce même joueur (il est interdit de traverser des territoires ennemis).

ATTAQUER

Le principe des combats a été révisé pour plus de réalisme. Les joueurs vont désormais pouvoir :

- engager tous leurs régiments dans un combat et lanceront 2d6 à chaque combat
- ajouter un bonus d'attaque ou de défense
- battre en retraite
- capituler

1) COMBATS : RISQUES CALCULÉS (Variante publiée dans la revue Jeux & Stratégie n°40 août 1986)

Cette méthode engendre des combats pleins de suspens où le joueur doit, pour réussir les plus beaux coups, allier audace et chance.

Les combats se déroulent ainsi :

(a) **L'attaquant** annonce en premier le nombre de régiments qu'il engage (au maximum son total de régiments moins 1).

Il annonce aussi à ce moment s'il ajoute un bonus d'attaque (voir Bonus d'attaque et de défense ci-dessous).

(b) **Le défenseur** fait ensuite de même (il peut, lui, engager tous ses régiments).

Il annonce aussi à ce moment s'il ajoute un bonus de défense (voir Bonus d'attaque et de défense ci-dessous).

Lorsque l'armée neutre défend, c'est le joueur qui précède l'attaquant qui gère le combat (régiments neutres engagés, lancer des dés).

(c) Chacun lance 2 dés à 6 faces (2d6) et on calcule **les totaux** = somme des 2 dés + régiments engagés.

- Total ATTAQUANT > Total DÉFENSEUR : le défenseur perd tous ses régiments engagés.
- Total ATTAQUANT < Total DÉFENSEUR : l'attaquant perd tous ses régiments engagés.
- Total ATTAQUANT = Total DÉFENSEUR : les deux joueurs perdent leurs régiments engagés (on laissera 1 régiment au défenseur si les pertes devaient laisser le territoire attaqué vide).

(d) S'il reste encore des régiments appartenant au défenseur, l'attaquant peut recommencer un autre combat contre le même territoire. S'il ne lui en reste plus, l'attaquant occupe alors le territoire attaqué avec le nombre de régiments engagés ou plus, mais en en laissant au moins 1 sur le territoire de départ.

Si un joueur perd son dernier territoire lors d'un combat, il est éliminé et donne immédiatement toutes ses cartes Territoire au vainqueur du combat qui les place dans sa main.

2) BONUS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE (Variante de Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*))

- Après avoir annoncé en premier le nombre de régiments qu'il engage en attaque, **l'attaquant peut ajouter +2 à son lancer de dés (2d6)** en posant devant lui, depuis sa main, **la carte Territoire du territoire d'attaque** s'il la possède.

Cette carte Territoire, ainsi révélée aux autres joueurs, lui permettra d'ajouter ce Bonus à tous ses prochains lancers de dés concernant ce territoire (attaque et défense) tant qu'il ne se sera pas défaussé de celle-ci (pour des renforts ou à cause d'une retraite).

Dès que la carte Territoire n'est plus exigée pour justifier d'un Bonus, le joueur la reprend dans sa main.

- De la même manière, après avoir annoncé en second le nombre de régiments qu'il engage en défense, **le défenseur peut ajouter +2 à son lancer de dés (2d6)** en posant devant lui, depuis sa main, **la carte Territoire du territoire attaqué** s'il la possède. Cette carte Territoire, ainsi révélée aux autres joueurs, lui permettra d'ajouter ce Bonus à tous ses prochains lancers de dés concernant ce territoire (attaque et défense) tant qu'il ne se sera pas défaussé de celle-ci (pour des renforts ou à cause d'une retraite). Dès que la carte Territoire n'est plus exigée pour justifier d'un Bonus, le joueur la reprend dans sa main.

- Il n'y a **pas de limite** au nombre de cartes Territoire que les joueurs peuvent poser devant eux pour justifier de Bonus d'attaque ou de défense.

- Ces Bonus d'attaque et de défense correspondent aux levées d'hommes et enrôlements volontaires supplémentaires pour participer aux combats impliquant les territoires correspondants.

3) BATTRE EN RETRAITE (Variante de Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*))

Lorsqu'un territoire est attaqué, le défenseur peut choisir de **battre en retraite**.

- **Battre en retraite** : avant la première attaque ou entre deux, le défenseur peut choisir de déplacer **tous ses régiments restants** depuis le territoire attaqué **vers un territoire adjacent par voie terrestre** (pas maritime) et qu'il contrôle. L'attaquant déplace alors sur le territoire laissé vide autant de régiments qu'il désire, depuis son territoire d'attaque. Il doit occuper le nouveau territoire avec au moins 1 régiment (il peut n'en placer qu'un seul) et doit en laisser au moins 1 sur son territoire d'attaque.

L'attaquant prend immédiatement une carte Territoire, au hasard, parmi toutes celles que possède le défenseur : ce dernier mélange les cartes posées devant lui avec celles de sa main et en fait piocher une à l'attaquant. Si le défenseur n'en possède pas, l'attaquant pioche immédiatement une carte du talon et la met dans sa main. Dans les deux cas, l'attaquant piochera une carte Territoire en fin de tour puisqu'il aura conquis au moins un territoire.

- **L'armée neutre ne peut pas battre en retraite**. Elle livre toujours bataille contre l'assaillant !

- Cette règle ajoute des aspects tactiques dans la gestion des cartes Territoires, influe sur la stratégie d'attaque et ouvre de nouvelles possibilités de renforts de territoires et de répartition des régiments durant un tour. Très intéressant !

4) CAPITULER (Variante de Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*))

Lorsqu'un territoire est attaqué, le défenseur peut choisir de **capituler**.

- **Capituler** : avant la première attaque, le défenseur peut choisir de ne pas engager le combat et rendre les armes.

Le défenseur **retire tous ses régiments** du territoire attaqué et les remet dans sa réserve personnelle. L'attaquant déplace alors sur le territoire laissé vide autant de régiments qu'il désire, depuis son territoire d'attaque. Il doit occuper le nouveau territoire avec au moins 1 régiment (il peut n'en placer qu'un seul) et doit en laisser au moins 1 sur son territoire d'attaque.

L'attaquant pioche immédiatement une carte Territoire du talon et en piochera une aussi en fin de tour pour cette conquête.

- **L'armée neutre ne peut pas capituler**. Elle livre toujours bataille contre l'assaillant !

- Cette règle offre une option diplomatique à la résolution de conflits en permettant aux joueurs « d'échanger » des territoires contre des territoires ou des services tout en minimisant les pertes de régiments, et s'utilise tout spécialement après avoir passé officiellement une alliance ou un pacte avec un autre joueur...

VARIANTE COMBATS : RISQUES CALCULÉS et SOUTIEN

(Variante de Guillaume Gaudé (DocGuillaume))

Les combats se déroulent ainsi :

(a) **L'attaquant** annonce en premier le nombre de régiments qu'il engage :

Nb Régiments d'attaque : au maximum son total de régiments du territoire d'attaque moins 1

+ Nb Régiments de soutien : au maximum 1 régiment par territoire contrôlé adjacent (par voie terrestre ou maritime) au territoire attaqué et disposant d'au moins 2 régiments.

(b) **Le défenseur** annonce en 2e le nombre de régiments qu'il engage en défense (il peut, lui, engager tous ses régiments) mais il **ne peut pas bénéficier de régiments de soutien**.

Lorsque l'armée neutre défend, c'est le joueur qui précède l'attaquant qui gère le combat (régiments neutres engagés, lancer des dés).

(c) Chacun lance 2 dés à 6 faces et on calcule **les totaux** = somme des 2 dés + régiments engagés.

- Total ATTAQUANT > Total DÉFENSEUR : le défenseur perd tous ses régiments engagés.

- Total ATTAQUANT < Total DÉFENSEUR : l'attaquant perd tous ses régiments engagés (d'attaque et de soutien).

- Total ATTAQUANT = Total DÉFENSEUR : le défenseur perd tous ses régiments engagés (on laissera 1 régiment au défenseur si les pertes devaient laisser le territoire attaqué vide) et l'attaquant perd tous ses régiments d'attaque engagés (les régiments de soutien sont laissés sur leurs territoires respectifs).

(d) S'il reste encore des régiments appartenant au défenseur, l'attaquant peut recommencer un autre combat contre le même territoire. S'il ne lui en reste plus, l'attaquant occupe alors le territoire attaqué avec le nombre de régiments d'attaque engagés ou plus, mais en en laissant au moins 1 sur le territoire d'attaque.

DÉPLACEMENTS DE FIN DE TOUR (Variante issue des forums de BGG)

- En fin de tour, chaque joueur dispose d'**un nombre de points de déplacement égal à la moitié du nombre de ses territoires** (arrondi inférieur) pour modifier la répartition de ses régiments sur ses territoires.

Les déplacements doivent se faire **entre des territoires connectés** (c'est-à-dire contrôlés et adjacents par voie terrestre ou maritime). Déplacer 1 régiment d'un territoire vers un autre adjacent **par voie terrestre coûte 1 point** et déplacer 1 régiment d'un territoire vers un autre adjacent **par voie maritime coûte 2 points**.

- Cette règle apporte du réalisme aux déplacements de fin de tour et exige, de la part des joueurs, beaucoup de micro-gestion et d'anticipation pour assurer leur défense et planifier leurs attaques.

PIOCHER 1 CARTE TERRITOIRE EN DE FIN DE TOUR

Les joueurs peuvent piocher **une seule carte Territoire** à la fin de leur tour **s'ils ont conquis au moins un territoire** durant leur tour, que ce soit après un lancer de dés, une retraite de l'ennemi ou encore une capitulation.

La carte Territoire piochée en fin de tour sera immédiatement mise dans la main du joueur actif, cachée des autres joueurs.