

# Risk

## Asterix®



COLLECTOR'S EDITION

13+





## CONTENU DU JEU

INTRODUCTION .....	2
APERÇU DU CONTENU DU JEU .....	3
MODES DE JEU	
• BATAILLE POUR L'EMPIRE ROMAIN (2-5 JOUEURS) .....	6
• CONQUÊTE (3-5 JOUEURS) .....	12

## INTRODUCTION ET PRÉSENTATION DU JEU

ILS SONT FOUS, CES ROMAINS !

NOUS SOMMES EN 50 AVANT JÉSUS-CHRIST. TOUTE LA GAULE EST OCCUPÉE PAR LES ROMAINS... TOUTE ? NON ! CAR UN VILLAGE PEUPLÉ D'IRRÉDUCTIBLES GAULOIS RÉSISTE ENCORE ET TOUJOURS À L'ENVAHISSEUR. GLISSEZ-VOUS DANS LE RÔLE D'UN VALEUREUX COMMANDANT DES ARMÉES ET CONDUISEZ VOTRE NATION À TRAVERS LA GAULE, PUIS TRAVERSEZ TOUT LE TERRITOIRE DE L'EMPIRE ROMAIN POUR REMPORTER LA VICTOIRE. CHAQUE NATION D'ISOPOSE DE SES CAPACITÉS PROPRES, QUI INFLUENCENT LE JEU DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE ET À PARTIR DESQUELLES DES STRATÉGIES TACTIQUES PARTICULIÈRES PEUVENT ÊTRE MISES EN PLACE. EFFECTUEZ DES MISSIONS SECRÈTES POUR GAGNER DES POINTS DÉCISIFS ET REMPORTER LA PARTIE. MAIS RESTEZ SUR VOS GARDÉS ! BIEN QUE LA POTION MAGIQUE VOUS RÉSERVE DE BELLES SURPRISES EN VOUS ACCORDANT DES AVANTAGES STRATÉGIQUES, ELLE PEUT AUSSI VOUS RETIRER QUELQUES POINTS. EN MONNAYANT DES SESTERCES, VOUS POUVEZ ACHETER DE NOUVELLES MISSIONS ET UNITÉS, QUI RENFORCERONT VOS POSITIONS DE JEU ET VOUS RAPPROCHERONT DE L'OBJECTIF FINAL : CONQUÉRIR L'EMPIRE ROMAIN.

IL EXISTE DEUX FAÇONS DE JOUER À RISK ASTÉRIX :

### 1. BATAILLE POUR L'EMPIRE ROMAIN

ASSOCIÉE À DE NOUVELLES RÈGLES, CETTE VARIANTE REVISITÉE DE RISK OFFRE UNE APPROCHE DE JEU PLUS STRATÉGIQUE, INCLUANT DES MISSIONS À RÉALISER ET DES CARTES « POTION MAGIQUE ».

### 2. CONQUÊTE

LA VARIANTE DE JEU CLASSIQUE DE RISK AVEC LA CONQUÊTE DE L'EMPIRE ROMAIN. LE DERNIER SURVIVANT GAGNE.

#### CONTENU DU JEU :

PLATEAU DE JEU, 5 CARTES LEADER, 45 CARTES TERRITOIRE, 20 CARTES MISSION SECRÈTE, 29 CARTES POTION MAGIQUE, 5 SETS DE PEUPLE, 5 BOÎTIERS DE RANGEMENT, 5 PLATEAUX INDIVIDUELS, 52 MARQUEURS ÉPÉES ET BOUCLIERS, 75 MARQUEURS BOURSE, 40 INDICATEURS DE SCORE DES PLATEAUX INDIVIDUELS ET 5 DÉS.

## PLATEAU DE JEU

LE PLATEAU DE JEU EST DIVISÉ EN 45 TERRITOIRES ET 6 PROVINCES. UNE COULEUR EST ATTRIBUÉE À CHAQUE PROVINCE. DANS CHAQUE PROVINCE SE TROUVENT DES TERRITOIRES DOTÉS D'UN PORT, CE QUI SIGNIFIE QUE DEUX TERRITOIRES VOISINS SONT SUSCEPTIBLES D'ÊTRE ATTAQUÉS. UN TABLEAU DE RENFORT FIGURE ÉGALEMENT SUR LE PLATEAU DE JEU.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

TABLEAU DE RENFORT

## PIÈCES DE JEU

CHAQUE JOUEUR COMMANDE L'ARMÉE D'UN PEUPLE. CHAQUE PEUPLE EST REPRÉSENTÉ PAR DEUX PIÈCES DE JEU DIFFÉRENTES, REPRÉSENTANT 1 OU 3 ARMÉES. UTILISEZ UNE PIÈCE « 3 ARMÉES » POUR GAGNER DE LA PLACE, CAR LA PIÈCE REPRÉSENTE À ELLE SEULE 3 ARMÉES.





# APERÇU DU CONTENU DU JEU (LA SUITE)

## DÉS D'ATTAQUE ET DÉS DE DÉFENSE

LORSQUE VOUS ATTAQUEZ UN TERRITOIRE, VOUS LANCEZ LES DÉS ROUGES (3), TANDIS QUE VOUS LANCEZ LES DÉS NOIRS (2) POUR VOUS DÉFENDRE.



## LES CARTES DE JEU

IL Y A 4 PILES DE CARTES DIFFÉRENTES, IDENTIFIABLES PAR LEUR VERSO. LES PILES DOIVENT ÊTRE SÉPARÉES ET MÉLANGÉES PAR CATÉGORIES AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE.



### CARTES TERRITOIRE

UN TERRITOIRE EST REPRÉSENTÉ SUR CHAQUE CARTE. LES CARTES TERRITOIRE SONT UTILISÉES LORS DE LA MISE EN PLACE DU JEU.

### CARTES LEADER

AU DÉBUT DE LA PARTIE, CHAQUE JOUEUR TIRE UNE CARTE LEADER, FACE CACHÉE. CETTE CARTE INDIQUE LE PEUPLE AVEC LEQUEL VOUS ALLEZ JOUER AINSI QUE LES CAPACITÉS SPÉCIFIQUES MISES À VOTRE DISPOSITION. CES CAPACITÉS PEUVENT ÊTRE UTILISÉES UNE SEULE FOIS PAR TOUR.



### CARTES MISSION SECRÈTE

LES CARTES MISSION SECRÈTE DÉFINISSENT DES STRATÉGIES ET DES OBJECTIFS SPÉCIFIQUES QUI VOUS PERMETTRONT DE REMPORTEZ DES POINTS DE VICTOIRE.

### CARTES POTIION MAGIQUE

LES CARTES POTIION MAGIQUE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES POUR BÉNÉFICIER D'AVANTAGES TACTIQUES EN FAVEUR DE VOTRE NATION DURANT LES DÉPLOIEMENTS, LES BATAILLES ET LES PHASES DÉFENSIVES.



### RENFORTS

IL EXISTE DEUX TYPES DE RENFORTS QUI PEUVENT ÊTRE ACHETÉS EN ÉCHANGÉANT DES CARTES « POTIION MAGIQUE » OU EN MONNAYANT DES SESTERCES. LES RENFORTS SONT UTILISÉS AVEC VOS ARMÉES POUR VOUS CONCÉDER UN AVANTAGE TACTIQUE DANS LA BATAILLE.

## PLATEAUX INDIVIDUELS

CHAQUE JOUEUR D'ISOPOSE D'UN PLATEAU INDIVIDUEL QUI L'AIDE À GARDER UNE VISION D'ENSEMBLE SUR LES TERRITOIRES, LES PORTS ET LES POINTS DE VICTOIRE À SA DISPOSITION.

TERRITOIRES + 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PORTS + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

POINTS DE VICTOIRE + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**DÉROULEMENT D'UN TOUR**

- 1) RENFORCEZ
  - A. Placez vos armées :
    - (Territoires + Ports) : 2
    - (Sous-marins) : 1
    - (Espions) : 1
  - B. Achetez deux cartes de mission (pouvez être contrôlé ou être contrôlé) (2 missions)
  - C. Utilisez une carte POTION magique
  - D. Déplacez vos armées
- 2) ENVAHISSEZ
- 3) ANÉANTISSEZ
- 4) VÉRIFIEZ VOS MISSIONS
- 5) Tirez une carte POTION magique et récupérez une BOURSE

MISSION SECRÈTE

Perdre le contrôle de 4 ports.

CARTE MISSION SECRÈTE

CARTE POTION MAGIQUE

CARTE LEADER

BOURSE

ASTÉRIX - URSULA - DÉMIAN / © SUD 2010 - ALBERT BÉNE (L'ÉCRIVAIN) - JORIS (LE Dessinateur)

UTILISEZ LES MARQUEURS +10 COMME MARQUEURS DE TERRITOIRES POUR AFFICHER LE SCORE TOTAL. Vous pouvez utiliser les marqueurs restants pour les PORTS ET LES POINTS DE VICTOIRE.



## MODE DE JEU : BATAILLE POUR L'EMPIRE ROMAIN (2-5 JOUEURS)

SI VOUS ÊTES UN ADEPTE DU JEU RISK, NOMBRE DE CES RÈGLES VOUS SERONT FAMILIÈRES. L'ÉDITION ASTÉRIX CONTIENT NÉANMOINS QUELQUES RÈGLES AMÉNAGÉES COMPLÉMENTAIRES. IL EST DONC CONSEILLÉ DE LIRE ENTIÈREMENT LA RÈGLE DU JEU.

### MISE EN PLACE DU JEU :

<b>1.</b>	<b>PRÉPAREZ TOUT LE MATÉRIEL DE JEU.</b> PLAN DE JEU, ARMÉE, CARTES DE TERRITOIRE ET LES DÉS.										
<b>2.</b>	LANCEZ UN DÉ. LE JOUEUR QUI A OBTENU LE SCORE LE PLUS ÉLEVÉ COMMENCE LA PARTIE.										
<b>3.</b>	TIREZ UNE CARTE LEADER ET RÉCUPÉREZ LES PIÈCES D'ARMÉE CORRESPONDANTES. PLACEZ LES ARMÉES SELON LEUR TAILLE EN DEHORS DU PLATEAU DE JEU. CE SERA VOTRE PILE D'ARMÉE.										
<b>4.</b>	<b>PRENEZ UN PLATEAU INDIVIDUEL.</b> LE PLATEAU INDIVIDUEL VOUS AIDE À GARDER UNE VISION D'ENSEMBLE SUR LES TERRITOIRES, LES PORTS ET LES POINTS DE VICTOIRE À VOTRE DISPOSITION (UTILISEZ LES MARQUEURS DE JEU À CETTE FIN).										
<b>5.</b>	<b>CARTES TERRITOIRE ET POTION MAGIQUE :</b> MÉLANGEZ LES CARTES ET PLACEZ-LES EN UNE PILE SÉPARÉE À CÔTÉ DU PLATEAU DE JEU.										
<b>6.</b>	<b>BOURSE :</b> PLACEZ À CÔTÉ DU PLATEAU DE JEU TOUTES LES BOURSES DE SORTE QU'ELLES SOIENT ACCESSIBLES À TOUS LES JOUEURS.										
<b>7.</b>	<table border="1"> <tr> <td><b>RECEVEZ VOS ARMÉES DE DÉPART :</b> LES ARMÉES RESTANTES SERVIRONT ULTÉRIEUREMENT POUR RENFORCER VOS POSITIONS.</td> <td><b>2</b> JOUEURS</td> <td><b>3</b> JOUEURS</td> <td><b>4</b> JOUEURS</td> <td><b>5</b> JOUEURS</td> </tr> <tr> <td></td> <td>29</td> <td>28</td> <td>24</td> <td>20</td> </tr> </table>	<b>RECEVEZ VOS ARMÉES DE DÉPART :</b> LES ARMÉES RESTANTES SERVIRONT ULTÉRIEUREMENT POUR RENFORCER VOS POSITIONS.	<b>2</b> JOUEURS	<b>3</b> JOUEURS	<b>4</b> JOUEURS	<b>5</b> JOUEURS		29	28	24	20
<b>RECEVEZ VOS ARMÉES DE DÉPART :</b> LES ARMÉES RESTANTES SERVIRONT ULTÉRIEUREMENT POUR RENFORCER VOS POSITIONS.	<b>2</b> JOUEURS	<b>3</b> JOUEURS	<b>4</b> JOUEURS	<b>5</b> JOUEURS							
	29	28	24	20							

<b>8.</b>	<b>MISE EN PLACE DES ARMÉES DE DÉPART</b> <b>2 JOUEURS :</b>	<b>MISE EN PLACE DES ARMÉES DE DÉPART</b> 3-5 <b>JOUEURS :</b>
	<p>1. TIREZ 13 CARTES TERRITOIRE ET PLACEZ DEUX ARMÉES NEUTRES SUR CHACUN DE CES TERRITOIRES.</p> <p>2. LORSQUE C'EST VOTRE TOUR, VOUS PLACEZ UNE ARMÉE SUR UN TERRITOIRE NON OCCUPÉ ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QUE TOUS LES TERRITOIRES SOIENT OCCUPÉS.</p> <p>3. DÈS QUE TOUS LES TERRITOIRES SONT OCCUPÉS, PENDANT VOTRE TOUR VOUS RENFORCEZ VOS POSITIONS SUR VOS TERRITOIRES REVENDIQUÉS EN PLAÇANT VOS ARMÉES DE DÉPART RESTANTES, JUSQU'À CE QU'ELLES SOIENT TOUTES PLACÉES.</p>	<p>1. LORSQUE C'EST VOTRE TOUR, VOUS PLACEZ UNE ARMÉE SUR UN TERRITOIRE NON OCCUPÉ ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QUE TOUS LES TERRITOIRES SOIENT OCCUPÉS.</p> <p>2. DÈS QUE TOUS LES TERRITOIRES SONT OCCUPÉS, PENDANT VOTRE TOUR VOUS RENFORCEZ VOS POSITIONS SUR VOS TERRITOIRES REVENDIQUÉS EN PLAÇANT VOS ARMÉES DE DÉPART RESTANTES, JUSQU'À CE QU'ELLES SOIENT TOUTES PLACÉES.</p>
<p>IL EXISTE ÉGALEMENT UN MOYEN PLUS SIMPLE DE RÉPARTIR LES TERRITOIRES. POUR CELA, MÉLANGEZ TOUTES LES CARTES TERRITOIRE ET DISTRIBUEZ-LES TOUTES AUX JOUEURS. LES JOUEURS REGARDENT LEURS CARTES ET PLACENT LEURS ARMÉES SUR LES TERRITOIRES QU'ILS ONT OBTENUS. ENSUITE, CHACUN VOTRE TOUR, COMPLÉTEZ VOS TERRITOIRES OCCUPÉS EN PLAÇANT 1 ARMÉE À TOUR DE RÔLE JUSQU'À CE QUE TOUTES VOS ARMÉES SOIENT PLACÉES.</p>		
<b>9.</b>	<p><b>CARTES MISSION SECRÈTE :</b> CHAQUE JOUEUR REÇOIT 2 CARTES MISSION SECRÈTE. POSEZ CES CARTES FACE CACHÉE SUR VOTRE PLATEAU INDIVIDUEL. PLACEZ LES CARTES RESTANTES À CÔTÉ DU PLATEAU DE JEU.</p>	
<b>10.</b>	<p><b>PRIME DE DÉPART :</b> <b>2<sup>E</sup> JOUEUR: 1 SESTERCE</b></p>	<p><b>PRIME DE DÉPART :</b> <b>3<sup>E</sup> JOUEUR: 1 SESTERCE</b></p>
		<p><b>4<sup>E</sup> ET 5<sup>E</sup> JOUEUR :</b> <b>2 SESTERCES ET 1 CARTE POTION MAGIQUE</b></p>
<b>11.</b>	<p>APRÈS LA MISE EN PLACE INITIALE, REGROUPEZ TOUTES LES CARTES TERRITOIRE ET PLACEZ-LES SUR LE CÔTÉ. CES CARTES NE SERONT PLUS UTILISÉES.</p>	
<b>12.</b>	<p><b>DÉBUTER LA PARTIE :</b> LE PREMIER JOUEUR COMMENCE, PUIS LE JEU CONTINUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.</p>	



## RÈGLE DE JEU

DIFFÉRENTES ÉTAPES DE DÉROULEMENT DU JEU :

1. **RENFORCEZ** VOTRE PEUPLE AVEC DES ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES.
2. **ACHETEZ DES CARTES/UNITÉS DE RENFORT ET UTILISEZ-LES.**  
Vous pouvez échanger 1 sesterce contre une carte Mission secrète, une carte épée ou une carte bouclier. Vous pouvez également utiliser une carte potion magique.
3. **ENVAHISSEZ.** ENVAHISSEZ LES TERRITOIRES ENNEMIS ET ATTAQUEZ (SI VOUS LE SOUHAITEZ).
4. **MANŒUVREZ.** DÉPLACEZ VOS ARMÉES (SI VOUS LE SOUHAITEZ).
5. **ACCOMPLISSEZ VOTRE MISSION** ET VÉRIFIEZ VOTRE STATUT DE VICTOIRE.
6. **TIREZ** UNE CARTE POTION MAGIQUE ET RÉCUPÉREZ UNE BOURSE APRÈS AVOIR CONQUIS AU MOINS UN TERRITOIRE.

### 1. PLACEZ VOS RENFORTS :

AU DÉBUT D'UN TOUR (ÉGALEMENT LORS DU PREMIER TOUR), VOUS RECEVEZ DES ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES AFIN DE PLACER DES RENFORTS SUR VOS TERRITOIRES. LE NOMBRE D'ARMÉES QUE VOUS RECEVEZ SERA DÉTERMINÉ LORS DES ÉTAPES SUIVANTES :

- A) **ADDITIONNEZ LES TERRITOIRES ET LES PORTS QUE VOUS CONTRÔLEZ ET DIVISEZ LE NOMBRE PAR 3 (ARRONDIR).** LE RÉSULTAT OBTENU EST LE NOMBRE D'ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES MISES À DISPOSITION POUR RENFORCER VOS TERRITOIRES. DISPOSEZ LES NOUVELLES ARMÉES SUR VOS TERRITOIRES LÀ OÙ VOUS LE VOULEZ.

**REMARQUE :** VOUS RECEVEZ TOUJOURS AU MOINS 3 ARMÉES, MÊME SI VOUS AVEZ DROIT À MOINS.

TERRITOIRES	+ 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PORTS	+ 0	1	2	3	4	5	6	7	8	10

- B) **VÉRIFIEZ SI VOUS RECEVEZ UN BONUS PAR PROVINCE.**



SI VOUS CONTRÔLEZ TOUS LES TERRITOIRES D'UNE PROVINCE AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, VOUS RECEVEZ UN BONUS INDICÉ SUR LE PLATEAU DE JEU. CE NOMBRE ÉQUIVAUT AU NOMBRE D'ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES QUE VOUS POUVEZ UTILISER (CF. ILLUSTRATION DE DROITE). DISPOSEZ DES NOUVELLES ARMÉES SUR VOS TERRITOIRES, LÀ OÙ VOUS LE VOULEZ.

PROVINCIA 1	9	PROVINCIA 4	6
PROVINCIA 2	8	PROVINCIA 5	10
PROVINCIA 3	6	PROVINCIA 6	6

- C) **ÉCHANGEZ DES SESTERCES CONTRE DES ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES**

VOUS POUVEZ ÉCHANGER DES SESTERCES CONTRE DES ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES.

LES BOURSES SONT IDENTIFIÉES PAR UN OU DEUX SESTERCES QUE VOUS POUVEZ ÉCHANGER POUR UNE VALEUR MINIMUM DE DEUX SESTERCES ET MAXIMUM DE DIX SESTERCES. LE NOMBRE D'ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES OBTENU EN FONCTION DU NOMBRE DE SESTERCES EST INDICÉ DANS LE TABLEAU RÉCAPITULATIF SE TROUVANT SUR LE PLATEAU DE JEU ET DANS LA RÈGLE DE JEU. EXEMPLE : VOUS OBTENEZ 7 ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES EN ÉCHANGE DE 2 BOURSES DE 2 SESTERCES.

	
2	2
3	4
4	7



**D) MISE EN PLACE DES ARMÉES.** APRÈS AVOIR REÇU VOS ARMÉES DE RENFORT, VOUS DEVEZ TOUTES LES PLACER SUR LES TERRITOIRES QUE VOUS CONTRÔLEZ. VOUS POUVEZ TOUTES LES DÉPLOYER SUR UN TERRITOIRE OU LES RÉPARTIR SUR PLUSIEURS D'ENTRE ELUX.

## **2. ACHETEZ DES CARTES/RENFORTS ET UTILISEZ-LES :**

QUAND LES ARMÉES SONT EN PLACE, VOUS POUVEZ ACHETER DES RENFORTS ET DES CARTES POTIION MAGIQUE.

### **CARTES POTIION MAGIQUE :**

LES CARTES POTIION MAGIQUE VOUS DONNENT UN POUVOIR UNIQUE QUE VOUS RECEVEZ À LA FIN DE VOTRE TOUR LORS DE LA CONQUÊTE DE TERRITOIRES. VOUS NE POUVEZ OBTENIR QU'UNE SEULE CARTE PAR TOUR (QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE TERRITOIRES QUE VOUS AVEZ CONQUIS) ET N'EN UTILISER QU'UNE PAR TOUR, À MOINS QUE VOUS NE TIRIEZ UNE CARTE DE DÉFENSE. VOUS POUVEZ AÜSSI L'UTILISER LORSQUE CE N'EST PAS VOTRE TOUR. NE DÉVOILEZ PAS VOS CARTES À VOS ADVERSAIRES, CAR ELLES LES SURPRENDRONT EN VOUS ACCORDANT DES CAPACITÉS SPÉCIALES ET DES AVANTAGES TACTIQUES. APRÈS AVOIR UTILISÉ UNE CARTE, REPLACEZ-LA SOUS LA PILE.

### **CARTES MISSION SECRÈTE :**

CHAQUE JOUEUR REÇOIT 2 CARTES MISSION SECRÈTE AU DÉBUT DE LA PARTIE. CELLES-CI DÉFINISSENT DES OBJECTIFS À ATTEINDRE QUI VOUS PERMETTRONT D'ENGRANGER DES POINTS DE VICTOIRE (1 À 3). LE PREMIER JOUEUR À REMPORTE 10 POINTS DE VICTOIRE GAGNE LA PARTIE ! VOUS COMMENCEZ LE JEU AVEC DEUX CARTES MISSION SECRÈTE ET EN RECEVEZ D'AUTRES LORSQUE VOUS AVEZ ACCOMPLI LES MISSIONS. GARDEZ VOS MISSIONS SECRÈTES CACHÉES POUR NE PAS DÉVOILER À VOS ADVERSAIRES LES OBJECTIFS QUE VOUS POURSUIVEZ. À LA FIN DE VOTRE TOUR, VÉRIFIEZ SI VOUS AVEZ ACCOMPLI VOS MISSIONS. SI VOUS AVEZ ACHÉVÉ UNE MISSION, MONTREZ LA CARTE, PLACEZ-LA SUR LA PILE DE DÉFAUSSE, AJOUTEZ LES POINTS DE VICTOIRE QUE VOUS AVEZ MARQUÉS À VOTRE TOTAL DE POINTS ET INSCRIVEZ-LES SUR VOTRE PLATEAU DE JEU INDIVIDUEL (P. 5).

**IMPORTANT :** VOUS NE POUVEZ EFFECTUER QU'UNE SEULE MISSION PAR TOUR.

POUR VARIER VOTRE STRATÉGIE, VOUS POUVEZ ÉCHANGER UNE MISSION EN COURS CONTRE UNE NOUVELLE MISSION À CONDITION DE REVERSER 1 SESTERCE. LA CARTE MISSION SECRÈTE ÉCHANGÉE EST ALORS RETOURNÉE ET PLACÉE SOUS LA PILE.

### **RENFORTS :**

IL EXISTE 2 TYPES DE RENFORTS QUI PEUVENT ÊTRE MIS EN PLACE EN MONNAYANT 2 SESTERCES. LES RENFORTS ASSOCIÉS AUX ARMÉES APPORTENT UN BONUS AU COMBAT, MAIS NE PEUVENT ÊTRE COMPTABILISÉS COMME DES ARMÉES. LORSQUE DES RENFORTS SONT UTILISÉS POUR CONQUÉRIR UN TERRITOIRE, ILS DOIVENT ÊTRE DÉPLACÉS AVEC L'ARMÉE ATTAQUANTE SUR LE TERRITOIRE CONQUIS. LORSQUE LE TERRITOIRE EST CONQUIS, LES RENFORTS SONT RETIRÉS DU PLATEAU AVEC L'ARMÉE EN DÉFENSE.

**ÉPÉE :** CHAQUE ÉPÉE PLACÉE SUR UN TERRITOIRE VOUS PERMET D'AJOUTER 1 AU MEILLEUR DÉ D'ATTAQUE LORSQUE LES ARMÉES SONT ENGAGÉES DANS UNE BATAILLE. CELA SIGNIFIE QUE VOUS POUVEZ OBTENIR UN SCORE PLUS ÉLEVÉ QUE LE MONTANT MAXIMAL INDICÉ SUR LE DÉ (SOIT PLUS DE 6). CHAQUE TERRITOIRE NE PEUT CONTENIR QU'UNE SEULE ÉPÉE.

**BOUCLIER :** CHAQUE BOUCLIER PLACÉ SUR UN TERRITOIRE VOUS PERMET D'AJOUTER 1 AU MEILLEUR DÉ DE DÉFENSE LORSQUE LES ARMÉES SONT ENGAGÉES DANS UNE BATAILLE. CELA SIGNIFIE QUE VOUS POUVEZ OBTENIR UN SCORE PLUS ÉLEVÉ QUE LE MONTANT MAXIMAL INDICÉ SUR LE DÉ (SOIT PLUS DE 6). CHAQUE TERRITOIRE NE PEUT CONTENIR QU'UN SEUL BOUCLIER.



### 3. ENVAHISSEZ :

**MAINTENANT COMMENCE LA PHASE PRINCIPALE DE VOTRE JEU, OÙ VOUS DÉCIDEZ QUI ET OÙ ATTAQUER POUR PRENDRE LE CONTRÔLE DE PLUS DE TERRITOIRES, CONSOLIDER VOS FORCES ET GAGNER LE JEU !**

VOUS POUVEZ ENVAHIR DES TERRITOIRES ENNEMIS ADJACENTS AUX TERRITOIRES QUE VOUS CONTRÔLEZ. VOUS POUVEZ ANNONCER PLUSIEURS INVASIONS PENDANT VOTRE TOUR, MAIS CHAQUE INVASION NE PEUT ÊTRE DÉCLANCHÉE QUE DEPUIS UN SEUL TERRITOIRE À LA FOIS. VOUS POUVEZ ENTRER SUR UN TERRITOIRE AVEC UN PORT DEPUIS N'IMPORTE QUEL AUTRE TERRITOIRE POSSÉDANT UN PORT LUI AUSSI (VOIR P. 12). LANCER UNE INVASION EST TOUJOURS UNE TACTIQUE FACULTATIVE / LORS DE VOTRE TOUR, VOUS ÊTES LIBRE DE DÉCIDER SI VOUS SOUHAITEZ ATTAQUER LES TERRITOIRES ENNEMIS ET PAR QUEL(S) MOYEN(S).

#### CONDITIONS REQUISES POUR ATTAQUER :

- A) VOUS NE POUVEZ ATTAQUER QUE DES ZONES ADJACENTES À VOS PROPRES TERRITOIRES OU RELIÉES AUX VÔTRES PAR UN PORT (VOIR P. 13).
- B) VOUS NE POUVEZ ATTAQUER QU'UNE SEULE ZONE ÉTRANGÈRE À LA FOIS DEPUIS L'UN DE VOS TERRITOIRES.
- C) LE TERRITOIRE À PARTIR DUQUEL VOUS LANCEZ L'ATTAQUE DOIT POSSÉDER AU MOINS 2 ARMÉES.
- D) APRÈS VOTRE PREMIÈRE ATTAQUE, VOUS POUVEZ CONTINUER JUSQU'À CE QUE VOUS AYEZ VAINCU TOUTES LES ARMÉES ENNEMIES PRÉSENTES SUR LE TERRITOIRE, OU VOUS POUVEZ DÉPLACER VOTRE ATTAQUE VERS UN AUTRE TERRITOIRE. PENDANT CETTE PHASE DE JEU, VOUS POUVEZ ATTAQUER AUTANT DE FOIS ET AUTANT DE TERRITOIRES DIFFÉRENTS QUE VOUS LE SOUHAITEZ ET LE POUVEZ.

#### ATTAQUER :

1. PRENEZ LES ARMÉES AVEC LESQUELLES VOUS SOUHAITEZ ATTAQUER ET DÉPLACEZ-LES EN TRAVERSANT LA FRONTIÈRE VERS LE TERRITOIRE CIBLÉ. QUEL QUE SOIT LE NOMBRE D'ARMÉES QUE VOUS POSSÉDEZ SUR UN TERRITOIRE, VOUS NE POUVEZ ATTAQUER QU'AVEC UN MAXIMUM DE 3 ARMÉES (C'EST-À-DIRE 1, 2 OU 3).

**REMARQUE :** VEILLEZ À NE LAISSER AUCUN TERRITOIRE INOCCUPÉ ! VOUS DEVEZ TOUJOURS LAISSER AU MOINS 1 ARMÉE DE DÉFENSE SUR CHAQUE TERRITOIRE.



LE JOUEUR BLEU DISPOSE DE 5 ARMÉES SUR GALLIA CISALPINA. IL SOUHAITERAIT ATTAQUER LE JOUEUR VERT SUR NARBOENSIS. À CETTE FIN, IL DÉPLACE 3 DE SES ARMÉES SUR CE TERRITOIRE. IL PEUT MAINTENANT ATTAQUER AVEC SES 3 ARMÉES ALORS QUE LE JOUEUR VERT NE PEUT SE DÉFENDRE QU'AVEC UN MAXIMUM DE 2 ARMÉES (BIEN QU'IL AIT 3 ARMÉES POSITIONNÉES SUR NARBOENSIS).



MAINTENANT, LE JOUEUR QUI EST ATTAQUÉ DÉCIDE S'IL DÉFEND SA ZONE AVEC 1 OU 2 ARMÉES. QUEL QUE SOIT LE NOMBRE D'UNITÉS DE COMBAT DONT VOUS DISEPOSEZ SUR UN TERRITOIRE ATTAQUÉ : SEULEMENT 1 OU 2 ARMÉES À LA FOIS PEUVENT ÊTRE UTILISÉES EN DÉFENSE. CONTRAIREMENT À L'ATTAQUANT, LE DÉFENSEUR PEUT PERDRE SES DERNIÈRES UNITÉS SUR UN TERRITOIRE, SINON LE TERRITOIRE NE POURRAIT PAS ÊTRE CONQUIS.

**REMARQUE :** PLUS VOUS UTILISEZ D'ARMÉES POUR UNE ATTAQUE OU UNE DÉFENSE, PLUS VOS CHANCES DE VICTOIRE SONT GRANDES ! TOUTEFOIS, LE NOMBRE D'ARMÉES QUE VOUS POUVEZ PERDRE LORS DE LA BATAILLE AUGMENTE.

3. LE COMBAT EST LANCÉ : L'ATTAQUANT LANCE 1 DÉ ROUGE POUR CHAQUE ARMÉE D'ATTAQUE ET LE DÉFENSEUR LANCE 1 DÉ NOIR POUR CHAQUE ARMÉE DE DÉFENSE. LES DEUX JOUEURS LANÇENT LES DÉS EN MÊME TEMPS. SI VOUS JOUEZ À DEUX, CERTAINS TERRITOIRES SONT CONTRÔLÉS PAR DES ARMÉES NEUTRES. VOTRE ADVERSAIRE LANCE LES DÉS DE DÉFENSE LORSQUE VOUS ATTAQUEZ UNE ARMÉE NEUTRE, EN LANÇANT TOUJOURS LE NOMBRE MAXIMAL DE DÉS DE DÉFENSE POSSIBLE. LES FORCES NEUTRES DÉFENDENT LES TERRITOIRES SUR LESQUELS ELLES SONT PLACÉES, MAIS NE FONT QUE DÉFENDRE ET N'ATTAQUENT JAMAIS.

### ÉVALUER LE COMBAT :

ASSOCIEZ LES DÉS, DU PLUS ÉLEVÉ AU PLUS FAIBLE, ET OBSERVEZ CHAQUE PAIRE AINSI FORMÉE. SI LES DÉS D'ATTAQUE SONT SUPÉRIEURS AUX DÉS DE DÉFENSE, RETIREZ 1 ARMÉE DE LA DÉFENSE DU PLATEAU. SI LES DÉS DE DÉFENSE SONT MEILLEURS OU ÉQUIVALENTS, L'UNE DES ARMÉES ATTAQUANTES EST RETIRÉE DU PLATEAU. SI UN JOUEUR A JETÉ UN DÉ DE PLUS QUE L'AUTRE JOUEUR, SON PLUS PETIT SCORE N'EST PAS COMPTABILISÉ.

### REMARQUE :

- LE DÉFENSEUR GAGNE TOUJOURS SI LE SCORE EST À ÉGALITÉ ENTRE LES DEUX JOUEURS.
- L'ATTAQUANT PEUT PERDRE UN MAXIMUM DE 2 ARMÉES PAR ATTAQUE.
- SI LE DÉFENSEUR POSSÈDE TOUJOURS DES ARMÉES SUR LE TERRITOIRE ATTAQUÉ, L'ATTAQUANT PEUT CONTINUER L'INVASION EN ENVOYANT PLUS D'ARMÉES, OU BIEN IL PEUT CESSER L'INVASION APRÈS LA PREMIÈRE BATAILLE ET LANCER UNE INVASION SUR UN AUTRE TERRITOIRE.

**EXEMPLE 1 :**

Attaquant      Défenseur

Résultat : le défenseur perd 1 armée.

**EXEMPLE 2 :**

Attaquant      Défenseur

Résultat : l'attaquant et le défenseur perdent 1 armée chacun.

**EXEMPLE 3 :**

Attaquant      Défenseur

Résultat : l'attaquant perd 2 armées.

**EXEMPLE 4 :**

Attaquant      Défenseur

Résultat : le défenseur perd 1 armée.



## CONQUÉRIR DES TERRITOIRES :

LORSQUE LA DERNIÈRE ARMÉE DE DÉFENSE A ÉTÉ ABATTUE LORS D'UNE INVASION, LE TERRITOIRE EST CONQUIS ET VOUS PÉNÉTRÉZ LE TERRITOIRE AVEC VOS ARMÉES ATTAQUANTES RESTANTES. SI VOUS LE SOUHAÏTEZ, VOUS POUVEZ EMMENER DES ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES PLACÉES SUR LE TERRITOIRE DE DÉPART.

**REMARQUE :** VOUS DEVEZ TOUJOURS LAISSER AU MOINS 1 ARMÉE SUR LE TERRITOIRE DE DÉPART.

RAPPELEZ-VOUS QUE VOUS POUVEZ LANCER AUTANT D'INVASIONS QUE VOUS LE SOUHAÏTEZ PENDANT VOTRE TOUR, À LA SEULE CONDITION DE DISPOSER DE SUFFISAMMENT D'ARMÉES. VOUS DÉCIDEZ VOUS-MÊME COMBIEN DE FOIS ET COMBIEN DE TERRITOIRES DIFFÉRENTS VOUS VOULEZ ATTAQUER AU COURS DE CETTE PHASE DE JEU.



LE JOUEUR BLEU A CONQUIS LE TERRITOIRE NUMIDIA AVEC 3 ARMÉES. IL DÉPLACE 1 ARMÉE SUPPLÉMENTAIRE VERS LE TERRITOIRE CONQUIS POUR RENFORCER SA POSITION SUR CE TERRITOIRE ET LAISSE UNE ARMÉE EN DÉFENSE SUR AFRICA PROCONSULARIS.

## ÉLIMINATION D'UN JOUEUR ADVERSE :

SI VOUS PARVENEZ À SUPPRIMER TOUTES LES ARMÉES D'UN AUTRE JOUEUR, CE DERNIER EST ÉLIMINÉ. VOUS RÉCUPÉREZ LES CARTES RESTANTES ET LES SESTERCES DU JOUEUR ÉLIMINÉ.

## TERRITOIRES AVEC PORTS :

LES PORTS REPRÉSENTENT DES ZONES STRATÉGIQUES IMPORTANTES. CHAQUE TERRITOIRE SUR LEQUEL SE TROUVE UN PORT EST RELIÉ AVEC TOUTS LES AUTRES TERRITOIRES POSSÉDANT ÉGALEMENT UN PORT. PAR CONSÉQUENT, CES ZONES PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉES LES UNES APRÈS LES AUTRES, ET LES ARMÉES PEUVENT SE DÉPLACER SUR CES TERRITOIRES LORS D'UNE MANŒUVRE.





#### 4. MANŒUVREZ :

INDÉPENDAMMENT DES RÉSULTATS OBTENUS PAR VOTRE LANCER DE DÉS, VOUS POUVEZ FAIRE UNE MANŒUVRE POUR RENFORCER UNE POSITION STRATÉGIQUE CLÉ. LA MANŒUVRE PEUT ÊTRE EFFECTUÉE PAR N'IMPORTE QUEL JOUEUR À LA FIN D'UN TOUR, MÊME SI AUCUNE ACTION DE COMBAT OU DE CONQUÊTE N'A EU LIEU AUPARAVANT.

POUR EFFECTUER UNE MANŒUVRE, DÉPLACEZ AUTANT D'ARMÉES QUE VOUS LE SOUHAITEZ DEPUIS L'UN DE VOS TERRITOIRES VERS UN AUTRE, RELIÉ PAR UNE FRONTIÈRE AVEC LE TERRITOIRE DE DÉPART. LES TERRITOIRES SONT CONSIDÉRÉS COMME VOISINS SI LES TERRITOIRES INTERMÉDIAIRES SONT SOUS VOTRE CONTRÔLE ET FORMENT UNE LIGNE DE FRONT CONTINUE. VOUS NE POUVEZ PAS VOUS DÉPLACER À TRAVERS DES TERRITOIRES ENNEMIS OU NEUTRES. UNE MANŒUVRE N'EST PAS CONSIDÉRÉE COMME UNE ATTAQUE, MAIS SEULEMENT COMME UN MOYEN DE RENFORCER UNE POSITION STRATÉGIQUE OU VULNÉRABLE. N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS DEVEZ LAISSER AU MOINS UNE ARMÉE SUR LE TERRITOIRE DE DÉPART POUR ASSURER LA DÉFENSE.

UNE FOIS LA MANŒUVRE EXÉCUTÉE, VOTRE TOUR EST TERMINÉ ET LE JOUEUR SITUÉ À VOTRE GAUCHE CONTINUE À JOUER.



LE JOUEUR BLEU DÉPLACE 2 ARMÉES D'AQUITANIA VERS GALLIA CISALPINA. IL PEUT EFFECTUER CETTE MANŒUVRE PARCE QUE CES TERRITOIRES SONT ADJACENTS (IL A LE CONTRÔLE DE TOUS LES TERRITOIRES INTERMÉDIAIRES). IL LAISSE 1 ARMÉE EN DÉFENSE SUR GALLIA CISALPINA.

## **5. ACCOMPLISSEZ VOTRE MISSION :**

APRÈS VOTRE PHASE DE MANŒUVRE, VÉRIFIEZ VOS CARTES MISSION SECRÈTE POUR VOIR SI VOUS AVEZ ACCOMPLI UNE MISSION. LES MISSIONS VOUS RAPPORTENT ENTRE 1 ET 3 POINTS DE VICTOIRE EN FONCTION DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ. VOUS NE POUVEZ ACCOMPLIR QU'UNE SEULE MISSION PAR TOUR MÊME SI VOUS AVEZ REMPLI LES CONDITIONS REQUISES POUR EXÉCUTER PLUS D'UNE MISSION. ADAPTEZ VOTRE CHOIX EN CONSÉQUENCE.

POUR OBTENIR LES POINTS, RETOURNEZ LA CARTE D'UNE MISSION QUE VOUS AVEZ REMPLIE ET AUGMENTEZ LE MARQUEUR DE VOS POINTS DE VICTOIRE SUR VOTRE PLATEAU INDIVIDUEL. APRÈS AVOIR TERMINÉ UNE MISSION ET GAGNÉ DES POINTS, REPOSEZ LA CARTE. ENSUITE, TIREZ UNE NOUVELLE CARTE DE LA PILE DE CARTES MISSION SECRÈTE.

## **6. TIREZ UNE CARTE POTIION MAGIQUE ET RÉCUPÉREZ UNE BOURSE :**

SI VOUS AVEZ CONQUIS AVEC SUCCÈS AU MOINS UN TERRITOIRE ADVERSE, VOUS POUVEZ PÏOCHER UNE CARTE POTIION MAGIQUE ET RÉCUPÉREZ UNE BOURSE. VOUS NE POUVEZ PÏOCHER QU'UNE SEULE CARTE ET NE RÉCUPÉREZ QU'UNE SEULE BOURSE, ET CE, MÊME SI VOUS AVEZ CONQUIS PLUSIEURS TERRITOIRES ENNEMIS. LES BOURSES PEUVENT ÊTRE UTILISÉES EN LES ÉCHANGEANT CONTRE DES ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES (P. 8).

### **ÉLIMINATION :**

SI VOUS PARVENEZ À ÉLIMINER DU PLATEAU DE JEU TOUTES LES ARMÉES D'UN AUTRE JOUEUR, CE DERNIER EST ÉLIMINÉ DU JEU. VOUS RÉCUPÉREZ ALORS LES CARTES POTIION MAGIQUE ET LES BOURSES DU JOUEUR.

### **VICTOIRE :**

SI VOUS REMPORTEZ 10 POINTS DE VICTOIRE OU PLUS À LA FIN D'UN TOUR DE JEU, VOUS GAGNEZ LA PARTIE. PAR CONSÉQUENT, NE PERDEZ PAS DE VUE LES POINTS DE VICTOIRE DE VOS ADVERSAIRES.



## MODE DE JEU : CONQUÊTE (3-5 JOUEURS)

### BUT DU JEU :

ÉLIMINER TOUTES LES ARMÉES ADVERSES ET CONQUÉRIR TOUTS LES TERRITOIRES FIGURANT SUR LE PLATEAU DE JEU.

### MISE EN PLACE DU JEU :

<b>1.</b>	TOUT D'ABORD, CHAQUE JOUEUR RÉCUPÈRE SES PIÈCES D'ARMÉE ET PRÉPARE LE NOMBRE D'ARMÉES DE DÉPART EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS.	<b>2 JOUEURS</b>	<b>3 JOUEURS</b>	<b>4 JOUEURS</b>	<b>5 JOUEURS</b>
		29	28	24	20
<b>2.</b>	CHAQUE JOUEUR LANCE UN DÉ : LE JOUEUR QUI A OBTENU LE SCORE LE PLUS ÉLEVÉ PLACE UNE DE SES ARMÉES SUR LE TERRITOIRE DE SON CHOIX. ENSUITE, C'EST AU TOUR DES AUTRES JOUEURS DE PLACER UNE ARMÉE SUR UN TERRITOIRE LIBRE DE LEUR CHOIX EN SUIVANT LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. ET AINSI DE SUITE, JUSQU'À CE QUE TOUTS LES TERRITOIRES SOIENT OCCUPÉS.				
<b>3.</b>	<p>MAINTENANT L'UN APRÈS L'AUTRE, LES JOUEURS PLACENT UNE ARMÉE SUPPLÉMENTAIRE SUR LEUR TERRITOIRE JUSQU'À CE QUE TOUTS LES JOUEURS AIENT PLACÉ LA TOTALITÉ DE LEURS ARMÉES DE DÉPART.</p> <p>VOUS GÉREZ PERSONNELLEMENT LE DÉPLOIEMENT DE VOS ARMÉES : VOUS POUVEZ PLACER AUTANT D'ARMÉES QUE VOUS SOUHAITEZ SUR UN SEUL TERRITOIRE ET EN LAISSER SEULEMENT QUELQUES-UNES SUR D'AUTRES, OU LES RÉPARTIR UNIFORMÉMENT SUR CHAQUE TERRITOIRE. TOUTEFOIS, VOUS NE DEVEZ JAMAIS LAISSER AUCUN TERRITOIRE INOCCUPÉ !</p>				
<b>4.</b>	LANCEMENT DE LA PARTIE : LE JOUEUR QUI A PLACÉ LA PREMIÈRE ARMÉE SUR LE PLATEAU COMMENCE LA PARTIE.				
<b>5.</b>	<p>À PARTIR D'ICI, LE JEU SUIT LES RÈGLES EXPLIQUÉES PRÉCÉDEMMENT POUR LE MODE DE JEU BATAILLE POUR L'EMPIRE ROMAIN.</p> <p>VOTRE OBJECTIF EST CLAIR : ÉLIMINER TOUTS LES AUTRES JOUEURS.</p>				

### VICTOIRE :

LE JOUEUR QUI OCCUPE LES 45 TERRITOIRES DU PLATEAU DE JEU ET A VAINCU TOUTS LES AUTRES JOUEURS REMPORTE LA PARTIE. FÉLICITATIONS ! VOUS AVEZ CONQUIS L'EMPIRE ROMAIN !





Winning Moves

Licensed by



RISK is a trademark of HASBRO and is used with permission. © 2020 HASBRO. All Rights Reserved.

Fabriqué par : Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Les couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr) [www.winningmoves.fr](http://www.winningmoves.fr)

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / © 2020 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

WM00411-GER