

Règles du Risk

Comment jouer Risk

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Réaliser son objectif secret avant les autres joueurs (ou conquérir le monde entier selon la variante choisie).
- **Mécanique principale** : Déployer ses armées sur un planisphère, attaquer les territoires adverses aux dés et gérer ses renforts grâce aux cartes.
- **Condition de victoire** : Être le premier à remplir la mission inscrite sur sa carte objectif, ou éliminer tous ses adversaires.

Ah, Risk ! Le grand classique de la stratégie mondiale, celui où l'on se dispute des continents entre amis autour d'une table. Que vous soyez 2 ou 6 joueurs, préparez-vous à des alliances fragiles, des trahisons mémorables et des retournements de situation dignes des plus grands films de guerre. Si vous aimez les jeux où chaque décision compte, comme dans les [règles de Dune Imperium](#) ou les [règles d'Ironwood](#), vous allez adorer. Allez, on vous explique tout !

Le matériel de la boîte

Avant de partir à la conquête du monde, faisons le tour de ce que contient votre boîte :

- 1 **planisphère** représentant 6 continents divisés en **42 territoires**
- 6 groupes de pièces de couleurs différentes représentant les **armées** (un pion simple = 1 armée, un pion moyen = 5 armées, un gros pion = 10 armées)
- 14 **cartes objectif** (missions secrètes)
- 42 **cartes territoire** (chacune montre un territoire et une arme : fantassin, cavalier ou canon)
- 2 **jokers** (représentant les 3 armes)

- 5 dés : 3 d'une couleur pour l'attaquant, 2 d'une autre couleur pour le défenseur

La mise en place de la partie (3 à 6 joueurs)

Distribuer les objectifs et les armées

Commencez par désigner un **arbitre** parmi les joueurs (il joue aussi, rassurez-vous). Dépliez le planisphère au centre de la table, puis :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend sa boîte d'armées.
- L'arbitre sépare les **cartes objectif** des **cartes territoire**.
- Il distribue au hasard et face cachée **1 carte objectif** à chacun. Les cartes objectif restantes sont retirées du jeu et gardées secrètes. Personne ne doit montrer sa mission !

Ensuite, chacun prend le nombre d'armées suivant dans sa réserve :

Nombre de joueurs	Armées par joueur
3	35
4	30
5	25
6	20

Répartir les territoires

L'arbitre mélange toutes les **cartes territoire** (jokers compris) et les distribue une par une, face cachée, à tous les joueurs. Peu importe si certains reçoivent une carte de plus ou un joker (le joker ne donne aucun territoire).

Chaque joueur regarde ses cartes et place immédiatement **1 armée** sur chacun des territoires indiqués sur ses cartes. Les armes figurant sur les cartes n'ont aucune importance à ce stade, seuls les noms de territoires comptent.

Une fois tous les territoires occupés, chacun répartit librement les armées restantes sur les territoires qu'il possède déjà. Concentrez vos forces là où vous comptez attaquer ou là où vous devrez résister.

Quand la mise en place est terminée, l'arbitre récupère toutes les cartes et forme une **pioche**

(le talon) qui servira pendant la partie.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre tour se décompose en **3 temps** : recevoir des renforts, combattre, puis déplacer vos troupes.

Premier temps : recevoir des renforts

Au début de votre tour, vous recevez de nouvelles armées de trois façons cumulables :

A) Renforts de base (territoires)

Comptez le nombre total de territoires que vous possédez, divisez par 3 (arrondi à l'inférieur) et recevez ce nombre d'armées. Minimum : 3 armées même si vous avez moins de 9 territoires.

Exemple : vous avez 14 territoires, $14 / 3 = 4$ armées.

B) Bonus de continent

Si vous contrôlez la totalité d'un continent, vous recevez un bonus supplémentaire :

Continent	Armées bonus
Océanie	2
Amérique du Sud	2
Afrique	3
Europe	5
Amérique du Nord	5
Asie	7

Ces bonus se cumulent avec les renforts de base. Exemple : vous possédez toute l'Afrique (6 territoires) plus 5 territoires en Europe et 1 en Asie. Total = 12 territoires, soit $12 / 3 = 4$ armées de base + 3 armées pour l'Afrique = **7 armées**.

C) Échange de cartes

Si au cours de la partie vous avez accumulé des **cartes territoire**, vous pouvez échanger une **combinaison de 3 cartes** contre des armées supplémentaires. Les combinaisons valables :

Combinaison	Armées reçues
3 canons	4
3 fantassins	6
3 cavaliers	8
1 canon + 1 fantassin + 1 cavalier	10
1 joker + 2 cartes identiques	12

Bonus cartes-territoires : si dans votre combinaison une carte correspond à un territoire que vous occupez réellement, vous recevez **2 armées supplémentaires** par carte concernée, et ces armées doivent être posées sur ce territoire précis.

Vous n'êtes pas obligé d'échanger vos cartes dès que possible. Mais attention : dès que vous avez **5 cartes ou plus** en main, l'échange devient obligatoire. Les cartes échangées sont défaussées. Si la pioche est vide, l'arbitre reconstitue un nouveau talon avec les cartes défaussées.

Placez ensuite tous vos renforts sur vos territoires, comme bon vous semble (sauf les armées bonus liées à des cartes-territoires qui vont sur ces territoires).

Deuxième temps : les combats

C'est là que ça devient palpitant ! Vous pouvez attaquer autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour, depuis n'importe lequel de vos territoires, du moment que vous y avez **au moins 2 armées** (il faut toujours en laisser 1 pour « garder » le territoire).

Comment attaquer ?

- **Par terre** : votre territoire et le territoire ennemi partagent une frontière commune.
- **Par mer** : un pointillé relie les deux territoires sur la carte (et oui, la Terre est ronde : l'Alaska peut attaquer le Kamchatka !).

Déroulement d'un combat :

- L'attaquant annonce clairement quel territoire attaque et depuis quel territoire. S'il oublie, le défenseur peut retirer 3 armées du territoire attaquant !
- L'attaquant lance jusqu'à **3 dés** (un par armée engagée, maximum 3). Le défenseur lance jusqu'à **2 dés** (un par armée, maximum 2).
- On compare les dés du plus fort au plus fort : le dé le plus élevé de l'attaquant contre le

dé le plus élevé du défenseur, puis les seconds dés s'il y en a.

- Le dé le plus fort gagne. **En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte.**
- Chaque comparaison perdue coûte **1 armée** au perdant (on retire le pion du plateau).

L'attaquant peut renouveler l'assaut autant de fois qu'il le veut ou arrêter quand il le souhaite.

Conquête d'un territoire : quand toutes les armées du défenseur sont éliminées, l'attaquant occupe le territoire conquis. Il y déplace au minimum les armées engagées au dernier lancer de dés, et peut y transférer autant d'armées supplémentaires qu'il veut depuis le territoire attaquant (en y laissant toujours 1). Il peut ensuite utiliser ce nouveau territoire comme base pour une nouvelle attaque dans le même tour.

Piocher une carte : si vous avez conquis au moins un territoire pendant votre tour, vous piochez **1 carte** du dessus du talon (une seule, même si vous avez pris plusieurs territoires).

Petite astuce : ne vous acharnez pas sur un territoire ultra-défendu. Visez plutôt les zones faiblement protégées pour maximiser vos conquêtes et vos cartes !

Troisième temps : le déplacement

Après vos combats (ou même si vous n'avez pas combattu), vous avez le droit d'effectuer **un seul déplacement** : transférer tout ou partie des armées d'un de vos territoires vers un territoire adjacent qui vous appartient aussi. Comme toujours, laissez au moins 1 armée sur le territoire de départ.

Ce déplacement stratégique vous permet de repositionner vos forces pour préparer le tour suivant ou renforcer une zone vulnérable.

Élimination d'un joueur et fin de partie

Quand un joueur est éliminé

Si vous détruisez la dernière armée du dernier territoire d'un adversaire, il est éliminé définitivement. Vous récupérez toutes ses cartes et pouvez immédiatement les échanger contre des armées si vous avez une combinaison valable. Attention : aucun joueur ne peut être éliminé avant la fin du **4e tour de jeu**.

La victoire

Le vainqueur est le premier joueur à avoir accompli la mission inscrite sur sa **carte objectif**. Il révèle alors sa carte pour prouver sa victoire. Si vous jouez à la conquête totale (variante sans objectifs secrets), le gagnant est celui qui possède les 42 territoires.

[IMAGE_FIN]

La règle pour 2 joueurs

À 2 joueurs, le principe reste le même mais on ajoute une **troisième force « alliée »** neutre, contrôlable par les deux joueurs tour à tour.

Mise en place à 2

- Chaque joueur prend **40 armées** de sa couleur.
- On prépare **28 armées** d'une troisième couleur pour les forces alliées.
- Retirez les jokers du paquet. Distribuez 14 cartes à chacun. Chaque joueur place 1 armée sur les 14 territoires correspondants.
- Les 14 territoires restants reviennent à l'allié : un des joueurs y pose 2 armées alliées sur chacun.
- Remettez toutes les cartes (jokers inclus) dans le talon.

Le fonctionnement de l'allié

Quand un joueur reçoit ses renforts (par exemple 9 armées), l'allié en reçoit automatiquement la moitié arrondie à l'inférieur (ici 4). C'est **l'adversaire** qui place ces armées alliées sur les territoires de l'allié à son choix.

Pendant votre tour, vous pouvez attaquer soit votre adversaire, soit l'allié. Si vous attaquez l'allié, c'est votre adversaire qui lance les dés de défense. On n'utilise jamais les armées alliées pour attaquer ses propres territoires, et la prise de territoires alliés donne droit à une carte du talon.

Si les forces alliées sont entièrement détruites, la partie continue normalement entre les 2

joueurs. Le vainqueur est celui qui conquiert tous les territoires adverses. Ce mode rappelle un peu les duels tactiques que l'on retrouve dans les [règles des Cités rivales](#).

Variante « Conquête du monde » (3 à 6 joueurs)

Cette variante est parfaite pour les joueurs qui veulent aller au bout : pas de carte objectif, le but est simplement d'**éliminer tous les autres** et de posséder les 42 territoires.

Les cartes objectif ne servent pas. Tout le reste fonctionne comme d'habitude, sauf l'échange de cartes qui suit un barème progressif global :

Numéro de l'échange (tous joueurs confondus)	Armées reçues
1er échange de la partie	4
2e	6
3e	8
4e	10
5e	12
6e	15
7e	20
8e	25
Ensuite	+5 à chaque fois

Les combinaisons acceptées sont : 3 cartes identiques (3 cavaliers, 3 canons ou 3 fantassins), 3 cartes différentes (1 de chaque), ou 2 cartes au choix + 1 joker. Plus vous attendez pour échanger, plus le bonus est gros, mais attention à ne pas trop accumuler : à 5 cartes, l'échange est obligatoire.

Si vous cherchez d'autres jeux à sensations fortes mêlant stratégie et hasard, jetez un oeil aux [règles de Hantise](#) ou aux [règles de Zenith](#), de vrais petits bijoux !

Récapitulatif des renforts par continent

Continent	Nombre de territoires	Armées bonus par tour
Océanie	4	2

Continent	Nombre de territoires	Armées bonus par tour
Amérique du Sud	4	2
Afrique	6	3
Europe	7	5
Amérique du Nord	9	5
Asie	12	7

Petit conseil stratégique : l'Océanie et l'Amérique du Sud sont les continents les plus faciles à tenir avec seulement 4 territoires chacun, mais leur bonus reste modeste. L'Asie rapporte gros mais la défendre avec ses 12 territoires est un vrai défi. À vous de trouver le bon équilibre entre ambition et prudence !

Et voilà, vous avez toutes les clés en main pour vous lancer dans votre première partie de Risk. Placez vos armées, lancez les dés, et que le meilleur stratège gagne !